

# ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

ДЛЯ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ



### **Игра "Кто кого обгонит?"**

Цель: формирование умения правильно согласовывать слова в предложении в винительном падеже.

Для этой игры понадобятся картинки с изображением животных, транспорта, людей или насекомых. Всё зависит от Вашей фантазии. Показываем ребёнку две картинки и задаём вопрос: "Кто кого обгонит?"

Заяц и черепаха... (Заяц обгонит черепаху).

Гусеница и змея... (Змея обгонит гусеницу).

Поезд и самолёт... (Самолёт обгонит поезд).

Мотоцикл и велосипед... (Мотоцикл обгонит велосипед).

Человек и машина... (Машина обгонит человека).

### **Игра "Мама потерялась"**

Цель: формирование умения правильно согласовывать слова в предложении в родительном падеже, развитие словаря, закрепление обобщающих понятий "Дикие животные" и "Домашние животные".

В этой игре нам понадобятся картинки с изображением диких и домашних животных и их детёнышей. Детёныши потерялись, а мамы их ищут и никак не могут найти. Надо обязательно помочь мамам найти своих малышей.

Пример: Корова ищет (телёнка). Вот телёнок.

Лошадь ищет (жеребёнка).

Свинья ищет (поросёнка).

Собака ищет (щенка).

Кошка ищет (котёнка).

Коза ищет (козлёнка).

Овца ищет (ягнёнка).

Лисица ищет (лисёнка).

Зайчиха ищет (зайчонка).

Волчица ищет (волчонка).

Ежиха ищет (ежонка).

Медведица ищет (медвежонка).

Белка ищет (бельчонка).

## **Игра "День рождения Мишутки"**

**Цель:** развитие умения правильно согласовывать существительные в дательном падеже.

Для этой игры нам понадобятся картинки с изображением рыбы, моркови, грибов, зерна, травы, белки, лисы, зайца, ежа, курицы, коровы и медведя.

Мишутка пригласил к себе на день рождения друзей. Гости ещё не пришли, но для них уже готово угощение. Попробуем угадать, кого же Мишутка ждёт в гости.

**Пример:**

Орехи - белке. Мишутка ждёт белку.

Рыба ... - Мишутка ждёт...

Морковь ... - Мишутка ждёт...

Грибы ... - Мишутка ждёт...

Зерно ... - Мишутка ждёт...

Трава ... - Мишутка ждёт...

## **Игра «Из чего сделано».**

Взрослый, бросая мяч говорит: «Сапоги из кожи», а ребенок, возвращая мяч, отвечает: «Кожаные»

## **Игра «Чей хвост?»**

Ребенку предлагается угадать, чьи хвосты изображены на картинке.

Например: «У зайца какой хвост? Заячий»

## **Игра «Дом – домик – домишко – домище»**

**Цель:** упражнять в образовании существительных с помощью суффиксов -ик, -ишк, -ище; в употреблении образованных существительных в Р.п.; развивать умение слышать грамматически правильную речь.

**Материал:** карточка, разделённая на 4 части, в каждой из которых изображения дома, домишки, домика и домищи; маленькие карточки разных цветов (жёлтого, голубого, красного) с изображением животных, мебели, посуды и др. предметов, имеющих в доме; цветные квадратики (по 3 шт. каждого цвета)

**Ход:** к картинке с изображением дома выкладываются 3 карточки разного цвета с животными или посудой, мебелью, одеждой и т.д. Ребёнку предлагается назвать объекты и определить, смогут ли они находиться в домике, домишке и домище, соединяя названия объектов с определённым суффиксом. Сначала дети самостоятельно выполняют действие, выкладывая результаты своего решения цветными квадратиками, соответствующими по цвету карточкам с предметами и животными, рядом с изображением разных домов, затем объясняют свои действия и называют полученные слова.

Например: «В домике могут жить заяц и кот, потому что можно образовать слова «зайчик» и «котик». А лиса там жить не сможет, т.к. слова «лисик» не существует».

### **Игра «Посчитай - ка»**

*Цель:* учить образовывать множественное число имени существительного.

Например: Счет до 5 со словом лиса.

Одна лиса, две лисы, три лисы, четыре лисы, пять лис. Можно посчитать зайцев, медведей, ежей и т.д

### **Игра на образование сложных слов.**

*Цель:* учить детей образовывать сложные слова из двух простых слов.

