

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 19 комбинированного вида»
624450 Свердловская обл., г. Краснотурьинск, ул. Рюмина, дом 3

Сборник дидактических игр для детей 5-6 лет с ОНР

Разработчики: Коновалцева Т.В, тьютор

Разгуляева А.С., учитель-логопед

Солохина Т.В., муз. муководитель

Ткачук Ю.И., воспитатель

МО Краснотурьинск, 2025 г.

Содержание

Пояснительная записка.....	3
Дидактические игры	4
Заключение.....	74
Список литературы.....	75

Пояснительная записка

В наше время число детей с речевыми патологиями значительно возрастает. Дети с нормальным слухом интеллектом сталкиваются с нарушением формирования всех компонентов речевой системы, относящихся к их звуковой и смысловой стороне, то есть с общим недоразвитием речи (ОНР).

Дошкольный возраст - это период, когда происходит общее детское развитие и закладывается фундамент для этого развития. Определенное направление развития получают все стороны психики ребенка, но более интенсивное и познавательное развитие ребенка.

Ребенок в дошкольном возрасте уже обладает звуковой стороной речи, достаточным словарным запасом, умеет строить грамматически правильные предложения. Однако не у всех процесс овладения речью происходит одинаково. В некоторых случаях, он может быть искажен, а поэтому у детей отмечаются разные отклонения в речи, нарушающие нормальный ход ее развития.

В дошкольном возрасте немаловажно обогащать, а также конкретизировать лексикон детей, с целью формирования абсолютно всех частей речи и общения со сверстниками и взрослыми.

Формирование словаря ребенка, освоение родного языка является одним из ключевых компонентов развития личности, усвоения выработанных ценностей национальной культуры, непосредственно с интеллектуальным, моральным, эстетическим формированием, считается первенствующим в языковом воспитании и обучении. Большое значение педагогами и логопедом в детском саду уделяется непосредственно словарной работе.

В ходе словарной работы расширяется и пополняется лексический состава родного языка ребенка.

Для развития речи дошкольников, а в частности развитие лексической ее стороны, в ДОО используются различные средства развития речи. Наиболее доступным и эффективным средством развития словаря дошкольников является дидактическая игра.

Дидактическая игра - это одно из средств обучения детей дошкольного возраста. Она дает возможность осуществлять задачи воспитания и обучения через доступную привлекательную для детей форму деятельности. Именно в дидактической игре дети упражняются в составлении связных предложений, дети накапливают опыт тем самым, расширяя свой пассивный и активный словарь.

Дидактические игры

Лото

Цель. Учить правильно слово с изображением предмета.

Оборудование. Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»)

Ход игры. Детям раздают большие карты, а маленькие берет педагог и называет последовательно каждую из них. Говорит четко, повторяет 2-3раза. Ребёнок, у которого находится называемый предмет, поднимает руку и говорит: «У меня...» - и называет предмет.

В более упрощённом виде эта игра проводится на «Картинках малышам». Дети получают по пять-шесть карточек этого лото и раскладывают их на своих картах. Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает её и называет.

Кто это?

Цель. Закрепление понятий по теме «Животные и птицы».

Оборудование. Картинки с изображением животных и птиц.

Ход игры. Педагог держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребёнок вытягивает одну картинку так, чтобы остальные дети не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.

Кто больше слов придумает?

Цель. Активизация словаря.

Оборудование. Мяч, фанты.

Ход игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук.

Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с установленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фант не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

Скажи по-другому.

Цель игры. Учить понимать многозначность слов.

Ход игры. Ребёнку показывают и называют парные картинки (например, хвост лисы и хвост самолёта), ему необходимо подобрать к ним синонимичные названия. К первой паре картинок взрослый даёт образец названий.

Материал:

- * спинка малыша (головка, ножка, нос) - часть тела человека; спинка стула - часть стула (дивана), предназначенная для удобства во время сидения человека;
- * мамина шляпка - головной убор; грибная шляпка - верхняя часть гриба;
- * серая мышь - грызун, мелкое животное; мышь - компьютерный пульт;
- * звезда - небесное тело; орден Красной Звезды - правительственные награды;
- * ласточка - птица; ласточка - гимнастическая фигура;
- * тарелка - предмет посуды; тарелка - музыкальный инструмент; и т.д.

Охотник

Цель. Упражнять детей в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Игровые правила. Перешагнуть в следующую клетку можно только после того, как назовешь зверя. Победителем, хорошим охотником будет тот, кто дойдет до леса, назвав столько зверей, сколько по дороге в лес клеточек.

Игровые действия. Перешагивать через черту, называть, не повторяясь, диких зверей. Кто не может вспомнить, возвращается.

Ход игры. Где-нибудь на свободном месте в одном конце двора или площадки стоит группа играющих. Это дом. На расстоянии нескольких шагов от дома – чем дальше, тем лучше – положена какая-нибудь метка и проведена черта. Это лес, где водятся разные звери. В этот лес и отправляется охотник – один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту, буду охотиться за ...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...зайцем»; делает второй шаг: «...медведем»; делает третий шаг: «...волком»; четвертый шаг: «...лисицей»; пятый: «барсуком...». При каждом шаге охотник называет какого-нибудь зверя. Нельзя два раза называть одного

и того же зверя. Нельзя называть и птиц, но если играть в охоту на птиц, то нужно называть только птиц. Победителем считается тот, кто дошел до леса, при каждом шаге называя нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается домой, а на охоту отправляется следующий. Неудачливому охотнику можно разрешить еще раз пойти на охоту. Возможно, на этот раз охота будет удачной.

Примечание. По принципу этой игры можно провести игру «Рыболов». Рыболов говорит: «Пойду на рыбалку и поймаю... щуку, карася, окуня». И т. д.

Лексикон

Цель. Расширить словарный запас детей.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Педагог дает задание и по кругу передает мяч. Ребенок придумывает слово и передает мяч соседу и т.д.

Назовите:

вкусные слова (вафли, булка, халва, шоколад, мороженое, леденцы...);

веселые слова (радость, праздник, цирк, веселье...);

грустные слова (слёзы, болезнь, наказание, прощай...);

звонкие слова (колокольчик, звонок, перезвон, эхо...).

Или назовите предметы:

тяжёлые; мягкие; лёгкие; твердые; металлические; деревянные; съедобные; круглые; длинные.

Или более сложный вариант. Скажите, что может быть:

и лёгким, и тяжёлым? (сумка, камень, книга...)

и твердым, и жидким? (лёд, мороженое...)

и высоким, и низким? (человек, столб...)

и широким, и узким? (лента, дорога...)

и толстым, и тонким? (человек, книга...)

и гладким, и шершавым? (стол, камень...)

и острым, и тупым? (нож, карандаш...)

и коротким, и длинным? (шарф, тропинка...)

и горячим, и холодным? (чай, утюг...)

Отвечайте быстро

Цель. Расширить словарный запас существительных и глаголов у детей.

Ход игры. Дети сидят или стоят по кругу. Педагог задаёт вопрос и кидает мяч ребенку, ребенок ловит, быстро отвечает и кидает мяч педагогу.

Вопросы. Кто

Кукарекает?
Мычит?
Пищит?
Ревет?
Каркает?
Жужжит?

Фыркает?
Воет?
Чирикает?
Кудахчет?
Поёт?
Квакает?

Крякает?
Хрюкает?
Шипит?
Кукует?
Блеет?
Лает?

Магазин посуды

Цель игры. Расширять словарь существительных.

Ход игры. Для этой игры лучше использовать настоящую посуду. Инструкция логопеда: Давай поиграем в «магазин». Я буду покупателем, а ты – продавцом. Мне нужна посуда для супа – супница. Посуда для салата – салатница; посуда для хлеба – хлебница; посуда для молока – молочник; посуда для масла – маслёнка; посуда для конфет – конфетница; посуда для сухарей – сухарница; посуда для соли – солонка; посуда для сахара – сахарница.

После проговаривания всей имеющейся посуды, можно поменяться ролями. Наша задача побуждать ребёнка произносить названия посуды самостоятельно.

Составляем слово из двух

Цели. Учить образовывать новые слова. Расширять словарь существительных.

Ход игры. Педагог называет два слова. Ребенок образует новое слово и отвечает.

Сам варит – самовар

Сам летит – самолёт

Сам катит – самокат

Сам сваливает – самосвал

Пыль сосёт – пылесос

Сок выжимает – соковыжималка

Везде ходит — вездеход

Хлеб печёт — хлебопечка

Кофе варит – кофеварка
Мясо рубит – мясорубка
Рыбу ловит – рыболов
Землю копает – землекоп
Лес рубит – лесоруб
Снег падает — снегопад

Варит на пару – пароварка
Пчёл разводит – пчеловод
Пешком ходит – пешеход
Трубы чистит – трубочист
Листья падают – листопад

По слову

Цель. Развивать словарный запас и память.

Ход игры. Играть в неё нужно в группе. Задается лексическая тема. Первый человек называет слово, второй повторяет его и добавляет свое. Таким образом, мы собирает по слову «цепочку». Как только кто-то забывает одно из слов этой «цепочки», она «разрывается», и игра начинается заново.

Игра с мячом «Я знаю три названия животных (цветов)» или «Я знаю три имени девочек (пять имен мальчиков)»

Цель. Расширять словарный запас детей за счет употребления обобщающих слов, развитие быстроты реакции, ловкости.

Ход игры. Раз и два, и три, четыре всё мы знаем в этом мире.

Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю пять имен мальчиков: Саша раз, Витя два, Коля три, Андрей четыре, Володя пять». Можно использовать следующие виды движений: бросание мяча об пол одной или двумя руками, ловля двумя руками; бросание мяча вверх двумя руками или ловля двумя руками; отбивание мяча правой и левой рукой на месте.

Закончи предложение

Цель. Расширять словарный запас детей по теме «Зима».

Ход игры. Проводится предварительная работа по лексической теме «Зима». Дети добавляют слова в предложения по смыслу.

Ударили...(морозы).

