**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО ФОРМИРОВАНИЮ**

**ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ.**

**Один и много.**

**Цель:** упражнять детей в образовании множественного числа существительных в именительном и родительном падежах, формировать умение слушать сверстника и отзываться вовремя, когда речь идёт об одинаковых предметах (средняя, старшая группы).

**Игровой материал:**

1. Парные картинки с изображениями игрушек, на одной из которых нарисован один предмет, а на другой – несколько таких же предметов: мячи, неваляшки, пирамидки, лошадки, грузовики, зайчата.
2. Наборное полотно.
3. Две коробки разной величины (младшая и средняя группы).
4. Картинки с изображениями детёнышей диких и домашних животных (старшая группа).

**Ход игры.**

В младшей группе играют 4 или 6 детей. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру, показывает парные карточки и спрашивает, что нарисовано на одной и что – на другой (на одной – один мячик, а на другой – много мячиков). Затем раздаёт каждому ребёнку по одной карточке и спрашивает: «У кого мячики?» и т. д. Один ребёнок отвечает: «У меня - мячик», а другой: «У меня – мячики». Когда все парные картинки будут рассмотрены, воспитатель ставит перед детьми две коробки разной величины и предлагает положить туда свои карточки: в маленькую коробку – карточки с одной игрушкой, а в большую – с несколькими игрушками. И каждого ребёнка при этом спрашивает: «Чего у тебя теперь нет?» (пирамидки, пирамидок и т. д.). При повторном проведении игры воспитатель меняет детям парные карточки. В конце игры предлагает вставить в верхний ряд наборного полотна карточки с одной игрушкой, а в нижний – карточки с несколькими игрушками и назвать их. «Один грузовик, одна лошадка…» и «Много грузовиков, много лошадок» и т. д. Позже можно поменять предметы и определять количество посуды, овощей, фруктов и др. В средней группе играют 6 детей. Воспитатель проводит игру, используя такой методический приём, как сюжетный рассказ, по ходу которого дети упражняются в названии существительных множественного числа в именительном и родительном падежах и выполняют игровые действия с карточками. Воспитатель: «Построили дети для своих кукол детский сад и пошли в магазин за игрушками. Подошли они к магазину и увидели на витрине вот такие игрушки (выставляет перед детьми наборное полотно с карточками, на которых изображено по одной игрушке – одна пирамидка, один мячик… и дети перечисляют игрушки на витрине). Но ведь кукол много в детском саду, и игрушек им надо много. Зашли они в магазин и спрашивают продавца, есть ли в магазине такие же игрушки, как на витрине. Продавец отвечает, что такие игрушки есть, но продают их не по одной, а сразу по несколько штук, т. к. их специально сделали на фабрике для детских садов». Воспитатель предлагает каждому ребёнку купить по несколько одинаковых игрушек и обратиться к продавцу так: «Дайте мне, пожалуйста, много лошадок (пирамидок, неваляшек…)». Дети получают по одной карточке с несколькими игрушками. Воспитатель: «Потом дети попросили продавца снять с витрины игрушки и тоже продать им, ведь всё равно в магазине больше не осталось таких игрушек. А когда завезут другой товар, то и на витрину выставят другие игрушки». Воспитатель раздаёт играющим по карточке с одной игрушкой, ставит перед детьми две коробки разной величины для упаковки купленного товара и объясняет: «Кого я назову по имени, положит в маленькую коробку карточку с одной игрушкой и скажет, что он положил. Например: «Одну неваляшку», – а тот, у кого много таких игрушек, положит свою карточку в большую коробку и скажет: «Много неваляшек». Всем нужно быть внимательными и не пропустить свою очередь положить товар в нужную коробку». Раздавая маленькие карточки, воспитатель учитывает, какие игрушки изображены у ребёнка на большой карточке. Они должны быть разными (лошадка и мячик и т. п.), чтобы каждый ребёнок имел возможность назвать существительные в единственном и множественном числе. В старшей группе воспитатель показывает детям картинки с изображением детёныша или птенца диких и домашних животных и птиц и уточняет их название. Затем предлагает поиграть в игру: «Каждый получит картинку с изображением детёныша или птенца. Тот, перед кем я положу фишку, должен чётко сказать, как называются много таких детёнышей или птенцов. Например, если у кого-то на карточке нарисован слонёнок, то он скажет слонята – и фишка останется у него. А если ошибётся, то фишку я заберу, а ему дам другую картинку. Картинки и слова для упражнения могут быть такими: бельчонок – бельчата, львёнок – львята, поросёнок – поросята, орлёнок – орлята, крольчонок – крольчата, гусёнок – гусята, пингвинёнок – пингвинята, верблюжонок – верблюжата, жеребёнок – жеребята, совёнок – совята, лосёнок – лосята, ягнёнок – ягнята, слонёнок – слонята, страусёнок – страусята и др.» Упражнение воспитатель проводит в достаточно быстром темпе и повторяет его, используя другие картинки. Далее воспитатель работает над правильным употреблением существительных множественного числа в родительном падеже. Напоминает детям, что один из названных детёнышей и птенцов является домашним животным и птицей, другие – дикими. И все они живут в разных местах Земли. «Интересно, знаете ли вы, где можно увидеть этих детёнышей? Давайте поиграем теперь так. Я разделю вас на две подгруппы. Дети одной подгруппы получат по одной картинке. Каждый, глядя на свою картинку, назовёт, кто на ней нарисован. Например, так: «Это орлёнок». Потом он обратится по имени к кому-нибудь из другой подгруппы и спросит: «Где можно увидеть много таких детёнышей?». Тот, кого он спросит, должен ответить на вопрос: «Орлят можно увидеть в гнезде высоко в горах»». После того, как воспитатель поменяет ролями детей разных подгрупп, он даёт другие картинки для игры. Правильные ответы отмечает фишками, которые дети присоединяют к тем, которые «заработали» в 1-ом упражнении. Дети подсчитывают фишки и определяют победителей. Примечание: картинки с изображениями детёнышей птенцов диких животных можно использовать из книги К. Чарушина «Детки в клетке».

