

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №2 «Радуга» пгт Афанасьево

Картотека игр с фразовым конструктором



Воспитатели: Веретенникова С.В.,
Черанева Н.П., Черанева Т.П., Сюзева Л.Н.
Учитель-логопед: Русских Л.А.

Дидактическая игра «Назови картинку»

Цель игры: ознакомление детей с картинками фразового конструктора, расширение словаря.

Игровой материал: картинки фразового конструктора, обозначающие существительные, действия, прилагательные цвета, величины, формы, предлогов.

Игровые действия:

1 вариант. Педагог показывает детям картинки, задавая к ним вопросы:

- Это кто? (Что?)
- Что делает?
- Какой?
- Где кружок на картинке?

Дети отвечают, проговаривают слова. Педагог контролирует речь детей, предлагает повторить...

2 вариант. Педагог просит найти картинку, которую назовет. Педагог проговаривает слово, дети ищут картинку, проговаривают, что нашли.

Дидактическая игра «Определи действие»

Цель игры: составление простого двусоставного предложения. Упражнение в составлении словосочетаний, подбирая действие к существительному. Активизация словаря действий.

Игровой материал: картинки фразового конструктора существительные и действия.

Игровые действия:

Детям предлагаются картинки существительные и действия по любой лексической теме. Детям необходимо подобрать действие к существительному.

Педагог выкладывает картинку обозначающую существительное, задает вопросы:

- Это кто? (Что?),
- ... что делает?

Ребенок подбирает картинку действие. Затем предложить проговорить фразу, показывая каждую картинку.



Дидактическая игра «Подбери признак»

Цель игры: составление простого двусоставного предложения. Упражнение в составлении словосочетаний, подбирая признак к существительному. Активизация словаря признаков.

Игровой материал: картинки фразового конструктора существительные и прилагательные цвета, величины, формы, эмоций...

Игровые действия:

Педагог показывает, выкладывает существительное, просит сказать, что или кто это, задает вопрос - «Какой, какая, какое...?». Дети подбирают картинку обозначающую признак предмета, проговаривает фразу. Педагог контролирует, чтобы ребенок показывал каждую картинку, проговаривал слова правильно. При необходимости допускается сопряженная речь (вместе с ребенком) и отраженная речь (ребенок повторяет за взрослым).

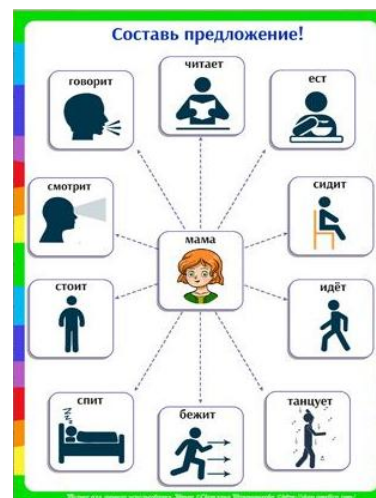
Дидактическая игра «Скажи предложение»

Цель игры: упражнение в подборе слов к заданному изображению.

Игровой материал: картинки фразового конструктора.

Игровые действия:

Педагог составляет предложение из картинок фразового конструктора, дети проговаривают слова, на которые он показывает. Слова проговариваются сначала медленно, а затем быстрее. Картинки можно подбирать по лексическим темам.



Дидактическая игра «Добавь слова»

Цель игры: развитие умения распространять предложение, образуя трехсоставное и четырех составное предложение.

Игровой материал: картинки фразового конструктора: существительные, действия. Признаки, существительные дополнения.

Игровые действия:

1 вариант. Педагог предлагает детям добавить слова в предложение, выкладывает существительное и действие, дети добавляют слово дополнение, например. «Бабушка купила... куклу, платок, огурцы». Педагог организует работу с предложением, задает вопросы к каждому слову, просит повторить предложение.

2 вариант. Педагог предлагает послушать предложение, например, «Мама шьет платье». Далее спрашивает: «Как ты думаешь, что можно сказать про платье, какое оно (красное, длинное и т.д.)? Если мы добавим эти слова, как изменится предложение?»

Дидактическая игра «Мостик»

Цель игры: составление предложения из трех слов. Упражнение в подборе слова, которое связало бы эти два изображенных на карточках предмета.

