

ПРИМОРСКИЙ
РАЙОН

ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ СЕМИНАР

«ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИХ КАТЕГОРИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»

20 февраля 2026 г.



ПОРТНОВА ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА

учитель-логопед ГБДОУ ЦРР № 48
Красносельского района
Санкт-Петербурга



ИГРА «НАЙДИ СВОЙ БАГАЖ»

Цель игры: Развитие умения и навыка согласования существительного с числительным

Задачи:

1. Развивать память, внимание, мышление.
2. Активизировать словарь.
3. Закреплять произношение звуков.
4. Закреплять умение играть по правилам.



ХОД ИГРЫ:

1. Перед ребенком раскладывается 5-7 карточек с сумками, наполненными разными вещами.
2. Логопед рассказывает небольшой рассказ:
«Ты приехал отдыхать на море, собрал сумку с вещами и взял все необходимое для путешествия. И вот, когда самолет приземлился и все пассажиры вышли из самолета и пошли получать свой багаж, оказалось, что твой багаж затерялся. И тут ты вспоминаешь, что взял с собой записочки, на которых записал, что было в сумках.
3. Прочитай, что написано на карточках и найди свой багаж».
4. Точно также могло произойти с твоим другом и ты помог.

ИГРА-РОМАШКА «ЧТО ОБЩЕГО?»

Цель: развитие у детей мышления, логики, быстроты реакции.

Задачи:

1. Развивать зрительное восприятие.
2. Развивать речевые навыки путем грамматически правильного построения предложения.
3. Активизировать словарь.
4. Закреплять правильное произношение звуков.
5. Закреплять умение соблюдать правила.



ХОД ИГРЫ:

1. Педагог раздает участникам карточку-ромашку (1-3). Маленькие желтые карточки держит у себя цветной стороной вниз.
2. Ведущий достает по одной желтой карточке, показывает ее детям и называет, что (кто) изображено. Игрок, которому подходит данный предмет забирает его себе и объясняет почему.
3. Побеждает игрок, который быстрее всех соберет все ромашки и правильно построит предложения-объяснения.
4. По желанию детей правила игры можно изменять.

«ВОЛШЕБНЫЕ ЛУПЫ»

Цель: Развитие активной речи детей путем образования существительных в разных формах.

Задачи:

1. Развивать связную речь и лексико-грамматические конструкции;
2. Автоматизировать поставленные звуки;
3. Согласовывать местоимения, существительные с прилагательными и числительными;
4. Образовывать падежные формы, существительные с суффиксами;
5. Развивать зрительное восприятие и внимание, умение фокусироваться на деталях и др.;
6. Формировать обобщающие понятия;
7. Развивать внимание, память, мышление.

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/logopediya/2024/04/24/ispolzovanie-posobiya-grammaticheskie-lupy-dlya-razvitiya-i>



ХОД ИГРЫ:

Ребенок заданной или выбранной самостоятельно лупой наводит на картинку или предмет и выполняет соответствующее задание. Если занятие групповое (или подгрупповое), дети передают лупы друг другу.

1. «Жадина»: ребенок кладет «волшебную» лупу с 2-мя ладонями на предметную картинку и произносит: «Мой лук» и т.д.
2. «Чего не стало?»: Ребенок кладет «волшебную лупу с одной ладонью на картинку и произносит: «Нет вилки» и т.д.
3. «Скажи ласково»: Ребенок кладет волшебную» лупу с сердечком на картинку и слово «превращается в ласковое» – нужно произнести его в уменьшительно-ласкательной форме (мешок-мешочек).
4. «Пятерка»: Ребенок кладет лупу с цифрой 5 на картинку и произносит «Был один велосипед, а стало 5 велосипедов».

И т.д.

ГАЙВОРОНСКАЯ АНЖЕЛИКА ВЛАДИМИРОВНА

Учитель-логопед ГБДОУ детского сада
№ 88 "Исток" Красносельского района
СПб

ГОВОРИМ, УЧИМСЯ, ИГРАЕМ



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ОДИН-МНОГО»

Цель:

Научить детей образовывать множественное число от существительных разного рода и правильно согласовывать их с числительными.

