

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение – Центр развития ребенка – детский сад № 199 «Созидание»

**Картотека дидактических игр
по обучению старших дошкольников составлению синквейна**

Составитель: Январева Светлана Валерьевна,
учитель-логопед МАДОУ – ЦРР – детского сада № 199 «Созидание»

Екатеринбург, 2024

Содержание

Пояснительная записка	3
Подготовительный этап	5
Основной этап	36
Приложение «Наглядно-графические схемы»	

Пояснительная записка

Слово «синквейн» происходит от французского слова «пять» и означает «стихотворение пяти строк». Синквейн – нерифмованная пятистрочная стихотворная форма, написанная в соответствии с определёнными правилами. У синквейна много разновидностей, но в последнее время особо популярным стал так называемый «дидактический синквейн».

Синквейн – один из эффективных методов развития речи дошкольника.

В чём его эффективность и значимость?

1. Гармонично вписывается в работу по развитию лексико-грамматической стороны речи, способствует обогащению и актуализации словаря.

2. Является диагностическим инструментом, даёт возможность педагогу оценить уровень усвоения ребёнком пройденного материала.

3. Носит характер комплексного воздействия - не только развивает речь, но способствует развитию памяти, внимания, мышления.

4. Имеет игровую направленность.

5. И самое главное достоинство – это простота. Синквейн могут составить все.

При обучении составления синквейну решаются следующие **задачи**:

- Уточнение, расширение, активизация словаря;
- Знакомство с понятиями: «слово, обозначающее предмет», «слово, обозначающее действие предмета», «слово, обозначающее признак предмета»;
- Дети учатся: подбирать к существительному прилагательные, подбирать к существительному глаголы;
- Дети знакомятся с понятием: предложение. Составляют предложения по предметной, сюжетной картине, используя схемы предложений;
- Дети выражают своё личное отношение к теме одной фразой; а также используют знания пословиц, поговорок по заданной теме.

Алгоритм составления синквейна:

Синквейн состоит из пяти строк его форма напоминает ёлочку:

1. 1 строка – Название. Одно слово, обычно существительное, отражающее главную идею;
2. 2 строка – Описание. Два слова, прилагательные, описывающие основную мысль;
3. 3 строка – Действие. Три слова, глаголы, описывающие действия в рамках темы;
4. 4 строка – Фраза из нескольких слов, показывающая отношение к теме, выражающая личное отношение автора синквейна к описываемому предмету или объекту;
5. 5 строка – Синоним названия темы. Одно слово-резюме, характеризующее суть предмета или объекта (обобщающее слово).

Синквейн может использоваться не только в индивидуальной, подгрупповой и фронтальной работе, на занятиях, в режимных моментах, в совместной деятельности педагогов с детьми, а также рекомендуется родителям, в связи с этим обуславливается практическая значимость данной тематики.

Уместно начинать на начальном этапе обучения детей составлению синквейна с использования дидактические игры и упражнений.

В данной картотеке представлен практический материал в виде систематизации дидактических игр по обучению старших дошкольников составлению дидактического синквейна. Система работы включает в себя подготовительный и основной этапы.

Цель картотеки дидактических игр – помочь педагогам познакомить детей с основными понятиями (слово-живой предмет, слово-неживой предмет, слово-признак, слово-действие, предложение, слово-ассоциация) и их содержанием, а также с алгоритмом написания дидактического синквейна.

Материал картотеки может быть полезен воспитателям, учителям-логопедам, а также родителям.

Использование синквейна в коррекции ОНР учителями-логопедами способствует успешной коррекции всей речевой системы в целом: развивается импрессивная речь детей, обогащается и активизируется лексическая сторона речи, закрепляются навыки словообразования, формируется и совершенствуется умение использовать в речи различные по своему составу предложения, умение описывать предметы, составлять синквейн по предметной картинке (сюжетным) картинкам, по прослушанному рассказу или сказке.

Подготовительный этап
Знакомство детей с основными понятиями и их содержанием

Знакомство со следующими понятиями:



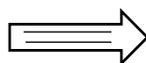
- слово – неживой предмет



- слово – живой предмет



- слово – признак



- слово – действие



- предложение



- слово-ассоциация

Последовательность изучения понятий:

1. Формирование умения ставить вопросы к словам, обозначающим предметы (живые, неживые), действия и признаки предмета;
2. Формирование умения подбирать слова, обозначающие живые и неживые предметы, несколько действий, которые может производить предмет и несколько признаков к этому предмету;
3. Знакомство с предложением. Учатся составлять простое нераспространенное предложение, затем распространенное, путем введения в него определения, дополнения. Дается понятие о коротких словах-предлогах;
4. Знакомство со словами-ассоциациями, связанными по смыслу с описываемым предметом.

Игра «Живое, неживое»

Задачи:

1. Закрепить понятие о предмете и его названии.
2. Формировать умение определять «живые» и «неживые» предметы.

Предварительная работа:

- объяснить детям, что они живут в мире, их окружают разные предметы. Люди придумали для каждого предмета свое название. Доска на четырех ножках, за которой можно обедать, играть, называется «стол». Мы видим предмет и называем его словом. Детям предлагается назвать 3-4 слова, обозначающих различные предметы;

- познакомить детей с понятиями «живой» предмет, «неживой» предмет. Побеседовать о свойствах «живых» и «неживых» предметов.