**Что у нас получится?**

**Цель:** упражнять детей в согласовании прилагательных с родом и числом существительных.

**Игровой материал:** цветные прямоугольники из картона и карточки такого же размера с прорезями силуэтов предметов быта: посуда, одежда, игрушек.

**Ход игры.**

Воспитатель кладёт на середину стола прямоугольники цветной стороной вниз. Для детей младшей группы – красного, синего, жёлтого и зелёного цветов, а для детей средней группы – оранжевого, розового, голубого, серого. Показывает игровые действия. На цветной прямоугольник накладывает карточку с прорезью предмета: «Что же у меня получилось? – У меня получился зелёный чайник». Затем раздаёт детям младшей группы по 2 карточки с предметами, обозначающимися существительными разного рода (флажок и пирамидка; ведро и лопатка и т. п.) и предлагает детям наложить их на цветные прямоугольники, а потом рассказать, что у них получилось. Далее дети получают карточки с предметами, при описании которых в ответе нужно согласовывать прилагательные с тремя родами существительных, а также с множественным числом. (У меня получились жёлтые носки, красные туфли, зелёные брюки…). Дети средней группы могут получить сразу по 4 карточки. Вариантом игры для них может быть такое задание: «Назовите те предметы, про которые можно сказать: красная, синяя, зелёная, жёлтая или красное, синее, зелёное, жёлтое и т. д.» (цвета могут быть другими).

**Кто больше, а кто меньше?**

**Цель:** упражнять детей в правильном использовании в речи степени прилагательных при сравнении величины животных, использовать в игре свои знания о величине диких и домашних животных, определить величину животного для свободной клетки на карточке в зависимости от расположения рядом двух животных, т. е. найти большее или меньшее по величине, чем они.

**Игровой материал:** картинки с силуэтным изображением (примерно одинаковой величины) знакомых животных (мышь, кошка, собака, корова, свинья, медведь, волк, лиса, заяц, белка, ёж). Часть картинок – в двух экземплярах. Парные карточки, на одной из которых изображены животные в двух клетках, начиная с крупного, а на другой, наоборот, - с маленького, и по две одинаковых картинки с животными для каждой пары карточек: слон – лев, лев – слон, носорог – носорог (две одинаковых картинки на одной карточке), орёл – голубь, утка – воробей, гусь – курица, верблюд – осёл, утка – ворона, лось – кабан. Для V варианта игры – карточки с заполненными изображениями животных в 1-й и 2-й клетках и во 2-й и 3-й клетках: голубь – коза, гусь – верблюд.