Задачи:

1. Формировать умение изменять форму существительного по числам.
2. Развивать навык правильного согласования числительных с существительными.
3. Повышать интерес к обучению.
4. Активизировать словарь.
5. Развивать внимание, память, мышление.



ХОД ИГРЫ:

1. Педагог предлагает детям брать по очереди из стопки карточки и называть слова в единственном и множественном числе.

Для игры можно выбрать «простые» слова на карточках с зелеными рамками, например: акула-акулы.

«Сложные» слова на карточках с синими рамками, например: пень-пни.

Или слова, которые не изменяются по числам, например: бусы-бусы

2. Детям предлагаются карточки с числами и предметами, необходимо правильно согласовать слова с числительным, например:

один мяч-пять мячей.

3. Игра считается законченной, когда не осталось ни одной карточки.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПИНГВИНЫ И СТУЛЬЧИКИ»

Цель:

Формирование правильного понимания и употребления пространственных предлогов («на», «между»).

Задачи:

1. Активизировать употребление предложно-падежных конструкций.
2. Развивать умение правильно понимать и употреблять предлоги пространства в речи.
3. Стимулировать развитие зрительного восприятия, внимания и памяти.
4. Повышать интерес к занятиям, развивать познавательную активность и коммуникативные способности.



ХОД ИГРЫ:

1. Педагог демонстрирует карточку-образец. Просит ребенка расставить пингвинов так, как изображено на карточке, рассказать, где находится каждый пингвин.
2. Ребёнок внимательно смотрит на образец и повторяет расположение предметов точно так же, как показано на карточке.
3. После копирования ребёнок проговаривает своё построение вслух, называя местоположение каждого элемента конструкции полным предложением, используя подходящие предлоги, например: «Зелёный пингвин стоит на жёлтом стуле, жёлтый пингвин находится между красным и жёлтым стульями».

По мере усвоения материала задания усложняются добавлением новых предлогов и увеличением количества предметов, используемых одновременно.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЖИВОЕ - НЕЖИВОЕ»

Цель:

Закрепить понятие об одушевленных и неодушевленных предметах.

Задачи:

- 1.Обогатить словарный запас.
- 2.Развивать навыки классификации предметов.
- 3.Сформировать навык правильного употребления вопросов.
- 3.Развивать связную речь.
- 4.Развивать внимание,память,мышление.



ХОД ИГРЫ:

1. Педагог раздаёт участникам равное количество картинок, предлагает детям помочь Незнайке правильно распределить предметные картинки: "живые" поместить на бабочку, а "неживые" на камешек.

Педагог объясняет:

Картинки, отвечающие на вопрос Что? Это "неживое", они сами не двигаются, у них нет ушей, глаз, значит, кладем на камешек.

Картинки, отвечающие на вопрос Кто? Это "живое", они могут передвигаться, слышать, видеть, чувствовать тепло, значит, кладем на бабочку.

2. По считалке (или тот, у кого на одну карточку больше) определяется тот, кто начинает игру.
3. Дети по очереди берут любую из своих карточек, смотрят, что на ней изображено и говорят: Это цветок. Что это? Это "неживое" кладем на камешек и т.д.
4. Игра считается законченной, когда не осталось ни одной карточки.

ОДИНЦОВА НАТАЛЬЯ НИКОЛАЕВНА

учитель-логопед ГБДОУ № 88
Приморского района Санкт-Петербурга



КАРТОЧНАЯ ИГРА ДОББЛЬ «КРАСКИ СТАРЫХ МАСТЕРОВ»



Цель: обогащение словаря на тему «Народные промыслы»

Задачи:

1. Закрепить в речи названия изделий народных промыслов и названия самих промыслов.
2. Развивать умение определять изделие промысла по отличительным признакам.
3. Развивать аналитическое мышление.
4. Воспитывать привычку контроля собственной речи.
5. Закреплять умение задавать вопросы.
6. Закреплять умение соблюдать правила.
7. Развивать произвольность поведения, умение принимать проигрыш.