Бушует... (непогода, ветер).

Метут... (метели, выюги).

Замерзли... (реки, озера, пруды).

Зимой небо... (серое, хмурое, бывает ясное, солнечное).

Солнце показывается ... (редко), светит... (не ярко), совсем ... (не греет).

Сладко спит в берлоге ... (медведь), заснули... (хомяки, суслики, бурундуки, кроты, ежи, барсуки, енотовидные собаки...).

Белки и зайчики сменили цвет своих... (шубок). Белки стали... (серыми), а зайцы - ... (белыми).

Голодный волк рыщет в лесу в поисках... (добычи).

На дворе большие, снежные... (сугробы).

Дети играют в ... (снежки), лепят... (снежную бабу), катаются на ... (санках, лыжах, коньках).

Мороз разрисовал стёкла замысловатыми, сказочными... (узорами).

Закончи предложение

Цель. Расширять словарный запас детей по теме «Осень».

Ход игры. Дети добавляют слова в предложения по смыслу.

Осенью небо (какое?) (хмурое, серое, облачное, безоблачное, голубое, покрытое тучами, бывает и ясное).

Солнце светит (как?) (мало), поднимается (как?) (невысоко) и греет (как?) (слабо).

Дни становятся ... (все короче), а ночи ... (все длиннее).

Дожди стали выпадать... (чаще).

Дождь или ... (моросят), или как сквозь сито... (сеет), или как из ведра ... (льёт).

Осенью дожди ... (холодные, надоедливые, мелкие).

Дуют ... (ветры). Осенью ветер ... (холодный, пронизывающий, резкий, сильный...) гнет... (деревья, кустарники, траву), срывает ... (листья).

Трава... (жухнет, вянет, желтеет, сохнет).

С деревьев опадают ... (листья).

Листья разноцветные: жёлтые с ... (берез), бурые с ... (тополя, ольхи), красные – с (рябины, осины, клёна). Это время называют ... (листопадом).

Зелёными остаются только ... (сосны и ели).

Отцветают осенние последние цветы: ... (астры, георгины, ноготки...).

В лесу много грибов: ... (маслят, сыроежек, белых, лисичек, опят...).

На болоте созрела ... (клюква).

Улетают перелётные птицы: ... (кукушки, трясогузки, соловьи...).

Ежи, хомяки, барсуки, еноты, сурки, бурундуки, суслики, медведи ... (впадают в спячку).

Звери готовятся к зиме: ... (утепляют свои норы, меняют цвет шерсти, делают запасы пищи на зиму).

Люди надевают ... (теплую одежду), не выходят из дома без ... (зонтов), собирают ... (урожай овощей, фруктов, ягод, злаков, грибов).

Аналогии

Цели. Развивать мышление. Активизировать словарь существительных.

Ход игры. Подумайте и добавьте нужное слово.

Нога-обувь, рука - ... (перчатка).

Корова – молоко, курица - ... (яйца).

Собака – кость, заяц - ... (морковь), обезьяна - ... (банан), медведь - ... (нора), человек - ... (дом).

Оса – улей, собака - ... (конура), медведь - ... (берлога), лиса - ... (нора), человек - ... (дом).

Зонтик – дождь, лыжи (санки) - ... (снег), коньки - ... (лёд).

Яблоки – дерево, смородина - ... (куст), огурец - ... (грядка).

Птица – гнездо, белка - ... (дупло), мышь - ... (норка), волк - ... (логово).

Птица – перья, рыба - ... (чешуя).

Огурец – овощ, ромашка – ... (цветок).

Учитель – школа, врач - ... (больница).

Стол – скатерть, пол – ... (ковер).

Утро – завтрак, вечер - ... (ужин).

Человек – руки, кошка - ... (лапы).

Рыба – вода, птица - ... (воздух).

Красный – стоять, зелёный - ... (идти).

Осень – дождь, зима - ... (снег).

Мир вокруг нас

Цель. Активизировать словарь существительных.

Ход игры. Педагог задаёт вопросы детям. Дети называют и показывают на картинке, соответствующий предмет. Какой предмет нужен, чтобы:

измерять время? (Часы.)

разговаривать на расстоянии? (Телефон.)

наблюдать за звёздами? (Телескоп.)

измерять вес? (Весы.)

измерять температуру? (Градусник.)

измерять атмосферное давление, погоду? (Барометр.)

наблюдать за микробами? (Микроскоп.)

Назови одним словом

Цель. Активизировать в словаре обобщающие слова.

Ход игры. Назовите, одним словом.

Суп, каша, гуляш, кисель. (Еда.)

Курица, гусь, индейка, утка. (Птица домашняя.)

Австрия, Германия, Индия, Россия. (Страны.)

Лошадь, корова, овца, свинья. (Домашние животные.)

Волк, лиса, медведь, заяц. (Дикие животные.)

Капуста, картофель, лук, свекла. (Овощи.)

Пальто, куртка, шарф, костюм. (Одежда.)

Туфли, сапоги, кроссовки, босоножки. (Обувь.)

Шапка, кепка, тюбетейка, берет. (Головные уборы.)

Липа, берёза, ель, сосна. (Деревья.)

Запад, восток, север, юг. (Стороны горизонта, света.)

Зелёный, синий, желтый, красный. (Цвета.)

Шар, куб, ромб, квадрат. (Геометрические фигуры.)

Телевизор, утюг, пылесос, холодильник. (Электроприборы.)

Пароход, трамвай, автобус, самолёт. (Транспорт.)

Саша, Миша, Серёжа, Денис. (Имена мальчиков.) и т.д.

Игра «Кто это? Что это?»

Цель: уточнение, обогащение словообразования словаря детей, обучение детей правильному пользованию в речи словами, обозначающими живой и неживой предмет.

Оборудование: живые или неживые предметы (стол, книга, игрушки, птицы, рыбки и т.д.)

Ход игры: Логопед обращается к детям: «Вокруг нас много разных предметов. И о каждом из них мы можем спросить. Я буду вас спрашивать, а вы мне отвечайте вопросом: Что это?» Логопед указывает на разные неодушевленные предметы: книги, игрушки, стол. «Как можно спросить про эти предметы?» (Что это?).

Логопед говорит: «А сейчас я спрошу вас иначе: кто это?» Логопед указывает на живые предметы: птицу, рыбку, нянью, детей – и спрашивает детей: «как можно спросить? (кто это?). Я вам буду называть разные предметы, а вы мне к этим предметам будете задавать вопросы». Логопед называет живые предметы, а дети ставят вопрос «кто?». Таким образом логопед постепенно подводит детей к понятиям «живой» – «неживой». Логопед ставит рядом девочку и куклу и спрашивает, чем девочка отличается от куклы. Дети называют разницу и вместе приходят к выводу, что кукла неживая, игрушка, а девочка – живое существо. Далее сравнивают медведя-игрушку, и живого медведя, нарисованного на рисунке. Проясняется, что игрушка-медведь – неживая, а рисунок изображает живого медведя. Подводя итог, логопед делает вывод: все слова, обозначающие неживые предметы, отвечают на вопрос «что?», а слова, обозначающие живые предметы – на вопрос «кто?».

Игра «Рассмотри рисунки».

Цель: закрепление в речи детей слов, обозначающих живые и неживые предметы.

Оборудование: предметные рисунки, изображающие живые и неживые предметы, фланелеграф.

Ход игры: Логопед выставляет на фланелеграф все предметные картинки и просит детей внимательно их рассмотреть. После этого логопед дает задания:

- 1) назвать картинки с изображением живых предметов, поставить к ним вопросы;
- 2) назвать картинки с изображением неживых предметов, поставить вопрос.

Усложнение игры: игра проводится, не опираясь на рисунки. Логопед подбирает разные слова (живые и неживые) и называет их вперемешку. Дети должны поставить вопрос к этим словам. Наиболее активные отмечаются в конце игры.

Игра «Назови то, на что укажу».

Цель: обогащение и активизация словообразования словаря детей и обучение их верному использованию существительных.

Оборудование: настоящая и игрушечная мебель.

Ход игры: педагог рассаживает детей так, чтобы они видели перед собой отдельные предметы мебели, и предлагает назвать их. Если это затруднительно, логопед сам называет предмет и предлагает кому-нибудь из детей перенести, например, куклу, на диван и т.д. После можно предложить загадку: «Пришел мальчик в детсад, сел и предложил другому мальчику присесть около него. На чем они сидели? (на скамейке, на диване).

Игра «Что с чем?»

Цель: обучение правильному использованию существительных в речи. Развитие фразового языка.

Оборудование: различные предметы, необходимые в быту. (ключ, тарелка, молоток и т. п.)

Ход игры: ребенку предлагается найти то, из чего едят суп, чем открывают замок, чем забивают гвозди и т.д.

Образец речи детей: Суп едят из тарелки. Замок открывают ключом.

Игра «Парные рисунки».

Цель: активизация словаря, словообразования у детей.

Оборудование: парные рисунки предметов быта.

Ход игры: Логопед показывает ребенку рисунок, а ребенок должен отыскать у себя такой же и правильно его назвать. Игра продолжается до тех пор, пока ребенок не назовет и не отдаст все рисунки.

Игра «Найди то, что надо».

Цель: активизация словообразования, словаря детей.

Оборудование: Набор предметных рисунков.

Ход игры: Раздать детям набор картинок: корзинка, ложка, полотенце, санки и т.п. Логопед говорит: «Вова пошел кататься с горы. Что он взял с собой? (Санки). Ребенок, имеющий нужный рисунок, должен ответить словом или фразой.

Игра «Что, кто будет, когда вырастет?»

Цель: развитие мышления, воображения, быстроты реакции, расширение словаря существительных.

Ход игры. Ведущий, бросая мяч детям, задает вопросы: «Кто (что) получится, когда вырастет — яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый» и т. д. Дети, бросая мяч обратно, могут дать несколько вариантов ответа. Например: «Из яйца получится птенец, крокодил, черепаха, змей и даже яичница».