**Ход игры.**

Воспитатель напоминает детям, что они знают много животных, и спрашивает, одинаковые они или разные по величине. Кто больше – корова или коза? Волк или заяц? Показывает детям несколько картинок с разными животными и говорит: «На этих картинках все животные нарисованы почти одинаковыми по величине (показывает кошку и мышку). Но мы-то знаем, что кошка больше мышки, а заяц… (меньше медведя)». Показывает их изображения. Предлагает детям поиграть в игру «Кто больше, а кто меньше».

I вариант (средняя группа). Воспитатель раздаёт детям по 2 картинки. Картинка с изображением кошки кладётся на середину стола, рядом с ней – карточка с двумя полосками. Предлагает детям посмотреть на свои картинки и выбрать животное меньше кошки по величине (ёж, мышь, белка, воробей, голубь). Выбранное животное следует сравнить с кошкой и сказать так «Ёж меньше, чем кошка», – и положить эту картинку на верхнюю полоску карточки. Кто ошибётся, получит свою картинку назад. Дети по очереди сравнивают выбранное животное с кошкой. Потом все вместе перечисляют животных, меньших по величине, чем кошка. Воспитатель: «А теперь покажите тех животных, которые больше кошки». Дети называют животное и сравнивают его по величине с кошкой: «Лиса больше, чем кошка…» и т. д. Потом дети все вместе называют животных на нижней полоске карточки, которые крупнее кошки. Затем воспитатель кладёт все картинки на середину стола и предлагает детям взять по одной, на которой изображено животное, живущее в лесу (дикое), и сравнить его с зайцем по величине. Выкладывает перед детьми изображение зайца. Дети поочередно подкладывают свою картинку к зайцу и сравнивают своего животного с ним: «Волк больше, чем зайца». Другой ребёнок : «Ёж меньше, чем зайца». После сравнения картинка ребёнка убирается. Если ребёнок ошибается, ему воспитатель возвращает картинку и в конце игры он сам или с помощью других исправляет ошибку.

II вариант (старшая группа). В этом варианте игры дети сравнивают 3-х животных по величине. Для игры потребуется по 2 экземпляра одинаковых картинок (частично). Воспитатель раздаёт каждому играющему по одной картинке с изображением животного: кошки, зайца, лисы, волка, козы, утки, петуха – и предлагает найти среди картинок, лежащих посредине стола, ещё 2-х животных – одного, который больше их животного, и другого, который меньше их животного по величине. Могут получиться такие варианты: мышка – кошка – собака, голубь – утка – гусь, заяц – лиса – волк, лиса – волк – медведь, кошка – коза – корова, собака – свинья – лошадь и т. д. Воспитатель: «А теперь сравните своё животное с 2-мя другими и расскажите об этом так: «Кошка больше, чем мышка, но меньше, чем собака».

III вариант (подготовительная к школе группа). Подобрать нужное по величине животное для свободных клеток на парных карточках, на которых одинаковые животные расположены по-разному, и отразить их сравнительную величину в речи, правильно используя степень прилагательных.

IV вариант. Карточки: лиса – лиса, волк – ёж, ёж – волк. Каждый играющий получает по две карточки с одинаковыми животными на них, но расположенными в разных клетках, и выбирает из картинок, лежащих вперемежку на столе, ту, на которой изображено животное, подходящее по величине животным на его карточках (двух одинаковых животных, которые по величине будут уместны для парных карточек). Кладёт картинки на свободные клетки, сравнивает по величине всех животных и отражает это в речи: «Лиса меньше, чем волк, побольше, чем ёж» и «Лиса больше, чем ёж, но меньше, чем волк». Затем дети берут другие парные карточки, и игра продолжается. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку (по каждой карточке). Сочетания животных на карточках могут быть такими: орёл – снегирь, ворона; морж – пингвин, тюлень; страус – аист, журавль, бегемот – рысь, медведь. В конце игры дети могут сами подсчитать свои очки (фишки) и выявить победителей.

