



# Дидактические игры и задания для развития лексики



- 1.
2. Развитие ассоциаций.

Взрослый дает детям инструкцию: «Я буду называть слова, а вы в ответ назовите первое слово, которое припомните, (какое первое придет в голову)». Слова называются по одному.

Примерный перечень слов:

Стол, посуда, дерево, бабочка, собака, заяц, смелость, цвет.

Стоит, говорит, освещается, расти, петь, смеяться, падать, слезать.

Желтый, большой, высокий, толстый, хороший, сердитый, лисий, деревянный.

Быстро, высоко, весело, два, летящий.

### **3. Классификация предметов по картинкам.**

Детям предлагаются картинки и дается задание разложить их на две группы (критерии классификации не называются). Предлагаются серии картинок, включающие две группы предметов. Например: овощи и фрукты, домашние и дикие животные, посуда и мебель, домашние и дикие птицы, одежда и обувь, птицы и насекомые, ...

### **4. Найди лишний предмет.**

Детям предлагается несколько картинок, среди которых одна изображает предмет, не относящийся к той же тематической группе, что др. предметы, изображенные на картинках. Дети должны показать «лишнюю» и объяснить, почему она «лишняя».

### **5. Найди лишнее слово.**

Взрослый называет слова и предлагает детям назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово «лишнее».

а) «Лишнее» слово среди имен существительных:

кукла, песок, юла, ведерко, мяч;

стол, шкаф, ковер, кресло, диван;

зима, апрель, весна, лето, осень;

мама, подруга, сын, папа, бабушка;

Саша, Иванов, Петр, Миша, Коля;

Море, озеро, река, мост, пруд;

Москва, Норильск, улица, Дудинка, Красноярск;

Гнездо, кора, муравейник, курятник, берлога;

Береза, сосна, дерево, дуб, ель.

б) «Лишнее» слово среди имен прилагательных

грустный, печальный, унылый, глубокий;

крепкий, далекий, прочный, надежный;

желтый, красный, сильный, зеленый;

смелый, храбрый, отважный, злой, решительный.

в) «Лишнее» слово среди глаголов

думать, ехать, размышлять, соображать;

выбежал, вошел, вылетел, выскочил;

приехал, прибыл, убежал, прискакал;

налил, насорил, вылил.

## 6. Найди отличия.

Объяснить, чем отличаются предметы (с использованием картинок).  
Например: чашка и стакан, яблоко и груша, кофта и свитер, стол и кресло, самолет и птица, дерево и куст,

## 7. Разложи картинки по сходству.

На доске выставляется ряд картинок. Например: овца, дерево, корова, колос.  
Детям раздаются картинки:

свитер, шапка, варежки, шарф – к картинке овца;  
стол, грабли, забор, стул – к картинке дерево;  
бутылка молока, масло, сыр, мороженое – к картинке корова;  
хлеб, батон, бублик, рогалик – к картинке колос.

Взрослый предлагает детям положить свою картинку к одной из четырех на доске и объяснить, почему он положил именно так.

## 8. Назови одним словом картинки.

Ребенку дается 3 – 4 картинки. После воспроизведения обобщающего слова предлагается назвать и другие предметы, которые относятся к той же тематической группе.

## 9. Игра «Пара к паре» (подбор слов по аналогии)

Взрослый предлагает слова так, чтобы получились похожие пары слов, а затем просит объяснить, чем похожи эти пары.

Огурец – овощ, ромашка (земля, *цветок*, клумба).  
Помидор – огород, яблоко (забор, *сад*, груша).  
Часы – время, градусник (кровать, *температура*, окно).  
Шапка – голова, сапог (щетка, мальчик, *нога*).  
Курица – петух, кошка (котенок, *кот*, молоко).  
Машина – шофер, самолет (машинист, *летчик*, небо).

## 10. Послушайте слова.

Какие из них обозначают овощи (мебель, транспорт...)

Лук, репа, роза, клен.  
Картофель, яблоко, клубника, ромашка.  
Лиса, волк, собака, заяц.  
Грузовик, метро, самолет, скамейка.

## 11. Назови четвертое слово (смысловые ряды).

Птица – гнездо, человек... (дом).  
Школа – обучение, больница... (лечение).  
Человек – ребенок, собака... (щенок).  
Пальто – пуговица, ботинок... (шнурок).  
Гвоздь – молоток, шуруп... (отвертка).  
Электричество – выключатель, вода... (кран).

**12. Где можно применять предмет, который я назову?**

Например: кнопка – ..., ботинок – ..., помидор – ..., шнурок – ..., одеяло – ...

**13. Выбери правильный ответ.**

Всегда горячий (утюг, грелка, кипятилок, пар).

У дерева всегда есть (листья, корень, плоды, цветы).

Зимний месяц (ноябрь, март, февраль, июнь).

**14. Назови части.**

а) по картинке;

б) по представлению;

Кот – тело, голова, лапы, когти, хвост, нос, уши, глаза, усы, шерсть.