Игра «Скажи нужное слово»

Цель: закреплять у детей знание обобщающих понятий, расширять их словарный запас.

Оборудование: мяч.

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку, перебрасывая мяч, называть слова определенной группы, например: цветы, животные, имена, города. Проигравшим считается тот, кто не сможет придумать слово, когда у него окажется мяч. Называемые игроками слова не должны повторяться.

Игра «Он - Она - Оно»

Цель: закрепить у детей понятие о роде предметов.

Оборудование: набор картинок, знакомых ребенку, с предметами мужского, женского и среднего рода.

Ход игры. Взрослый раскладывает на столе картинки и начинает раскладывать их в домики, объясняя детям, что в первый кладутся предметы, которые можно назвать словом «он», во второй - «она» и в третий - «оно». Затем ребенок продолжает раскладывать картинки самостоятельно. Взрослый при необходимости помогает ему, задавая наводящие вопросы: Стол - он или она? Яблоко - она или оно?

Игра «Назови три предмета»

Цели: активизировать словарь детей, упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. В игре могут участвовать от 2 до 4 детей. Воспитатель объясняет цель игры- нужно назвать три слова по заданной теме. Тот, кто затрудняется назвать три слова - из игры выбывает. Побеждает тот, кто выполнит правильно все задания.

1 вариант. «Кто больше увидит и назовет?» (назови игрушки в группе, назови чайную посуду, назови столовую посуду, назови верхнюю одежду, назови наземный, воздушный, водный транспорт, назови духовые музыкальные инструменты и т.д.)

2 вариант. «Выдели и назови части в целом» (детям предлагается рассмотреть предметы в группе либо картинки- грузовик, кукла, неваляшка, телефон, цветок и т.д.)

3 вариант. «Кто больше назовет предметов круглой (овальной, прямоугольной) формы?»

Игра «Аналогии»

Цели: активизация существительных с обобщающим значением, развитие понимания родовидовых отношений между словами (развитие понятийного компонента лексического значения слова)

Ход игры. Взрослый предлагает детям дополнить слово по образцу: лиса – зверь, журавль – птица или наоборот. Взрослый называет слово обобщающего значения, ребенок придумывает слово конкретного значения (или наоборот): посуда – сковорода, цветы – одуванчик, транспорт – грузовик, рыбы – сом, насекомые – кузнечик. Выигрывает тот, кто ни разу не сбьется.

Игра «Подбери предмет по цвету»

Цели: закрепить знание цветов и умение соотносить предметы по цвету; закрепить умение согласовывать имена существительные с прилагательными.

Оборудование: карточки с изображениями цветных пятен.

Ход игры. Ребенок должен назвать предметы, которые имеют такой же цвет, как выпавшая на кубике карточка.

Игра с мячом «Ассоциации»

Цели: расширение объема словаря, развитие речевых ассоциаций, общей моторики.

Оборудование. Набор картинок по изучаемой лексической теме.

Ход игры. Взрослый бросает мяч ребенку и называет какой-либо конкретный признак предмета: «Красный». Ребенок ловит мяч, добавляет слово, обозначающее предмет, обладающий этим признаком (мак0, и возвращает мяч взрослому. Аналогично: тяжелый – грузовик; колючий ёж, холодный 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 лексический материал: глубокая – тарелка; голубая – кастрюля; маленькое блюдце; прозрачный – кувшин.

Игра «Как называется место...?»

Цели: развивать умение детей подбирать существительное по описанию предмета, без опоры на изображение.

Ход игры. Дети отвечают на вопрос предложениями: Как называется место...

- Где читают или обменивают книги?

-Где смотрят спектакли?

-Где живет скворец?

- Где зимой спит медведь?

-Где работает повар?

Игра «Покажи, отгадай и повтори!»

Цели: активизировать словарь по заданной теме, развивать моторику, учить согласовывать движение и речь.

Ход игры. Дети встают в круг, выбирается ведущий, он загадывает профессию, либо какой-то фрукт, посуду, но не называет ее, а только показывает жестами. Дети должны отгадать загаданный предмет и показать. Тот ребенок, кто первый отгадал, становится ведущим.

Игра «Чего не хватает?»

Цель: развитие у ребенка целостного восприятия предмета, активизация словаря существительных.

Оборудование: картинки с изображением флагка без палочки, шарика без ниточки.

Ход игры. Ребенок всматривается в нарисованный предмет и находит ту часть, которой не хватало. Затем взрослый предлагает ребенку дорисовать недостающую часть и назвать рисунок.

Игры на подбор слов

Цель: подобрать существительные к действию.

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

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

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

Игры, направленные на развитие словаря обобщающих понятий

Игра «Я собрал в огороде...»

Цели. Расширение объема словаря (обобщающие понятия), развитие слуховой памяти.

Ход игры. 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». Игрошки 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 «Разложи картинки на две группы и назови их»

Цель: закрепление умения дифференцировать картинки по определенным группам.

Оборудование: группы предметных картинок с изображением:

1 гр.: мебель - насекомые; 2 гр.: посуда - звери; 3 гр. дикие животные-домашние животные; 4 гр. птицы-насекомые

1 гр. стол, бабочка, шкаф, диван, паук, жук

2 гр. тигр, тарелка, заяц, волк, чашка, кастрюля

3 гр. лиса, заяц, кошка, медведь, собака, корова

4 гр. бабочка, пчела, воробей, синица, стрекоза, снегирь

Ход игры. В игре могут участвовать 4 ребенка. Воспитатель предлагает детям группу картинок, даёт задание: нужно разложить картинки на 2 группы, объяснить свой выбор, и назвать одним словом группу предметов. Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.

Игра «Разложи картинки»

Цель: закрепление умения классифицировать предметы.

Оборудование: по 5 картинок на каждую классификационную группу предметов: транспорт, цветы, деревья, посуда, головные уборы, одежда.

Ход игры.

1 серия. Разложи картинки так, чтобы они подходили друг к другу. Назови их одним словом.

2 серия. Разложи предметы из одной группы («Транспорт», «Одежда», «Посуда»), что к чему подходит, и назови одним словом. Например: транспорт- водный, воздушный, наземный; одежда - весенняя, зимняя, осенняя, летняя; посуда- чайная, столовая, кухонная.

Игра «Магазин картинок»

Цель: расширение объема словаря (обобщающие понятия), развитие слуховой памяти.

Оборудование: Ряд картинок, которые можно объединить в группы по тем или иным признакам.

Все картинки относятся к словарю имен существительных.

Ход игры.

1-й вариант. Развитие пассивного словаря.

Ребенку предлагается из ряда картинок выбрать ту или иную картинку. В связи с этим, выясняется наличие соответствия между словом и образом предмета, действия и признака (пассивный словарь).

Инструкция: "Я буду называть слова, а ты постараися правильно показать картинку".

2-й вариант. Развитие активного словаря

Ребенку предлагается из ряда картинок выбрать группу, объединенную общим названием и назвать, что он выбрал и почему.

Игра «Что лишнее»

Цели: формировать способность детей классифицировать предметы, обобщать их по определенным признакам.

Оборудование: 10 карточек, на каждой изображено по 4 предмета. Три предмета относятся к

одной обобщающей группе, четвертый – к другой. Например: на 1-й карточке – машина, автобус, мотоцикл, дом; на второй- береза, ель, дуб, роза; на 3-й карточке – тетрадь, альбом, кукла и т.д.

Ход игры. Ребенку последовательно показывают карточку и просят назвать, какой предмет лишний и почему.

Игра «Группировка»

Цели: формировать способность детей классифицировать предметы, обобщать их по определенным признакам. Учить детей называть слова одной группы.

Оборудование: предметные картинки по темам: игрушки (паровоз, барабан, машинка, кукла, кубики), одежда (рубашка, юбка, носки, брюки, майка), обувь (ботинки, кроссовки, сапоги, туфли, босоножки), мебель (стол, шкаф, кресло, трюмо, диван), посуда (кастрюля, чайник, сковорода, тарелка, стакан), овощи (огурец, помидор, лук, свекла, баклажан), фрукты (груша, виноград, апельсин, яблоко, банан), транспорт (самолёт, корабль, автобус, грузовик, поезд), животные (корова, тигр, попугай, медведь, собака).

Условные модели, обозначающие игрушки, одежду, обувь, мебель, посуду, овощи, фрукты, транспорт, животные.

Ход игры.

В игре могут участвовать от 2 до 5 детей. Дети выбирают себе условную модель, обозначающую группу предметов. Затем, по сигналу, из общего числа карточек выбирают себе те, которые подходят для выбранной группы предметов. Необходимо отобрать 5 карточек. Выигрывает тот, кто быстрее всех и правильно справился с заданием. Дети должны назвать то, что они выбрали.

Игра «Найди себе пару»

Цель: активизировать словарь существительных. Формировать у детей обобщающие понятия.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям поиграть и рассказывает, в чем будет состоять эта

игра: "Каждый должен найти себе пару. Для этого кто-нибудь, например, Сережа, скажет слово, а кто-то из вас отзовется похожим словом. Похожее слово - это слово, которое можно связать с названным словом по смыслу. Например, я говорю слово лук, похожим может быть слово- морковь или картофель, или огурец. А почему эти слова похожи? Да потому что и лук, и морковь, и картофель, и огурец- это овощи. Или я говорю слово барабан...Похожим словом может быть- балалайка, дудочка, гармошка... Все эти слова похожи потому что все они- музыкальные инструменты. Те, кто составили пару, отходят в сторону. Так же составляются и другие пары и тоже отходят в сторону. А теперь начнем играть". Воспитатель вызывает кого-нибудь из детей. Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не подберут себе пару.

Игра «Мяч бросай и животных называй»

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

Оборудование. Мяч.

Ход игры. Взрослый бросает мяч ребенку и называет какую-то группу животных, например, домашние животные. Ребенок должен назвать не менее трех слов- кошка, собака, корова.

Примеры групп:

- мебель
- ягоды
- животные Африки
- животные Севера
- строительные профессии и т.д.