ХОД ИГРЫ:

1. Классические правила игры доббль.

Игроки получают по одной карточке и ищут одинаковую картинку на своей карточке и на верхней карточке общей колоды. Игрок, который первым нашёл картинку забирает карточку с колоды себе, кладёт поверх своей и игра продолжается. Побеждает игрок, который заберёт больше карточек.

2. Правила на отработку вопроса и комфортное знакомство со словарём игры: «У тебя есть?» Для двух игроков.

Карточки лежат стопкой рубашкой вверх. Игроки берут по одной карточке так, чтобы картинки не было видно противнику. По очереди игроки задают вопрос, пытаясь угадать общую картинку. Тот, у кого это получилось, забирает обе карточки себе и складывает в свою стопку. После этого игроки берут по одной новой карточке и первый вопрос задаёт тот, кто проиграл в предыдущем раунде.

3. Оригинальные правила для игры «Краски старых мастеров» на внимание и отработку умения находить изделия одного промысла. Для двух игроков.

Карточки раздаются поровну, лежат перед игроками рубашкой вверх. Игроки одновременно открывают верхние карточки и начинают смотреть, кто выиграл этот раунд. Выигравший забирает обе карточки себе в отдельную стопку. Если промыслы на карточках представлены одним изделием, выигрывает тот, кто первым нашёл общую картинку. Если комбинация изделий одного промысла совпадает на обеих карточках, также выигрывает тот, кто нашёл общую картинку. В остальных случаях по подсказке:

| карточка выиграла | | карточка проиграла |
|--|---|---|
|  | <p>два предмета одного промысла выигрывает у все предметы разных промыслов</p> |  |
|  | <p>три предмета одного промысла выигрывает у два предмета одного промысла</p> |  |
|  | <p>по два предмета двух промыслов выигрывает у два предмета одного промысла</p> |  |
|  | <p>по два предмета двух промыслов выигрывает у три предмета одного промысла</p> |  |

КАРТОЧНАЯ ИГРА «УНО НА ЗВУК Ш»

Цель: отработка умения образовывать притяжательные прилагательные и изменять их по родам, автоматизация звука [Ш] в словах и словосочетаниях.

Задачи:

1. Отрабатывать умение образовывать притяжательные прилагательные, согласуя род с существительным.
2. Закреплять произношение звука [Ш] в словах и словосочетаниях
3. Развивать внимание.
4. Воспитывать привычку контроля собственной речи.
5. Развивать произвольность поведения, умение соблюдать правила, принимать проигрыш.



ХОД ИГРЫ:

1. Участникам раздают по семь карточек, игроки держат карточки перед собой, картинкой к себе. На этапе знакомства с правилами лучше играть «в открытую». Одна карта кладётся на стол картинкой вверх, оставшиеся карты рядом колодой рубашкой вверх. Это начало игры.
2. Первый игрок определяется по договорённости или по считалке. Этот игрок кладёт карту, которая совпадает с начальной либо героем, либо предметом героя на начальной карточке. Например на карту «бабушкина шапка» можно положить карту с чьей-нибудь шапкой или карту с чем-нибудь бабушкиным. Игрок обязательно называет карту, когда её кладёт. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.
3. Если игрок не может положить ни одну карту, он берёт верхнюю карту колоды. Если она тоже не подходит, оставляет себе и пропускает ход.
4. Специальные карты «Мышкины штучки» можно положить на карту, совпадающую по цвету. Игрок, который должен ходить следующим, берёт из колоды две карты и пропускает ход. Следующий за ним игрок может положить либо карту такого же цвета, либо другую карту «Мышкины штучки».
5. Игра заканчивается, когда один из игроков выкладывает последнюю из своих карточек. Он считается победителем.
6. Карту «Что-то чьё-то» можно положить поверх любой карты и загадать для следующего игрока, бабушкину, дедушкину, Мишину или Машину карту он должен положить

КАРТОЧНАЯ ИГРА «ГРОМКИЙ – НЕ ГРОМКИЙ»

Цель: отработка умения согласовывать прилагательное с существительным по родам, автоматизация звука [Р] в словах и словосочетаниях.