Грузовик – ..., дом – ..., дерево – ..., часы – ...

**15. Отгадай предмет по названию его частей.**

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (грузовик).

Корни, ствол, ветки, листья (дерево).

Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (дом).

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).

Пол, стены, потолок (комната).

Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (лицо).

**16. Игра «Найди сходства».**

У двух предметов:

Слон, собака (животные);

Лук, помидор (овощи);

Ромашка, тюльпан (цветы).

У трех предметов:

Мяч, солнце, шар – ...

Тарелка, ваза, чашка – ...

**17. Отгадывание обобщающего слова по функциональным признакам, по ситуации, в которой чаще всего находится предмет, называемый этим словом.**

Например: Растут на грядке в огороде, используются в пищу (овощи).

Двигается по дорогам, по воде, по воздуху; возит людей, грузы (транспорт).

**18. Отгадывание предмета по описанию его признаков.**

Например: Это фрукт оранжевого цвета; у него толстая, но мягкая кожура, которую

легко можно снять.

Это цветок, у него желтая середина и белые лепестки.

**19. Отгадывание загадок по картинкам с использованием эпитетов.**

Например: Зверь я горбатый, нравлюсь ребятам.  
Разлинованы лошадки, будто школьные тетрадки,  
Разрисованы лошадки от копыт до головы.

**20. Подбери картинку к словам.**

Например: Высокий, пятнистый...  
Голодный, серый, злой...  
Хищный, сильный, полосатый...  
Яркое, желтое, теплое...

**21. Выбрать из трех слов два слова – «неприятеля».**

Например: Друг, печаль, враг.  
Высокий, большой, низкий.  
Поднимать, опускать, брать.  
Белый, длинный, черный.  
Говорить, идти, молчать.

**22. Выбрать из всех слов одно, противоположное по смыслу.**

Например: Холодильник (мороженое, *плита*, лампа, альбом).  
Карандаш (ножницы, кисточка, бумага, альбом).  
Душ (мыло, полотенце, мочалка, ведро с водой).

**23. Закончи предложение, назови слово – «неприятель».**

Например: Слон большой, а комар...  
Камень тяжелый, а пушинка...  
Золушка добрая, а мачеха...  
Суп горячий, а компот...  
Днем светло, а ночью...  
Сначала гостей встречают, а потом...  
Вечером ложатся в кровать, а утром...

**24. Игра «Сравни».**

По вкусу: лимон и мед.  
По цвету: снег и сажу.  
По высоте: дерево и куст.  
По толщине: канат и нитку.  
По весу: гирию и пушинку.  
По возрасту: юношу и старика.

**25. К данным словам придумать слова – «неприятели».**

Например: день – войти – большой – близко –  
зима – говорить – новый – редко –  
радость – заснуть – здоровый – много –

**26. Игра «Сравни наоборот».**

Жираф и лошадь. Кто кого выше? Кто кого ниже?

Слон и медведь. Кто тяжелее? Кто легче?

Зяец и черепаха. Кто бегаёт быстрее? Кто двигается медленнее?

**27. Объясни, чем отличаются слова, подбери картинки, придумай предложение с этими словами.**

Например: шить – вязать лежать – спать

класть – ставить строить – чинить

мыть – стирать нести – везти

**28. Выбрать из трех слов два слова – «приятеля».**

Например: Дом, солдат, генерал.

Здание, улица, дом.

Храбрый, звонкий, смелый.

Торопиться, спешить, ползти.

Радоваться, веселиться, наряжаться.

**29. Придумать слова – «приятели» к данным словам.**

Например: здание – (дом) идти – (шагать)

печаль – (грусть) льется – (течет)

конь – (лошадь) глядеть – (смотреть)

солдат – (боец) крошечный – (маленький)

приятель – (друг) смелый – (храбрый)

Отчизна – (Родина) прежде – (раньше)

**30. Придумать предложение с каждым из слов – «приятелей».**

Например: пища – корм – еда

груз – ноша – багаж

человек – незнакомец – гость

большой – громадный – огромный

быстрый – скорый – стремительный

неловкий – неуклюжий – нескладный

**31. Игра «На что похоже?»**

Белый снег похож на ... (что?)

Синий лед похож на ...

Густой туман похож на ...

Чистый дождь похож на ...

Блестящая на солнце паутина похожа на ...

С л о в а д л я с п р а в о к : в а т а , п у х , с т е к л о , б е л ы й д ы м , с л е з ы , с е р е б р о .

**32. Игра «Закончи предложение» (или «Подбери сравнение»)**

Земля покрыта снегом, как ...  
Лед блестит, как ...  
Туман стелется над озером, как ...  
Дождинки текут по лицу, как ...

### **33. Уточнить значения слов – существительных.**

Взрослый называет слово и просит детей рассказать, что это за предмет, дать его характеристику (внешний вид, вес, форма, материал, из каких элементов состоит, как используется).