V вариант. Каждый играющий получает по 2 карточки в 2-х вариантах расположения животных и через сравнение величины двух животных, расположенных в соседних клетках, должен определить, какое по величине животное нужно расположить в свободной клетке – больше или меньше их. Сначала воспитатель спрашивает каждого ребёнка, какое животное по величине он поместит на свободную клетку 1-й и 2-й карточек. За каждый правильный ответ даёт фишку. Затем просит по памяти назвать 1, 2 или 3 таких животных и одно из них, нарисованное на картинке, даёт ребёнку (картинки лежат у воспитателя в коробке). За каждое правильно названное животное ребёнок получает фишку. Далее ребёнок, поместив животное на свободную клетку, объясняет: «Я поместил гуся перед петухом и голубем, потому что гусь больше их» или «Я поместил после слона и верблюда осла, потому что он меньше их». За правильное построение предложения ребёнок получает фишку. Воспитатель может задать и дополнительный вопрос: «Как у тебя расположены все 3 животных – по возрастающей или уменьшающей величине?» (рассматривать слева направо). Игра может состоять из 2-3-х конов по договорённости с детьми. И в каждом коне дети получают карточки № 1 и 2 с другими животными. В последнем коне карточки, лежащие лицевой стороной вниз посредине стола, дети могут взять сами. В этом случае играющему могут попасть карточки с одинаковым расположением животных в клетках. В конце игры каждый ребёнок выкладывает свои фишки перед собой в ряд и показывает свои очки. Дети сами называют победителей, присуждая им 1-е, 2-е… места.

**Чьи это вещи?**

**Цель:** упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных, научить различать принадлежность вещей для взрослых и для детей, разъяснить значение обобщённого слова «семья».

**Игровой материал:** картинки с изображениями членов семьи(мамы, папы, детей (девочки и мальчика), бабушки и дедушки), картинки с предметами быта: одежды, посуды, игрушек, учебных принадлежностей и др. (часть картинок может быть в 2-х экземплярах – очки, зонтик и др.)

**Ход игры.**

Воспитатель показывает детям 6 карточек с изображениями членов семьи и спрашивает, кто нарисован на картинках. Каким словом можно назвать всех этих людей? Предлагает детям дать имя девочке и мальчику (например, Маша и Коля), обращает внимание на их возраст (девочка – школьница, а мальчик – ещё малыш или наоборот). Далее воспитатель рассказывает, что эта семья переехала в новую квартиру и перевезла туда свои вещи, и показывает коробку с множеством картинок с предметами быта. Воспитатель: «Нам нужно узнать, чьи вещи: бабушкины, дедушкины, мамины, папины, Машины или Колины, и разложить их рядом с ними». Воспитатель может каждому играющему по его желанию дать изображение того или иного члена семьи или перевернуть картинки лицевой стороной вниз, перемешать их и предложить взять любую. Затем показывает картинку с какой-либо вещью и спрашивает у детей средней группы: «Чьи это очки?» и т. д. Ответы детей могут быть такими: «мамино платье», «бабушкин зонтик», «дедушкины очки». А у детей старшей группы воспитатель спрашивает так: «Чья это вещь?», а ответы детей могут быть такими: «Этот портфель Машин» или «Эта погремушка Колина», «Эти туфли мамины» и т. д. Может сразу показывать по 2 картинки с вещами, принадлежащими разным членам семьи (мужской и женский головные уборы или предметы одежды для мальчика и девочки и т. п.). Если вещь может принадлежать разным членам семьи (зонт, очки и т. п.), то воспитатель отдаёт картинку тому, кто первый назвал, кому она принадлежит, или даёт 2-й экземпляр другому играющему, определившему, чья эта вещь. Когда дети разложат картинки с вещами возле их владельцев, то воспитатель предлагает поочерёдно перечислить их и сказать, чьи они (трость, кресло, очки, чашка, фартук, клубок ниток – бабушкины). Остальные играющие определяют, все ли они бабушкины вещи попали к ней или кто-то ошибся и отдал их другому члену семьи. Такими вещами могут быть явно неподходящие предметы. Например, школьнице отдали погремушку, а ручку – малышу и т. п.

**Что за зверь?**

**Цель:** упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных при назывании частей тела знакомых животных, научить анализировать изображение фантастического зверя, определять, из каких частей других животных оно составлено, развивать взаимоконтроль партнёров по игре при выполнении заданий (подготовительная группа), развивать у детей чувство юмора.

