

***Картотека игр
на развитие
словарного запаса***



УГАДАЙ ИГРУШКУ

Цель: обогатить предметный словарь, словарь прилагательных, формировать умение находить предмет, ориентируясь на его признаки и действия.

Взрослый показывает ребенку 3-4 игрушки, он называет их. Надо сразу научить правильно, называть предмет: "Это... (заяц, лиса, утенок)". Взрослый рассказывает о каждой игрушке, называя внешние признаки: "Это мягкая игрушка. Она серая. Хвостик короткий, а уши длинные. Любит морковку, прыгает ловко". Аналогично описываются другие игрушки, ребенок называет их.

Предложить ребенку описать одну из игрушек.



ОТГАДАЙ ПРЕДМЕТ ПО НАЗВАНИЮ ЕГО ЧАСТЕЙ

Цель: формировать умение определять и называть предмет, ориентируясь на части этого предмета

Детям предлагается следующий речевой материал:

Ствол, ветки, листья, кора, корни - **дерево**

Копыта, рога, вымя, голова, ноги, туловище - **корова**

Кабина, крылья, мотор, хвост - **самолет** и пр.

СКАЖИ КАКОЙ

Цель: учить выделять и называть признаки предмета. Взрослый достает из коробки предметы, называет их ("Это груша"), а ребенок называет признаки ("Она желтая, мягкая, вкусная").

"Это помидор". - "Он красный, круглый, спелый, сочный".

"Это огурец". - "Он... продолговатый, зеленый, хрустящий".



НАЗОВИ ЧАСТИ ЦЕЛОГО

Цель: формировать умение выделять и называть части предметов и объектов.

Возможны 2 варианта: по картинке, по представлению.

Взрослый называет слово, предлагает представить этот предмет (животное) и назвать его части.

Например:

кот - тело, голова, лапы, когти, хвост, нос, уши, глаза, усы.

Дом - ..., **дерево** - ..., **корова** - ...



ПРО КОГО Я ГОВОРЮ

Цель: развивать наблюдательность, умение ориентироваться на основные признаки описываемого объекта.

Педагог описывает сидящего перед ней ребенка, называя детали его одежды и внешнего вида,

например: "Это девочка, на ней юбка и кофточка, волосы у нее светлые, бант красный.

Она любит играть с куклой Таней".

«Кто это?».

Дети угадывают кого описывал педагог.



ИСПРАВЬ ОШИБКУ

Цель: учить видеть несоответствие изображенных на рисунке признаков знакомых объектов и назвать их. Взрослый показывает картинку и предлагает ребенку найти неточности: цыпленок красного цвета клюет морковь; медвежонок с ушами зайца; лиса синяя без хвоста и т.п.

Ребенок исправляет: цыпленок желтый, клюет зернышки; у медвежонок круглые маленькие ушки; у лисы длинный хвост и рыжая шубка.



ЧТО НАПУТАЛ БУРАТИНО

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их. В гости к детям приходит Буратино со своим другом утенком. Рассказывая про своего друга, Буратино делает ошибки и допускает неточности в описании, например:

"У утенка синий клюв и маленькие лапы, он кричит "мяу!".

"У зайца маленькие ушки, он зеленый".

"У кошки колючая шубка".

Ребенок исправляет неточности.



КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ И НАЗОВЕТ

Цель: выделять и обозначать словом внешние признаки предмета.

Взрослый с детьми рассматривают куклу, называют предметы одежды и внешнего вида (глаза, волосы). Затем приходит зайчик. Они говорят, что у него серая (мягкая, пушистая) шубка, длинные уши, одним словом можно сказать: заяц длинноухий (длинноухий). А хвост у зайца (короткий), значит, он короткохвостый.

Кошка гладкая, пушистая, лапы у нее белые, значит, она... белолая.

За правильные ответы кукла дает ребенку флажки (ленточки, колечки от пирамидки).



КАКАЯ КУКЛА

Цель: учить называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта.

Взрослый говорит, что куклу назвали некрасивой, и она огорчилась. Надо ей помочь и рассказать о ней, какая она красивая.

- Кто это? (Кукла.) Какая она? (Нарядная, красивая.)

Что Таня умеет делать? (Играть, рисовать, петь, танцевать.) Давай вместе расскажем про Таню. Взрослый начинает: "Наша Таня... (самая красивая). У нее... (нарядное платье красного цвета, белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)".

