**Сборник речевых игр, направленных на развитие грамматического строя речи у старших дошкольников**

Сборник речевых игр, направленных на развитие грамматического строя речи у старших дошкольников / сост: О.А Несговорова

Рецензент: Г.Н Кочнева

В сборник включены речевые игры, направленные на развитие грамматического строя речи у детей старшего дошкольного возраста, с использованием наглядно-игровых средств. Сборник может быть использован воспитателями дошкольных образовательных организаций, помощниками воспитателей, родителями, студентами, обучающимися по специальности «Дошкольное образование».

© ГБПОУ СО «Камышловский педагогический колледж», 2019

**Содержание**

[**Пояснительная записка** 4](#_Toc9848547)

[**Игры, направленные на формирование морфологической стороны речи** 8](#_Toc9848548)

[***Игра «Дима и его друзья»*** 8](#_Toc9848549)

[***Игра «Буратино-художник»*** 9](#_Toc9848550)

[***Игра «Барсук-почтальон»*** 10](#_Toc9848551)

[***Игра «Загадки Кролика Винни-Пуху»*** 10](#_Toc9848552)

[**Игры, направленные на формирование синтаксической стороны речи** 12](#_Toc9848553)

[***Игра «Урожай»*** 12](#_Toc9848554)

[***Игра «Квартира»*** 12](#_Toc9848555)

[***Игра «Как пройти к зайке?»*** 13](#_Toc9848556)

[***Лото «Предлоги»*** 14](#_Toc9848557)

[**Игры, направленные на формирование способов словообразования** 16](#_Toc9848558)

[***Игра «Барон Мюнхгаузен»*** 16](#_Toc9848559)

[***Игра «Карлсон в гостях у Малыша»*** 16](#_Toc9848560)

[***Игра «Ателье»*** 18](#_Toc9848561)

[***Игра «Головы и хвосты»*** 19](#_Toc9848562)

[**Список литературы** 21](#_Toc9848563)

**Пояснительная записка**

Одна из ключевых задач дошкольного образования – речевое развитие. Речь открывает дошкольнику доступ к культурно-историческому опыту народа. Благодаря речи развивается познавательная сфера ребенка, формируется его внутренний мир.

Важнейшим условием полноценного речевого развития ребенка является своевременное формирование грамматического строя речи, что отмечается в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования. Освоение ребенком грамматического строя языка имеет большое значение, т.к. только морфологически и синтаксически оформленная речь может быть понятна собеседнику и может служить для него средством общения со взрослыми и сверстниками.

К эффективным методам развития грамматического строя речи исследователи относят различные игры. В то же время специалисты считают необходимым при формировании грамматической стороны речи у дошкольников использование наглядности.

Однако наглядные средства применяются, в основном, в виде картинок, игра, организованная на занятии, часто носит характер дидактического упражнения: «Назовите картинку», «Проведите линию от (к) нужной картинке», «Разложите карточки под картинками» и т.п. Занятие часто сводится к тренировке проговаривания речевого материала.

Приблизить процесс овладения грамматической стороной речи дошкольников к естественному, неформальному могут помочь наглядно-игровые средства, представляющие наглядность, которая является опорой при формировании речевых умений, а также средством создания игровой (условной) реальности, внутри которой разворачивается игровая деятельность.

В практике дошкольных учреждений такие наглядно-игровые средства для развития грамматического строя речи используются недостаточно. Это подтверждается малым количеством имеющихся сборников дидактических игр с использованием наглядно-игровых средств, малым количеством подобных материалов, представленных практическими работниками образования в интернете.

Таким образом, возникает необходимость создания сборника речевых игр, направленных на развитие грамматического строя речи дошкольников, с использованием наглядно-игровых средств.

Представленные в сборнике игры ориентированы на работу с детьми старшего дошкольного возраста. У детей к этому времени в основном завершается усвоение грамматической системы языка.

Формирование грамматического строя речи у старших дошкольников включает работу над морфологией, изучающей грамматические значения в пределах слова (изменение слова по родам, числам, падежам), словообразованием (созданием нового слова на базе другого с помощью специальных средств), синтаксисом (сочетаемостью и порядком следования слов, построением простых и сложных предложений).

Цель сборника: подбор и систематизация речевых игр, направленных на развитие грамматического строя речи у старших дошкольников.

Задачи сборника:

1. Подбор речевых игр для развития грамматического строя речи у старших дошкольников.

2. Систематизация игр по разделам сборника.