Задачи:

1. Отрабатывать умение согласовывать прилагательное с существительным по родам
2. Закреплять произношение звука [Р] в словах и словосочетаниях.
3. Развивать внимание.
4. Воспитывать привычку контроля собственной речи.
5. Развивать произвольность поведения, умение соблюдать правила, принимать проигрыш.



ХОД ИГРЫ:

1. Участникам раздают карточки поровну, они лежат стопками перед игроками рубашкой вверх. Одна карточка картинкой вверх лежит на столе.
2. Первый игрок определяется по договорённости или по считалке. Этот игрок открывает верхнюю карту своей колоды, называет предмет и говорит громкий он или не громкий. Если качество совпадает с качеством картинки, лежащей на столе, игрок кладёт свою карточку сверху. Если нет – переворачивает рубашкой вверх и кладёт вниз своей колоды. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.
3. Специальные карты «Замена» можно положить на любую карту со словами «Меняю громкое на негромкое» (или наоборот). Следующий игрок должен положить карту с тем качеством, на которое произошла замена.
4. Карты с изображением нескольких предметов можно положить поверх любой карты. Надо определить, предметов с каким качеством больше и назвать их. Это качество будет определять, какую карточку можно положить следующей.
5. Игра заканчивается, когда никто из игроков не может больше выложить карту. Выигрывает тот игрок, у которого в конце игры остаётся меньше карт.

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЖИЛ-БЫЛ ЗАБЫЛ»

Цель: пополнение и активизация глагольного словаря.

Игру можно проводить с комплектом картинок-пиктограмм, обозначающих действия человека, или в форме пантомимы.

Игра эффективна при работе в парах.

Задачи:

1. Обогащать активный словарь глаголами.
2. Развивать умение задавать вопросы.
3. Автоматизировать произношение звука Л в конце слова.
4. Воспитывать контроль за собственной речью.
5. Создавать условия для раскрепощения в движении.
6. Развивать речевую фантазию.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ:

1. Игроки повторяют за педагогом начало стихотворения В.Лугового «Забыл»:

Жил-был забыл.

Где жил? –Забыл.

Где был? –Забыл.

Что ел? –Забыл.

Что пил? –Забыл.

2. Далее игроки придумывают продолжение либо открывая по очереди карточки – пиктограммы действий, либо показывая движения пантомимой. Один игрок задаёт вопрос, второй отвечает «Забыл!» Роли меняются.