От называния видимых и ярких признаков (цвет, форма, величина) нужно переходить к перечислению свойств, внутренних качеств предмета, его характеристике, сравнению (например, в игре "Кто больше скажет слов о яблоке, какое оно, а какой апельсин?"; "Сравните апельсин и яблоко. Чем они похожи и чем отличаются?").



СРАВНИ КУКОЛ

Цель: учить детей соотносить предметы с разными характеристиками.

Взрослый предлагает рассмотреть двух кукол и сказать, чем они отличаются. Дети дают куклам имена (Катя и Таня) и говорят: У Тани светлые и короткие волосы, у Кати - темные и длинные, у Тани голубые глаза, у Кати - черные, Таня в платье, а Катя в брюках, у кукол разная одежда.

- Куклы захотели поиграть, они взяли... (мячики).

Этот мячик... (круглый, резиновый, синий, маленький).

А другой мячик... (большой, красный).

Что можно делать с мячами... (кидать, бросать, ловить, подкидывать, подбрасывать)?

- Посмотрите на этот мячик. Он больше, чем синий, но меньше, чем красный. Какой он? (Средний.)



СРАВНИ ЗВЕРЕЙ

Цель: учить сравнивать разных животных, выделяя противоположные признаки.

Взрослый предлагает рассмотреть мишку и мышку.

- Мишка большой, а мышка... (маленькая). Еще, какой Мишка... (толстый, толстоногий, косоплоский)?

А мышка, какая... (маленькая, серенькая, быстрая, ловкая)? Что любит Мишка... (мед, малину), а мышка любит... (сыр, сухарики).

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки... (тоненькие).

Мишка кричит громким, грубым голосом, а мышка... (тоненьким).

А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки

... (короткий).



СРАВНИ МЕДВЕЖАТ

Цель: учить различать предметы (игрушки) по характерным признакам.

Взрослый предлагает рассмотреть двух медвежат разной окраски: один черный и большой, другой - коричневый и маленький.

- Назовите, кто это и чем они отличаются. Один медведь большой, он черный.

- Как его можно назвать, чтобы было видно, что он черный? (Черный.) Что он может делать? (Рычать, есть малину, мед, бегать.)

- Как назвать другого медведя, чтобы было понятно, что он маленький? (Малый.)



КУКЛА: ВЕСЕЛАЯ И ГРУСТНАЯ

Цель: познакомить детей с противоположными состояниями: веселый - грустный.

Стала девочка Маша играть со своими куклами Катей и Таней и заметила, что Катя все время веселая, а Таня грустная. Как ты думаешь, почему? (Катю обидели, ей стало больно, она загрустила.)

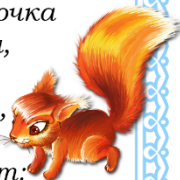
Какими другими словами сказать, что Катя грустная, какая она? (Печальная, расстроенная.) Что Катя делает? (Грустит, печалится, огорчается.) Что надо сделать, чтобы развеселить Катю? (Рассказать веселую сказку, поиграть с ней, посмотреть мультфильм.) Какими стали Катя и Таня? (Веселыми, радостными.)



КТО БОЛЬШЕ СЛОВ СКАЖЕТ

Цель: называть качества, признаки и действия животных, обращая внимание не только на внешний вид героев, но и на черты характера.

Взрослый показывает картинку - например, белочку - и предлагает сказать о ней, какая она, что умеет делать, какая она по характеру, тем самым давая простор для подбора слов разных частей речи и называя не только внешние черты персонажа: белочка рыжая, пушистая, шустрая, быстрая, смелая, сообразительная; она карабкается на сосну, собирает грибы, накалывает их для просушки, запасает шишки, чтобы на зиму были орехи. Аналогично дается задание и про других зверят: зайчик - маленький, пушистый, пугливый, дрожит от страха; мышонок - с длинным хвостом, любопытный.



РУЧКА-НОЖКА

Цель: познакомить с разными значениями слов "ручка", "ножка".

- Отгадайте загадку: одной ручкой всех встречает, другой провожает, всем, кто придет, ручку подает. (Дверная ручка.)

- У каких предметов есть ручка? Что можно делать ручкой?

- Нарисуй предметы, у которых есть ручка.

- Закончи предложения: ручка нужна, чтобы...

За ручку можно...