Ход игры: У курицы короткий хвост – она короткохвостая.

У гусыни белая голова – она белоголовая.

У зайца длинные уши – он длинноухий.

У цапли длинные ноги – она длинноногая.

### **Игра «Мой—моя—мое—мои»**

*Цель:* упражнение в согласовании местоимения с существительным.

1. Взрослый называет детям слова и просит ответить на вопрос «чей?» («чья?», «чье?», «чьи?»), правильно согласуй местоимение с существительным.

2. Взрослый бросает ребенку мяч и произносит слово либо «мой», либо «моя», либо «мое», либо «мои». Ребенок, возвращая мяч, называет нужное слово.

### **Игра «Подумай и назови».**

*Цель:* упражнение детей в образовании прилагательных от существительных

Образец ответа: Если на рубашке грязь, то рубашка грязная. При затруднении задается вопрос «какая?» («какой?»).

Примерный речевой материал:

Если на улице очень холодно, то день ...

Если на улице шум, то улица ...

Если человеку сопутствует удача, то человек ...

Если у человека талант, то человек ...

Если весь день идет дождь, то день ...

Если корова приносит людям пользу, то корова ...

Если у человека есть здоровье, то человек ...

## **Игра «Найди картинке место»**

Цель: учить соблюдать последовательность хода действия. Формировать умение составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимся действием.

Материал: наборы серийных картинок для выкладывания.

Ход игры

Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

## **Игра «Хорошо - плохо»**

Цель: познакомить детей с противоречиями окружающего мира. Развивать связную речь, воображение, ловкость.

Материал: мяч.

Ход игры

Мир не плох и не хорош – объясню, и ты поймешь.

Взрослый задают тему обсуждения. Ребёнок, передавая мяч по кругу, рассказывает, что, на его взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Взрослый: дождь.

Ребёнок: дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным.

Взрослый: город.

Ребёнок: хорошо, что я живу в городе: можно ездить на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Вариант «Нравится не нравится» (о временах года).

Взрослый: зима.

Ребёнок: мне нравится зима. Можно кататься на санках, очень красиво, можно лепить снеговика. Зимой весело. Мне не нравится, что зимой холодно, дует сильный ветер.

## **Игра «Где начало рассказа?»**

Цель: учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Материал: серия сюжетных картинок.

Ход игры

Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

### **Игра «Какая картинка не нужна?»**

Цель: учить находить лишние для данного рассказа детали.

Ход игры

Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

### **Игра «Составь два рассказа»**

Цель: учить различать сюжеты разных рассказов.

Ход игры. Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

### **Игра «Что изменилось?»**

Цель: развивать внимание, связную речь, умение описывать предмет.

Ход игры. На столе расположены предметы в определенной последовательности.

Посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены.

Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

*Усложнение:*

- Описать предмет, которого не стало
- Рассказать о месте, где он стоял
- На какой звук начиналось название этого предмета
- В названии каких еще предметов есть этот звук?

### **Игра «Почемучкины вопросы»**

Цель: развивать у детей связную речь, мышление.

Ход игры

1. Почему птицы улетают на юг?
2. Почему наступает зима?
3. Почему ночью темно?
4. Почему зимой нельзя купаться в реке?
5. Почему летом жарко?
6. Почему медведь зимой спит?
7. Почему заяц зимой белый?
8. Почему дома нельзя играть с мячом?
9. Почему из трубы идет дым?
10. Почему в доме делают окна?
11. Почему листья на деревьях появляются весной?

### **Игра «Потому что...»**

Цель: развивать у детей связную речь, мышление.

Ход игры. Рассуждения и ответы на вопросы:

«Я мою руки потому, что...»

– Почему ты идёшь спать? и т. д. Объясни.

Взрослый даёт задание ребёнку: «Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой вопрос»

Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна.

– Объясни, почему кошка недовольна?

### **Игра «Распространи предложение»**

Цель: развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Ход игры. Детям предлагается продолжить и закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, воспитатель начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» Этот вариант помимо обогащения грамматического опыта может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям.

### **Игра «Если бы...»**

Цель: развивать у детей связную речь, воображение, высших форм мышления – синтез, прогнозирование, экспериментирование.