- Что мыл?
–Забыл



- Где спал?
–Забыл



- Где сидел?
–Забыл

ПОЗНЯКОВА ЮЛИЯ ВАЛЕНТИНОВНА

учитель-логопед ГБДОУ №22
Приморского района
Санкт-Петербурга



Зимняя нейроразминка

<https://disk.yandex.ru/i/10KX9CMFKDQhRQ>



ПОЛЯКОВА ИРИНА АЛЕКСАНДРОВНА

**Учитель-логопед ГБДОУ № 133
Невского района Санкт-Петербурга**

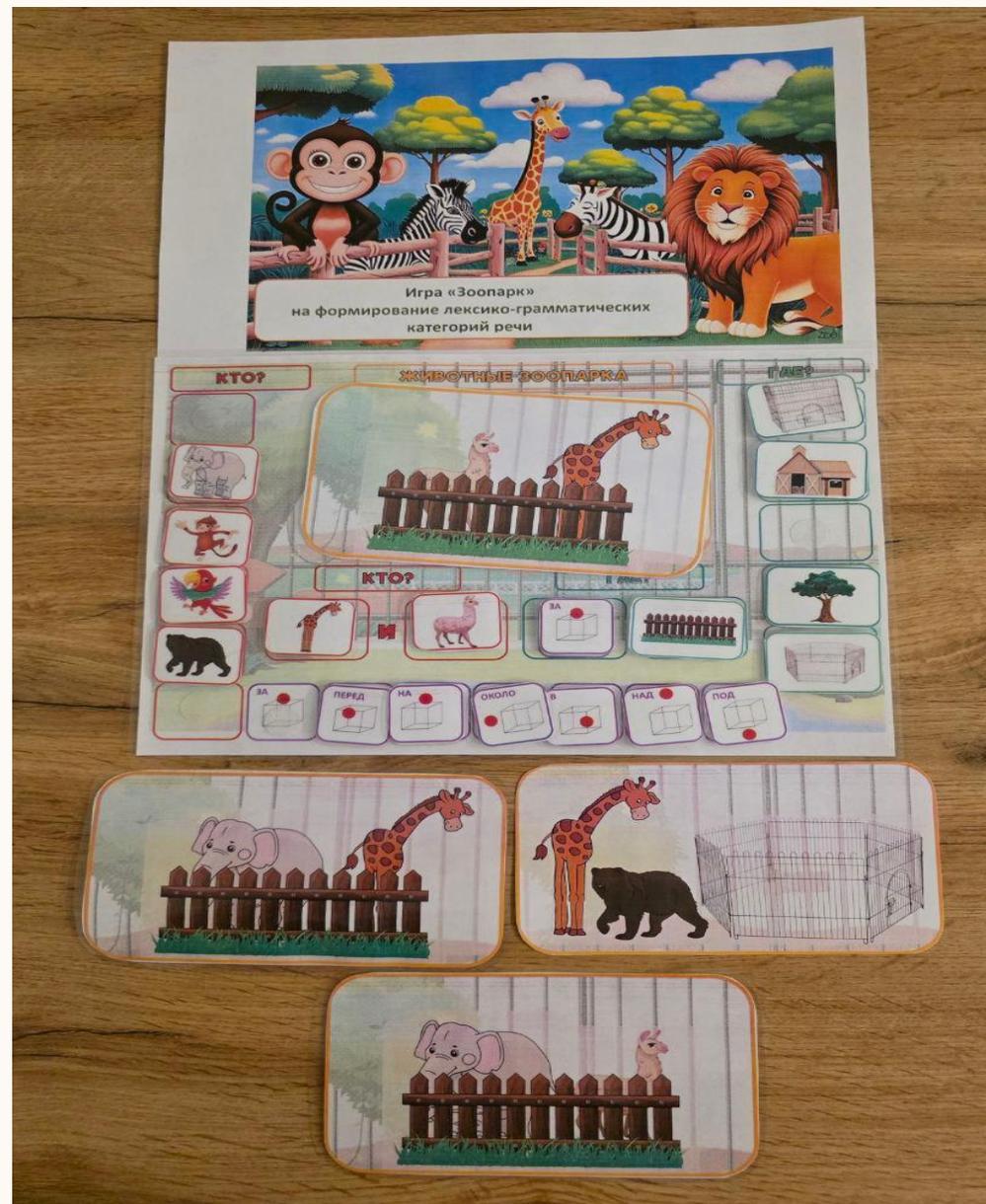


ИГРА НА ЛИПУЧКАХ «ЗООПАРК»

Цель: автоматизировать употребление предлогов в самостоятельной речи, перевести их из пассивного понимания в активное использование.

Задачи:

1. Учить строить грамматически правильные распространенные предложения с предлогами.
2. Развивать умение устанавливать логические связи между объектами (кто? Где находится?).
3. Обогащать словарь (животные, действия, объекты зоопарка).
4. Стимулировать речевое творчество и воображение.



ХОД ИГРЫ:

Вариант 1: «Найди и собери»

Взрослый указывает на конкретное животное на большой картинке: «Давайте опишем вот этого попугая».

Задаёт вопросы, помогая ребёнку выбрать нужные элементы конструктора:

- «Кто это?» → Ребёнок находит карточку «Попугай» и кладёт её на схему.»

- «Кого ещё ты видишь?» - Ребёнок находит карточку «обезьяна» и кладёт её на схему.»

- «А где они находятся? Посмотри внимательно» → Взрослый помогает сформулировать («На клетке?»). Ребёнок ищет карточку-схему предлога «на».