Например: лопата – чтобы копать землю, она тяжелая, ручка деревянная, а сама из металла...

Детям предлагается вспомнить случаи из жизни, когда они пользовались этим предметом.

Предлагаются картинки – зонт, тетрадь, карандаш, чайник, лейка, табуретка и др.

### **34. Объяснить значение слов – глаголов.**

Взрослый называет глагол и просит детей объяснить, что означает это слово:

- а) показать его действие с помощью движений, мимики, пантомимики;
- б) припомнить случаи из собственного опыта, когда дети выполняли эти действия, например: шить – пришивал пуговицу, зашивал рубашку, шил костюм для новогоднего праздника;
- в) с целью актуализации припоминания событий ребенок может вспомнить мысленно (про себя), а на бумаге зафиксировать каждую ситуацию палочкой или схематичным рисунком.

### **35. Объяснить значения слов в словосочетаниях.**

Например:  
прозрачный ключ, железный ключ;  
острая коса, длинная коса;  
меткий лук, зеленый лук;  
вкусная овсянка, спящая овсянка;  
глубокая норка, пушистая норка;  
большая ножка, деревянная ножка;  
пухленькая ручка, дверная ручка.

36.

### **37. Игра «Выбери картинку».**

Выбрать среди других картинок (или предметов) те, названия которых звучат одинаково. Объяснить значение похожих слов.

Например: козы – косы (у девочки) – косы (которыми косят).

### **38. Определить, применительно к каким предметам используются слова.**

Предлагаются вопросы: «У кого?», «У чего?».

Например: Ручка – у человека, у двери, у чемодана, у сумки.

Язычок – у человека, у ботинка.

Глазок – у ребенка, у двери.  
Горлышко – у ребенка, у бутылки.  
Ножка – у стула, у ребенка, у гриба.

**39. Добавить одно общее слово к двум словам.**

Дерево, цветы – что делают?  
Кошка, собака – что делают?  
Дождь, снег – что делают?  
Сидит, стоит – кто?  
Льется, журчит – что?  
Растет, зеленет – что?  
Круглое, сочное – что?  
Высокое, зеленое – что?  
Мяч, яблоко – какие?  
Снег, лед – какие?  
Вода, молоко – какие?  
Яркое, теплое – что?

**40. Игра «Подбери слово».**

Подбор существительных к глаголу. Например:

Бежит: кто? (человек, собака...); что? (река, ручей, молоко, время...).

Идет: кто? (девочка, кошка...); что? (дождь, снег, град, время...).

Растет: кто? (ребенок, щенок...); что? (дерево, цветок...).

**41. Игра «Подбери слово».**

Подбор глаголов к существительному. Взрослый показывает картинки, изображающие животных, дети определяют их и называют, как они...

а) кто как передвигается?

б) кто как ест?

в) кто как голос подает?

**42. Игра «Что такие звуки издает?»**

Дверь – скрипит,  
Ветер – свистит,  
Машина – гудит,  
Дождь – шумит,  
Листья – шелестят,  
Гром – грохочет,  
Бумага – шуршит,  
Град – стучит.

**43. Игра «Кто (что) может это делать?»**

Бегать – ...  
Скакать – ...  
Летать – ...  
Плывать – ...  
Ползать – ...

Катиться – ...

#### 44. Игра «Какой?», «Какая?», «Какое?», «Какие?».

Например: Трава (она какая?) – зеленая, мягкая, шелковистая, высокая, густая, сухая, болотная..., Солнце – яркое, блестящее, красное, большое, веселое, радостное, весеннее... Подобрать как можно больше слов, отвечающих на вопрос.

Побеждает тот, кто последним назовет слово – прилагательное.

#### 45. Игра «Добавь слово».

Добавить в предложение слово, отвечающее на вопросы «Какой?», «Какая?», «Какое?», «Какие?», «Как?».

Взошло (какое?) солнце.

Черепашка ползет (как?).

Солнце светит (как?).

#### 46. Игра «Зима», «Весна», «Лето», «Осень».

При выполнении этого задания используется картинка с изображением выбранного времени года.

Подобрать как можно больше слов, отвечающих на вопрос:

- «Какой?», «Какая?», «Какое?», «Какие?».

солнце... снег... облака... небо... погода... сосулька... воздух

листья... узоры... ручей... дождь... ветер... мороз... листочки... ночь...

- «Что делает?», «Что делают?».

Дождь... снежинки... сосульки... солнце... трава... иней...

птицы... трава... птицы... люди... ручьи... дети...

листья... узоры... яблони... вода в реке...

- «Кто?», «Что?».

приходит (что?)... наступает... тает... светит...

дует... замерзает... бегут... идет...

моросит... валит... набухают... цветут...

желтеют... блестит... прилетают... зеленеет...

## **Слово – предмет**

### **Кто скорее перенесет предметы?**

Цель. Закреплять в речи детей правильное употребление нарицательных имен существительных в единственном числе, винительном падеже.