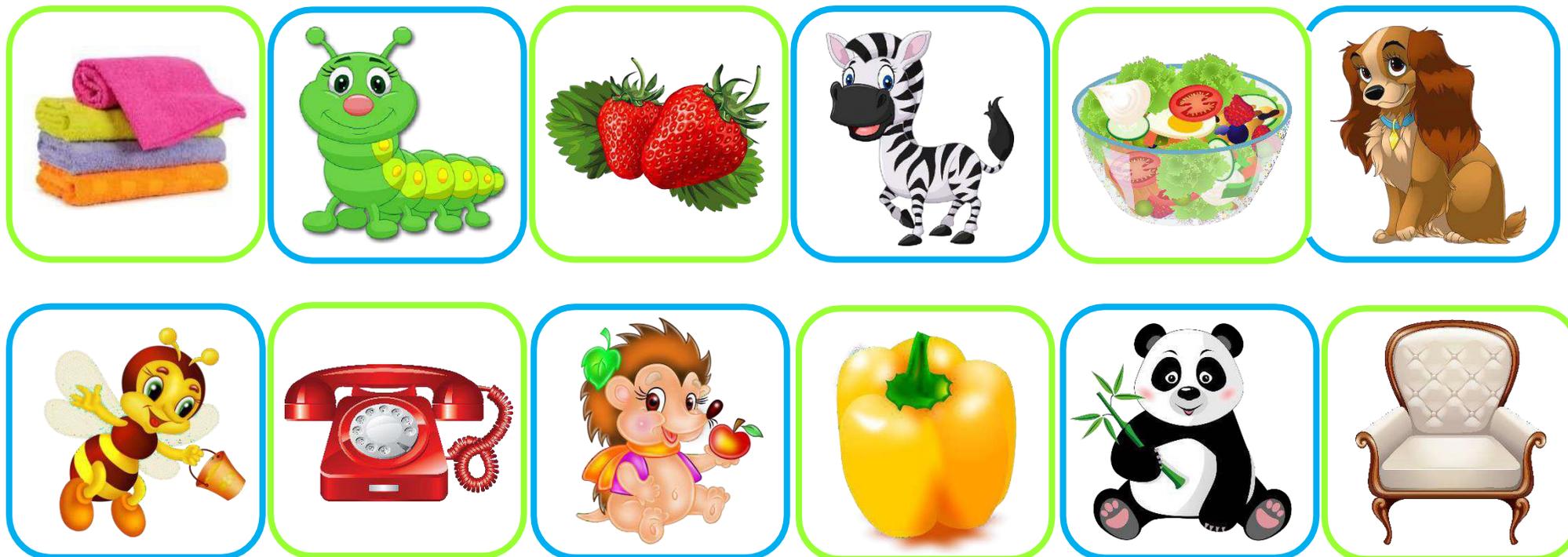
Оборудование: предметные картинки, с изображениями «живых» и «неживых» предметов.

Описание игры. Педагог показывает картинки с изображениями «живых» и «неживых» предметов. На «живой» предмет – дети, например, хлопают в ладоши, на «неживой» – топают (*действия выбираются детьми*).

Пример: белка, лиса, камень, стул, облако, муравей, аист, дерево и т.д.

Варианты картинок:





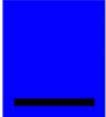
Игра «Покажи картинку-символ»

Задачи:

1. Совершенствовать умение определять живые и неживые предметы;
2. Познакомить с графическим обозначением предмета («живого», «неживого»).

Предварительная работа: познакомить детей с картинками-символами: «неживой» предмет – синий прямоугольник, «живой» предмет – человечек.

Описание игры. Педагог называет различные слова-предметы «живые» и «неживые». Если дети слышат название «живого» предмета, то поднимают человечка, если «неживого» – синий прямоугольник.

Пример: пчела -  , ведро -  и т.д.

Игра «Подбери вопрос»

Задачи:

1. Формировать умение, правильно, ставить вопрос;
2. Совершенствовать умение подбирать картинку-символ к предмету.

Предварительная работа: объяснить детям, что все слова, обозначающие «живые» предметы отвечают на вопрос «Кто?», а «неживые» на вопрос «Что?».

Оборудование: предметные картинки, с изображениями различных предметов, картинки-символы, обозначающие «живой» и «неживой» предмет

Описание игры. Детям предлагается выбрать любую картинку с изображением предмета, поставить к нему вопрос и подобрать картинку-символ.

Пример:



Это кто?



Это что?



Игра «Это кто? Это что?»

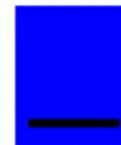
Задачи:

1. Формировать умение, правильно, ставить вопрос;
2. Совершенствовать умение определять живые и неживые предметы.

Оборудование: предметные картинки, с изображениями «живых» и «неживых» предметов, картинки-символы, обозначающие «живой» и «неживой» предмет.

Описание игры. Детям предлагается рассмотреть картинки и разделить их на две группы: «живые» предметы и «неживые» предметы.

Пример:



Игра «Четвертый лишний»

- Задачи:** 1. Формировать умение находить «лишний» предмет;
2. Формировать умение обосновывать свой выбор.

Оборудование: карточки, разделенные на четыре квадрата с изображениями одного «живого» и трех «неживых» предметов или одного «неживого» и трех «живых» предметов, мелкие белые прямоугольники.

Описание игры. Детям предлагается рассмотреть картинки и закрыть белым прямоугольником ту картинку, которая является «лишней», обосновать свои действия.

Пример: «Гусеница – лишняя, потому что это – «живой» предмет, а погремушка, кресло и салат – это «неживые» предметы».