Ребёнок «собирает» предложение по схеме, выкладывая карточки в правильном порядке: Попугай и обезьяна на клетке. Затем произносит получившееся предложение, глядя на собранную схему, а затем повторяет его, глядя на большую картинку. Это связывает абстрактную схему с конкретным изображением.

Вариант 2: «Сделай сам»

Ребёнок сам выбирает любого животного на большой картинке.

Без помощи наводящих вопросов он должен самостоятельно подобрать к нему четыре карточки из конструктора и составить предложение. После этого он произносит свое предложение.



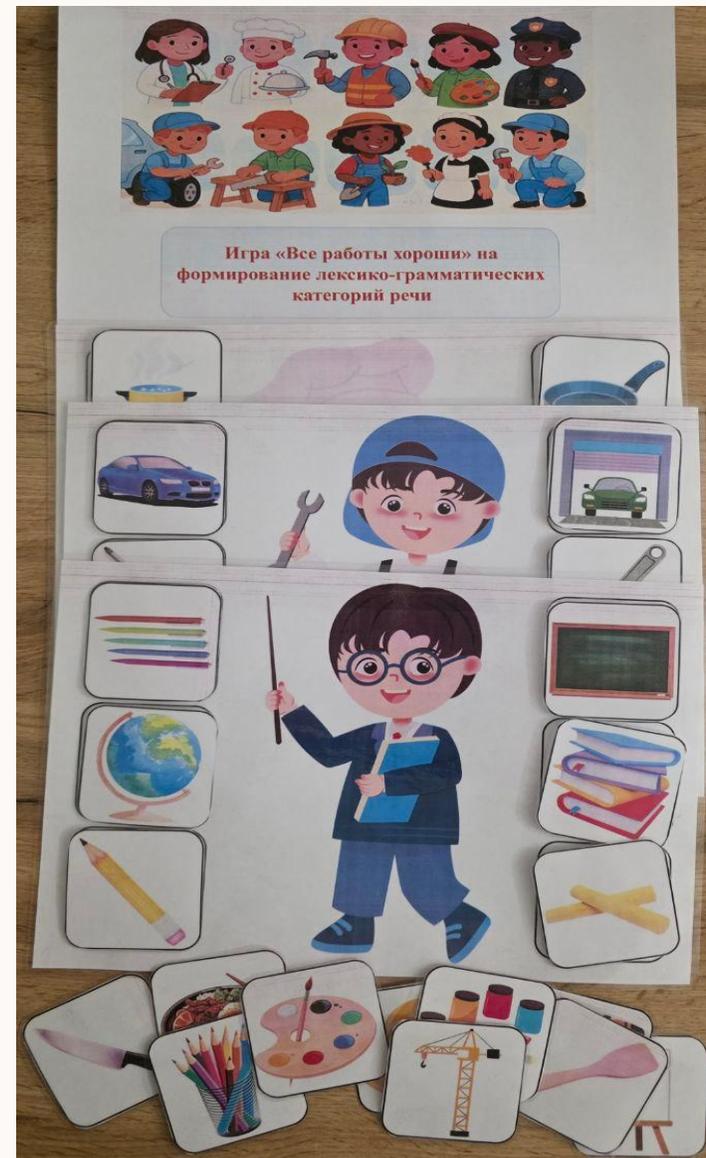
<https://disk.yandex.ru/i/zVvLaSZBtTFNPw>

ИГРА НА ЛИПУЧКАХ «ВСЕ РАБОТЫ ХОРОШИ»

Цель: Формирование первичных представлений о труде взрослых, его роли в обществе и мире.

Задачи:

1. Закрепить названия профессий, трудовых действий, инструментов и спецодежды.
2. Учить устанавливать простейшие связи между профессией и предметами-помощниками.
3. Развивать речь, память, внимание, логическое мышление, умение классифицировать и аргументировать свой выбор.
4. Воспитывать уважение к людям разных профессий, понимание важности и нужности любого труда.



ХОД ИГРЫ:

Вариант 1: «Кому что нужно?»

Раздайте детям карточки с профессиями или предложите выбрать одну.