Оборудование. Детская посуда и мебель.

Описание игры. Играющие садятся на стульчики, напротив ставятся два стула, на них кладут 5—6 предметов из двух разных категорий, например: детская посуда (чашка, блюдце, чайник), детская мебель (кровать, стул, стол). На расстоянии ставят два пустых стула. Двое детей из каждой команды становятся около стульев с предметами и по сигналу «Раз, два, три — бери посуду!» начинают переносить нужные предметы на пустые стулья, стоящие напротив. Выигрывает тот, кто правильнее и раньше перенесет все предметы, относящиеся к названной педагогом категории, и назовет их. Затем соревнуются следующие пары детей. Образец речи: «Я перенес чайник (чашку, блюдце)» и т.д.

### **Как мы одеваемся?**

Цель. Учить детей правильному употреблению нарицательных имен существительных в винительном падеже единственного и множественного числа.

Оборудование. Предметы детской одежды.

Описание игры. Каждый ребенок задумывает какой-нибудь предмет одежды, например платок, юбку, платье, перчатки, трусики, майку и др., и тихо называет его только педагогу, чтобы остальные дети не слышали (педагог следит, чтобы дети не выбрали одно и то же). Потом педагог рассказывает о чем-нибудь, например: «Вася собрался кататься на санках и надел на себя...» Прервав рассказ, он показывает на одного из участников игры. Тот называет предмет одежды, какой он задумал. Остальные дети должны рассудить, правильно ли оделся мальчик. Игра эта очень веселая, так как иногда получаются смешные сочетания.

### **Какую одежду носит девочка?**

Цель. Научить детей правильно употреблять в речи нарицательные имена существительные в именительном и винительном падежах единственного числа.

Оборудование. Две куклы.

Описание игры.

Вариант 1. Педагог садится напротив детей. На столе две куклы: одна — в одежде девочки, другая — в одежде мальчика. «Посчитаем, сколько девочек в нашей группе», — говорит педагог, показывает рукой на каждую девочку, называем ее имя и, наконец, указывает на куклу и говорит: «А вот еще одна девочка. Как хорошо она одета! Подойди, Лена, скажи, какая одежда на кукле». Лена называет, например: «Юбка». Следующий ребенок: «Белая кофточка». Третий: «Фартук с карманом». На девочках дети также находят юбку, фартук с карманами, кофточку, бантик. Подобным образом игра проводится и с куклой-мальчиком.

Вариант 2. Педагог задает вопрос следующим образом: «Что надела кукла?» Образец речи детей: «Кукла надела кофту»; «Кукла надела юбку».

Цель. Закреплять в речи детей правильное употребление нарицательных имен существительных в винительном падеже.

Оборудование. Игрушки.

Описание игры. Играющие садятся за столы. Дети расставляют около себя полученные игрушки, как бы устраивая магазин. Педагог берет пару игрушечных матрешек и начинает игру словами: «Как-то раз в один город приехали веселые матрешки и отправились гулять. Идут они по городу и видят магазин (при этих словах педагог останавливает матрешек возле магазина одного из ребят). Зашли они в магазин, остановились около прилавка, а одна из матрешек и говорит: «Продавец, мы тебе загадаем загадку, а ты отгадай, что мы хотим купить».

Серый зверек

Через кочку скок.

Легкие ноги, а хвоста немного. (Заяц).

Продавец отгадывает и отдает игрушку. Матрешки идут дальше: «Зашли матрешки в другой магазин и говорят: «Продавец, продавец, мы тебе загадаем загадку, а ты отгадай, что мы хотим купить».

Два братца пошли в воду купаться. (Ведро.)

Ребенок отгадывает, матрешки покупают ведра и отправляются дальше. Игра продолжается до тех пор, пока матрешки не обойдут всех детей.

Образец речи продавца: Вы хотите купить зайца (ведра)? И т.д.

Если продавец неправильно отгадал загадку, матрешки уходят со словами: «Плохо ты знаешь свой товар, пойдем в другой магазин!» При повторении игры роль ведущего можно поручить ребенку, знающему загадки.

### **Что с чем?**

Цель. Учить детей правильному употреблению нарицательных имен существительных в единственном числе, творительном и родительном падежах.

Оборудование. Любые предметы, необходимые в быту, (ключ, молоток, вешалка, тарелка, чашка и др.).

Описание игры. Предлагается найти то, из чего едят суп, чем открывают дверь, из чего пьют молоко и т.д. Вызванный ребенок выбирает и называет нужный предмет.

Образец речи ребенка: Суп едят из тарелки. Дверь открывают ключом.

### **А что у вас?**

Цель. Учить детей правильно образовывать множественное число существительных в именительном падеже.

Оборудование. Лото.