Игра «Какой он? Какая она? Какое оно?»

Задачи:

1. Дать понятие о словах, обозначающих признаки предмета;
2. Познакомить с графическим обозначением признака предмета.

Оборудование: предметные картинки с изображениями различных предметов, картинки-символы, обозначающие признак предмета .

Описание игры. Педагог показывает детям картинку с изображением лимона и предлагает поставить вопрос к слову лимон (*какой?*) и ответить на него (*жёлтый, овальный, маленький, большой, кислый и т.д.*). Затем педагог говорит: «Мы услышали много разных слов, и к этим словам можно поставить вопрос «какой? Эти слова обозначают признаки предмета (показ картинки-символа ). А теперь посчитайте, сколько я скажу слов: Удобное, мягкое (*Два слова*). Какое первое слово? (*Удобное*). Какое второе слово? (*Мягкое*). Теперь вы назовите по два слова-признака. Педагог указывает на предметы, и спрашивает «Какой он? Какая она? Какое оно?». Дети отвечают. Таким образом, отрабатываются прилагательные мужского, женского и среднего рода.

Пример:



Удобное



Мягкое



Игра «Угадай, что это? кто это?»

Задачи:

1. Закреплять в речи детей слова-предметы и слова-признаки;
2. Обогащать словарь детей.

Описание игры. Педагог предлагает детям отгадать предмет по его признакам.

Пример: Маленький, круглый, колючий —...(ежик).

Какой ёжик?—...

Стройная, зелёная, колючая —... (елка).

Какая ёлка? —

Игра «Опиши предмет»

Задачи: 1. Закреплять в речи детей слова-предметы и слова-признаки.

2. Обогащать словарь детей.

Оборудование: предметные картинки с изображениями различных предметов, картинки-символы, обозначающие признак

предмета 

Описание игры. Педагог показывает детям картинку с изображением предмета и предлагает поставить к нему вопрос и подобрать подходящие по смыслу слова-признаки.

Пример:



Какая клубника?

Сладкая, красная, душистая, ароматная



Игра «Кто что делает?»

Задачи:

1. Дать понятие о слове, которое обозначает действие;
2. Познакомить с графическим обозначением действия предмета.

Оборудование: картинка-символ, обозначающая действие предмета



Описание игры. Педагог приглашает одного из детей к доске и даёт ему задание (тихо, чтобы не слышали другие дети): «Саша, рисуй». И спрашивает у детей: «Что делает Саша?» Дети, должны ответить одним словом. Затем педагог даёт другие задания ребёнку, а дети называют его действия.

Далее педагог говорит: «К словам, которые вы называли, и которые называла я, можно поставить вопрос: что делает? Эти слова обозначают действие (показ картинки-символа ) Теперь я буду называть слова, а вы будете ставить к ним вопрос».

Например: Варит (*что делает?*), шьёт (*что делает?*), бежит (*что делает?*), смеётся (*что делает?*).

Игра «Кто как передвигается?»

Задачи: 1. Формировать умение различать слова, обозначающие действие предмета;
2. Развивать слуховое внимание и память.

Оборудование: предметные картинки с изображениями различных животных, птиц, насекомых и др.

Описание игры. Педагог показывает предметную картинку. Дети определяют животное и называют способ его передвижения.

Пример: зебра – скачет, рыба – плавает, кузнечик – прыгает и т.д.



Зебра - скачет



Гусеница – ползет

Игра «Кто как голос подаёт?»

Задачи: 1. Формировать умение различать слова, обозначающие действие предмета;
2. Развивать слуховое внимание и память.

Оборудование: предметные картинки с изображениями различных животных, птиц, насекомых и др.

Описание игры. Педагог показывает предметную картинку. Дети определяют животное и называют как оно голос подает.

Пример: воробей – чирикает, лягушка – квакает, корова – мычит и т.д.

Игра «Кто, что умеет делать?»

Задачи:

1. Формировать умение различать слова, обозначающие действие предмета;
2. Развивать слуховое внимание и память.

Оборудование: предметные картинки с изображениями людей разных профессий.

Описание игры. Педагог показывает предметную картинку. Дети определяют профессию и называют, что делает человек этой профессии.

Пример: продавец – продает, врач – лечит, художник – рисует и т.д.



Художник - рисует



Врач – лечит

Игра «Отгадай, кто это?»

Задачи:

1. Формировать умение различать слова, обозначающие действия предмета;
2. Развивать слуховое внимание и память.

Описание игры. Педагог называет действия, которые свойственны данному животному. Дети должны догадаться, о каком животном идёт речь.

Пример: Сторожит, грызёт, лает – кто это? - (Собака).

Игра «Назови слово»

- Задачи:**
1. Формировать умение различать слова, обозначающие предмет, и слова, обозначающие действие;
 2. Расширять предметный и глагольный словарь детей.

Оборудование: предметные картинки с изображениями «живых» и «неживых» предметов, простые сюжетные 1-фигурные картинки.

Описание игры. Педагог раскладывает на столе предметные картинки, изображающие стол, кошку, бегущего ребёнка, сидящего человека, бабочку, книжку и т.д., и предлагает детям, опираясь на эти картинки, назвать по одному слову, к которому можно поставить вопросы: «Кто это?», «Что это?», «Что делает?».

Пример:



Что делает? Летит

Игра «Ответь на вопрос»

Задачи:

1. Закреплять в речи детей слова, обозначающие предметы, действия, признаки предметов;
2. Расширять словарь детей.