Игра «Назови лишнее слово»

Цели: обогащение словаря обобщающих слов, развитие зрительного и слухового внимания и памяти, упражнять детей в классификации предметов по картинкам.

Ход игры: Логопед называет ряд слов и предлагает детям определить среди них лишнее слово, а

затем объяснить, почему это слово лишнее.

Кукла, песок, ведро, юла, мяч.

Стол, шкаф, ковер, кресло, диван.

Пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа.

Бутылка, банка, сковорода, кувшин, стакан.

Игра «Назови одним словом»

Цели: активизация и закрепление словаря обобщающих слов, обогащение словаря обобщающих слов, развитие словесно-логического мышления, развитие зрительного и слухового внимания и памяти.

Ход игры: Назвать обобщающее слово по функциональным признакам, по ситуации, в которой чаще всего находится предмет, обозначаемый этим словом.

Например: Как назвать одним словом то, что растет на грядке в огороде, используется в пище? (Овощи)

Как назвать одним словом то, что растет на деревьях в саду, очень вкусные и сладкие? (Фрукты)

Как назвать одним словом то, что мы надеваем на тело, на голову, на ноги? (Одежда)

Игра «Что общего?»

Цели: обогащение словаря обобщающих слов, развитие зрительного и слухового внимания и памяти, упражнять детей в классификации предметов по картинкам.

Ход игры: Объяснить, что общего у предметов.

Например: У двух предметов: огурец, помидор (овощи), ромашка, тюльпан (цветы), слон, муравей (животные), репа, цыпленок (желтые), комар, жук (насекомые), чайка, самолет (летают).

Игра «Разложи по конвертам»

Цели: обогащение пассивного словаря обобщающих слов, развитие зрительного и слухового внимания и памяти, упражнять детей в классификации предметов по картинкам.

Ход игры: Детям дается задание разложить картинки на две группы (при этом критерий

классификации не называется). Рекомендуются следующие группы слов:

Помидор, яблоко, груша, репа, огурцы, апельсин.

Стол, чашка, диван, тарелка, стул, блюдце.

Лиса, кошка, собака, медведь, заяц, корова.

Синица, бабочка, снегирь, воробей, стрекоза, пчела.

Игра «Хлопни в ладошки» (выделить из серии слов)

Цели: обогащение пассивного словаря обобщающих слов, развитие зрительного и слухового внимания и памяти, упражнять детей в классификации предметов по картинкам.

Ход игры: Детям дается задание выделить (хлопнуть в ладоши) из серии слов:

а) Только названия домашних животных:

Лиса, волк, собака, заяц.

Лошадь, теленок, лось, медведь.

Белка, кошка, петух.

б) Только названия транспорта:

Грузовик, метро, самолет, скамейка.

Автобус, дорога, вертолет, пассажир.

Поезд, купе, пароход, якорь.

Трамвай, водитель, троллейбус.

Словарь прилагательных

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений "вычерпывал" из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр ("Какое бывает?", "Что делает?"). В дальнейшем основным правилом таких игр становится отсутствие повторов.

Игра «Найди по цвету», «Лови да бросай — цвета называй»

Что у нас какого цвета — Мы расскажем вам об этом.

Цель: закрепление согласования прилагательного с существительным в роде и числе.

Игровой материал: Для этой игры нам понадобятся картинки с изображением предметов

разного цвета.

Ход игры: называем цвет, употребляя прилагательное в определенной форме (род, число), а ребёнок находит предметы данного цвета, которые подходят к этой форме прилагательного.

Например:

Красное — яблоко, кресло, платье.

Желтая — репа, краска, сумка.

Синий — василек, баклажан, карандаш и т. д.

«Рассели коров в коровники».

Цель: формировать умение классифицировать объекты по цвету, величине.

Ход игры: Взрослый показывает коровники, дети говорят, чем они отличаются (одни коровники большие, другие маленькие, у одних синяя крыша, у других красная). Затем взрослый говорит, что коровы паслись на лугу, и теперь не могут найти свой коровник. Дети расселяют коров, ориентируясь на цвет и величину, объясняют свой выбор: «Коровник большой, и корова большая». Аналогично проводятся игры по другим лексическим темам: «Рассели коз в хлев», «Поставь машину в гараж», «Рассели поросят в свинарник», «Помоги найти конюшню», «Накорми поросят», «Напои семью чаем» и др.

«Описание внешности человека». Лексическая тема: «Человек».

Инструкция: Послушай стихотворение и скажи, каким цветом бывают глаза и волосы.

Глаза у Вари карие,

У Васи с Верой серые,

У маленькой Алёнки

Зеленые глазенки.

Каштановые волосы

У шустрой Маринки.

А рыжие кудряшки

У маленькой Галенки.

И только у Леночки
Русые косички.

Игра «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. Педагог, бросая мяч ребенку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребенок, возвращая мяч педагогу, отвечает: «Кожаные». Педагог: Рукавички из меха... Дети: Меховые (Тазик из меди... медный; Медвежонок из плюша... плюшевый; Рукавички из шерсти... шерстяные; Стакан из стекла... стеклянный; Ваза из хрустала... хрустальная). Можно предложить детям составить предложения с данными словосочетаниями. Например: У Маши есть плюшевый мишка.

Игра «Не ошибись!»

Цель: упражнять детей в различении предметов по материалу; закреплять знания о таких свойствах предметов, как твёрдый, мягкий, плотный, шероховатый, гладкий, блестящий, матовый.

Ход игры. Игра начинается с краткой беседы воспитателя с детьми о предметах, которые окружают их в группе. Воспитатель во время беседы уточняет знания детей о том, что предметов в группе много и все они сделаны из какого-либо материала.

- А теперь посмотрите на эту игрушку! (показывает матрёшку.) Как вы думаете, из чего она сделана? (Дети отвечают.) А вот этот предмет из чего сделан? (Показывает ножницы. Дети отвечают.)

Подойди, Вика, к столу, возьми в руки матрёшку и ножницы и скажи, что холоднее: ножницы или матрёшка. Правильно Вика сказала, что ножницы холоднее. Металл холодный, а дерево теплее.

А теперь скажите, из чего сделан этот шарик? (Показывает пластмассовый шарик. Дети отвечают.) Да, он сделан из пластмассы. Посмотрите, как он прыгает! Как можно сказать об этом свойстве пластмассы? (Она упругая.) А вот пузырёк из чего сделан? Правильно, он сделан из стекла. Что можно сказать о свойстве стекла?

Педагог подводит детей к ответу: оно хрупкое, легко бьётся. Поэтому с предметами из стекла, надо быть всегда осторожными.

Проводится игра «Не ошибись!». Дети делятся на четыре звена. Выбираются звеньевые.

Каждому звеньевому даётся по корзине.

- Вот на этой корзине наклеен шарик. Сюда надо будет найти и положить предметы, сделанные из пластмассы.

- А на этой корзине наклеена картинка с ножницами. Сюда вы будете находить и собирать предметы, сделанные из металла.

- А в эту корзинку (на ней наклеена матрёшка) – будем складывать деревянные предметы.

- В эту корзину положим все стеклянные предметы.

- Начинать поиск и заканчивать только по сигналу: удар в бубен. Кто больше соберёт предметов, тот и выигрывает.

Игра «Что бывает круглым?»

Тут, конечно, каждый знает,

Что каким у нас бывает.

Цель: Уточнять представления детей о величине предметов; учить классифицировать предметы по определённому признаку (величина, цвет, форма); развивать быстроту мышления.

Ход игры. Перебрасывая мяч детям различными способами, педагог задает вопрос, на который ребёнок, поймав мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч педагогу. Педагог в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

- Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
- Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка лента, шнур...)
- Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, сто. дом, шкаф...)

- Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
- Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
- Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
- Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
- Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
- Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
- Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
- Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
- Что бывает глубоким? (Канава, ров, овраг, колодец река, ручей...)

Игра «Отвечай быстро»

Цель: закреплять умение детей классифицировать предмет (по цвету, форме, качеству); приучать их быстро думать и отвечать.

Игровые правила: Подбирать только те слова, которые можно назвать одним обобщающим словом; бросать мяч можно только после того, как сказал нужное слово.

Игровые действия: Бросание и ловля мяча.

Ход игры: Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры:

-Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, потом он сам называет любой цвет и перебрасывает мяч следующему. Тот тоже ловит мяч, называет предмет, свой цвет и т.д.

«Зелёный» - говорит воспитатель (делает маленькую паузу, давая детям возможность вспомнить предметы зелёного цвета) и бросает мяч. «Лист» - отвечает Валя и, сказав «голубой», бросает мяч Вите. «Небо» - отвечает Витя и говорит «жёлтый», бросая мяч следующему. Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много.

Основным признаком для классификации может быть не цвет, качество предмета. Например, начинающий говорит: «Деревянный», - и бросает мяч. «Стол», - отвечает ребёнок, поймавший мяч, и предлагает своё слово: «Каменный». – «Дом», - отвечает следующий играющий и

говорит: «Стальной». – «Ложка». И т.д.

В следующий раз воспитатель за основной признак берёт форму. Воспитатель говорит слово «круглый» и бросает мяч любому играющему. «Солнце», - отвечает тот и называет другую форму, например: «квадратный», бросая мяч другому играющему, а тот называет предмет квадратной формы.

Игра «Назови цвет», «Назови форму»

Цель: упражнять детей в согласовании существительных с прилагательными, закреплять знания детей о цвете, форме.

Ход игры: Морковь (какая?) – оранжевая, помидор (какой?) -...
Огурец (какой?) – овальный, репка (какая?) -.... И т. д.

Игра «Скажи какой»

Цель: формировать словарь прилагательных, учить выделять и называть признаки предмета.

Дидактический материал: Фрукты в коробочке.

Ход игры. 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").

Игра «Кто какой»

Цель игры: закрепление прилагательных в речи.

Оборудование: картинки с изображением животных.

