

# Формирование грамматического строения речи у дошкольников

Методическая разработка.  
Рекомендации. Речевые игры.  
Подготовила: учитель-дефектолог:  
Ларикова Ю.А.  
ГБДОУ №56 Колпинского района СПб

# Формирование существительных во множественном числе

## ИГРА «ПОХВАСТУШКИ»

- Играем в хвастунишек, один хвастается в единственном числе, а другой во множественном числе. Для детей постарше еще можно усложнить задачу и придумывать слова по текущей лексической теме, развивая при этом концентрацию внимания, память и мышление.
- «У меня кот - а у меня коты
- У меня котенок - а у меня котята», или
- «У меня огурец - а у меня огурцы» и т.д.
- При использовании ИКТ дети играют роли каких-либо героев сказок и мультфильмов.

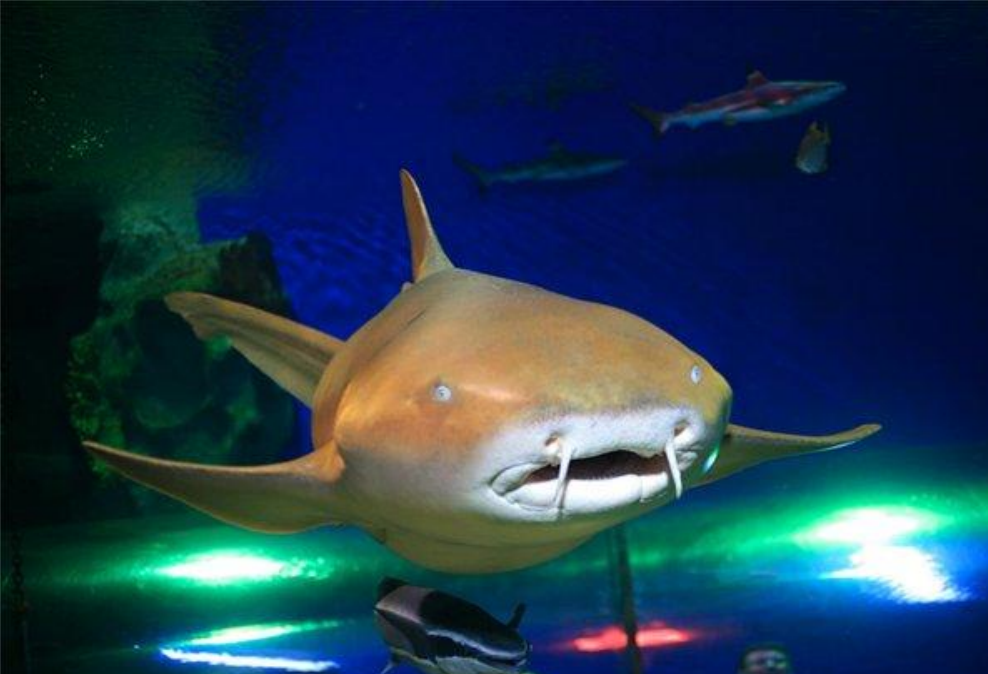


# Учимся употреблять существительные в винительном падеже (с окончаниями -У, -А)

- ▣ «Я люблю...» – эта игра также создает настроение (хорошо использовать в конце занятия), очень развивает внимание и память, а также способствует активному пополнению словаря. Ребенок называет любое слово по данной лексической теме, а следующий называет слово предыдущего и прибавляет что-то свое и т.д. со всей подгруппой. Здесь можно использовать и одежду, и транспорт, и имена, и продукты питания, и животных... Например по теме «Обитатели севера»: «Я люблю пингвина». Следующий: «Я люблю пингвина и моржа». Следующий: «Я люблю пингвина, моржа и белого медведя». Следующий: «Я люблю пингвина, моржа, белого медведя и морского котика»...

# Существительные в винительном падеже (с окончаниями -У, -А). Похожие игры

- Игра «Кого ты видел в зоопарке (океанариуме)?», «Кого ты видишь?» - эту игру можно использовать в начале формирования словаря и представлений по выбранной лексической теме. (подборка слайдов смотри ниже)
- Игра «Накорми животное» – про домашних или дИКИХ ЖИВОТНЫХ (подборка слайдов смотри ниже)







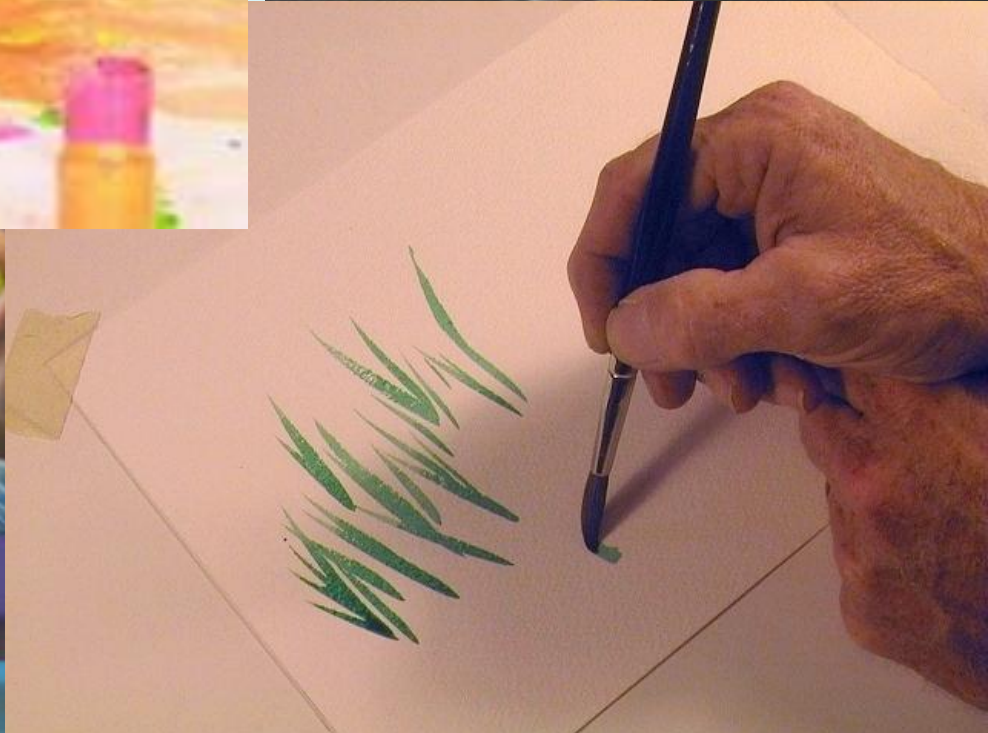


# Учимся употреблять существительные в творительном падеже (чем?)

- ▣ Игра «Накорми животное»
- ▣ Если дети постарше можно использовать изображение конкретной пищи животного «Я накормлю лошадку **сеном**», при этом хорошо изготовить небольшие изображения этой пищи и заламинировать.
- ▣ Игра «Кто чем?» (рисует, ест, пилит...)
- ▣ При использовании ИКТ, опять вступают в игру сказочные герои, или из мультфильмов (см.дальше примеры игр).







**Спасибо за внимание**