Оборудование: предметные картинки с изображениями «живых» и «неживых» предметов, простые сюжетные 1-фигурные картинки.

Описание игры. Педагог, показывает детям картинки и задает вопросы:

«Кто это?» - «*Девочка*»; «Что делает?» - «*Танцует*». «Что это?» — «*Мяч*»; «Какой?» — «*Круглый, синий*» и т.д.



Игра «Что делают этим предметом?»

Задачи. Развивать умение подбирать слова-предметы и слова-действия.

Оборудование: предметные картинки с изображениями различных инструментов.

Описание игры. Педагог, показывает детям картинки и задает вопросы:

Кисточкой (что делают?) — *рисуют*; Кто? — *художник, дети*.

Веником (что делают?) — *подметают*; Кто? — *дворник*. и т.д.

Игра «Кто знает, пусть продолжает»

Задачи: 1. Упражнять в классификации предметов;
2. Расширять предметный словарь детей.

Описание игры. Педагог называет обобщающее слово, а дети - слова, относящиеся к данному значению.

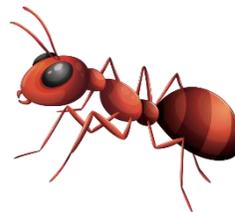
Пример: Насекомые - ... (муха, бабочка, жук, кузнечик, комар и т.д.);

Мебель - ... (стул, стол, шкаф, комод, тумба и т.д.)

Игра «Что общего?»

Задачи: 1. Активизация слов с обобщающим значением;
2. Развитие понимания родовидовых отношений между словами.

Оборудование: предметные картинки по различным лексическим темам. Пример: насекомые



Описание игры. Педагог показывает две или три картинки. Дети их называют и определяют общее в значении этих слов.

Игра с мячом «Я знаю пять...»

Задачи: 1. Активизация слов с обобщающим значением;
2. Развитие понимания родовидовых отношений между словами

Оборудование: мяч.

Описание игры. Дети встают в круг. Первый игрок, в руках у которого мяч, начинает игру словом: «Я» и передает (перебрасывает) мяч рядом стоящему ребенку. Второй игрок принимает мяч, проговаривает следующее слово: «Знаю» - и передает мяч дальше. Третий игрок: «Пять». Следующий ребенок: «Насекомых». Далее каждый «ход» сопровождается названием одного насекомого до тех пор, пока не будет названо пять слов данной группы.

Игра «Что бывает?»

Задачи:

1. Уточнение представлений о признаках предметов;
2. Расширение объема словаря.

Описание игры. Педагог называет признак предмета. Детям необходимо к названному признаку подобрать название предмета.

«Что бывает красным (круглым, высоким, сладким, горячим, вязаным, железным, легким, колючим)?» Дети поочередно предлагают по одному варианту.

Пример: Что бывает колючим? – Ежик, елка, роза, шиповник и т.д.

Игра «Лишняя картинка»

Задачи:

1. Активизация существительных с обобщающим значением;
2. Развитие умения группировать предметы без выделенного признака.

Оборудование: карточки, разделенные на четыре квадрата с изображениями трех предметов по одной лексической теме и одного – по другой, мелкие белые прямоугольники.

Описание игры. Детям предлагается рассмотреть картинки и закрыть белым прямоугольником ту картинку, которая является «лишней», обосновать свои действия.

Пример: «Автобус – лишней, потому что это – транспорт, а стул, шкаф и стол – это мебель».



Игра «Бывает – не бывает»

Задачи:

1. Уточнение представлений о признаках предметов;
2. Расширение объема словаря.

Описание игры. Педагог говорит предложение, содержащее в себе верное или ошибочное суждение. Дети, в случае необходимости, исправляют ошибку.

Пример: яблоко соленое; груши растут на деревьях; поезд летает по небу; автобус перевозит людей; в кастрюле жарят, а на сковороде – варят; черепаха быстро бегают; заяц лает; медведь спит в берлоге; волк спит в дупле и т.д.

Игра «Угадай предмет»

Задачи:

1. Уточнение представлений детей о местоположении и функциональной принадлежности предметов.

Оборудование: предметные картинки по лексическим темам.

Описание игры. Педагог называет функцию и местоположение предмета. Дети должны отгадать картинку по описанию.

Пример: Двигается по воде, перевозит людей и грузы – (корабль).

Двигается в небе, перевозит людей, грузы - (самолет).

Ездит по дорогам, перевозит грузы - (грузовик).

Игра «Это что?»

Задачи:

1. Упражнять в подборе слов-предметов «неживых»;
2. Расширять словарь детей.

Описание игры. Педагог называет слово-признак, а дети подбирают к нему слова-предметы.

Пример: Горький... - лук, перец;

Кислый... Сладкое... Круглый... Зеленый... Большой... Хрустящий... Длинный... Сочный... Пупырчатый...

Игра «Это кто?»

Задачи: 1. Упражнять в подборе слов-предметов «живых»;

2. Расширять словарь детей.

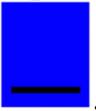
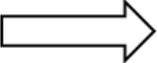
Описание игры. Педагог называет слово-признак, а дети подбирают к нему слова-предметы. *Пример:*

Трусливый – *заяц*; неуклюжий – *медведь*;

Слабый...Сильный...Злой...Хитрая...Горбатый...Добрый...Полосатый...Колючий...

Игра «Придумай загадку»

Задачи. Уточнение представлений о признаках и действиях предметов и живых существ.