Ход игры. Взрослый предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

### **Игра «Составь рассказ»**

Цель: учить составлять небольшие рассказы о людях разных профессий;

Ход игры. Дети учатся составлять рассказы о профессиях.

Взрослый дает образец: «Это доктор. Он лечит людей. Каждому больному он прописывает разные лекарства. Доктор смотрит горло, слушает, меряет температуру, делает уколы.

Следуя образцу, дети составляют по картинкам короткие рассказы о профессии продавца, парикмахера, летчика и т.д.

### **Игра «Пойми меня»**

Цель: развивать у детей умение составлять короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Материал: коробочка с сюжетными картинками.

Ход игры. Взрослый показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты.

– Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени).

Дальше взрослый объясняет детям, что когда он подойдет к кому-то, то этот ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на нее, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете. После того, как все дети вытянут себе по одной

картинке, взрослый спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда взрослый говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом взрослый рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось взрослому.

После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку. Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

### **Игра «Нарисуй сказку»**

Цель: учить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Ход игры

Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков.

Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой. Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

### **Игра «А я бы...»**

Цель: развивать творческое воображение. Учить свободному рассказыванию.

Ход игры

После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.



### **Игра «Закончи сам»**

Цель: развивать у детей воображение, связную речь.

Ход игры

Педагог рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

### **Игра «Придумай рекламу книге (платью и т.д.)»**

Цель: развивать умение творчески использовать слово, умение образно описать предмет, дать ему яркую характеристику.

Ход игры

Ребенок должен рассказать о предмете коротко, ясно, обращая внимание на характерные детали.

### **Игра «Продавец и покупатель»**

Цель: формировать у детей умение строить предложения со словами-признаками.

Материал: предметы (картинок с изображением предметов) похожих по назначению, но разных по внешнему виду.

Ход игры

На столе или полке, мольберте выставлено несколько похожих по назначению, но разных по внешнему виду предметов (картинок с изображением данных предметов). Ребенок должен так описать предмет, чтобы «продавец» понял, о каком предмете идет речь. Название предмета можно не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.

### **Игра «Опиши-угадай»**

Цель: формировать умение составлять небольшие рассказы творческого характера на тему, предложенную воспитателем. Развивать монологическую форму речи.

Ход игры

Ребенок должен описать внешний вид другого ребенка, а остальные дети должны назвать, о ком говорил их товарищ.

### **Игра «Опиши игрушку»**

Цель: развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Материал: игрушки животных.

Ход игры

Постепенно упражнения можно усложнять, добавляя новые признаки предметов и расширяя их.

Перед ребенком следует поставить несколько игрушек животных и описать их.

Лиса – это животное, которое живет в лесу. У лисы рыжая шерсть и длинный хвост. Она ест других мелких животных.

Заяц – это небольшое животное, которое прыгает. Он любит морковку. У зайца длинные уши и очень маленький хвостик.

### **Игра «Волшебный мешочек» («Черный ящик»)**

Цель: развивать воображение, умение рассказывать о характерных свойствах описываемых предметов, их предназначении, материалах, из которых они сделаны, определять тематическую группу, к которой относятся предметы.

Материал: коробка с предметом.

Ход игры

В мешочек или коробку кладется предмет (можно картинку).

Дети постепенно определяют, что лежит в мешочке (ящике), задавая вопросы об определенных свойствах и признаках предметов: «Это игрушка? Она деревянная? Она пластмассовая? Ее можно катать? И т.д.».

### **Игра «Отгадай-ка»**

Цель: учить детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры

Взрослый предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате». После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовить к ответу) взрослый кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

План описания предмета: Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло.

### **Игра «Чего на свете не бывает»**

Цель: учить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Ход игры

Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное.

Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

### **Образование наречия от прилагательных.**

Предложите закончить высказывания. Конь скачет (быстрый) быстро.

Черепашка ползет (медленный)... Собака лает (громкий)...

Звонок звенит (звонкий)... Ветер дует (сильный)... Самолет

улетел (далекий)...

## **Игры на пополнение словарного запаса**

### **Игра «Наоборот».**

Цель – упражнение в подборе антонимов (слов – неприятелей).