Описание игры. В а р и а н т 1. Принцип игры тот же, что для всех лото. На больших картах лото даны изображения различных предметов: шар, кот, стол, стул, стакан, диван, сундук, книга, чашка, тарелка, кукла и т.д. На маленьких картах даны те же предметы, но во множественном числе. Ведущий сам называет предмет во множественном числе: «У меня шары. А у вас что?» — «А у меня шар».

Вариант 2. Ведущий молча показывает маленькую карточку с изображением предмета. Имеющий этот предмет на большой карте должен назвать его в единственном и множественном числе: «У вас шары, а у меня шар».

### Парные картинки

Цель. Учить детей употреблять в речи существительные в единственном и множественном числе именительного падежа.

Оборудование. Парные картинки, изображающие предметы обихода.

Описание игры. Вариант 1. Игра заключается в том, что по показанной педагогом картинке ребенок отыскивает у себя такую же и правильно называет ее. Один набор раздается детям (по 5 штук). Другой остается у педагога. Показывая одну из имеющихся у него картинок, педагог обращается к детям: «У кого есть такая же картинка?» Ребенок, у которого оказалась парная картинка, отдает ее и называет. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут возвращены педагогу.

Вариант 2. В наборе картинок, который раздается детям, изображены те же предметы, но во множественном числе.

### Что кому нужно?

Цель. Учить детей правильному употреблению имен существительных в дательном падеже.

Оборудование. Два набора картинок: один набор картинок с изображением людей разных профессий, второй набор с изображением соответствующих орудий труда, предметов.

Описание игры. Педагог раздает детям картинки с изображением людей различных профессий, а картинки с изображением предметов показывает, задавая при этом вопрос: «Кому нужен самолет?» Ребенок, у которого картинка — летчик, поднимает руку и отвечает: «Самолет нужен летчику». За правильный ответ получает картинку. Тот, кто раньше закроет свои картинки, считается победителем.

1	2
самолет	шоферу
швейная машина	машинисту
автомобиль	почтальону
винтовка	кочегару
лопата	кузнецу
молот	летчику
книга	солдату
сумка	портнихе
паровоз	ученику

Игра заканчивается, когда педагогом или ведущим ребенком будут розданы все картинки.

### Кому это нужно?

Цель. Закреплять в речи детей имена существительные в дательном падеже.

Оборудование. Предметные картинки с изображением орудий труда.

Описание игры. Педагог показывает картинки, изображающие орудия труда, и спрашивает: «Что это? Кому это нужно для работы?» Дети отвечают: «Лейка — садовнику», «Кисть и краски — маляру», «Пила — пильщику», «Наперсток и ножницы — портнихе». Тот, кто правильно ответит, получает картинку.

### Кто чем питается?

Цель. Закреплять в речи детей правильное употребление существительных в творительном падеже.

Оборудование. Предметные картинки с изображением животных и продуктов питания.

Описание игры. Детям раздаются картинки с изображением продуктов питания. Педагог показывает картинку с изображением животных и птиц и спрашивает, чем они питаются. Дети находят у себя нужную картинку и отвечают.

травой, корой	белка
сеном, соломой	лиса
овсом, сеном	заяц
курами, зверькамимышь	
молоком, мясом	дятел
жуками, гусеницами	корова
орехами, грибами	лошадь
крупой	кошка

### Кто чем защищается?

Цель. Учить детей употреблять в речи существительные в творительном падеже.

Оборудование. Картинки с изображением животных, птиц, фишки.

Описание игры. Детям раздаются картинки с изображением животных и птиц. Педагог задает вопрос: «Чем защищается кошка?» Тот из детей, у кого в руках картинка с изображением кошки, поднимает руку и отвечает: «Когтями». За правильный ответ ребенок получает фишку. Победителем считается тот, у кого больше фишек.

1	2
клювом	кошка
рогами	собака
когтями	олень
иглами	слон
зубами	еж
хоботом	гусь

## **Обобщения**

Цель. Закреплять в речи детей обобщающие понятия.

Оборудование. Лото.

Описание игры. Лото состоит из нескольких карточек, разграфленных на 6 клеток. На одной из клеток большой карты изображена клубника, на второй — огурец, на третьей — василек, на четвертой — яблоко и т.д. На отдельных маленьких карточках изображены различные ягоды, овощи, фрукты. Педагог, показывая маленькую карточку, спрашивает: «Кому нужна эта карточка?» Играющие должны соответственно отвечать: «Мне нужна эта карточка. Я собираю овощи» и т.д.

Правильной раскладкой является: ягоды на карточку с клубникой, овощи на карточку с огурцом и т.д., т.е. на одну карту собрать все ягоды, на другую — фрукты и т.д. Игра ведется до тех пор, пока не закрыты карты у всех.

Выигрывает тот, кто раньше закроет свою карту, при этом не допустив ни одной ошибки в ответах.

## **Слово – действие**

### **Кто что делает?**

Цель. Дать понятие о слове, которое обозначает действие.

Оборудование. Карандаш, бумага.