Оборудование: предметные картинки, картинки-символы ,  ,  , 

Описание игры. Педагог размещает на доске предметные картинки (4 штуки). Ребенок выбирает и описывает любую картинку из четырех с помощью картинок-символов.

Пример: Это «неживой» предмет 

Он круглый, синий, резиновый, гладкий,

Может прыгать, катиться, отскакивать.

Что это?



Игра «Подбери признак»

- Задачи:** 1. Упражнять в подборе слов-признаков к предмету;
2. Расширять словарь детей.

Описание игры. Педагог задает вопрос, а дети отвечают на него, подбирая слова-признаки.

Пример: Яблоко похоже на помидор, потому что оно (какое?) – *круглое, сладкое.*

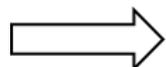
Миша нашел (какой?) гриб – *съедобный, белый.*

Игра «Подбери слова к действию»

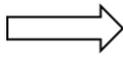
- Задачи:** 1. Упражнять в подборе слов-предметов к слову-действию;
2. Расширять словарь детей;
3. Развивать умение дифференцировать «живые» и «неживые» предметы.



Оборудование: картинки-символы ,



Описание игры. Педагог называет действие, а дети подбирают максимальное количество слов-предметов к нему, одновременно, с помощью картинок-символов, определяя «живой» или «неживой» это предмет.

Пример: Краснеет (кто? что?)  - помидор , яблоко , клубника , человек  и т.д.

Игра «Назови главное»

Задачи. Обучение выделению существенных признаков предметов (развитие понятийного аспекта значения слова).

Описание игры. Педагог перечисляет части предмета и задает вспомогательные вопросы: «Без чего не может обойтись предмет?», «Без чего может обойтись предмет?». Дети выбирают из ряда слов одно, обозначающее существенный признак

предмета, без которого предмет не может существовать, затем – может.

Пример: Яблоко: мякоть, червяк, семена, лист

Без чего яблоко не может обойтись? (*Без мякоти*)

Без чего может обойтись? (*Без червяка*)

Игра «Расширь предложение»

- Задачи:** 1. Формировать умение строить предложение по сюжетной картинке;
2. Познакомить с правилами написания предложения и графическим обозначением предложения.

Предварительная работа:

- объяснить детям, что слова складываются в предложения. Из предложения мы всегда о чем-то узнаем, т.е. оно содержит в себе определенный смысл.

Оборудование: картинки-символы для составления схемы предложения, сюжетные картинки.

Описание игры. Педагог выставляет сюжетную картинку и называет предложение: «Дети насыпали». Сколько слов в моем предложении? (*Два*). Назовите первое слово. (*Дети*). Второе слово. (*Насыпали*). Что вы узнали про детей? (*Дети насыпали*). А вы узнали, что дети насыпали? (*Нет*). Добавим еще слово в предложение: «Дети насыпали корм». Что теперь вы узнали? (*Что дети насыпали корм*). А вы узнали, кому дети насыпали корм? (*Нет*). Добавим еще слово: «Дети насыпали корм птицам». Что теперь вы узнали? (*Что дети насыпали корм птицам*).

Мы добавляли в предложение по одному слову, и каждый раз узнавали все больше и больше информации. Чем больше слов в предложении, тем больше мы узнаем.

Познакомить с правилами написания предложения и графическим обозначением предложения:



1. Предложение всегда начинается с заглавной буквы.
2. Слова в предложении пишутся отдельно.
3. В конце предложения ставится точка.

Попробуйте составить схему предложения «Дети насыпали»
(*Предложение состоит из двух слов, первое слово пишется с заглавной буквы, в конце предложения ставится точка*).



1. Дополни предложение словами»

3 1. Развивать умение подбирать слова-предметы по смыслу;

2 2. брать предметный словарь детей.

Описание игры. Педагог называет предложение, дети дополняют его словами-предметами по смыслу.

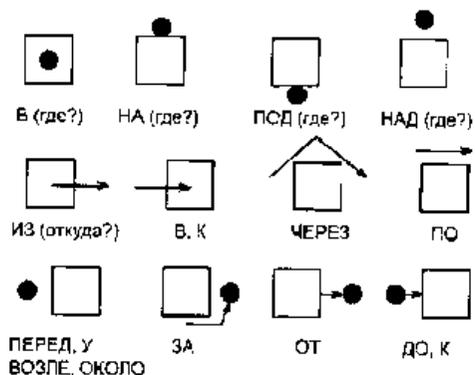
Пример: На огороде выросли... - (огурцы, баклажаны, помидоры);

В корзине лежали... - (грибы, яблоки, овощи).

Игра «Найди картинку»

Задачи. Практическое усвоение детьми предлогов «в», «на», «за», «перед», «около».

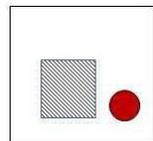
Предварительная работа: познакомить детей с маленькими словами – предлогами с помощью наглядно-графических схем.



Оборудование: наглядно-графические схемы предлогов, опорные картинки.

Описание игры. Педагог выставляет на доску картинки с наглядно-графическими схемами и просит найти и закрыть картинку, на которой: «Щенок спрятался за будкой».

Пример:



Игра «Составь предложение»

Задачи. 1. Формировать умение составлять предложение по опорным картинкам;
2. Расширять словарь детей.

Оборудование: опорные предметные картинки.

Описание игры. Педагог выставляет на доску две опорные предметные картинки, с помощью которых, дети составляют предложение.