3. Оформление сборника речевых игр, направленных на развитие грамматического строя речи у дошкольников, в соответствии с требованиями.

В соответствии с этим в сборнике речевых игр выделены три раздела:

* игры, направленные на формирование морфологической стороны речи:
  + усвоение родовой принадлежности имен существительных;
  + употребление имен существительных единственного и множественного числа в родительном, дательном, винительном, творительном, предложном падежах;
  + согласование существительных мужского, женского, среднего рода в единственном и множественном числе с прилагательными;
  + согласование существительных мужского, женского, среднего рода в единственном и множественном числе с местоимениями;
  + согласование имен существительных с числительными;
* игры, направленные на формирование синтаксической стороны речи:
  + составление сложных предложений со словом «поэтому»;
  + употребление предложно-падежных конструкций;
  + употребление предлогов с глаголами, образованных приставочным способом;
* игры, направленные на формирование способов словообразования:
  + образование имен существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами;
  + образование относительных прилагательных от существительных;
  + образование сложных слов;
  + образование имен существительных – названий детенышей;
  + образование глаголов с помощью приставок;

В сборник включены речевые игры, направленные на развитие грамматического строя речи у детей старшего дошкольного возраста, с использованием наглядно-игровых средств, т.е. пособий, позволяющих создать игровую реальность (сюжет игры) и в ходе игры развивать речевые умения. В части игр наглядно-игровые средства представлены в виде знаков-символических моделей.

Представленные в сборнике речевые игры могут использоваться в индивидуальной, групповой и фронтальной формах как на занятиях по развитию речи, так и в самостоятельной деятельности детей, при организации индивидуальной работы с детьми. Сборник может быть использован воспитателями дошкольных образовательных организаций, помощниками воспитателей, родителями, студентами, обучающимися по специальности «Дошкольное образование» для развития грамматического строя речи детей.

**Игры, направленные на формирование морфологической стороны речи**

***Игра «Дима и его друзья»***

Цель: совершенствовать навык употребления имен существительных разного рода.

Наглядно-игровые средства: пособие представляет собой карту размером 60×60 см, разделенную на четыре части. Во внешнем углу каждого из образовавшихся квадратов изображения друзей Димы – Матрешка, Колобок, Солнышко, Три Поросенка. Отдельно – изображения различных предметов: домик, машина, ведро, кубики, дерево, мяч, часы, перо, кисточка, зонт, шапка, пирамидка, яблоко и др.

Ход игры.

Воспитатель говорит: Сегодня к нам пришел Дима со своими друзьями. Давайте познакомимся (показывает изображение мальчика). Как вы думаете, кто это? (Это Дима.) Это мальчик Дима. Но он пришел не один, а со своими друзьями игрушками – героями сказок и мультфильмов. Давайте и с ними познакомимся. (Указывает на персонажи, изображенные по углам большого полотна.) А кто это? (Это Кот, это Лошадка, это Солнышко, это Три Поросенка.)

Затем необходимо установить родовую принадлежность каждого существительного. Это происходит на практическом уровне.

- Чья это Лошадка?

- Это Димина лошадка.

- Да, Лошадка Димина. А как сам Дима ответит на вопрос: Чья это Лошадка?

- Это моя Лошадка.

Фраза повторяется хором и индивидуально, выделяя интонацией слово «моя».

- Лошадка и будет собирать предметы, про которые можно сказать «моя». А это кто?

- Это Кот.

- Чей это Кот?

- Это Димин Кот.

- А как сам Дима ответит на этот вопрос?

- Это мой Кот.

Фразу повторяют, выделяя голосом слово «мой».

Аналогично происходит знакомство с Солнышком и Тремя Поросятами.

- Дима разбросал картинки и просит помочь их собрать. Каждый предмет нужно отдавать тому, о ком Дима скажет так же, как и об этом предмете «мой», «моя», «мое», «мои».

Воспитатель предлагает детям говорить вместо Димы: «мои кубики», «мой мяч», «мое дерево» и т.д.

Дети берут изображения предметов, произносят фразу и прикрепляют картинку на соответствующий квадрат. Например, «Это домик. Мой домик. Картинку отдам Коту».

Когда дети прикрепят все картинки, необходимо еще раз повторить, кто из друзей Димы какие картинки собрал. Дети по одному или хором вместе с Димой проверяют правильность расположения картинок, проговаривая словосочетания, например, «мое дерево», «мой мяч» и т.д. Выигрывает тот, кто ответит без ошибок.

***Игра «Буратино-художник»***

Цель: формировать навык употребления имен существительных в винительном падеже.