Вариант А

Ход игры: Педагог предлагаем ребенку подобрать слова, описывающие животных
медведь – косолапый, неуклюжий, бурый;
лиса – хитрая, рыжая;

белка – проворная, быстрая, прыгучая;
заяц – быстрый, осторожный, трусливый, косой

Вариант Б

Ход игры: предлагаем ребенку продолжить предложение.

- А) Заяц всех боится, значит, он какой? (трусливый)
- Б) Лиса всех обманывает, значит, она какая? (хитрая)
- В) У ежа иголки, он ... (колючий) и т.п.

Игра: Подберите соответствующие картинки к следующим словам:

Высокий, тонкий, пятнистый...

Лохматый, косолапый...

Голодный, серый, злой...

Маленькая, быстрая, проворная...

Хищный, сильный, полосатый...

Яркое, теплое...

Серый, колючий...

Игра "Узнавание"

Цель: узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов

Ход игры: Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, "зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная" – береза.

Игра: «Отгадай название предмета по описанию его признаков.»

Цель: узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов

Ход игры: Например: Что это? Овощ, круглый, красный, вкусный.

Это фрукт оранжевого цвета; у него толстая, но мягкая кожура, которую легко можно смять.

Это дерево с крепкими листьями; на нем растут желуди.

Это цветок, у него желтая сердцевина и белые лепестки.

Отгадывание загадок по картинкам с использованием эпитетов.

Предлагается несколько картинок, из которых надо выбрать нужную.

Стройный, с тонкими ногами и ветвистыми рогами
Он на севере живет, вместо сена мох жует.

Разлинованы лошадки, будто школьные тетрадки,
Разрисованы лошадки от копыт до головы.

Маленькие зверьки, серенькие шубки, длинные хвосты,
черненькие глазки, остренькие зубки.

Хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Зверь я горбатый, а нравлюсь ребятам.
Он большой, серый и злой.

Игра «Магазин игрушек»

Цель: Учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки; узнавать предмет по описанию.

Игровое правило: продавец продаёт игрушку, если о ней хорошо рассказал покупатель.

Ход игры: дети садятся полукругом перед столом и полочкой с различными игрушками.

Воспитатель, обращаясь к ним, говорит:

-У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нём красивых игрушек! Вы их сможете купить, но чтобы купить игрушку. Нужно выполнить одно условие: не называть её, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает её и продаст вам. Короткой считалочкой выбирают продавца. Первым покупает игрушку воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры:

- Я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть все дети. Продавец подаёт покупателю мяч.

-Спасибо, какой красивый мяч! – говорит воспитатель и с мячом садится на стул.

Продавец называет имя любого из играющих. Тот подходит и описывает игрушку, которую он выбрал для покупки:

- А мне продайте, пожалуйста, такую игрушку: она пушистая, оранжевая, у неё длинный красивый хвост, узенькая мордочка и хитренькие глазки.

Продавец подаёт игрушку лису. Покупатель благодарит и садится на место.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки.

Роль продавца могут выполнять несколько ребят поочерёдно.

Игра «Чей, чья, чьё?»

Цель: формирование в речи детей притяжательных прилагательных.

Ход игры:

1. След (чей?) – лисий, волчий и т. д.

Уши (чьи?) – лисьи, волчьи и т. д.

Голова (чья?) – лисья, волчья и т.д.

2. Шарф (чей?) – мамин, папин, и т. д.

Шапка (чья?) – тётина, дядина и т.д.

Пальто (чьё?) – бабушкино, дедушкино и т.д.

Перчатки (чьи?) – мамины, бабушкины и т.д.

Игра «Подскажи словечко»

Цель: расширение словаря детей за счет употребления притяжательных прилагательных.

Ход игры. Наступили холода, заболели животные и потянулись к доктору Айболиту. Доктор в своей лечебнице оказал помочь всем животным. Ответь на вопросы:

Ежу вылечил лапку. Чью лапку вылечил доктор? ... (Ежиную.)

Волку вылечил хвост. Чей хвост вылечил доктор?

Лосю вылечил ногу. Чью ногу вылечил доктор?

Медведю вылечил зубы. Чьи зубы вылечил доктор? . . .

Лисе вылечил голову. Чью голову вылечил доктор? . . .

Белке вылечил ухо. Чьё ухо вылечил доктор? . . .

Зайцу вылечил глаз. Чей глаз вылечил доктор? . . .

Игра «Назови ласково»

Цель игры: закрепление согласования прилагательного с существительным, образование уменьшительных форм прилагательных.

Ход игры: Мы сегодня будем играть в ласковые слова. Послушай, как красиво звучит:

Цветок красный, а цветочек красненький.

Далее мы произносим только часть фразы, а ребёнок ее заканчивает.

Яблоко сладкое, а яблочко ... (сладенькое).

Чашка синяя, а чашечка ... (синенькая).

Груша жёлтая, а грушка ... (желтенькая).

Ведро синее, а ведёрко ... (синенькое).

Игра «У кого какой предмет»

Цель: Упражнять детей в сравнении двух предметов, одинаковых по названию. Учить, сравнивая предметы, начинать с существенных (ведущих) признаков; развивать наблюдательность. Обогащать словарь дошкольников за счет существительных - названий деталей и частей предметов; прилагательных, обозначающих цвет и форму предметов; наречий, предлогов. Добиваться использования слов, наиболее точно характеризующих предмет, его качества и т. п.

Игровой материал:

Парные картинки с изображением предметов, отличающихся друг от друга несколькими признаками и деталями:

2 пуговицы, разные по цвету, величине, форме, количеству дырочек;

2 чашки, разные по форме и цвету, с разными рисунками;

2 рыбки, разные по форме тела, длине и окраске плавников и хвоста;
2 рубашки - полосатая и клетчатая, с длинными и короткими рукавами, у одной карман наверху, у другой два внизу;
2 фартука разного покроя с разной вышивкой;
2 ведра, разные по форме и цвету;
другие предметы: пряжки, шарфы, туфли, лодки и др.

Ход игры:

Положите перед ребёнком 2-3 пары картинок и объясните: «На каждой паре картинок нарисованы одинаковые по названию предметы: рубашки, рыбки, фартучки. Но предметы чем-то отличаются друг от друга. Сейчас будем про них рассказывать. Про один предмет буду рассказывать я, про другой ты. Рассказывать будем по очереди. Если я назову цвет своего предмета, то и ты должен назвать только цвет; если я скажу, какой формы у меня предмет, то и ты должен определить форму предмета».

Например:

Педагог: на моей картинке рубашка

Ребенок: на моей тоже рубашка

Педагог: у меня рубашка с длинными рукавами. Она для осенне-зимнего сезона.

Ребенок: у меня рубашка с короткими рукавами для весенне-летнего сезона.

Педагог: моя рубашка клетчатая

Ребенок: а моя полосатая

Педагог: у рубашки один карман, расположенный на левой стороне груди

Ребенок: у рубашки два кармана, расположенных снизу.

Следующий раз ребенку предлагается вместе рассказать о рыбках, например:

Педагог: у меня рыбка красного цвета

Ребенок: а у меня голубого

Педагог: у моей рыбки большой хвост

Ребенок: у моей маленький

Аналогично проводится сравнение других предметов. При повторном упражнении ребёнок может сравнивать однородные предметы самостоятельно.

Игра «Горячий — холодный»

Мы сейчас откроем рот, чтоб сказать наоборот.

Цель: закрепление в представлении и словаре ребенка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Методическое указание. Игра проводится после предварительной работы с картинками и усвоения ребенком таких слов, как «одинаковый», «похожий», «разный» («различный»), «противоположный». По картинкам: Река широкая, а ручеек узкий. Медведь большой, а медвежонок маленький. Дедушка старый, а юноша молодой.

Ход игры. Педагог, бросая мяч ребенку, произносит одно прилагательное, а ребенок, возвращая педагогу мяч, называет другое — с противоположным значением. Педагог: горячий - Дети: холодный (хороший - плохой; умный - глупый; веселый - грустный; острый - тупой; гладкий - шероховатый; легкий - тяжелый; глубокий - мелкий; светлый - темный; добрый - злой; радостный - печальный; быстрый - медленный; частый- редкий; мягкий - твердый; ясный- пасмурный; высокий -низкий)

«Подскажи словечко»

Цель: расширять глагольный словарь детей, развивать умение отвечать развернутыми предложениями.

Оборудование: предметные картинки.

Ход игры: Педагог задает детям вопрос, дети смотрят на картинку и отвечают полным предложением.

Есть всего один ответ.

Кто – то знает, кто – то - нет.

Ворона каркает, а сорока ...? (стрекочет)

Сова летает, а кролик ...? (прыгает)

«В зоопарке»

Цели: совершенствовать умение согласовывать в числе глагол с существительным. Закреплять навык составления простого нераспространенного предложения без опоры на схему.

Оборудование: Картина «Зоопарк», составленная из отдельных, вырезанных по контуру предметных картинок (зебра, обезьяна, лисица, заяц, тигр, лама).

Ход игры: Педагог предлагает детям отправиться в «зоопарк» и понаблюдать за тем, что делают животные. Дети описывают действия животных.

«Сочиним стихотворение»

Цели: пополнять и закреплять глагольный словарь. Закреплять конструкцию простого предложения по модели «предмет - действие». Закреплять согласование существительного с глаголом настоящего времени.

Оборудование: предметные картинки с изображениями животных и птиц: утки, лягушки, льва, коровы, кота, поросенка, козленка и петуха.

Ход игры: Педагог предлагает детям сочинить стихотворение о том, как подают голос животные (педагог называет и показывает животное, а дети добавляют слово - название действия).

УТКА – КРЯКАЕТ, ЛЯГУШКА -... КВАКАЕТ,
ЛЕВ ... РЫЧИТ, А КОРОВА ... МЫЧИТ,
КОШКА ...МЯУКАЕТ, ПОРОСЕНОК ...ХРЮКАЕТ,
КОЗЛЕНОК ...МЕКАЕТ, А ПЕТУХ ... КУКАРЕКАЕТ

«Кто чем занимается?»