Пример: Мяч - лужа



Мяч упал в лужу.

Игра «Назови маленькое слово»

Задачи. Практическое усвоение детьми предлогов «в», «на», «за», «из».

Описание игры.

Педагог сообщает детям, что Незнайка составил рассказ. Но он очень переживает, все ли у него получилось Вот его рассказ: «Кормушку повесили в дерево. Корм насыпали из кормушки. Воробей вылетел на гнездо. Синица села и рябины». Все верно? (*Нет*). Дети исправляют ошибки, которые сделал Незнайка.

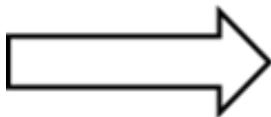
Игра «Почини предложение»

Задачи. Практическое усвоение детьми простых предлогов.

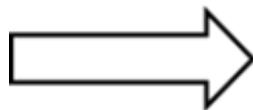
Оборудование: опорные предметные картинки, наглядно-графические схемы простых предлогов, картинки-символы
⇒

Описание игры. Педагог составляет по опорным картинкам предложение, в котором отсутствует предлог. Дети добавляют в предложение схему предлога и проговаривают правильный вариант.

Пример: Гриб растет елка.



РАСТЕТ



РАСТЕТ



ПОД (где?)



Игра «Потому что»

Задачи. Активизация, уточнение значения обобщающих слов (развитие понятийного аспекта значения слова).

Описание игры. Дети заканчивают фразу, начатую педагогом.

Пример: Маша ходит в зоопарк, потому что любит... (*животных*).

Паша быстро починил стул, потому что он умеет обращаться с ... (*инструментами*).

Игра «Предложение рассыпалось»

Задачи. 1. Формировать умение составлять предложение с предлогом по картинке;
2. Упражнять в составлении схемы предложения.

Оборудование: сюжетные картинки, картинки-символы для составления схемы предложения 

Описание игры. Педагог показывает детям картинку и читает слова под ней. Затем предлагает детям составить правильное предложение из этих слов, посчитать количество слов, назвать «маленькое» слово-предлог и составить схему предложения.



Мальчик, с, гуляет, собакой. - Мальчик гуляет с собакой. 

Игра «Сломанное предложение»

Задачи: 1. Упражнять в исправлении деформированной фразы;
2. Развитие связной речи, внимания, памяти, мышления.

Описание игры. Педагог зачитывает детям слова, а они должны их переставить таким образом, чтобы получилось правильное предложение.

Пример: Мама, торт, печь, вкусный. - *Мама печет вкусный торт.*

Маша, с, кукла, играть. - *Маша играет с куклой.*

Игра "Снежный ком"

Задачи: 1. Формировать умение строить длинное предложение;
2. Развивать внимание, память, мышление.

Описание игры. Педагог предлагает начало предложения. Дети по очереди повторяют всю фразу и добавляют слова к предложенному началу.

Пример: «Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан...»

«Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан мыло»; «Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан мыло, зубную щетку»..

Игра «Лесенка предложений»

Задачи. Формировать умение составлять предложение с соответствующим количеством слов.

Оборудование: сюжетные картинки, схема - «лесенка».

Описание игры. Педагог предлагает детям придумать предложения, количество слов в которых должно соответствовать количеству делений на ступеньках.

Пример:



Девочка сидит.

Девочка сидит на диване.

Девочка Даша сидит на
диване.

Девочка Даша сидит на деревянном диване.

Девочка Даша сидит на красивом деревянном диване.

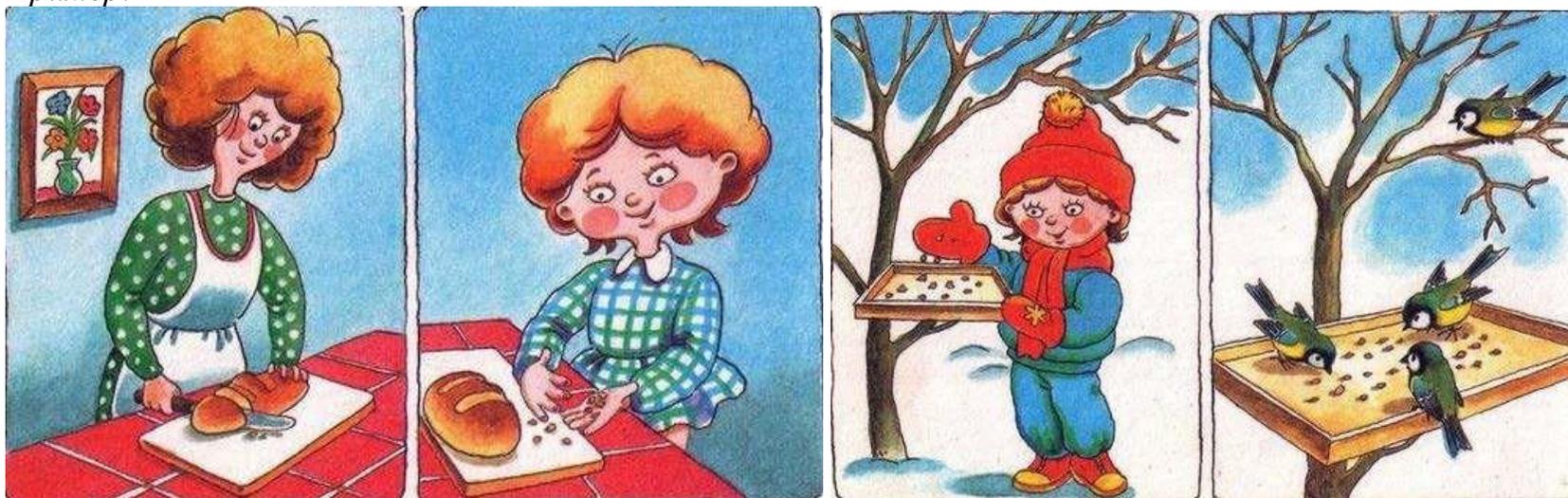
Игра «Составь рассказ»

Задачи. Формировать умение передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Оборудование: серия сюжетных картинок.