Наглядно-игровые средства: пособие представляет собой карту размером 30×30 см с изображением рисующего Буратино и прорезью размером 15×15 см для вставления картинок, набор предметных картинок с прорезью размером 15×15 см с изображением одушевленных и неодушевленных предметов.

Подготовительная работа: познакомить детей со сказкой А. Толстого «Приключения Буратино».

Ход игры.

Воспитатель говорит детям, что к ним в гости пришел Буратино и принес свои картины, потому что он любит рисовать. Он будет показывать их, а вы – называть, что или кого нарисовал Буратино. Отвечать нужно полным ответом, например, «Буратино нарисовал девочку».

Воспитатель вставляет с обратной стороны прорези картинку и спрашивает: Кого нарисовал Буратино? (Буратино нарисовал аиста.)

При затруднениях воспитатель оказывает помощь.

***Игра «Барсук-почтальон»***

Цель: формировать навык употребления имен существительных в родительном и дательном падежах.

Наглядно-игровые средства: пособие представляет собой вырезанное по контуру изображение барсука высотой 30 см с почтальонской сумкой и конвертом в руках и набор карточек размером 25×20 см с изображениями животных и птиц. Карточки – имитация конвертов с изображением животного или птицы, означают адресата (того, кому предназначено письма) или адресанта (того, от кого это письмо).

Письмо корове от курицы. Письмо лисе от мышки. Письмо бабочке от улитки.

Ход игры.

Воспитатель: Лесной почтальон Барсук попросил нас помочь ему разнести письма. Вы будете брать письма, смотреть картинки и говорить, кому оно и от кого.

При затруднении воспитатель помогает наводящими вопросами. Игра продолжается, пока Барсук не разнесет все письма.

***Игра «Загадки Кролика Винни-Пуху»***

Цель: формировать навык различения глаголов единственного и множественного числа и употребления их в речи.

Наглядно-игровые средства: пособие представляет собой карту размером 30×30 см с изображением героев мультфильма о Винни-Пухе и с приспособлением для крепления картинок. Сюда входит набор сюжетных картинок, на которых изображены один предмет или несколько предметов, выполняющих какие-либо действия.

Ход игры.

Воспитатель: Винни-Пух и Пятачок пошли в гости к Кролику. А Кролик стал им картинки показывать и загадывать загадки. Нужно помочь Винни-Пуху и Пятачку отгадать загадки Кролика. (Вставляет в карту первую пару картинок: на одной картинке изображена играющая в мяч девочка, на другой – дети, играющие в мяч.

Сначала Кролик показал эти две картинки и спросил: Про какую из картинок можно сказать «играет», а про какую «играют»?

Дети отвечают. При затруднении воспитатель помогает наводящими вопросами. После правильного ответа необходимо хором и индивидуально проговорить предложение по картинке: Девочка играет. Дети играют.

Аналогично проводится игра с другими картинками.

В игре принимают участие все дети.

Пары сюжетных картинок: играет – играют, пьет – пьют, плывет – плывут, летит – летят, собирает – собирают, бежит – бегут, читает – читают, катается – катаются, заливает – заливают, лепит – лепят, рисует – рисуют.

**Игры, направленные на формирование синтаксической стороны речи**

***Игра «Урожай»***

Цель: развивать навык конструирования сложных предложений с союзом «поэтому».

Наглядно-игровые средства: пособие представляет собой изображения овощей, фруктов и ягод и трех блюд: соломенного, стеклянного и фарфорового. Изображения должны быть крупные, яркие, вырезанные по контуру и наклеенные на плотную бумагу. Ширина каждого блюда 30 см.

Ход игры.

Воспитатель: Однажды семья привезла с дачи домой овощи, фрукты и ягоды, т.е. урожай. Его необходимо разложить в разную посуду: овощи – в соломенное блюдо, фрукты – в стеклянное, ягоды – в фарфоровое (расставляет изображения блюд).

Дети берут со стола перевернутые картинкой вниз изображения овощей, фруктов, ягод и кладу их соответствующее блюдо. Образец объяснения дает воспитатель: Свекла – овощ, поэтому я положу ее в соломенное блюдо.

В заключение игры воспитатель просит сделать вывод, где что лежит. Образец предложения: Овощи лежат на соломенном блюде.

***Игра «Квартира»***

Цель: формировать и развивать навык употребления предложно-падежных конструкций, составления предложения.

