**ТМК ДОУ «Хатангский детский сад комбинированного вида «Снежинка"**

**Дидактические игры для формирования грамматического строя речи**

**Воспитатель:**

**Калинина К.В**

 **«В гостях у матрёшек»**

Цель: упражнять в образовании сравнительной степени прилагательных, в составлении сложно подчинённых предложений с союзом «а»; развивать навык соотношения предметов по величине, зрительное восприятие.

Материал: три карты в виде домиков, разных по высоте; на каждой - в соответствии с их размером изображены матрёшки: большая, средняя и маленькая; наборы карточек с изображениями предметов, отличающихся по размеру.

Ход: «Мы в гостях у матрёшек. В их домах находится много разных предметов. Догадайся, из дома какой матрёшки эта тарелка?». Ребёнок раскладывает карточки с предметами в дом каждой из матрёшек.

«У маленькой матрёшки тарелка мелкая, а у средней какая?...(глубокая),а у большой?..(ещё глубже). Каша в тарелке маленькой матрёшки вкусная (горячая), а у средней?...(вкуснее, горячее), а у большой?...(ещё вкуснее (горячее) или самая вкусная)».

Сравнивать предметы можно в разной последовательности.

Когда ребёнок освоит алгоритм игры, он может самостоятельно определять качества предметов для сравнения. Например, кровать можно сравнить по высоте, ширине, длине, степени удобства, красоте и т.д.

**«Фантастический зверь»**

Цель: упражнять в образовании притяжательных прилагательных; в составлении простых распространенных предложений.

Материал: картинки с изображением фантастических зверей, составленных из частей разных животных (например: голова волка, уши зайца, туловище медведя, хвост петуха, ноги  кабана).

Ход: Ребёнок рассматривает картинку и описывает «невиданного» зверя, называя принадлежность каждой части тела тому или иному животному.

Например: «У этого зверя волчья голова, заячьи уши, медвежье туловище, петушиный хвост, кабаньи ноги».

**«Дерево родственных слов»**

Цель: учить образовывать однокоренные слова.

Материал: карточка с изображением дерева (или веточка дерева), листочки на липучках (на ниточках).

Ход: «Растёт в Лукоморье волшебное дерево. Листья на нём появляются только тогда, когда к слову находятся слова-родственники». Детям предлагается подобрать родственные слова к какому-либо заданному слову. С каждым словом на дерево прикрепляется листочек. Если дети затрудняются, можно помочь им, задав наводящие вопросы.

Например: подобрать однокоренные слова к слову «рыба». Вопросы: «Если рыба маленькая, как можно её назвать? А если большая? Как называется суп с рыбой? Как называется человек, который ловит рыбу? и т.д.»

После того, как дети подобрали слова к заданному слову, «дует ветерок и все слова-листики падают на землю». Предлагается вернуть их обратно на дерево, придумав родственные слова к другому слову.

**«Космическое путешествие с совой Грамотейкой»**

Цель: закрепление представлений об элементарных грамматических правилах, активизация употребления грамматических категорий в речи

Материал: карта космического неба со звёздами голубого, жёлтого, розового и зелёного цветов, на звёздах голубого, жёлтого и розового цвета – цифры, на зелёных – вопросительные знаки; фишки – изображение совы на разном цветовом поле – 5 шт.; кубик; карточки с вопросами (15-20 вопросов по каждому разделу): голубого цвета – вопросы на словообразование, жёлтого – на морфологический строй речи, розового – на синтаксический строй речи; маленькие звёздочки разного цвета – 50 шт.

Количество игроков: от 2 до 5 чел.

Правила игры: 1.Игрок делает ход один раз и отвечает на вопрос. Попав на голубую звездочку, он берёт карточку голубого цвета, на жёлтую – жёлтого, на розовую – розового, и выполняет содержащееся там задание.

  2.Если игрок отвечает правильно, он получает цветную звёздочку. Если ответ неправильный или игрок сделал хоть одну ошибку, не получает ничего.

3. Попав на зелёную звёздочку с красным вопросительным знаком, он должен ответить на вопросы других игроков, с чёрным вопросительным знаком – сам задать вопросы соперникам (в этом случае цветные звёздочки получают все игроки, правильно ответившие на его вопросы). Вопросы должны быть с грамматическим содержанием.

 4. Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество цветных звёздочек.

Ход: Игроки по очереди бросают кубик и делают ход в соответствии с выпавшим числом. Попав на звёздочку определённого цвета, берут карточку такого же цвета и выполняют написанное в ней задание, получив за правильный ответ цветную звёздочку. Если фишка оказалась на зелёной звёздочке, игрок отвечает на вопросы соперников или задаёт вопросы им.