Описание 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 вместе они соединяются в связный рассказ.

Пример:



Игра «Найди картинке место»

Задачи: 1. Формировать умение устанавливать правильную последовательность событий;
2. Развивать внимание, мышление, связную речь.

Оборудование: серия сюжетных картинок.

Описание 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 «Исправь ошибку»

Задачи. Развивать умение устанавливать правильную последовательность событий.

Оборудование: серия сюжетных картинок.

Описание игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

Пример:



Игра «Расположи правильно»

Задачи: Развивать умение устанавливать правильную последовательность событий;

Оборудование: серия сюжетных картинок.

Описание игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в хаотичном порядке. Ребёнок должен разложить картинки, определив правильную последовательность событий, а затем составить рассказ.

Пример:



Игра «Закончи предложение»

Задачи. Формирование семантических полей, расширение словаря антонимов.

Описание игры. Педагог произносит незаконченное предложение, предлагая три варианта окончания фразы. Ребенок подбирает нужное слово с противоположным значением.

Пример: Воду в чайнике кипятят, чтобы она стала (теплая, горячая, холодная); Утро закончилось, начинается (ночь, вечер, день) и т.д.

Усложненный вариант: завершить незаконченное предложение самостоятельно, без опоры на предложенные взрослым варианты. Дети подбирают слова с противоположным значением и заканчивают фразу.

Пример: Черепаха ползет медленно, а заяц скачет... (*быстро*);

Конфета сладкая, а таблетка... (*горькая*) и т.д.

Игра с мячом «Скажи наоборот»

Задачи. Формирование семантических полей, расширение словаря антонимов.

Оборудование: мяч.

Описание игры. Дети стоят в шеренге лицом к ведущему. Педагог (ведущий) произносит слово и бросает мяч одному из игроков. Поймавший мяч должен назвать антоним (слово «неприятель») к заданному слову и вернуть мяч ведущему. Если парное слово подобрано верно, ребенок делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто быстрее подойдет к условной линии, на которой находится ведущий. Этот ребенок продолжает игру, придумывая свои слова.

Пример:

день - ...; зима - ...; добро - ...; холод - ...; давать - ...; влететь - ...; забыть - ...; умный - ...; чистый - ...; быстрый -

Игра с мячом «Ассоциации»

Задачи. 1. Формирование умения подбирать слова-ассоциации;
2. Расширение объема словаря.

Предварительная работа:

-объяснить детям, что такое слова-ассоциации, синонимы;

-познакомить с графическим обозначением слов-ассоциаций, синонимов



Оборудование: набор предметных картинок по лексической теме; картинки-символы, обозначающие слова-ассоциации, синонимы.

Описание игры. Педагог договаривается с детьми о том, что им нужно придумывать слова по определенной теме (к примеру, по теме «Посуда»), с опорой на предметные картинки.

Пример:



острый – (*нож*); прозрачный – (*стакан*); глубокая – (*кастрюля*) и т.д.



Усложненный вариант: педагог бросает мяч ребенку и называет какой-либо конкретный признак предмета. Ребенок ловит мяч, добавляет слово, обозначающее предмет, обладающий этим признаком, и возвращает мяч педагогу.

Пример: колючий – (еж), высокий – (человек), стеклянный – (стакан) и т.д.



Игра «Найди пару»

Задачи: 1. Формировать умение различать предметы, сходные по значению;
2. Развивать зрительное и слуховое внимание, связную речь.

Оборудование: картинки с изображением предметов, сходных по значению: чайник – кофейник, перчатки – варежки, ранец –

портфель, сумка – сетка, стакан – кружка, шляпа – шапка, стул – табуретка, настольная лампа – люстра.

Описание игры. Педагог размещает на столе предметные картинки. Вызывается ребенок, который выбирая картинку, называет ее, затем подыскивает к ней пару и комментирует:



*«Это перчатки. Это варежки.
Их надевают на руки».*

Игра «Слова-приятели»

Задачи. Формирование семантических полей, расширение словаря синонимов.

Описание игры. Педагог называет три слова и просит детей выбрать из них два «слова-приятеля».

Пример: старушка – бабушка – дедушка;
танцевать – плясать – петь; и т.д.

Игра «Назови другим словом»

Задачи. Формирование семантических полей (групп слов, связанных по смыслу), расширение словаря синонимов.

Описание игры. Педагог называет словосочетание и задает вопрос: «Как это действие можно назвать иначе, другим словом?».

Пример: малое дитя – (*ребенок*); смелый человек – (*храбрый*); глядеть в окно – (*смотреть*) и т.д.

Игра «Хвостик к слову»

Задачи. Формирование семантических полей (групп слов, связанных по смыслу), расширение словаря синонимов.

Описание игры. Педагог называет предмет и предлагает детям назвать, как можно больше слов связанных с этой темой.