Наглядно-игровые средства: пособие используется после изучения лексической темы «Мебель» и представляет собой схему-фланелеграф – «квартиру» размером 80×60 см, разделенную на квадраты (комнаты). В квартире полностью отсутствует мебель, ее изображения лежат отдельно на столе. Для ориентации в квартире наклеены изображения холодильника, зеркала, пианино, картины, раковины и ванны.

Ход игры.

Воспитатель: Семья собирается въезжать в новую квартиру. Посмотрите внимательно, чего не хватает в этой квартире, чтобы в ней было удобно жить?

- Дивана, кресла, стульев, стола …

- Назовите одним словом, чего не хватает.

- Мебели.

- Помогите расставить мебель в соответствии с инструкцией, которую нам оставили. (Зачитывает инструкцию. Например: Книжный шкаф нужно поставить слева от картины.)

Один из детей выходит к доске, находит изображение книжного шкафа и, сориентировавшись в пространстве, прикрепляет его на нужное место, проговаривая: Я поставлю книжный шкаф слева от картины.

Составленное предложение проговаривается хором или индивидуально.

Аналогичные действия производятся и с остальными изображениями предметов мебели. После того как вся мебель «расставлена» в квартире, комнатам дают названия – прихожая, гостиная, детская, спальня, кухня, ванная и т.п.

Воспитатель может назвать выигравшего, не допустившего ни одной ошибки.

***Игра «Как пройти к зайке?»***

Цель: формировать и развивать навык употребления предложно-падежных конструкций, составления предложения.

Наглядно-игровые средства: 4 больших листа картона (50×50 см) с изображением леса. На листах нарисованы разветвленные дорожки. В местах разветвления дорожек расставлены ориентиры: елочки, лиственные деревья, грибы, цветы. Если нет объемных фигур, то можно сделать плоскостные изображения. На оборотной стороне одного из изображений нарисован зайка. У нижнего конца дорожки (начало поиска) нарисована травка. Набор ориентиров и разветвление дорожек на каждом листе разные.

8 разных схем пути, по 2 задачи к каждому заданию каждая схема представляет собой ломаную линию, которая начинается от входа в лес (травки), проходит между несколькими ориентирами, меняет направление и заканчивается около елочки, под которой спрятан зайка. Схемы варьируются по количеству поворотов (от 3 до 6 поворотов). (Приложение 3).

Ход игры.

Перед началом игры на столиках раскладывают листы с изображением леса. Дети подходят к первому изображению и рассматривают его. Воспитатель говорит, что в этом лесу спрятался зайка (елочку с изображением зайки следует устанавливать каждый раз в том месте, где заканчивается путь на схеме). Он нарисовал дорожку, по которой его можно найти. Воспитатель показывает детям первую схему пути.

Все вместе рассматривают схему, отмечают, мимо чего проходит дорожка к зайке. Затем один из детей составляет предложения, описывая путь к зайке (Сначала иду от травки прямо до елочки, потом сворачиваю в сторону до цветочка, затем иду вниз к елочке, под которой сидит зайка.)

Первоначально дается схема, в которой не больше трех поворотов дорожки. В последующих задачах количество поворотов увеличивается до шести. Выигрывает тот, кто правильно составит путь до зайки.

***Лото «Предлоги»***

Цель: развивать навык правильного употребления предлогов.

Наглядно-игровые средства. Пособие представляет собой несколько (в зависимости от количества предлогов) больших карт (каждая размером 20×30 см), на которых изображены два предмета в различных пространственных отношениях. Кроме того, сюда входи набор из раздаточных картинок 10×12 см, где также изображены предметы в различных пространственных отношениях. Дополнительно имеется набор схем предлогов.

Ход игры.

Игра может проходить в разных вариантах.

Перед началом игры большие карты помещают перед детьми и проговаривают пространственные отношения предметов на каждой из карт, выделяя голосом предлог. (Зайчик за пеньком, пчела над зайчиком.)

Вариант 1.

У игроков большие карты лото. У ведущего карточки. Ведущий задает вопрос: Где сидит пчелка? Или На чем сидит пчелка? Игрок отвечает. Если ответ правильный, игрок забирает карточку и кладет на лист лото. Выигрывает тот, кто закроет всю карточку правильно.

Вариант 2. Найди по схеме.

Перед ребенком выкладывают 3 карточки с картинками на разные предлоги и предлагают найти по схеме нужную карточку. Затем составить по ней словосочетание или предложение. Выигрывает тот, кто не допускает ошибок.

Вариант 3. Кто быстрее.