В центре стола разложите карточки с инструментами и атрибутами.

Задание: «Найдите для своего повара (врача, строителя) все предметы, которые помогают ему в работе. Объясните, зачем они нужны».

Вариант 2: «Четвертый лишний»

Разложите 4 карточки: три из одной профессиональной сферы (например, ножницы, фен, краска для волос — парикмахер) и одну явно лишнюю (например, градусник).

Задание: «Найдите карточку, которая здесь чужая. Почему? Кому она нужна тогда?»

Вариант 3: «Угадай по инструменту»

Спрячьте карточку с профессией. Показывайте детям по одной карточке с инструментом.

Задание: «Как вы думаете, кто мог потерять этот молоток? Что он еще использует в работе?»
Дети выдвигают гипотезы.



<https://disk.yandex.ru/i/4yy7MymThHlYxw>

**КРАШЕНИННИКОВА
ТАТЬЯНА
ЕВГЕНЬЕВНА**

учитель-логопед ГБДОУ № 133
Невского района Санкт-Петербурга



ИГРА С ФОНАРИКОМ «ВАРЕНЬЕ БАБЫ ЗОИ»

Цель: формирование лексико-грамматических категорий по теме «Фрукты. Ягоды»

Задачи:

1. Формировать навык образования относительных прилагательных от существительных.
2. Уточнять словарь существительных по темам: «фрукты», «ягоды».
3. Закреплять умение дифференцировать фрукты и ягоды.
4. Развивать зрительное внимание.
5. Совершенствовать умение точно следовать указаниям взрослого, сохраняя правильную последовательность действий.
6. Развивать навыки коммуникации и сотрудничества детей друг с другом.



ХОД ИГРЫ:

1. Педагог выкладывает перед участниками листы, с изображенными на них полками для баночек с вареньем;
2. Участники вытягивают карточку с цифрой. По номеру карточки определяется порядок, согласно которому игроки выбирают баночку с вареньем и выполняют речевое задание;
3. Первый игрок берет понравившуюся карточку с вареньем, светит фонариком на изображение и произносит: «Это яблоко. Варенье из яблок - яблочное. Яблоко - это фрукт», затем кладет карточку на полку с фруктами. Второй и третий игроки выполняют аналогичное задание со своими карточками;
4. Игра считается законченной, когда все карточки с вареньем распределены по полкам;
5. Если один из игроков затрудняется с ответом, другой ребенок может помочь в образовании относительного прилагательного или в определении того, фрукт перед ним или ягода.



[Ссылка на материалы для создания игры](#)

