

Игры по развитию лексико-грамматических категорий по лексической теме: «Насекомые»

«Подбери признак»

Цель: формировать умения образовывать прилагательное.

бабочка какая? –

муравей какой? –

пчела какая? –

«Назови ласково»

Цель: закрепление знаний об образовании уменьшительных форм существительных.

Комар — комарик

Жук – жучок

Пчела – пчелка

Усы – усики

Лапы – лапки

Голова – головка

Муравей — муравьишка

Муравейник – муравейничек

Муха – мушка

Стрекоза – стрекозка

«Закончи предложение»

Цель: расширение словарного запаса, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.

Майский жук большой, а божья коровка ... (маленькая)

У майского жука крылья короткие, а у стрекозы ... (длинные)

У жука усы толстые, а у бабочки ... (тонкие)

У шмеля спина широкая, а у водомерки (узкая)

«Закончи предложение»

Цель: употребление всех форм косвенных падежей имен существительных в единственном числе.

Например:

- Муравей сидел около... .
- Божья коровка полезла по ...
- Жук спрятался под...
- Муха села на...
- Гусеница сидела на...
- Муха ползла по...

«Четвёртый лишний»

Цель: Закрепить умение находить четвертый лишний предмет и объяснять, почему он лишний.

Родитель: Ты уже знаешь, что у нас не только насекомые и птицы летают, но есть и летающие животные. Чтобы убедиться, не путаешь ли ты насекомых с другими животными, мы поиграем в игру «Четвертый лишний».

- 1) Заяц, еж, лиса, шмель;
- 2) Трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 3) Бабочка, стрекоза, енот, пчела;
- 4) Кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
- 5) Пчела, стрекоза, енот, пчела;
- 6) Кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
- 7) Таракан, муха, пчела, майский жук;
- 8) Стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
- 9) Лягушка, комар, жук, бабочка;
- 10) Стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

Игра «Эхо»

Цель: образование форм прошедшего времени глагола.

Бабочка парит – бабочка парила
шмель ворчит – шмель ворчал
кузнечик скачет – кузнечик скакал
гусеница ползёт – гусеница ползла

муравей бежит – муравей бежал
стрекоза порхает – стрекоза порхала
пчела собирает – пчела собирала
паук плетёт – паук плёл
божья коровка летит – божья коровка летела

Игра «Угадай кто? »

Цель: расширение словарного запаса.

Кто летит? – Бабочка, божья коровка, стрекоза, шмель, пчела.

Кто порхает? – Бабочка, стрекоза.

Кто скачет? – Кузнечик.

Кто плетёт? – Паук (паутину).

Кто строит? – Муравей (муравейник).

Кто собирает? – Пчела (нектар).

Кто опыляет? - Бабочка, пчела, шмель (цветы).

Кто поедает? – Гусеница (листья).

Игра «Назови, кто уже выполнил действие»

Цель: дифференциация глаголов совершенного несовершенного вида.

Божья коровка летела – прилетела

Бабочка порхала – спорхнула

Кузнечик скакал – прискакал

Паук плёл – сплёл

Муравей строил – построил

Пчела собирала – собрала

Бабочка опыляла - опылила

Игра «Один – много».

Цель: формировать умения у детей согласовывать существительного с количественным числительным.

Одна бабочка – много бабочек

Один шмель – много шмелей

Одна - божья коровка, много- божьих коровок.

Одна муха - много мух.

Один комар - много комаров.
Один муравей – много муравьёв.
Один кузнечик – много кузнечиков.

Игра «Кто без чего? »

Цель: закрепление формы родительного падежа существительных.

Бабочка без (крылья... - крыльев
кузнечик без (усики... - усиков
паук без (ножки) ... - ножек
пчела без (хоботок... - хоботка
муравьи без (муравейник... – муравейника
гусеница без (волоски) ... - волосков
стрекоза без (хвост... - хвоста
божья коровка без (крылышки... - крылышек

Игра «Я люблюсь кем? »

Цель: закрепление форм творительного падежа существительных.

Я люблюсь –
стрекоза – стрекозой
бабочка – бабочкой
гусеница – гусеницей
пчела – пчелой
паук – пауком
божья коровка- божьей коровкой
муравей – муравьём
шмель – шмелём
кузнечик – кузнечиком