- А какие предметы мы называем словом "ножка"?

- Нарисуй предметы, у которых есть ножка.



КОГО И ЧТО МОЖНО ГЛАДИТЬ

Цель: познакомить детей с многозначным глаголом "гладить".

- Помните, мы с вами говорили, что ежа нельзя поглаживать. А кого можно поглаживать? (Зайчика, котенка, ребенка.) А что можно поглаживать? (Брюки, платье, юбку.)

Как одним словом все это назвать? (Одежда.)

Глажу платье утюгом,

А кота и кошку,

Что гуляют под окном,

Глажу я ладошкой.

- Что делает котенок, когда его гладят?

(Мурлычет, выгибает спинку.)

У каких предметов есть спина, а у каких спинка?

У собачки, у дивана...



КАК СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ

Цель: заменять многозначные слова в словосочетаниях.

- Скажи по-другому! Часы идут... (ходят). Мальчик идет... (шагает). Снег идет... (падает). Поезд идет... (едет, мчится). Весна идет... (наступает). Пароход идет... (плывет).

Закончи предложения. Мальчик пошел... Девочка ушла...

Люди вышли... Я пришел... Саша идет медленно, а Вова идет... Можно сказать, что он не идет, а...



Дидактическая игра «Подбор прилагательных»

- Цель:** 1. Активизировать словарь детей за счет слов, обозначающих разные части речи.
2. Согласовывать существительные, прилагательные в роде, числе.
3. Подбирать определение к предмету.

Материал: игрушки или картинки.

Ход игры: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков.

Например, собака – большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая.



Игра «Кто как передвигается?»

- Цель:** 1. Активизация словаря, расширение употребления глаголов и речи.
2. Развитие умения соотносить название предмета и действия.
3. Закрепление навыка правильной постановки вопроса к действию.
4. Развитие умения опираться на опыт. Развитие наблюдательности.

Материал: три стола, картинки с изображением животных: зайца, бабочки, змеи, кита, черепахи, жука, птицы, медведя, улитки, слона, рыбы.

Ход игры: картинки с изображением животных – на большом столе. Дети делятся на две команды, выделяя каждой по столу для работы. Каждому участнику предлагается выбрать себе картинку с изображением животного и объяснить, как оно передвигается.

Например, ребенок кладет на стол своей команды картинку, объясняет: «Улитка ползает» и т.п.

После того, как основное задание будет выполнено, воспитатель предлагает детям быстро назвать животных, которые «ползут», «летят», «плавают» и т.д. Побеждает команда, участники которой допустили меньше ошибок.



Дидактическая игра «Если бы...»

Цель: развивать высшие формы мышления – синтез, анализ, прогнозирование, экспериментирование.

Ход игры: предложите детям пофантазировать на самые разнообразные темы: «Если бы я был волшебником» (каким? зачем? что делал бы? И т.п.).

«Если бы вдруг исчезло время?» (что в этом плохого и хорошего?)



Дидактическая игра «Не очень» или «Оптимисты и скептики».

Цель: развивать умение в «падающем режиме» осваивать этапность разрешения противоречий.

Ход игры: один из играющих создает ситуацию, представляя ее как хорошую или плохую, а другой опровергает это утверждение, используя словосочетание «не очень».

Например: - Хорошо, что дома есть телевизор – смотреть можно.

- Хорошо, да не очень. Глаза могут заболеть.

- Хорошо, что чайник большой – на всех чая хватит.

- Хорошо, да не очень. Долго закипает.

Используя опорное словосочетание «не очень», можно придумывать рассказы-рассуждения:

- По улице мужчина шел. Хорошо!

- Хорошо, да не очень, Он в грязь упал, это плохо!

- Плохо, да не очень – грязь-то лечебная была.

Он свой радикулит вылечил. Это хорошо.



Игра «Кем хочешь стать?»

Цель: 1. Закрепление грамматически правильной фразы, состоящей из 4-5 слов.

2. Закрепление употребления в речи окончаний существительных в т. и в. падежах.

3. пополнение и уточнение словаря (профессии людей).

4. Закрепления согласования существительных с глаголом в роде, числе, падеже. Закрепление глаголов будущего времени.

5. Развитие внимания, мышления.

Материал: картинки с изображением мальчика и девочки, с изображением людей разных профессий: повара, врача, рыбака, милиционера.