Описание игры. Педагог приглашает одного из детей к себе и дает ему задание (тихо, чтобы не слышали другие дети): «Саша, рисуй, — и спрашивает у детей: — Что делает Саша?» Дети отвечают одним словом.

Затем педагог дает другие задания ребенку, а дети называют его действия. Обращаясь к детям, педагог говорит: «Вы мне назвали много разных слов: «прыгает, играет» (два слова). Какое первое слово?» — «Прыгает». — «Какое второе слово?» — «Играет».

Далее педагог говорит: «К словам, которые вы называли, и которые называла я, можно поставить вопрос: что делает? Эти слова обозначают действие. Теперь я буду называть слова, а вы будете ставить к ним вопрос».

Варит. (Что делает?)

Шьет. (Что делает?)

Бежит. (Что делает?)

Смеется. (Что делает?)

### **Что нам почта принесла?**

Цель. Закреплять в речи детей слова, обозначающие действия.

Оборудование. Сюжетные картинки, сумка почтальона, конверты.

Описание игры. Педагог заранее раскладывает в конверты по одной или две сюжетные картинки и кладет эти конверты в сумку почтальона. Детям педагог сообщает о том, что пришло много писем всем детям. Для того чтобы эти письма разнести, нужен почтальон. Из числа детей выбирается почтальон, который разносит письма всем детям. Затем педагог говорит, что письма эти не простые, а письма-

картинки и дети должны выполнить следующее задание: внимательно посмотреть на картинку и ответить одним словом на вопрос: «что делает?». Дети рассматривают картинки поочередно и называют только одно слово, обозначающее действие, например: «поливает», «строит», «лает», «подметает», «рисует» и т.д. Наиболее активным детям, не допустившим ошибок При ответе, педагог говорит, что они будут почтальонами в следующий раз, когда придет почта.

### Что мы делаем?

Цель. Учить детей правильно употреблять глаголы в речи.

Описание игры. Педагог шепотом дает какое-нибудь задание ведущему, который изображает жестами и мимикой соответствующее действие, не произнося ни одного слова.

Задача остальных участников — отгадать задуманное действие. Кто из детей правильно расскажет, что изображал ведущий, заменяет ведущего.

### Дедушка и внуки

Цель. Учить детей правильно употреблять глаголы в речи.

Оборудование. Стульчики, борода для дедушки.

Описание игры. Все дети — внуки, один — дедушка. Дедушка сидит дома, внуки уходят в свой дом (другой конец комнаты, очерченное место на площадке) и договариваются, что они будут делать, когда придут к дедушке. Затем бегут к дедушке в гости. Дедушка спрашивает: «Где вы были?» — «Дома» (на улице, в саду, в зависимости от задуманного действия). — «Что вы там делали?».

Все дети показывают, что они делали. Дедушка должен угадать и назвать действие словом. Назвав, он бросается ловить убегающих детей. Он может ловить до тех пор, пока дети не добежали до своего дома. Пойманный становится дедушкой.

### Кто быстрее принесет картинку?

Цель. Учить детей понимать смысловое соотношение глаголов.

Оборудование. Несколько наборов несложных сюжетных картинок. Каждый набор должен быть объединен одним действующим лицом.

- |                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| 1. Д е в о ч к а —прыгает | 2. М а л ь ч и к —бежит |
| читает                    | строит                  |
| рисует                    | плывет                  |
| плачет                    | катает                  |
| вышивает                  | спит                    |
| 3. М а м а — шьет         | 4. П а п а —сидит       |
| варит                     | читает                  |
| гладит                    | пишет                   |
| пишет                     | едет                    |
| читает                    | идет                    |
| 5. Б а б у ш к а —шьет    | 6. Д е д у ш к а — спит |
| вяжет                     | читает                  |
| ест                       | играет                  |
| спит                      | идет                    |
| сидит                     | смотрит                 |

Можно использовать лото «Наша семья».

Описание игры.

Вариант 1. На столе разложены картинки только одного набора. Педагог двум детям дает задание найти картинки: 1) девочка шьет; 2) девочка рисует.

Дети одновременно подходят к столу и выбирают нужную. Кто быстрее найдет свою картинку — выигрывает. Если у педагога группа детей, их можно разбить на две команды. Тогда за быстроту выполнения задания выигравшим детям дается значок (засчитывается очко). А в конце выясняется, какая команда имеет больше значков.

Вариант 2. На столе раскладываются картинки нескольких I или всех наборов. Но каждой паре детей дается задание найти разные действия одного и того же лица, т.е. картинки из одного Набора. Игра продолжается далее также, как в первом варианте. Дети, не владеющие речью, только приносят картинки. Дети, имеющие речь, должны назвать действие (глагол) или простую фразу.

### **Поймай — скажи**

Цель. Учить детей правильно употреблять глаголы 3-го лица единственного числа настоящего времени.

Оборудование. Мяч.

