МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ТАЗОВСКИЙ РАЙОН

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Звёздочка»

Речевые игры с ЛЕГО-конструктором по развитию грамматического строя речи у детей дошкольного возраста.

Подготовила: Медведева Елена Николаевна

Должность: учитель-логопед

Место работы: МБДОУ д/с «Звёздочка»

Развивать грамматический строй речи - это значит развивать умение изменять и образовывать слова, т.е. умение правильно произносить окончания слов, согласовывать слова в предложениях, пользоваться в речи предлогами. Своевременное формирование грамматического строя ребенка дошкольного возраста является важнейшим условием его полноценного речевого и общего психического развития. Овладение грамматическим строем языка осуществляется на основе познавательного развития, в связи с освоением предметных действий, игры, труда и других видов детской деятельности. Грамматический строй в процессе становления речи усваивается детьми самостоятельно, благодаря подражанию речи окружающих. При этом важную роль играют благоприятные условия воспитания, достаточный уровень развития словаря, наличие активной речевой практики, состояние нервной системы ребенка. Понимать речь окружающих, выражать собственные мысли ребенок не сможет, не овладев грамматическим строем речи. Дошкольник шестого года жизни владеет навыками согласования и словоизменения. При работе с конструктором хорошо отрабатывать согласование числительных с существительными (Сколько в твоем домике окошек? Сколько ягодок на кустике? В твоем зоопарке много кого? и т.д.). Конструирование фигур животных помогает детям научиться отработке падежных окончаний (котенок (без чего?)- без хвоста, стол (без чего?) – без ножки и т.д.)

Игра «Какой, какая, какое»

Цель: закрепление навыка согласования прилагательных с существительными. Оборудование: лего-наборы для построек двух башен, двух мостиков, двух дорожек, двух горок.

Ход игры:

ведущий предлагает игрокам разбиться на пары. Каждой паре необходимо сделать диаметрально противоположные постройки, сравнить их между собой и назвать: высокая башня- низкая башня, высокий мостик- низкий мостик, длинная дорожка- короткая дорожка, узкая дорожка-широкая дорожка, высокая горка- низкая горка. 1 вариант: ведущий предлагает назвать еще предметы, которые могут быть высокими и низкими, длинными и короткими, широкими и узкими. 2 вариант: ведущий предлагает отобрать карточки, изображающие предметы, которые можно назвать так же, как о выполненной постройке.

Пример: высокая башня - высокий дом, высокая ваза, высокое дерево, высокий человек, высокая гора и т.д. Низкая башня - низкий дом, низкая ваза, низкое дерево, низкая гора и т.д.

Игра «Он-она-оно»

Цель: закрепление навыка согласования местоимений с существительными. Оборудование: 2 лего-фигурки – девочка и мальчик и квадрат (платформа). Девочка – обозначает слова женского рада, мальчик – мужского, платформа – слова, обозначающие предметы среднего рода, набор карточек с изображением предметов. Примерный перечень карточек: лимон, окно, дерево, слива, яблоко, груша, вишня, кресло, клубника, шкаф, стул и т.д.

Ход игры:

1 вариант: ведущий предлагает игроку/игрокам назвать предметы, которые подошли бы к первой схеме: ОНА МОЯ, затем ко второй – ОН МОЙ, потом к третьей –ОНО МОЁ.

2 вариант: ведущий предлагает игроку/игрокам отобрать среди карточек предметы, о которых можно сказать ОНА МОЯ, затем ОН МОЙ, потом ОНО МОЁ.

Игра «Посчитай и назови»

Цель: развитие умения согласования количественных числительных с существительными. Оборудование: наборы лего-деталей для сборки цифр 1,2,5 и карточки с предметами.

Ход игры:

ведущий предлагает назвать предметы на карточках, если их бы было 1 (один, одна), 2 (два, две), 5 (пять). Можно использовать предметы произвольно и по лексическим темам. А также сосчитать предметы по порядку до пяти (одна собака, две собаки, пять собак). Например: один петух, две собаки, пять цыплят.

Игра «Сочиняем предложения»

Цель: развитие навыка составления схемы предложения. Оборудование: карточки со схемами предложений, построенные при помощи лего-деталей, и постройки из лего-конструктора.

Ход игры:

ведущий предлагает игроку/игрокам рассмотреть карточки со схемами предложений. Каждому игроку необходимо составить свою версию предложения по схеме.