**Игровой материал:** картинки с силуэтным изображением фантастических зверей, составленных из 2-х частей разных животных: поросёнка с собачьей головой, петуха с лисьим хвостом, медведя с птичьей головой и т. п. (старшая группа); картинки с фантастическими животными, составленные из 3-х и более частей разных зверей, и карточки с цифрами (3, 4, 5); демонстрационная картинка фантастического зверя из 6 частей разных животных; конверт для картинок.

**Ход игры.**

В старшей группе играет чётное количество детей. Воспитатель предлагает детям сесть за стол друг напротив друга (парами). Показывает конверт и рассказывает, что один знакомый весёлый художник передал для них конверт со своими картинками. А что он нарисовал, сейчас узнаем. Достаёт демонстрационную картинку, показывает детям, выслушивает их высказывания, потом спрашивает: «Кто это? Может быть верблюд? Нет, это не верблюд. У верблюда нет рогов, а у этого зверя – оленьи рога, поросячья голова, гусиная шея, лошадиный хвост и коровье вымя. Вот сколько разных животных соединил вместе художник-шутник, и получился смешной фантастический зверь». Затем достаёт остальные картинки из конверта и раскладывает их на столе.

Посмотрите, что за звери?

Я глазам своим не верю:

Чьи рога? Чья голова?

Узнаю едва-едва.

Что тут так? А что не так?

Получился кавардак.

Звери разные у нас,

Разберёмся мы сейчас.

Воспитатель переворачивает картинки, предлагает взять каждому по одной и решить, что это за зверь. «Может это поросёнок с козлиной головой, а может быть, утка с лисьим хвостом?». Предлагает поиграть в игру «Что за зверь?». Объясняет: «Каждый из вас покажет свою картинку тому, кто сидит напротив. Назовёт его по имени и скажет, например, так: «Вова, у меня заяц с медвежьей головой, а у тебя кто?», а Вова ему ответит: «А у меня поросёнок с петушиной головой», – и оба положат свои картинки на середину стола. Так же сделает каждая пара детей, сидящих друг напротив друга». В процессе игры воспитатель следит, чтобы дети употребляли притяжательные прилагательные. Далее воспитатель переворачивает все картинки изображением вниз и спрашивает каждого: «Что за зверь был у тебя?», и дети по памяти называют своего зверя, т. е. снова упражняются в употреблении притяжательных прилагательных. После ответов картинки переворачиваются снова, и воспитатель интересуется, все ли дети запомнили своего необычного зверя. Усложнение. Воспитатель предлагает детям взять по 2 картинки и одним предложением описать 2-х животных: «Это курица с гусиной головой, а это лебедь с конским хвостом». Потом каждый обращается к своему напарнику и спрашивает: «Кого тебе дать?» – и после того, как тот назовёт нужного зверя, продолжает: «Дай мне медведя с конским хвостом», - и отдаёт картинку. Такие же действия совершает ребёнок, сидящий напротив, т. е. все обмениваются одной картинкой друг с другом. Воспитатель может спросить нескольких детей, какими животными они обменялись: «Я коня с поросячьей головой поменяла на белку с волчьей головой». В конце игры воспитатель спрашивает детей, какой зверь им показался самым забавным и смешным. В подготовительной группе в игре участвует чётное количество детей. Для игры воспитатель предлагает детям картинки, на которых изображены звери, состоящие из 3-х и более разных животных. Начало игры такое же, как и в старшей группе. Игровая задача: определить, из частей каких животных художник создал своего фантастического зверя, и назвать все его части, начиная с туловища (у этого зверя туловище поросячье, голова – собачья, а хвост – беличий). Игровые действия: взять картинку, рассмотреть её, показать партнёру, сидящему напротив, и перечислить все составляющие части зверя. Партнёр определяет, все ли части зверя правильно названы, берёт из коробки карточку с соответствующей цифрой и отдаёт своему товарищу. После того, как все играющие оценят количество частей фантастического животного, воспитатель предлагает всем перевернуть свою картинку и по памяти назвать, из частей каких животных художник создал зверя. Цифра на карточке поможет вспомнить их количество. В конце игры воспитатель предлагает детям положить на середину стола в первый ряд зверей, состоящих из 3-х частей, во 2-й ряд – из 4-х, в 3-й – из 5-ти. Спрашивает: «Дети, а если тоже захотите нарисовать фантастического зверя, то из частей каких животных его составите?». Одобряет тех, кто называет части тех животных, которых не было на картинках (крокодил, обезьяна и др.).

