

Игры на развитие лексической стороны речи

Угадай игрушку

Цель: формировать у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.

Ход.

На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.

Примечание: сначала указываются 1-2 признака. Если дети затрудняются 3-4.

Кто больше увидит и назовёт

Цель: учить обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.

Ход.

Воспитатель: У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Доставим кукле удовольствие, опишем её платье, туфельки, носочки.

Назови как можно больше предметов

Цель: активизировать бытовой словарь, развивать внимание.

Ход.

Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения).

Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

Олины помощники

Цель: обогащать словарь глаголов.

Материал: кукла Оля.

Ход.

- К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле.

Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.

- Что это? (Это ноги)

- Они Олины помощники. Что они делают? (Ходят, прыгают, танцуют и т.д.)

Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (руки берут, рисуют...; зубы жуют, кусают, грызут...; глаза смотрят, моргают...)

Разноцветный сундучок

Цель: учить детей подбирать признак предмета.

Материал: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.

Ход.

Я картинки положила

В разноцветный сундучок.

Ну-ка, Ира, загляни-ка,

Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено. Затем указывают на какой-либо признак этого предмета.

Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

«Садовник и цветы»

Цель: закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)

Ход.

Пять, шесть играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить: «»Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.

«Кто больше действий назовёт»

Цель: активно использовать в речи глаголы, образовывая различные глагольные формы.
Материал. Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.
Ход.

Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

Например:

- Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается)
- Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать)
- Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше)

«Разбуди кота»

Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.

Материал. Элементы костюма животных (шапочка)

Ход.

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

«Буратино-путешественник»

Цель. Ориентироваться в значении глаголов.

Материал. Кукла Буратино.

Ход.

Буратино – путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.

- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.
- Зевают, отдыхают, спят...
- Пляшут, поют, кружатся...

Был Буратино в детском саду, когда дети:

- приходят, здороваются... (Когда это бывает?)
- обедают, благодарят...
- одеваются, прощаются...
- лепят снежную бабу, катаются на санках

«Прятки»

Цель. Формирование морфологической стороны речи. Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)

Материал. Мелкие игрушки.

Ход.

Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом (Поиски). Кто-то под кукольной кроватью; кто-то на столе; что стоит справа от меня»

Так дети отыскивают всех непрошенных гостей, прячут их в коробочку и договариваются, что снова поиграют с их помощью в прятки.

Игра «Почта»

Цель. Расширение объема словаря.

Оборудование. «Почтовый ящик», конверты (по количеству детей на занятии), предметные картинки по изучаемой теме (например, «Животные»), письма с заданиями, двойной комплект наклеек (к примеру, *апельсин, банан, яблоко, виноград*).

Содержание. Детям сообщается, что утром пришла почта и каждому игроку нужно получить свой конверт, а в конверте — письмо от наших друзей-животных и фотография. На спинках детских стульев прикреплены наклейки (по одной на каждом): *апельсин, банан, яблоко, виноград*. Взрослый поясняет, что наклейка обозначает название улицы (*Апельсиновая, Банановая, Яблочная, Виноградная*). Выбирается почтальон, который вынимает конверт из ящика, называет улицу по изображению на конверте (улица Апельсиновая) и отдает письмо по адресу. Ребенок, на спинке стула которого накле-

ен апельсин («проживающий на Апельсиновой улице»), открывает конверт, достает предметную картинку по теме «Животные» и называет, кто (что) на ней изображено.

Конверты с «адресами»-наклейками и картинки на спинках детских стульев используются неоднократно при изучении различных лексических тем как игровые атрибуты. Изображения время от времени меняются: *василек, ромашка, лилия, одуванчик*: улицы *Васильковая, Ромашковая, Лилейная, Одуванчиковая*; *сосна, дуб, клен, береза*: улицы *Сосновая, Дубовая, Кленовая, Березовая*.

Игра «Я собрал в огороде...»

Цели. Расширение объема словаря, развитие слуховой памяти.

Содержание. Взрослый начинает игру, произнося предложение: «Я собрал на огороде... огурцы». Ребенок повторяет фразу целиком и добавляет наименование своего овоща: «Я собрал на огороде огурцы и помидоры». Следующий игрок повторяет все сказанное предыдущим участником и придумывает третий овощ: «Я собрал на огороде огурцы, помидоры и лук». Игроки участвуют в игре до первой ошибки. Побеждает тот, кто останется в игре последним. В зависимости от лексической темы предложение меняется по содержанию: «Я собрал в саду...», «Я положил в шкаф...», «Я видел на улице...», «В лесу живет...», «На кухне есть...» и т.д.

Игра с мячом «Ассоциации»

Цели. Расширение объема словаря, развитие речевых ассоциаций, общей моторики.

Оборудование. Набор картинок по изучаемой лексической теме.

Содержание. Взрослый бросает мяч ребенку и называет какой-либо конкретный признак предмета: «Красный». Ребенок ловит мяч, добавляет слово, обозначающее предмет, обладающий этим признаком (мак), и возвращает мяч взрослому. Аналогично: тяжелый — грузовик; колючий — еж, мягкий — снег, высокий — человек, стеклянный — стакан.

Возможно проведение игры на материале конкретной лексической темы (с опорой на картинки и без нее). В этом случае взрослый договаривается с ребенком о том, что ему нужно придумывать слова по определенной теме (к примеру, по теме «Посуда»). При этом на наборном полотне могут быть представлены соответствующие картинки. Примерный речевой материал: глубокая — тарелка; голубая — кастрюля; маленькое — блюдо; прозрачный — кувшин.

Игра «Посылка»

Цели. Расширение объема словаря, уточнение представлений о признаках предметов, развитие связной речи.

Оборудование. Предметы, коробки по количеству игроков.

Содержание. Каждый ребенок получает «посылку» (коробку с предметом внутри). Первый игрок начинает описывать свой предмет, не называя и не показывая его. Предмет предьявляется после того, как будет отгадан.