Игра «Что где, кто где?»

Цель: развитие предложно-падежных конструкций, понимание употребления предлогов. Оборудование: набор для постройки деревенского двора из лего-конструктора, машины и т.д. Фигурки забора и деревьев из разных лего-наборов. Фигурки домашних птиц и животных: козленок, петух, теленок, ягненок и другие.

Игра «Кто без кого?»

Цель: развитие предложно-падежных конструкций (Родительный падеж, единственное число). Оборудование: лего - наборы для постройки домашних животных и птиц.

Ход игры:

ведущий предлагает игроку/игрокам построить домашних животных и птиц. Затем необходимо припомнить, как зовут детёнышей/птенцов, определить, кто без кого. Примерные ответы: баран без ягненка, собака без щенка, петух без цыпленка, утка без утенка, индюк без индюшонка, овца без ягненка и т.д.

Игра «Кто с кем?»

Цель: развитие предложно-падежных конструкций (Творительный падеж, единственное число). Оборудование: наборы лего - деталей для конструирования домашних животных и птиц.

Ход игры:

ведущий предлагает игроку/игрокам собрать из конструктора домашних животных и птиц и припомнить их детёнышей/птенцов. Примерные ответы: баран с ягненком, собака со щенком, петух с цыпленком, утка с утенком, индюк с индюшонком, овца с ягненком и т.д.

Игра «Зашифрованное письмо».

Ребенку рассказывается сказка про героя, который написал письмо и зашифровал его. По картинке ребенок определяет, какая схема соответствует слову (из ЛЕГО строим на желтой детали, например, синий красный синий-мак). Для определения количества слогов в слове мы строим пирамиду в несколько ярусов. Каждый ярус- количество слогов. Используем картинки, которые расселяем на нужный ярус (с применением карточек по лексическим темам). Манипулируя деталями конструктора ЛЕГО, ребенок, превращая их то в одну, то в другую букву, запоминает образ буквы, лучше различает сходные буквы. Формировать кинестетические ощущения позволяет упражнение по обведению контура буквы пальчиками, тактильное опознание букв [5].

«Произнеси звук кратко и протяжно»

Задания приведены на примере звука [С].

Предварительная работа: выложить на плато детали конструктора, чередуя короткие и длинные элементы.

Логопед:

«Послушайте, как звучит насос: *«с-с-с»*. Он может издавать протяжный звук: *«с-с-с-с»* и краткий звук: *«с»*. Давайте поиграем. Мы с вами

превратимся в насосы и начнем работу. Работать будем по очереди, по схеме, которую мы выложили на плато.»
Далее логопедпредлагает названному ребенку указать пальцем на первый выложенный на плато элемент конструктора и произнести звук [С]. Если элемент длинный – звук произносится протяжно, если короткий – кратко.

«Продолжи узор и произнеси слоги»

Предварительная работа: выложить на плато ряд из красного, желтого и зеленого элементов.
Логопед :
«Вы уже знаете, что наш веселый насос любит разные песенки. Но иногда он путает слова этих песенок. Давайте ему поможем. Договоримся, что красная деталь – это слог *«СА»*, желтая – слог *«СО»*, зеленая – слог *«СУ»*. Постарайтесь не перепутать и пропеть песенку правильно».
Логопед просит ребенка указывать пальчиком на элементы ряда и произносить слоги в зависимости от его цвета.

«Подбери слова к схемам»

Предварительная работа: выложить на плато два горизонтальных ряда одинаковых деталей: первый ряд – из трех элементов, второй ряд – из четырех элементов.
Логопед:«Каждое слово состоит из определенного количества звуков. Левый ряд деталей на ваших плато – это схема слова, состоящего из трех звуков. Правый ряд – схема слова из четырех звуков».
Логопед показывает детям картинку, название которой состоит из трех звуков, произносит название картинки. Просит детей посчитать количество звуков в слове и определить подходящую схему. То же с картинками, в названиях которых четыре звука.

Игра «Приготовь бутерброд или пирожное»

Цели:

1. Автоматизация и дифференциация поставленных звуков.
2. Развитие фонематического восприятия.
3. Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор Лего дупло, предметные картинки.