Описание игры. Дети становятся в круг. Ведущий, бросая мяч детям, называет при этом животное. Поймавший мяч бросает его ведущему, называя какое-либо действие этого животного. **Образец:** *Корова — мычит.*

Лягушка — квакает. Кошка — мяукает. Волк — воет. Собака — лает. Тигр — рычит. Ведущий называет какую-либо профессию. Поймавший мяч называет, что делает человек этой профессии. **Образец.** *Врач — лечит.*

Художник — рисует. Повар — варит. Пожарник — тушит. Плотник — строгают. Ведущий называет имя ребенка. Поймавший мяч называет какое-либо действие его.

**Образец.** *Ваня — катается. Маша — играет. Коля — прыгает. Света — бежит. Витя — рисует. Люба — лепит.*

### **Все трудятся**

Цель. Учить детей употреблять глаголы настоящего времени 3-го лица единственного числа.

Оборудование. У детей большие карты с изображением нескольких сюжетных рисунков. У педагога маленькие карточки с изображением аналогичных сюжетов. Примерная тематика рисунков: Шофер ведет машину. Врач лечит ребенка. Пожарник тушит пожар. Сапожник чинит туфли. Продавец взвешивает яблоки. Повар печет пироги. Каменщик строит дом. Плотник строгают доску. Дворник подметает улицу. Учитель учит детей. Садовник поливает цветы.

Описание игры.

**Ведущий.** У кого на картинке продавец?

**Ребенок.** У меня продавец.

**Ведущий.** Что делает продавец?

**Ребенок.** Продавец взвешивает яблоки.

Ведущий за правильные ответы дает ребенку карточку или фишку. У кого больше карточек или фишек, тот выигрывает.

### **Слово – признак**

#### **Какой он?**

Цель. Дать понятие о словах, обозначающих признаки предмета.

Оборудование. Лимон, игрушки и т.д.

Описание игры. Педагог показывает детям лимон, предлагает рассмотреть его, поставить вопрос к слову «лимон» (какой?) и ответить на него (желтый, кислый, душистый, овальный, большой, маленький, спелый и т.д.).

Затем педагог говорит: «Мы услышали много разных слов, и к этим словам можно поставить вопрос «какой?». А теперь посчитайте, сколько я скажу слов.

Большой, новый. (Два слова.)

Какое первое слово? (Большой.)

Какое второе слово? (Новый.)

Теперь вы назовите по два слова, к которым можно поставить вопрос «какой?». Педагог указывает на мишку и спрашивает: «Какой?» Дети отвечают (например: большой, плюшевый или новый, маленький и т.д.). Таким образом отрабатываются прилагательные женского и среднего рода, отвечающие на вопросы: *какая?*, *какое?*

#### **Ответ на вопрос**

Цель. Закреплять в речи детей слова, обозначающие предметы, действия, признаки предметов.

Оборудование. Игрушки, картинки, изображающие те же предметы, сюжетные картинки, изображающие предметы в действии.

Описание игры. Педагог показывает детям разные предметы, а они их называют. Показывая игрушки, педагог задает детям вопрос. Они отвечают одним словом. Затем педагог показывает картинки, где нарисованы дети, выполняющие различные действия, и задает вопросы: «Кто это?» — «Девочка»; «Что делает?» — «Танцует» и т.д. Педагог показывает мяч и спрашивает: «Что это?» — «Мяч»; «Какой?» — «Круглый, синий» и т.д.

#### **Что такого же цвета?**

Цель. Учить детей использовать в речи прилагательные, правильно согласовывая их с существительными в роде, числе, падеже.

Оборудование. Окружающие предметы, цветные квадраты бумаги.

Описание игры. Педагог показывает детям зеленый квадрат бумаги. Дети называют его цвет, а затем предметы того же цвета: зеленый свитер, зеленая шляпа, зеленая трава и т.д.

Выигрывает тот, кто больше назовет предметов данного цвета.

## Ищи

Цель. Учить детей правильно употреблять в речи прилагательные, согласовывая их с существительными.

Описание игры. В течение 10—45 секунд увидеть вокруг себя возможно больше предметов одного цвета, или одного размера, или одинаковой формы, или из одного материала. По сигналу один начинает перечислять, другие его дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.

Воробьева Т.А., Крупенчук О.И. Мяч и речь. С-Пб, Дельта, 2001.

## Слово – предмет

### Мяч бросай – животных называй

В зависимости от темы игры возможны варианты: «Мяч бросай – фрукты называй» или «Мяч бросай – транспорт называй».

Цель: расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1.

Ход игры. Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.

Воспитатель: Дети:

Овощи Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.

Фрукты Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.

Ягоды Малина, клубника, смородина, брусника, черника, ежевика.

Деревья Береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь.

Домашние животные Корова, лошадь, коза, овца, кролик, кошка, собака.

Дикие животные Тигр, лев, волк, лиса, белка, заяц, медведь, лось, обезьяна, жираф.

Перелетные птицы Стриж, ласточка, грач, скворец, аист, цапля, журавль.