Цель: развивать умение подбирать к существительному действие.

Оборудование: картинки с изображением людей разных профессий, мяч

Ход игры: Педагог предлагает детям назвать действия, которые выполняет человек определенной профессии. Дети называют действия людей.

Никогда мы не забудем,
Что умеют делать люди.
Строитель – ...строит. Повар – варит. Художник – рисует

Врач – лечит. Учитель – учит. Продавец – продает.
Маляр – красит. Портной – шьет. Дворник – подметает.
Музыкант — играет. Парикмахер — подстригает.
Воспитатель — воспитывает. Балерина — танцует.

«Кто в домике живет?»

Цели: развитие глагольного словаря, умения сочетать глаголы и существительные.

Оборудование: дом с окнами, закрытыми ставнями.

Ход игры: Детям предлагают рассмотреть дом. Педагог предлагает ребятам угадать, кто живет в этом красивом доме. Дети называют символы действий, изображенные на ставнях, и угадывают по ним «жильца». Например: Летает, вьет, клюет, поет – это птица.

«Что происходит в природе» Игра с перебрасыванием мяча

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход игры:

Человек легко находит,

Что в природе происходит.

Логопед, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч логопеду, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна» Логопед: Дети

- Солнце — что делает? Светит, греет.
- Ручьи — что делают? Бегут, журчачат.
- Снег — что делает? Темнеет, тает.
- Птицы — что делают? Прилетают, вьют гнезда, поют песни.
- Капель — что делает? Звенит.
- Медведь — что делает? Просыпается, выходит из берлоги.

Тема «Лето». Солнце (что делает?) .., птицы .., облака .., фрукты, овощи .., трава .., дети .., листья .., вода в реке ...

Тема «Осень»: ранняя, поздняя Солнце (что делает?) ... трава ... облака .., листья .., дождь .., птицы .., ветер .., деревья ...

Тема «Зима». Снег (что делает?) ветер..., снежинки .., птицы .., мороз .., люди .., иней .., дети .., узоры ...

«Необычные цветы»

Цель: Развивать умение детей составлять предложение с использованием глаголов.

Оборудование: Игровое поле, на котором представлены цветы с крупными лепестками, в центре цветов изображены символы действий: светит, скачет, катится, хлопает, ныряет. Цветные лепестки, на которых нарисованы одушевленные и неодушевленные предметы.

Ход игры: Дети садятся вокруг игрового поля, выбирают картинку с символом действия, а затем прикрепляют лепестки с изображениями предметов, способных производить данное действие. Задача участника: быстро «собрать цветок» и объяснить подбор картинок, грамотно составляя предложения.

«Что делаю, что сделала»

Цель: развивать умение детей подбирать глаголы совершенного и несовершенного вида.

Оборудование: картинки с изображением разных предметов и действий.

Ход игры: Педагог, показывая на картинку с изображением лампы, говорит: Я включаю... лампу, — добавляют дети, Педагог продолжает: Я включил...

Затем дети по аналогии подбирают к картинкам глаголы совершенного и несовершенного вида и составляют с ними предложения. Наконец, дошкольникам предлагается вспомнить и рассказать о себе: какие дела сделали сегодня они.

«Расскажу вам о делах...»

Цели: Уточнять и расширять глагольный словарь. Знакомить с глаголами совершенного и несовершенного вида. Закреплять навык построения простого распространенного предложения по модели «предмет — действие — предмет»:

Ход игры: Педагог рассказывает детям шуточное стихотворение о делах, которые сделал

сегодня ребенок:

РАССКАЖУ Я ВАМ, ДРУЗЬЯ,
ЧТО СЕГОДНЯ ДЕЛАЛ Я:
ПРЫГАЛ, БЕГАЛ И СМЕЯЛСЯ,
ПЕЛ, КРИЧАЛ И БАЛОВАЛСЯ.
ОЧЕНЬ ДОЛГО Я ШАЛИЛ:
СТУЛ СЛОМАЛ И СУП ПРОЛИЛ.
ИСПУГАЛСЯ Я, УСТАЛ И СОВСЕМ ПОСЛУШНЫМ СТАЛ...

Детям предлагается назвать слова — названия действий, которые они запомнили, прослушав стихотворение.

«День доктора Айболита»

Цель: Совершенствовать навыки употребления в речи глаголов прошедшего времени.

Закреплять умение составлять простые распространенные предложения.

Оборудование: Игровое поле, 6 сюжетных картинок, изображающих действия доктора Айболита. Картинка с изображением доктора Айболита.

Ход игры: Педагог предлагает им рассказать, чем занимался доктор Айболит вчера. Ребята по очереди составляют предложения по картинкам: Доктор Айболит ходил утром на работу. Он осматривал горло у попугая. Доктор измерял температуру у зайчика и т. д. Педагог следит за порядком слов в предложениях и за тем, чтобы глаголы были употреблены в прошедшем времени.

«Скажи иначе»

Цель: Расширять глагольный словарь. Тренировать в подборе глаголов, близких по значению (синонимов).

Оборудование: магнитная доска. Картинки с изображениями котенка, смотрящего вверх, пьющего молоко, лежащего, прыгающего, спящего.

Ход игры: Дети приглашаются в гости к котенку. Интересно, чем он сейчас занят. (Раздаются картинки, вырезанные по контуру.) Дети по очереди наклеивают на игровое поле свою картинку и поясняют действие котенка словами: «Котенок смотрит». Педагог предлагает подумать, как можно иначе назвать это действие: «Смотрит - глядит - наблюдает».

ЛАКАЕТ – ПЬЕТ

ЛЕЖИТ – ОТДЫХАЕТ

ПРЫГАЕТ – СКАЧЕТ

«Бывает – не бывает»

Цели: Закрепление знаний о действии. Развитие у ребенка речевого внимания и понимания речи.

Ход игры: Взрослый просит ребенка внимательно слушать то, что он скажет. Если то, о чем он скажет, бывает, надо хлопнуть в ладоши и повторить сказанное; если не бывает — покачать головой и промолчать. Затем взрослый медленно, отчетливо произносит сочетания слов:

Кошка летает. Рыбка летает. Воробей летает. Стол прыгает. Гусеница прыгает. Зайчик прыгает. Собака прыгает. Дом прыгает. Дорога прыгает. Лодка плавает. Корабль плавает. Топор плавает. Утюг плавает. Молоток плавает. Стол ходит. Кот ходит. Дом ходит. Лампа ходит. Рыба ходит. И т. п.

«Унылый и веселый»

Цели: Закреплять способы образования глаголов. Знакомить детей с синонимами и антонимами.

Оборудование: Картинки с изображениями клоунов с прорезями вместо лиц; изображения лиц клоунов, отражающие различные эмоциональные состояния.

Ход игры: педагог знакомит детей с двумя клоунами, закрепляя картинки с их изображениями на игровом поле. У клоунов необычные имена. Одного зовут «Веселый», а другого — «Унылый». Педагог предлагает малышам определить, кто из клоунов Веселый, а кто Унылый. (В прорези вставляются изображения лиц с соответствующими мимическими выражениями.). Педагог спрашивает: Что всегда делает Веселый? Дошкольники отвечают, что Веселый веселится, смеется, радуется, хохочет, шутит, забавляется. - А что делает Унылый? - унывает, грустит, огорчается, скучает, печалится, расстраивается. Педагог просит детей ответить, что делают они сами, когда вокруг них радость. Дети отвечают: Мы радуемся. (Веселье — веселимся; смех — смеемся; хохот — хохочем; грусть — грустим; скуча — скучаем; печаль — печалимся и т.д.)

«Кто что делает?»

Цели: Расширение, уточнение и активизация глагольного словаря действий.

Ход игры: Взрослый предлагает ребенку внимательно посмотреть на картинку (см. рис.), назвать все изображенные объекты и подумать: Кто бегает (прыгает, ходит, ползает, плавает, летает)?

После работы с картинкой можно переходить к подбору слов без наглядной опоры. Здесь взрослый помогает малышу жестами, мимикой, подсказывающими словами (длинная, скользкая, холодная; большой, сильный, косолапый, мохнатый). Вопрос будет звучать так:

Кто еще может бегать (ползать, прыгать, ходить, плавать и т.д.)?

«Кто что может делать?»

Цели. Расширение, уточнение и активизация глагольного словаря.

Ход игры: Взрослый предлагает малышу посмотреть на картинку (см. рис.), вспомнить то, что делает он сам утром дома, в детском саду, на улице и т.д., и сказать: Что может делать мальчик? (прыгать, играть, есть, пить, лепить, рисовать, чистить зубы, строить, катать машинки, слушать музыку и т.д.). Каждое названное ребенком слово фиксируется с помощью любого счетного материала. Это дает возможность оценивать результат и прослеживать его улучшение в дальнейшем. Аналогично происходит подбор действий по другим картинкам: Что может делать мама? девочка? собака? кошка?

«Мальчик или девочка»

Цели. Учить ребенка воспринимать на слух разницу в окончаниях глаголов мужского и женского рода в прошедшем времени, подбирать существительное соответствующего рода к предложенной форме глагола.

Ход игры: Взрослый рассказывает малышу о том, что в одном доме жили мальчик Саша и девочка Саша и просит догадаться, про кого — мальчика или девочку — он сейчас скажет: Ходила — ходил. Бегала — бегал. Играла — играл. Прыгала — прыгал. Плавала — плавал. Ел — ела. Рисовал — рисовала и т. п. Когда ребенок будет безошибочно, показывать на нужную картинку (мальчик или девочка) и делать это сознательно, можно переходить к закреплению материала по картинкам о

животных. Вначале название каждого животного уточняется и проговаривается с ребенком, затем следует игра. Нужно догадаться, про кого взрослый говорит: Ползала — ползал. Прыгала — прыгал. Летала — летал. Плавал — плавала. После подбора существительного к глаголу правильное сочетание слов повторяется ребенком несколько раз (*прыгала лягушка; прыгал зайчик*).