Ход игры

Игрок 1-2 человека называют картинку и за это получают деталь Лего. Кто быстрее соберет гамбургер, тот и выиграл.
Логопед: " Перед вами детали Лего. Кто правильно назовет картинку, тот получит деталь. Кто первый приготовит бутерброд, тот победил"

Игра «Слушай внимательно, выполняй старательно»

Цели:

1.Развитие слухового внимания.

2. Закрепление понятий «вверху – внизу», «справа – слева».

Материал: конструктор Лего дупло, предметные картинки.

Ход игры

Игрок 1-2 человека называют картинку и за это получают деталь Лего. Кто быстрее соберет гамбургер, тот и выиграл.

Логопед: " Перед вами детали Лего. Кто правильно назовет картинку, тот получит деталь. Кто первый приготовит бутерброд, тот победил"

Игра «Слушай внимательно, выполняй старательно»

Цели:

1.Развитие слухового внимания.

2. Закрепление понятий «вверху – внизу», «справа – слева».

3. Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор Лего, пластина.

Ход игры

Может участвовать 1-2 игрока. По словесной инструкции логопеда ребенок размещает детали Лего на пластине.

Игра «Колодец»

Цели:

1.Автоматизация звука Л в предложениях.

2.Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор Лего дупло, предметные картинки со звуком Л.

Ход игры

Может участвовать 1игрок. Ребенку предлагается построить колодец. Затем предметные картинки опускаются в колодец и ребенок проговаривает: «В колодец упал…лук» и т.д. Потом предлагается достать картинки, проговаривая: «Я достал из колодца…»

Игра «Придумай историю»

Цели:

1.Автоматизация звука С в предложениях.

2.Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор Лего дупло, лего-человечки, предметные картинки со звуком С.

Ход игры

Ребенку предлагается выбрать человечков для игры. Придумываются имена Соня и Саня. Затем ребенок выполняет игровые действия с конструктором и предметными картинками. Ребенок составляет предложения, следя за

правильным произношением звука С. (Соня и Саня сидят за столом. Соня ест сливу. Саня ест ананас. Соня пьет сок из стакана. Поехала на автобусе. Саня полетел на самолете. Соня увидела лису. Саня увидел сову и т.д.).

Игра «Картина»

Цели:

1.Упражнять в подборе слов признаков.

2.Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор Лего дупло, пластина, предметная или сюжетная картинка.

Ход игры

Может участвовать 1игрок. Ребенку предлагается сделать рамку для картины из элементов конструктора Лего. При этом, на каждую деталь подбирается слово – признак к картине.

Игра «Разноцветная дорожка»

Цели:

1.Упражнять в подборе слов антонимов.

2.Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор Лего, пластина.

Ход игры

Может участвовать 1игрок. Ребенок и логопед совместно выкладывают дорожку из разноцветных элементов Лего. На каждый элемент, ребенок должен назвать слово с противоположным значением

Игра «На полянке»

Цели:

1.Автоматизация звуков Ж, Ч.

2.Развитие фонематического восприятия.

3.Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор Лего дупло, маленькие игрушки пчела, кузнечик.

Ход игры

Ребенку предлагается посадить на полянке цветы.

Логопед: На полянку прилетела пчела. Пчела летала, медок собирала и громко жужжала: Жжжжж.

Ребенок произносит звук Ж, играя с пчелой.

Логопед: На полянке появился кузнечик. Кузнечик прыгает : Чччч.

Ребенок повторяет за логопедом.

Игра «Тихо-громко»

Цели:

1.Автоматизация звуков в слогах.

2.Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор лего, пластина.

Ход игры

Ребенку предлагается выложить дорожку из элементов лего разной высоты, при этом повторяя заданный слог, если выше – громко, ниже – тихо.

Игра «Найди место звука в слове»

Цели:

1.Развитие фонематического слуха.

2. Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор Лего, пластина, предметные картинки с заданным звуком.

Ход игры.

Ребенку предлагается картинка, в которой нужно определить место заданного звука. Ребенок кладет под картинку длинный кирпичик желтого цвета и прикрепляет модель звука либо вначале, либо в середине, либо в конце.

С помощью конструктора Лего дети могут выкладывать схемы слов и схемы предложений. Для лучшего запоминания образа буквы также используется Лего-конструктор, при этом задействуется зрительный, тактильный и кинестетический анализатор.

Источник материала:

Мазанова Е.В. «Речевые игры с лего» - Самара,2019.