В игре принимают участие 2-4 человека. Каждый получает по 1 карте лото. Перед игроками выкладывают все карточки. Выигрывает тот, кто быстрее заполнит свою карту-лото и правильно скажет все словосочетания.

**Игры, направленные на формирование способов словообразования**

***Игра «Барон Мюнхгаузен»***

Цель: формировать навык образования имен существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Наглядно-игровые средства: пособие, которое представляет собой карту размером 30×20 см с изображением барона Мюнхгаузена, летящего в облаках на пушечном ядре, и набор предметных картинок размером 10×10 см.

Подготовительная работа: познакомить детей с героем произведения Р. Распе «Приключения барона Мюхгаузена» или с героем одноименного мультфильма.

Ход игры.

Воспитатель: Дети, посмотрите на карту с изображением барона Мюнхгаузена. Храбрый барон, как известно, летал на пушечном ядре высоко в небе. Сверху ему все казалось очень маленьким. Он смотрел на все сверху вниз и удивлялся: «Какое же отсюда все крошечное! Маленькие домики, деревца, человечки». Сейчас я буду показывать картинки, а вы скажете, что на них нарисовано, а потом назовете их так, как про них сказал бы Мюнхгаузен, если бы увидел сверху. Например, дом. Как про него скажет Мюнхгаузен?

Дети. Домик.

Предъявляя картинку, педагог спрашивает: «Что это?» Дети отвечают (допустимы односложные ответы). Затем воспитатель прикрепляет картинку на карту с Мюнхгаузеном.

- А как барон Мюнхгаузен скажет, увидев это сверху маленьким?

Дети отвечают.

***Игра «Карлсон в гостях у Малыша»***

Цели: формировать и развивать навык образования относительных прилагательных от существительных; навык составления сложных слов.

Наглядно-игровые средства: пособие представляет собой карту-панно с изображением Малыша и Карлсона, на которой делается прорезь (или прикрепляется липучка) для размещения там других картинок. На отдельных карточках – изображения фруктов и ягод, банки варенья, конфет, пирога, стакана сока. Также имеются разноцветные вкладыши для обозначения цвета сока, например, лимонный сок обозначим жёлтым цветом, вишнёвый или малиновый – красным цветом, абрикосовый или морковный ‒ оранжевым и т.п.

Подготовительная работа: познакомить детей со сказкой А. Линдгрен «Малыш и Карлсон, который живет на крыше».

Ход игры.

Воспитатель: К Малышу в гости прилетел известный сластена и лакомка Карлсон. Чем же угостит его Малыш?

Дети самостоятельно (или по выбору) достают карточки и называют сначала изображенный овощ, фрукт (ягоду). Это актуализирует знания детей по теме.

Далее они проговаривают, как называется сок из изображенного овоща, фрукта (ягоды, конфета с этим вкусом, варенье. Это позволяет изменить образованное относительное прилагательное по родам.

Например, карточка с изображением яблока: сок из яблока (какой) – яблочный (мужской род), конфета (какая?) ‒яблочная (женский род), варенье (какое?) ‒ яблочное (средний род).

Можно предложить детям назвать начинку для пирога, если в неё входят вишня и малина, морковь и персик, яблоко и слива и др., то есть составить сложные слова ‒ вишнёво-малиновая начинка, морковно-персиковая начинка, яблочно-сливовая начинка.

Работу с данным пособием можно несколько усложнить, предложив детям не просто называть сок, конфету (начинку) и варенье, а отвечать на вопросы:

Чем Малыш угостит Карлсона? или Что Малыш предложит Карлсону съесть? Таким образом, можно параллельно вырабатывать навык словоизменения (употребление образованных относительных прилагательных в винительном и творительном падежах).

Меняя карточки с картинками, можно варьировать сложность задания в зависимости от уровня общего и речевого развития детей: усложнять или упрощать предлагаемый лексический материал.

Выигрывает тот, кто лучше справился с заданием. При поощрении следует учитывать все составляющие, то есть не только правильность и быстроту ответа, но и приложенные ребенком старания.

***Игра «Ателье»***

Цель: развивать навык образования относительных прилагательных и изменения их по родам.

Наглядно-игровые средства: пособие представляет собой несколько небольших листов картона, в одном вырезан силуэт платья, в другом ‒ юбки, и третьем ‒ костюма (свитера, брюк, сарафана и т.д.), а также несколько образцов различной ткани (ситец, сатин, шелк и т.д.).

Ход игры.