«Один – много»

Цели. Учить ребенка воспринимать и различать на слух глаголы единственного и множественного числа; учить подбирать к глаголу существительное в единственном или множественном числе (в соответствии с числом глагола).

Ход игры: Взрослый предлагает малышу посмотреть на картинки и догадаться, о ком говорится: играет — играют; идёт — идут; поёт — поют; рисует — рисуют; несёт — несут; говорит — говорят; сидит — сидят; отвечает — отвечают и т. п. После того как ребенок начнет уверенно и безошибочно указывать на нужную картинку, можно переходить к подбору подходящего существительного в соответствующей форме. Для этого взрослый предлагает малышу внимательно послушать слово, особенно его конец, и догадаться, о ком (звери, насекомые, птицы...) или о чём так говорят: рычит — рычат; летает — летают; мычат — мычит; ползает — ползают; плавают — плавает; прыгают — прыгает; пищат — пищит; шумят — шумит; убегает — убегают; каркают — каркает; лают — лает; спят — спит; стрекочут — стрекочет и т.п.

«Подбери словечко»

Цель. Учить ребенка подбирать нужный по смыслу приставочный глагол.

Ход игры: Взрослый предлагает малышу внимательно слушать и выбрать для рыбки, лягушки и бабочки правильное, точное действие (глагол).

— Рыбка к камню (*отплыла* или *подплыла*), от берега (*переплыла* или *отплыла*), всю реку (*вплыла* или *переплыла*).

— Бабочка к цветку (*отлетела* или *подлетела*), с ветки на цветок (*облетела* или *перелетела* вокруг капусты (*влетела* или *облетела*), в комнату (*подлетела* или *влетела*).

— Лягушка к бревну (*подпрыгнула* или *впрыгнула*), на бревно (*прыгнула* или *отпрыгнула*), с бревна (*отпрыгнула* или *спрыгнула*), от журавля (*перепрыгнула* или *отпрыгнула*).

Упражнение продолжается до тех пор, пока ребенок не станет сознательно и точно подбирать нужный приставочный глагол.

«Скажи наоборот».

Цели. Учить ребенка подбирать глаголы-антонимы и строить с ними предложения.

Ход игры: Взрослый предлагает малышу посмотреть на мальчика, который делал всё наоборот. Мама его просит подойти — он отходит; мама просит убрать игрушки — он разбрасывает; скажет мама «поворнись ко мне» --- он отворачивается. Объясняя правила игры, взрослый просит малыша представить, что бы сделал такой мальчик наоборот, если бы его попросили :встать? показать ладони? открыть рот? опустить руки? поймать мяч? согнуть руки? положить ручку? отодвинуть стул? и т. п .Когда подбор слов противоположного значения осуществляется без ошибок, можно продолжить игру и попросить назвать «действия наоборот» к предложенным действиям: подбежать, взлететь, опустить, выдернуть, повесить, поймать, отвернуться, чинить, завязать, спутать, ссориться, кричать, трудиться, спрашивать, обижать, ловить, пачкать и пр.

«Скажи правильно»

Цели. Пополнение, уточнение и активизация обиходно-бытового словаря ребенка: глаголов.

Ход игры: Взрослый предлагает ребенку поиграть и предупреждает, что специально будет

неверно называть слова. Затем вместе с ребенком взрослый производит различные действия (топает, хлопает, прыгает, ползает, потягивается, поворачивается, поет, кружится и т. п.). После уточнения названия каждого действия взрослый, топая, спрашивает: «Я прыгаю?»; хлопая, задает вопрос: «Я кружусь?» Такая игровая ситуация побуждает малыша правильно называть действия

«Огород»

Цели. Пополнить, уточнить и активизировать словарь ребенка по теме «Овощи». Закрепление глаголов по теме овощи.

Ход игры: Взрослый просит малыша рассмотреть картинку (см. рис.) и ответить на вопросы (ответ дается полным предложением или словосочетанием, а не одним словом): Как назвать одним словом эти растения? – Где растут овощи? – Что из овощей горькое? сладкое? пресное? твёрдое? мягкое? сочное? большое? маленькое? красное? зелёное? жёлтое? хрустящее? гладкое? тяжёлое? лёгкое? – Что едят сырым? едят варёным? едят жареным? – Что круглое? вытянутое? треугольное? Какие овощи выдёргивают из земли? срывают? срезают? выкапывают? – Что маринуют? солят? квасят? консервируют? (Незнакомые понятия подробно объясняются ребёнку взрослым). – Что растет в земле? на земле? После уточнения свойств и качеств каждого овоща взрослый раскладывает перед ребенком цветные карандаши и просит раскрасить сначала красные овощи, затем зеленые и т.д.

«Измени предложение»

Цели. Учить ребенка составлять предложения с глаголами-антонимами, заменяя в заданном предложении предлог **К** на предлог **ОТ**.

Ход игры: Взрослый предлагает малышу внимательно послушать предложение и заменить действие на противоположное, причем предупреждает, что «маленькое слово *к*» нужно заменить словом *от*, которое мы произносим как *АТ*.

При трудностях построения предложений взрослый уточняет пространственные отношения, выраженные предлогом *от*.

Правило: Маленькое слово *от* появляется, когда кто-то или что-то *удаляется от* предмета.

Взрослый читает предложения: Белобокая сорока *подлетела к* ёлке. Ядовитая змея *подползла к* камню. Скорый поезд *подъехал к* платформе. Междугородний автобус *подъехал к* остановке.

Лягушка *подпрыгнула* к мухомору. Катя *пододвинула* стул к магнитофону. Виктор *пододвинул* миску к собаке. Мяч *подкатился* к воротам. Корабль *подплыл* к пристани. Ученик *подошёл* к учителю. И пр. Задание станет ещё более эффективным, если малыш будет сам добавлять определения к существительным в составляемых предложениях. Упражнение считается выполненным, когда ребенок точно образует глаголы-антонимы и называет «маленькие слова» в обоих предложениях без ошибок.

«Ответь правильно»

Цели. Предложить детям назвать одни и те же действия в настоящем и прошедшем времени.

Ход игры: Логопед предлагает кому-то из детей выполнить ряд действий (читать, копать, писать, катать, бегать ...). Он спрашивает:

-Кто будет читать книгу? Иди, Вова, читай книгу! Как ты про себя скажешь, что ты делаешь?

- Я читаю книгу.

Логопед убирает книгу:

- Вова, что ты делал?

- Я читал книгу

Аналогично составляются предложения по демонстрируемым действиям с другими глаголами.

Сначала берутся глаголы более простые, при образовании которых в форме прошедшего времени основа слова не меняется. При этом логопед фиксирует внимание детей на вопросах: „Что ты делаешь? Что ты делал?

«Скажи наоборот»

Цели. Учить ребенка подбирать глаголы-антонимы и строить с ними предложения.

Ход игры: Взрослый предлагает ребенку выполнить указанные действия: Пододвинуть стул к столу, войти в комнату, закрыть дверцу шкафа, подбежать к дивану, отпрыгнуть от стола, выпрыгнуть из заданного круга, поднять ложку с пола, повернуться к окну, опустить штору, влить воду в стакан, подняться со стула, молчать, надеть шапку, убрать куртку и пр. Затем взрослый предлагает ребенку стать на немного «Мальчиком Наоборот», т.е. выполнить указанные действия с противоположным значением и назвать их. Для большего обучающего эффекта глаголы антонимы называть парами: пододвигать - отодвигать, войти - выйти, одеть - (раздеть), поднять - (опустить),

бросить - (поймать), спрятать - (найти), положить - (убрать), дать - (взять), купить - (продать), налить - (вылить).

«Как сказать правильно?».

Цели. Учить слышать неправильное использование глаголов в речи.

Ход игры: Логопед называет предложение, употребляя неправильно глагол. Дети должны найти и исправить ошибку. Например: «Девочка *подбежала* из дома. – Девочка *выбежала* из дома».

«Спроси правильно»

Цели. Предложить детям сравнить два одинаковых действия, одно из которых уже выполнено, а другое выполняется. Глаголы: ест — съел, читает — прочитал, несет — принес, копает — выкопал, рисует — нарисовал, пишет — написал, поливает — полил, моет — вымыл, вытирает - вытер

Ход игры:

Перед логопедом и ребенком находятся предметы: колесо, книга, лопата, мыло, полотенце, коляска, ванночка, стакан с водой, карандаш. Ребенок должен выбрать любой предмет из приготовленных и выполнить с ним действия, например взять лопату и имитировать копание ямы. При этом он должен четко и громко сказать, что он делает, например: Я копаю яму. Я мою руки. Я пью воду. Логопед говорит: А теперь ты уже выполнил действие. Я уже выкопал (а) яму. Я уже вымыл (а) руки. Я уже выпил (а) воду, — говорит ребенок. Дети должны правильно задавать вопросы действующим лицам, например: „Вова, что ты делаешь? Людмила Николаевна, а вы что сделали?”

Лото «Кто как передвигается»

Цели. Закрепление и активизация глагольного словаря. Закрепление обобщенного значения глаголов.

Ход игры: На карточках изображены звери, птицы, рыбы, пресмыкающиеся, насекомые. Ребенок должен найти у себя соответствующую картинку, назвать ее и определить, как передвигается данное животное (насекомое, птица и т.д.). Например: бабочка – порхает, рыба – плавает, кузнечик – скачет, змея – ползает и т. д. Одновременно можно предложить задание на обобщенное значение слов. Например: ползет кто? – змея, червяк, гусеница, жук; плывет кто? что? – рыба, человек, дельфин, пароход, лодка, корабль; скачет кто? – лошадь, кузнечик, лягушка, зайчик.

Усложненный вариант. Отобрать слова, наиболее точно подходящие по смыслу: ворона – кричит, каркает, чирикает; бабочка – летает, порхает, ползает и т. д.

«Мы покажем и расскажем»

Цели. Научить детей самостоятельно изменять в стихах грамматическую форму числа и лица глагола.