Зимующие птицы Голубь, ворона, сорока, воробей, дятел, сова.

*Мебель      Стул, стол, кресло, диван, шкаф, кровать, сервант.*

### **Я знаю пять названий ...**

*Раз и два, и три, четыре — Все мы знаем в этом мире.*

*Цель:* расширение словарного запаса детей за счет употребления обобщающих слов, развитие быстроты реакции, ловкости.

*Ход игры.* Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю пять имен мальчиков: Саша, Витя, Коля, Андрей, Володя».

Можно использовать следующие виды движений: бросание мяча об пол одной или двумя руками, ловля двумя руками; бросание мяча вверх двумя руками и ловля двумя руками; Отбивание мяча правой и левой рукой на месте.

### **Слово – действие**

#### **Кто как разговаривает**

*Мяч лови, да поскорей назови язык зверей.*

*Цель:* расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

*Ход игры.*

*Вариант 1.* Воспитатель или ведущий поочередно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны правильно ответить, как животное подает голос:

<i>корова</i>	<i>мычит</i>
<i>тигр</i>	<i>рычит</i>
<i>змея</i>	<i>шипит</i>
<i>комар</i>	<i>пищит</i>
<i>собака</i>	<i>лает</i>
<i>волк</i>	<i>воет</i>
<i>утка</i>	<i>крякает</i>
<i>свинья</i>	<i>хрюкает</i>

*Вариант 2.* Воспитатель, бросая ребенку мяч, спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?», и т. д.

#### **Подскажи словечко**

*Есть всего один ответ. Кто-то знает, кто-то — нет.*

*Цель:* развитие мышления, быстроты реакции.

*Ход игры.* Воспитатель, бросая мяч поочередно каждому ребенку, спрашивает:

— Ворона каркает, а сорока?

Ребенок, возвращая мяч воспитателю, должен ответить: – Сорока стрекочет.

– Сова летает, а кролик?

- Лягушка квакает, а лошадь?
- Петух кукарекает, а курица?

### **Слово – признак**

#### **Из чего сделано?**

*Вот предмет, а из чего люди сделали его?*

*Цель:* закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

*Методическое указание.* Предварительно ребенку объясняется, что если какой-нибудь предмет сделан из дерева, то он деревянный, а если из железа, то он железный, и т. д. Затем проводится работа по картинкам, после чего можно закреплять данную тему в игре с мячом.

*Ход игры.* Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «Рукавички из кожи», а ребенок, возвращая мяч логопеду, отвечает: «Кожаные».

Воспитатель:

Дети:

<i>Рукавички из меха...</i>	<i>меховые</i>
<i>Тазик из меди...</i>	<i>медный</i>
<i>Медвежонок из плюша...</i>	<i>плюшевый</i>
<i>Рукавички из шерсти...</i>	<i>шерстяные</i>
<i>Стакан из стекла...</i>	<i>стеклянный</i>
<i>Ваза из хрусталя...</i>	<i>хрустальная</i>

#### **Третий лишний («Четвертый лишний»)**

*Распознаем мы сейчас, что же лишнее у нас.*

*Цель:* закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

*Ход игры.* Воспитатель, бросая мяч ребенку, называет три или четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

*Например:*

*Голубой, красный, спелый. Кабачок, огурец, лимон. Пасмурно, ненастно, ясно. Осень, лето, суббота, зима. Понедельник, вторник, лето, воскресенье. День, ночь, утро, весна.*

Дети, бросая мяч обратно, называют лишнее слово.

#### **Что бывает круглым?**

*Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.*

*Цель:* расширение словаря детей за счет прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

*Ход игры.* Перебрасывая мяч детям различными способами, воспитатель задает вопрос, на который ребенок, поймавший мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч воспитателю. Воспитатель, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

1. *Что бывает круглым?*  
(Мяч, шар, колесо, солнце, луна, яблоко, вишня...)
2. *Что бывает длинным?*  
(Дорога, река, веревка, нитка, лента, шнур...)
3. *Что бывает высоким?*  
(Гора, дерево, человек, столб, дом, шкаф...)
4. *Что бывает зеленым?*  
(Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
5. *Что бывает холодным?*  
(Вода, снег, лед, роса, иней, камень, ночь...)
6. *Что бывает гладким?*  
(Стекло, зеркало, камень, доска, яблоко...)
7. *Что бывает сладким?*  
(Сахар, конфеты, пирожные, торты, вафли...)
8. *Что бывает шерстяным?*  
(Платье, свитер, варежки, перчатки, шапка...)
9. *Что бывает колючим?*  
(Еж, роза, кактус, иголки, елка, проволока...)
10. *Что бывает острым?*  
(Нож, шило, стекло, ножницы, кинжал, клинок...)
11. *Что бывает легким?*  
(Пух, перо, вата, снежинка...)
12. *Что бывает глубоким?*  
(Канавы, ров, овраг, колодец, река, ручей...)