Пример: помидор – *круглый, красный, мягкий, сочный, вкусный, ароматный.*

Игра «Какого слова не хватает»

Задачи. Формирование семантических полей (групп слов, связанных по смыслу), расширение словаря синонимов.

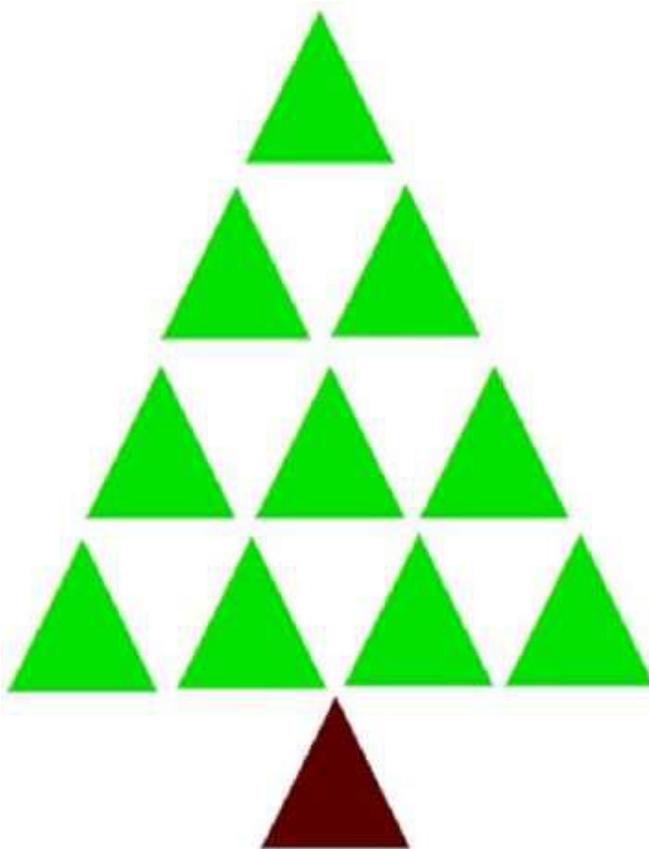
Описание игры. Педагог дает инструкцию: «Я скажу два слова, а ты добавь к ним третье, чтобы стало понятно, как они связаны. Например, я скажу: вечер, еда. Как их связать? Вечером едят. Как называется еда вечером? Ужин. Значит, третье слово будет «ужин». Получается цепочка: вечер, еда, ужин.

Пример: огород, грядка (*овоци*);
елка, подарки (*Новый год*).

Если ребёнок затрудняется в придумывании предложений, третьим словом можно брать действие: кукла, девочка (играть).

Основной этап

Знакомство с алгоритмом составления дидактического синквейна

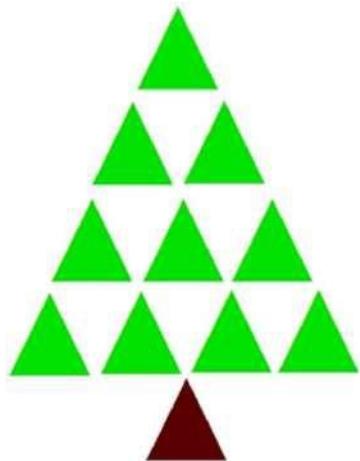


Здесь нам пригодится опорная схема «Елочка». В соответствии с ней будем применять алгоритм составления синквейна.

Вариации заданий при обучении детей составлению дидактического синквейна:

1. Составление синквейна по предметной картинке;
2. Составление краткого рассказа по готовому синквейну (с использованием слов и фраз, входящих в его состав);
3. Составление синквейна по прослушанному рассказу или сказке;
4. Коррекция и совершенствование готового синквейна;
5. «Синквейн–загадка» (без указания темы — без первой строки, необходимо на основе существующих строк, ее определить);
6. «Сломанный синквейн» (анализ неполного синквейна для определения отсутствующей части).

Составление дидактического синквейна по предметной картинке



	<p>Волк</p> <p>Серый, злой</p> <p>Воет, бегает, охотится</p> <p>Я боюсь волков.</p> <p>Дикое животное</p>
--	--

(Вероника, 6 лет)

**Составление краткого рассказа по готовому дидактическому синквейну
(с использованием слов и фраз, входящих в его состав)**



Заяц

Белый, пушистый

Боится, прячется, убегает

Мне жалко зайца.

Дикое животное

В зимнем лесу живет белый пушистый заяц. Жизнь у зайца трудная. Он боится волка и лису, увидев их, прячется или убегает. Мне жалко зайца. Зимой диким животным живется трудно.

Составление дидактического синквейна по прослушанному рассказу или сказке

Например, составление дидактического синквейна о героях русской народной сказки «Колобок»



Колобок

Весёлый, румяный
Убежал, встретил, спел
От всех убежал, а от лисы не смог.
Глупенький



Бабушка

Добрая, заботливая
Скребет, месит, стряпает
Испекла колобок для деда.
Старенькая



Лиса

Рыжая, хитрая
Встретила, обманула, съела
Перехитрила и съела глупого колобка.
Плутовка

Коррекция и совершенствование готового синквейна

Послушайте готовый дидактический синквейн и попробуйте разобраться, всё ли в нем правильно?



Белка

**Рыжая, косолапая (ловкая)
Прыгает, скачет, спит (грызет)
Белка живет в гнезде. (в дупле)
Дикое животное.**

Источники: при составлении картотеки использованы материалы Зайченев Н.В., Баур О.С.