ДОМЕНКОВА ГАЛИНА СЕРГЕЕВНА

учитель-логопед ГБДОУ № 30
Приморского района Санкт-Петербурга



МАЛЫШЕВА МАРИНА АЛЕКСАНДРОВНА

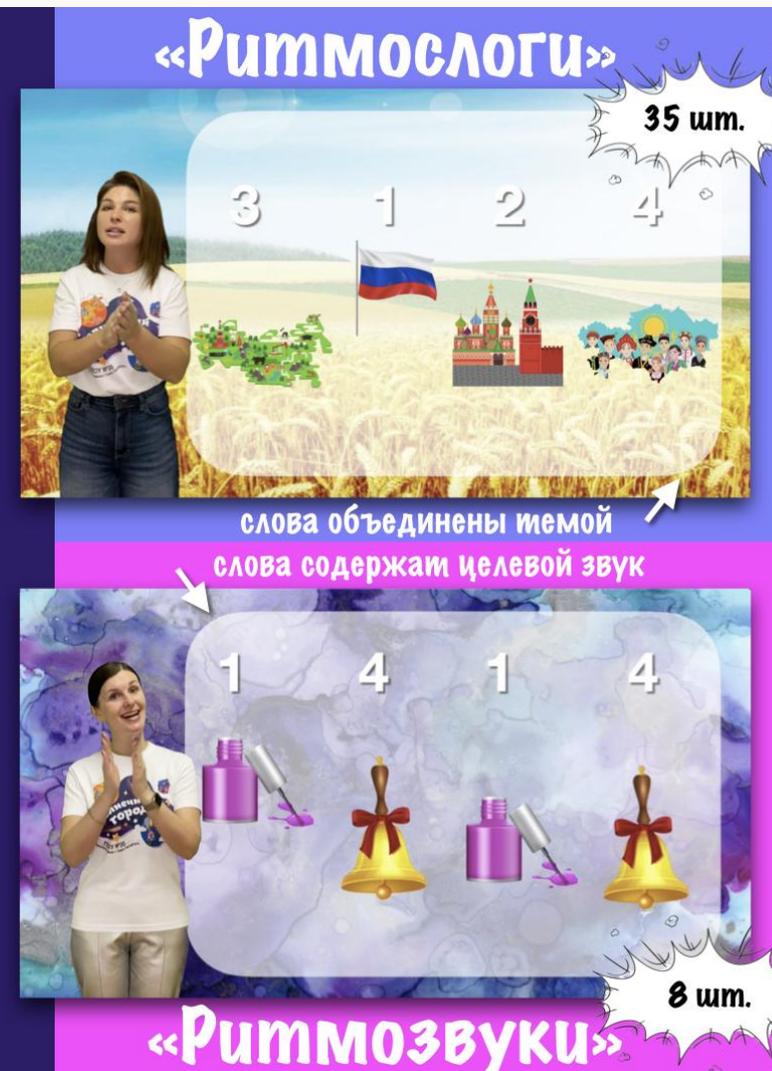
старший воспитатель ГБДОУ № 30
Приморского района Санкт-Петербурга

СЕРИЯ ВИДЕОРОЛИКОВ «РИТМОСЛОГИ» И «РИТМОЗВУКИ»

Задачи:

1. Расширять активный словарь
2. Развивать координацию речи и движения
3. Формировать и развивать слоговую структуру
4. Развивать темпо-ритмическую организацию речи
5. Автоматизировать поставленные звуки (*)

серия видеороликов



РИТМОСЛОГИ

Плейлист
Солнечный город и медиа-студия Арт 30 4 видео из 35

- 14 Ритмослоги "Домашние животные" 26 просмотров • 3 месяца назад 00:01:59
- 15 Ритмослоги. "Грибы" 41 просмотр • 3 месяца назад 00:01:55
- 16 Ритмослоги "Космос" 36 просмотров • 3 месяца назад 00:01:59
- 17 Ритмослоги. "ГДД" 11 просмотров • 3 месяца назад 00:01:56
- 18 Ритмослоги. Транспорт 28 просмотров • 3 месяца назад 00:01:59
- 19 Ритмослоги. "Овощи" 54 просмотра • 3 месяца назад 00:01:56
- 20 Ритмослоги "Животные жарких стран" 8 просмотров • 3 месяца назад 00:01:59
- 21 Ритмослоги "Птицы" 12 просмотров • 3 месяца назад 00:02:00
- 22 Ритмослоги "Весна" 11 просмотров • 3 месяца назад 00:01:59
- Ритмослоги "Новый Год"



<https://rutube.ru/plst/1303271?r=wd>

РИТМОЗВУКИ

Плейлист
Солнечный город и медиа-студия Арт 30 1 видео из 8

- 1 Ритмозвуки "ЛО" 54 просмотра • 3 месяца назад 00:01:57
- 2 Ритмозвуки. "РУ" 74 просмотра • 3 месяца назад 00:01:47
- 3 Ритмозвуки. "РО" 55 просмотров • 3 месяца назад 00:01:54
- 4 Ритмозвуки "ША" 42 просмотра • 3 месяца назад 00:01:52
- 5 Ритмозвуки. "РА" 59 просмотров • 3 месяца назад 00:01:53
- 6 Ритмозвуки. "Ла" 95 просмотров • 3 месяца назад 00:01:49
- 7 Ритмозвуки "ЛУ" 62 просмотра • 3 месяца назад 00:01:53
- 8 Ритмозвуки "УШ" 50 просмотров • 3 месяца назад 00:02:00



<https://rutube.ru/plst/1303273?r=wd>