Ход игры: игру можно начать с чтения стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Затем воспитатель уточняет, с какими профессиями знакомы дети. В центр магнитной доски наклеены картинки с изображением мальчика Коли и девочки Оли. Воспитатель предлагает детям подумать и ответить, кем хочет стать Оля? Дети выбирают картинки с изображением той или иной профессии и кладут рядом с героем, поясняя: «Оля хочет стать учительницей. Затем воспитатель предлагает каждому ребенку подумать и ответить, кем он хочет стать? Дети отвечают: «Я хочу стать швеей». – «Что ты будешь делать?» - уточняет воспитатель – «Я буду шить одежду» и т.д.



Игра «Найди пару»

Цель: 1. Уточнение словаря, развитие умения различать предметы, сходные по значению.

2. Закрепление правильного употребления простого предложения.

3. Развитие зрительного и слухового внимания.

Материал: картинки с изображением предметов, сходных по значению: чайник – кофейник, перчатки – варежки, рюкзак – портфель, сумка – сетка, стакан – кружка, шляпа – шапка, стул – табуретка, настольная лампа – люстра.

Ход игры: на столе – предметные картинки. Вызывается ребенок, который выбирая картинку, называет ее: «Вот перчатки, поглядите, пару к ним скорей найдите... Другой ребенок отыскивает пару и наклеивает картинку (кладет рядом) напротив картинки с изображением перчаток, комментируя: «Вот перчаток. Вот варежки. Их надевают на руки».



Дидактическая игра «Лавина» вариант 1.

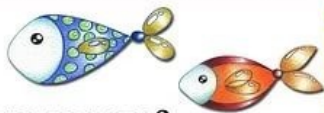
Цель: развивать память, умение классифицировать предметы по группам.

Ход игры: ведущий сообщает участникам тему игры, на основе которой им предстоит называть существительные, при этом запоминая и воспроизводя все слова, названные предыдущими участниками игры. Тот, кто не может назвать свое слово или пропустит сказанное слово, выбывает из игры (или пропускает ход). Побеждает тот, кто остается последним или набрал больше фантов. Например: тема игры «рыбы»

-окунь

-окунь, карась

-окунь, карась, щука и т.д.



Дидактическая игра «Лавина» вариант 2.

Цель: развивать память, умение классифицировать предметы по группам.

Ход игры: добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. Например: «В корзину я положил арбуз, ананас, апельсин» и т.д.

Дидактическая игра «Кем (чем) был? Кем (чем) будет?»

Цель: отражать в речи изменения, которые происходят с предметом (явлением) в течение промежутка времени.

Материал: картинки по-парные.

Ход игры: детям предъявляются картинки, к которым они должны найти пару, отражающее либо прошлое, либо будущее объекта, например: семечко – подсолнух; котенок – кошка; мальчик – мужчина и т.д. Кто кем становится.

Жил-был маленький щенок,

Он подрос, однако,

И теперь он не щенок -

Взрослая... (собака).

Жеребенок с каждым днем

Подрастал и стал... (конем).

Бык, могучий великан,

В детстве был... (теленком).

Толстый увалень баран -

Тоненьким... (ягненок)

Этот важный кот Пушок

Маленьким... (котенком)

А отважный петушок -

Крохотным... (цыпленком).

А из маленьких гусят

Вырастают... (утки) -

Специально для ребят,

Тех, кто любит шутки.



А.Шибаев

3 Назови профессии.

- Лечит людей — ...
- Готовит обед — ...
- Продаёт товары — ...
- Рисует картины — ...
- Строит дома — ...



4 Обведи только домашних животных. Каких животных ты обвёл?



5 Подчеркни предметы, с которыми можно играть зимой. Как с ними играют?



6 Назови мам и детёнышей. Соедини линиями маму и её детёныша.



7 Что ты видишь на рисунке? Назови эти предметы ласково. Например: книга — книжечка.



Скажи наоборот

(Антонимы)

Быстро – медленно

Громко - ...

Тепло - ...



Широкий – узкий

Длинный - ...

Здоровый - ...

Худой - ...

Грустить – радоваться

Уронить – поднять

Поссориться – помириться

Открыть - ...



мама

Кто больше?

Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков - например, мяч - круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый. Машинка - большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная).

Задание детям :

1. Кто больше назовет свойства предмета.
2. Кто больше назовет возможных действий с предметом.