Игровой материал: картинки фразового конструктора.

Игровые действия:

Педагог выкладывает перед ребенком по очереди две карточки. Задача ребенка – найти слово, которое связало бы эти два изображенных на карточках предмета, являясь как бы «мостиком» между ними. Выбор слов следует обосновать. Например, даются слова: «бабушка» и «торт», «Мостиком» могут быть следующие слова: «купила», «испекла», «принесла» и т.д.

Дидактическая игра «Составь предложения»

Цель игры: развитие умения составлять предложения при помощи картинок фразового конструктора.

Игровой материал: картинки фразового конструктора

Игровые действия:

1 вариант. Педагог предлагает составить предложение по опорным словам в начальной форме. Например: Стоит, на, кактус, столе. Поливать, фиалку, мама. Папа, роза, несет. Герань, бабушка, на, смотрит. Купить, дедушка, алое... Дети находят нужные картинки, проговаривают получившееся предложение, правильно согласуя слова.

2 вариант. Педагог предлагает составить предложение по двум опорным словам в начальной форме. Например: мама, суп. Дети находят нужные картинки, самостоятельно распространяют предложение, добавляя еще картинки, затем проговаривают предложение.

3 вариант. Педагог предлагает составить предложение по картинкам. Он показывает разные картинки, а дети составляют предложение и проговаривают его. Например, мальчик едет. Можно попросить проговорить предложение всем или индивидуально, затем педагог показывает другую картинку.

4 вариант. Педагог показывает сюжетную картинку, а дети составляют по ней много разных предложений. Работа с предложениями как в предыдущем варианте.

5 вариант. Педагог предлагает картинки фразового конструктора и просит составить предложение. Дети составляют предложение по данным картинкам. Например: мама, папа, бабушка, дедушка, сестра, брат. Ест, видит, собирает, дает, дарит... Ягоды, малину, клубнику, смородину...



Дидактическая игра «Волшебные слова»

Цель игры: развитие связной речи, закрепление умения правильно строить предложение, развитие слухового внимания.

Игровой материал: картинки фразового конструктора.

Игровые действия:

Педагог говорит детям предложение, в котором все слова поменялись местами, и предлагает построить правильное предложение. Дети выкладывают предложение при помощи картинок фразового конструктора, произносят предложение, правильно согласуя слова.

Дидактическая игра «Живые слова»

Цель игры: упражнение в составлении предложений.

Игровой материал: картинки фразового конструктора.

Игровые действия:

Педагог раздает детям картинки фразового конструктора. Дети строятся в шеренгу так, чтобы получилось правильное предложение. Можно предложить поменяться местами. Дети по порядку называют свою картинку, получается предложение, или желающий ребенок проговаривает предложение.

Дидактическая игра «Кто? Что?»

Цель игры: упражнение в составлении предложений, используя разные модели.

Игровой материал: картинки фразового конструктора.

Игровые действия:

Педагог предлагает составить предложение при помощи картинок по разным моделям. Например, составь такое предложение, в котором будет говориться о том:

- Кто? Что делает? (Брат ест);
- Какой (какая, какое)? Что? (кого?) (Зеленый огурец);
- Кто? Что делает? Что? (Маша поливает помидоры);
- Кто? Что делает? Какой (какая)? Что? (Мама гладит длинную юбку);
- Кто? Что делает? Где (на чем)? (Кошка лежит на диване)...



Дидактическая игра «Скажи, где...»

Цель игры: упражнение в составлении предложений с предлогом, уточнение пространственных отношений.

Дидактический материал: картинки фразового конструктора, обозначающие существительные, действия, предлоги.

Игровые действия:

Перед началом игры вспомнить предлоги, как они изображены на картинках фразового конструктора.

1 вариант. Педагог предлагает сюжетную картинку, просит рассказать, где находится кот и составить предложение, используя маленькое слово - предлог. Дети называют, где кот и составляют предложение.

2 вариант. Педагог просит детей послушать предложение и вставить пропущенный предлог. Дети составляют предложение, проговаривают его. Например:

- Пчела села...цветок.
- Кот лежит...коробке...

3 вариант. Педагог предлагает детям предложение с неправильным применением предлога, дети исправляют ошибку, заменив предлог.