Педагог создает игровую ситуацию, сообщая детям о том, что мама пошла в ателье (понятие «ателье» должно быть детям уже знакомо), чтобы заказать себе костюм, юбку и платье. Маме предложили на выбор различные ткани. Далее педагог показывает один из образцов ткани и называет его, например, шерсть.

Целесообразно дать детям потрогать, пощупать ткань, так как и дети с речевыми отклонениями, и дети с нормально развивающейся речью практически не знакомы с понятием «ткань» и не знают названия видов ткани. Дети трогают образец и называют его ‒ «шерсть». Педагог (или ребенок) прикладывает образец ткани к картонке с вырезанным силуэтом костюма таким образом, чтобы детям в прорезь был четко виден костюм из ткани. Далее педагог задает детям вопрос: «Костюм из шерсти (какой?)». ‒ «Шерстяной». При затруднении дети проговаривают сначала сопряженно затем отраженно. Затем этот же образец ткани прикладывается к силуэту юбки. Детям задают вопрос: «Юбка из шерсти (какая?)» ‒ «Шерстяная». После сопряженного и отраженного проговаривания образец прикладывают к силуэту платья: «Платье из шерсти (какое?)». ‒ «Шерстяное». Аналогичная работа проводится и с образцами ситца, сатина, атласа, шелка и т.п.

В данной игре формируются навыки образования относительных прилагательных и изменения прилагательных по родам. Важно, чтобы при этом и педагог, и дети четко проговаривали окончания слов, может быть, даже несколько утрируя их: «шерстяной костюм», «шерстяная юбка», «шерстяное платье».

***Игра «Головы и хвосты»***

Цель: формировать навык образования притяжательных прилагательных от существительных.

Наглядно-игровые средства: пособие представляет собой карту с изображением персонажей мультфильма «Вовка в Тридевятом царстве»: двое из ларца, одинаковых с лица, и Вовка. Слева внизу – небольшое наборное полотно.

Подготовительная работа: познакомить детей с мультфильмом «Вовка в Тридевятом царстве».

Ход игры.

Воспитатель объясняет, что двое из ларца, одинаковых с лица, по просьбе Вовки рисовали животных, но, как всегда, все перепутали. Они нарисовали голову от одного животного, а хвост от другого.

– Давайте посмотрим их рисунки, назовем, чьи головы и хвосты нарисовали двое из ларца и попытаемся исправить их ошибки. (Выставляет на наборное полотно две «перепутанные» картинки, предлагает назвать, чья голова и чей хвост на первой картинке и чья голова и хвост – на второй).

Обычно дети просто называют животное, которому принадлежит голова. Необходимо привлечь внимание детей к образованию слова.

- Голова чья?

- Лисья голова. (проговаривают хором и индивидуально)

- А чей хвост?

- Хвост тигра.

- Хвост какой?

- Тигриный хвост.

Детям предлагается собрать разрезные картинки. После этого еще раз проговаривают: чьи голова и хвост на одной и другой картинке. Аналогично происходит с и другими парами картинок. Количество картинок определяется конкретными задачами занятия. Можно использовать изображения птиц, рыб и т.д.

**Список литературы**

1. Арушанова А. Г. Речь и речевое общение детей. Формирование грамматического строя речи. 3-7 лет : методическое пособие для воспитателей. М. : Мозаика-Синтез, 2004.
2. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста : книга для воспитателя детского сада / под ред. Л. А. Венгера, О. М. Дьяченко, Р. И. Говоровой. М. : Просвещение, 1989.
3. Кирьянова Р. А. Игры со словами для развития речи. Картотека игр для детей дошкольного возраста : пособие для логопедов, воспитателей и внимательных родителей. СПб. : Каро, 2010.
4. Панова М. А., Гусева О. А. Сложные слова : учебно-игровой комплект. М. : ТЦ Сфера, 2013.
5. Пожиленко Е. А. Волшебный мир звуков и слов : пособие для логопедов. М. : Владос, 2002.
6. Селивёрстов В. И. Речевые игры с детьми. СПб. : Академический проект, 2017.
7. Уварова Т. Б. Наглядно-игровые средства в логопедической работе с дошкольниками. М. : ТЦ Сфера, 2009.
8. Ушакова О. С., Гавриш Н. В. Развитие речи и творчества дошкольников. Игры, упражнения, конспекты занятий. М. : ТЦ Сфера, 2015.
9. Швайко Г. С. Игры и игровые упражнения по развитию речи : пособие для практических работников ДОУ. М. : Айрис-пресс, 2008.

Приложение 1

Наглядно-игровые средства к лото «Предлоги» (примеры)