**У кого сколько?**

**Цель:** (для всех групп) упражнять детей в согласовании числительных с существительными в роде и числе.

**Игровой материал:** для младшей группы – карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в конвертах), картонные плоскостные персоналии (Мишка, Матрёшка, Петрушка, Зайка или др.) по одному на каждого играющего; средняя группа – то же, что и для младшей, но добавляются ещё карточки с 5-ю предметами (морковь, огурцы, апельсины, конфеты, яички); старшая группа – карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в конвертах), фишки, карточки с 5-ю предметами (воздушные шарики, цветы, кольца и др.), зелёные фишки, прямоугольные кусочки картона для II варианта.

**Ход игры.**

I вариант (младшая группа). Играют 3-4 ребёнка. Воспитатель даёт каждому играющему по одному персонажу: Мишку, Зайку, Матрёшку… рассказывает, что почтальон принёс посылки для них, и раздаёт по одному конверту с карточками (эта посылка – для Мишки, а эта – для …). В каждом наборе по 6 карточек – 3 с одним предметом и 3 с двумя, обозначенными существительными мужского, женского и среднего родов. Воспитатель предлагает детям достать карточки из конвертов и разложить их в два столбика так, чтобы в одном было по одному предмету, а в другом – по два (последовательность расположения предметов в столбиках не имеет значения). Затем спрашивает: «Мишка! Что тебе прислали в посылке?». Ребёнок, у которого находится названный персонаж, отвечает от его имени: «Мне прислали один флажок, одну чашку, одно ведёрко и два чайника, две чашки и два яблока». При ответах детей воспитатель следит за правильным согласованием числительных с существительными в роде и числе. При ошибках поправляет детей и просит повторить правильно. Усложнение. Воспитатель стимулирует детей самих спрашивать друг друга, что у них в посылках: «Захотел Мишка узнать, что прислали его другу Зайке. Мишка, спроси у Зайки, что ему прислали и сколько?». Ребёнок от имени своего персонажа интересуется: «Зайка, что тебе прислали?». Зайка перечисляет предметы и их количество. Если в его посылке попадутся такие же предметы, то желательно, чтобы ребёнок отметил это в своём ответе: «Тоже один флажок» или «Но два яблока».

II вариант (средняя группа). Игра начинается так же, как в младшей группе, дети получают от воспитателя по 1 персонажу и по 1 конверту с карточками, достают их и раскладывают в 2 столбика. Воспитатель предлагает детям рассказать от лица персонажей, что он получил в посылке (согласовывая числительное с существительным). Например, Матрёшка: «Я получила один кувшинчик, одну кастрюлю, одно яичко и два сапожка, две чашки и два ведёрка». Затем воспитатель делит детей на 2 группы и говорит, что Зайка, Петрушка и Мишка решили пойти в гости к Ваньке-Встаньке, Котёнку и Матрёшке (если играют 6 детей). «Мишка собрался в гости к Зайке, Петрушка – к Матрёшке, Ванька-Встанька – к Котёнку, и они стали выбирать подарки. А какие – вы решите сами. Узнали Матрёшка, Зайка и Ванька-Встанька, что к ним идут в гости их друзья, поспешили в магазин за угощением. Я буду продавцом в магазине (воспитатель раскладывает карточки с 5 предметами: морковью, яблоками, конфетами, грушами, грушами, огурцами), а вы – покупателями. Я вам продам товар, если вы правильно назовёте, чего и сколько вы хотите купить для своих гостей (5 морковок, 5 конфет и т. д.)». Потом двое детей кладут рядом своих персонажей на середину стола, и между ними примерно такой диалог: Петрушка – «Прими в подарок два мячика» (или «Я дарю тебе, Матрёшка, два мячика»), Матрёшка «Попробуй моё угощение – пять шоколадных конфет» и т. п. Во втором коне игры дети меняются ролями – те, кто шёл в гости, теперь принимают гостей. При ошибках в согласовании числительных с существительными дети повторяют правильно по образцу воспитателя число и окончания названий предметов.