Ход игры. Взрослый говорит, что к нам пришёл в гости ослик. Он очень хороший, но вот в чём вся беда: он очень любит всё делать наоборот. Мама – ослица с ним совсем замучилась. Стала она думать, как же сделать его менее упрямым. Думала, думала, и придумала игру, которую назвала «Наоборот». Стали мама-ослица и ослик играть в эту игру и ослик стал не такой упрямый. Почему? Да потому что всё его упрямство во время игры уходило и больше не возвращалось. Он и вас решил научить этой игре. Далее взрослый играет с детьми в игру «Наоборот»: кидает ребёнку мяч и называет слово, а ребёнок, поймавший мяч, должен сказать антоним этому слову (высокий – низкий) и бросить мяч взрослому.

### **Игра «Закончи фразу».**

Цель – развитие умения подбирать противоположные по смыслу слова (слова – неприятели).

Взрослый называет словосочетания, делая паузы. Ребенок должен сказать слово, которое пропустил учитель, т. е. закончить фразу.

-Сахар сладкий, а лимон ...

-Луна видна ночью, а солнце ... .

-Огонь горячий, а лёд ... .

-Река широкая, а ручей ... .

-Камень тяжёлый, а пух ... .

### **Игра «Скажи иначе»**

*Цель:* учить детей подбирать синонимы.

Унылая пора - скучная, грустная, тоскливая, хмурая, печальная.

Небо серое - темное, холодное, пасмурное.

Деревья нагие - голые, обнаженные (без листвы).

Высохли цветы - завяли, зачахли.

Корм- пища, еда, продовольствие.

Долгий - продолжительный, длинный, длительный. И т.д.

### **Игра «Наоборот»**

*Цель:* – упражнение в подборе антонимов (слов – неприятелей).

*Ход:*

Нам с тобой пришёл черёд  
Сыграть в игру «Наоборот».

Скажу я слово «высоко», а ты ответишь ... («низко»)  
Скажу я слово «далеко», а ты ответишь ... («близко»)  
Скажу я слово «потолок», а ты ответишь («пол»)  
Скажу я слово «потерял», а скажешь ты («нашёл»)!  
Скажу тебе я слово «трус», ответишь ты ... («храбрец»)  
Теперь «начало» я скажу – ну, отвечай, ... («конец»).

### **«Репортер»**

Ребёнку дают в руки игрушечный микрофон, и он отвечает на вопросы журналиста. В руках педагога тоже микрофон.

План вопросов:

Что это? (Головной убор ...).

Из каких частей состоит?

Какого цвета?

В какое время года носят?

Кто одевает? (мужчины, женщины, дети).

### **Игра «Какой предмет?»**

Цель – развитие умения подбирать к слову – предмету как можно больше слов – признаков и правильно их согласовывать.

Содержание игры заключается в следующем: взрослый показывает картинку или предмет либо называет слово и задаёт вопрос: «Какой?» Затем участники игры по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному объекту. Выигрывает тот, кто назовёт больше признаков.

### **Игра «Что бывает?»**

Цель – развитие умения соотносить слово – предмет со словом – признаком и правильно их согласовывать.

Эта игра похожа на предыдущую. Отличие состоит в том, что к слову – признаку подбирается как можно больше слов – предметов.

-Зелёный – помидор, крокодил, цвет, фрукт, ...

-красное – платье, яблоко, знамя, ...

### **Игра "Подбери словечко"**

Цель: расширение словарного запаса, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая его друг другу.

Про что можно сказать "свежий"... (воздух, огурец, хлеб, ветер);  
"старый"... (дом, пень, человек, ботинок); "свежая"... (булочка, новость, газета, скатерть); "старая"(мебель, сказка, книга, бабушка); "свежее"... (молоко, мясо, варенье); "старое"(кресло, сиденье, окно).

### **Образование притяжательных прилагательных.**

Предложите послушать высказывания и ответить на вопросы.

У папы есть сын. Чей это сын? (Папин.)

У Марины есть сарафан. Чей это сарафан? У мамы есть шуба. Чья это шуба?

У тети есть туфли. Чьи это туфли?

У Сережи есть пальто. Чье это пальто? У бабушки есть очки. Чьи это очки?

У дедушки есть кресло. Чье это кресло? У дяди есть машина. Чья это машина?