III вариант (старшая группа). Играют 4-6 детей. Игра начинается с подготовительных упражнений. Каждый ребёнок получает наборы карточек с одним и двумя предметами, раскладывает их в 2 столбика и чётко называет, что у него изображено: сначала 1 предмет, потом 2 предмета. Воспитатель спрашивает, одинаково ли произносятся слова, обозначающие количество и названия предметов (окончания слов меняются: был один флажок – стало два флажка), и предлагает: «Я буду называть какой-нибудь один предмет, а вы по очереди будете называть 2 таких же предмета. Один графин…(два графина), одна телега…(две телеги), одно сито… (два сита) и т. д. Интересно, изменятся ли окончания слово, если я дам вам карточки, на которых нарисовано по 5 предметов?». Дети называют 5 предметов, изображённых на карточках (5 шаров, 5 ваз), и с помощью воспитателя замечают, что слово, обозначающее количество 5 не изменяется, а изменяются окончания слов, обозначающих предметы. Данные упражнения могут привлечь внимание детей к лексико-грамматическим конструкциям родного языка. Во время игры воспитатель оставляет каждому играющему по три карточки с одним, двумя, пятью предметами и по три зелёных фишки. Важно, чтобы в целом у детей на карточках были изображены предметы, обозначаемые существительными разного рода. Затем объясняет игровое задание: «Я буду называть число, и если это число подходит к вашим предметам на карточке, то кладите на неё фишку». Воспитатель называет вразбивку числа: один, два, две, одно, одна, и пять. После выполнения задания каждый ребёнок поочерёдно называет, что или кто нарисован и сколько у него на карточках предметов, согласовывая числительное с существительным. Воспитатель может поинтересоваться, почему все дети одновременно положили фишку на свои карточки с 5 предметами. Если ребёнок, после того как он назвал свои предметы на 3-х карточках, заметил ошибку, он сам снимает с карточки зелёную фишку. Выигравшими считаются те, у кого все карточки закрыты фишками.

**Чего не стало?**

**Цель:** упражнять детей в согласовании числительных с существительным в родительном падеже.

**Игровой материал:** карточки с изображениями предметов, картонные прямоугольники для закрывания карточек.

**Ход игры.**

Воспитатель раздаёт детям по 3-4 карточки, которые они раскладывают перед собой в ряд, и объясняет: «Чтобы играть в эту игру, надо хорошо запомнить, что и сколько у вас нарисовано на всех карточках, для этого надо тихо или про себя назвать предметы. Я буду закрывать одну из ваших карточек, а вы должны ответить, каких и сколько предметов у вас не стало (не стало пяти конфет, не стало двух яблок, не стало одного мячика и т. д.). Потом откроете свою карточку и, если правильно ответили, получите фишку». Игра продолжается ещё несколько конов, воспитатель может добавить 1-2 карточки или поменять 1-2 карточки у ребёнка. И опять воспитатель отмечает, что слова обозначающие число и названия предметов, снова изменили свои окончания. В игре «Сколько их?» мы говорим «два яблока», а в этой игре – «двух яблок», или говорили «пять конфет», а теперь – «пяти конфет». Усложнение. Воспитатель предлагает поиграть по-другому. Объясняет: «Я» буду начинать предложение, а вот, на чью карточку положу фишку, – продолжит его. В предложении должны быть слова, обозначающие предметы и их количество, – те, которые у него на карточке с фишкой. А тот, кто не только продолжит предложение, но придумает, почему не стало их, получит дополнительную фишку. Например, я говорю: «Не стало на птичьем дворе…», а тот у кого фишка на карточке, добавляет: «Пяти цыплят» – и придумывает: «Потому, что они убежали через дырку в заборе» или «Их унёс коршун». Примерные предложения: «Не стало на тарелке… (двух яблок, потому, что…)», «Не стало на полке магазина…(двух пирамидок потому, что…)», «Не стало хватать на столе …(одной чашки, потому что…)», «Не стало в банке… (пяти огурцов, потому что…)», «Не стало у продавца… (пяти шаров, потому что)», «Не стало в кормушке у кролика… (двух морковок, потому что…)», «Не стало у Вовы…(одного мяча, потому что…)» и т. п. Выигравшими считаются те, у кого по две фишки на карточке. Если ребёнок неправильно согласовывает числительные с существительными в родительном падеже, то фишка у него снимается с карточки.