Ход игры: Дети разучивают стихотворение и одновременно инсценируют то, что говорят, например: По садочку мы идем И поем, поем, поем. Дети „гуляют по саду" и поют песню. Потом логопед предлагает одному из них рассказать про себя, как он идет по садочку и поет. Из уст ребенка это стихотворение прозвучит уже так: По садочку я иду И пою, пою, пою.

Примерный лексический материал

а) Сопоставление единственного и множественного числа.

Я бегу, бегу, бегу, Мы бежим, бежим, бежим,

Я на месте не стою. Мы на месте не стоим.

Я гуляю, загораю, Мы гуляем, загораем,

Землянику собираю. Землянику собираем.

Я по улице иду, Мы по улице идем,

Я флагок в руке несу. Мы флагки в руках несем.

На скамейке я сижу На скамейке мы сидим

И о чем-то говорю. И о чем-то говорим.

По садочку я иду По садочку мы идем

И пою, пою, пою. И поем, поем, поем.

б) Сопоставление 1-го и 3-го лица единственного числа глагола.

Детям я лечу болезни. Детям лечит он болезни.

Нет занятия полезней! Нет занятия полезней!

Я на елку собираюсь, Он (она) на елку собирается,

Очень долго наряжаюсь. Очень долго наряжается.

в) Сопоставление 1-го и 2-го лица единственного числа.

Я несу, и ты несешь, Я иду, и ты идешь,

Я пою, и ты поешь. Я веду, и ты ведешь.
Я не сплю, и ты не спиши, Я сижу, и ты сидишь,
Я бегу, и ты бежишь. Я стою, и ты стоишь.
Вот играю я с подружкой Вот играешь ты с подружкой
В интересную игрушку. В интересную игрушку.
Я на елку собиралась, Ты на елку собиралась,
Очень долго наряжалась. Очень долго наряжалась.
Я устала, посижу, Ты устала, посиди,
На малышек погляжу. На малышек погляди.
Я иду, и ты идешь, Вместе мы с тобой идем
Я несу, и ты несешь. И грибы домой несем.

«Что делает? Что сделала?»

Цели. Научить детей различать и подбирать глаголы совершенного и несовершенного вида. При этом дети ориентируются на поставленные логопедом вопросы: что делает? что сделал(а)?

Ход игры: Логопед предлагает детям вариант предложения сначала с глаголом несовершенного вида, они должны его преобразовать. Чтобы был использован глагол совершенного вида. Примерный лексический материал: Таня помогает (помогла) маме. Бабушка вязет (связала) внучке воротничок. Девочка наливает (налила) воду в графин. Дети поливают (полили) горку водой. Колхозники копают (выкопали) картофель.

«Катя или Миша»

Цели. Различать глаголы мужского, женского рода прошедшего времени. Правильно подбирать глаголы совершенного и несовершенного вида.

Ход игры: Логопед вызывает двух детей (мальчика и девочку) и предлагает им выполнять одно и то же действие (например, вырезать картинку). Когда один из них закончит свою работу, логопед спрашивает: -Ребята, угадайте, про кого я скажу, про Катю или Мишу: «вырезал картинку»? (Про Мишу.). - А как правильно сказать про Катю? Что она делает? (Вырезает картинку.) Что сделал Миша? (Вырезал картинку.).

Логопед раздает детям парные картинки, на которых нарисованы разные действия: законченные

и незаконченные. Каждый ребенок называет, что нарисовано на его картинках (*пьет воду - выпил, выливает - вылил, закрывает - закрыл, вешает пальто - повесил* и т. д.).

«Как сказать по-другому?»

Цели: Научить детей подбирать синонимы к заданному слову: *бежать — мчаться; работать — трудиться; баловаться — шалить; барахтаться — бултыхаться; вырасти — подрасти; вырывать — выдергивать; завинтить — завернуть, закрутить; намочить — смочить, замочить; обвалиться — провалиться, обрушиться.*

Ход игры: Логопед называет глагол и предлагает назвать это же слово, но по-другому. Кто больше всего придумает слов синонимов тот и выигрывает

«Посмотри – покажи».

Цели: Научить детей не смешивать названия действий, которые обозначают похожие ситуации:
моет - умывается - стирает несет - везет
бежит - прыгает подметает - чистит
лежит - спит шьет - вязет
строит - чинит

Ход игры: «Что мы будем стирать, а что мы будем мыть?» Дети выбирают соответствующие предметы или их изображения на картинках по названному логопедом действию. „Покажи, кто спит, а кто лежит“ или „Покажи, кто везет, а кто несет“ можно провести по демонстрируемым действиям, но лучше подобрать картинный материал с соответствующим сюжетом.

«Угадай, кто что будет делать»

Цели. Научить детей употреблять инфинитив глаголов *спать, гулять, играть, кушать, есть, пить, мыть, рисовать, петь, лепить, прыгать, убирать*, а затем соединять их в словосочетания со словами *хочу, иди, надо, не надо, можно*.

Ход игры: На столе сидят куклы, одетые по-разному в зависимости от того, что они будут делать: кукла, одетая в пальто, шапку или пижаму; кукла, сидящая в фартучке, с ложкой в руке; кукла с карандашом и листком бумаги и т. д.

Логопед предлагает ребенку угадать, какая из кукол что должна делать.

- Вова, покажи, кто из них должен идти спать. Ребенок показывает на куклу в пижаме.
- А как ты ей скажешь, чтобы она пошла спать?
- Иди спать!
- Правильно. А кто из них пойдет гулять? Покажи. Что ты ей скажешь?
- Иди гулять!
- Верно.

«Кто как передвигается?» Игра с мячом

Кто летает, кто плывет, кто ползет, а кто идет.

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, ловкости.

Ход игры: Логопед, бросая мяч ребенку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч логопеду, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с перебрасыванием мяча различными способами. Логопед: Дети:

- Летают - птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки.
- Плавают: рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы.
- Ползают: змеи, гусеницы, черви.
- Прыгают: кузнечики, лягушки, жабы, блохи, зайцы.

«Что делают животные?» Игра с мячом

Что животные умеют — птицы, рыбы, кошки, змеи?

Цель: активизация глагольного словаря детей, закрепление знаний о животных, развитие воображения, ловкости.

Ход игры: Логопед, разными способами бросая мяч каждому ребенку по очереди, называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, произносит глагол, который можно отнести к названному животному. Логопед:

- Собака – Дети: Стоит, сидит, лежит, идет, бежит, спит, ест, лает, играет, кусается, ласкается, служит;

- Кошка (Мурлычет, мяукает, крадется, лакает, царапается, умывается, облизывается);
- Мышка (Шуршит, пищит, грызет, прячется, запасает);
- Утка (Летает, плавает, ныряет, крякает);
- Ворона (Летает, ходит, каркает, клюет);
- Змея (Ползет, шипит, извивается, жалит, нападает).

«Я собрал в огороде...»

Цель: расширение объема словаря, развитие слуховой памяти

Оборудование: предметы или изображения по изучаемой лексической теме.

Ход игры: 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 участник повторяет все сказанное предыдущим игроком и придумывает следующий овощ: «Я собрал на огороде огурцы, помидоры и лук». Играющие 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.

«Угадай по описанию»

Цель: расширение объема словаря. Формирование представлений о предметах, развитие логического мышления.

Оборудование. Набор картинок по лексической теме.

Ход игры: Перед детьми выкладывается ряд изображений предметов (лимон, слива, груша, банан, вишня, яблоко). Взрослый дает следующее описание фрукта: «Желтый, овальный, кислый». Ребенок выбирает нужную картинку и называет фрукт. В случае затруднений с ответом взрослый просит ребенка: сначала назови все желтые фрукты. (Ребенок называет, остальные картинки убирают.) Теперь из них выбирают овальные плоды. Среди оставшихся картинок выбери кислый фрукт».

Ребенком производится отбор картинок в соответствии с первым названным признаком. Затем

– со вторым и с третьим. Эти действия сопровождаются речью: «Желтые фрукты – это лимон. Груша. Банан. Яблоко. Овальные фрукты – лимон и банан. Кислый фрукт – лимон».

«Кто чем занимается?» Игра с мячом

Цель: закрепление знаний детей о профессии, обогащение глагольного словаря детей, развитие внимания, ловкости.

Ход игры: Никогда мы не забудем, что умеют делать люди.

Вариант 1. Бросая или прокатывая мяч ребенку, логопед называет профессию, а ребенок, возвращая мяч логопеду, должен назвать глагол, обозначающий, что делает человек названной профессии. Логопед:

строитель - Дети: строит;

повар (варит, готовит); носильщик (носит);

чертежник (чертит); рабочий (работает);

уборщица (убирает); художник (рисует) и т.д.

Вариант 2. Логопед называет глагол, а ребенок профессию (продает — продавец).

«Кто может совершать эти движения?» Игра с мячом

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры: Кто и что — летит, бежит, ходит, плавает, лежит?

Логопед, бросая мяч ребенку, называет глагол, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Логопед:

Идет – Дети: Человек, животное, поезд, пароход, дождь, снег, град, время, дорога;

Бежит (Человек, животное, ручей, время);

Летит (Птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, комар, самолет, вертолет, ракета, спутник, время, телеграмма);

Плавает (Рыба, кит, дельфин, лебедь, лодка, корабль, человек, облако).

Лежит? (Змея, червяк, улитка).

«Что чем делаем?» Игра с мячом

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры: Взрослый, прокатывает мяч ребенку, задает вопрос. Ребенок, возвращая мяч, отвечает на заданный вопрос.

1 вариант игры

Взрослый предлагает ребенку ответить на вопросы: «Что мы делаем ножом?» - режем хлеб. «Что мы делаем карандашом?» - рисуем. «Что мы делаем расческой?» - расчесываем волосы. «Что мы делаем пилой?» - пилим дрова и т. д.

2 вариант игры.

«Чем рисуют?» - рисуют карандашом. «Чем едят?» - едят ложкой. «Чем копают?» - копают лопатой. «Чем пилият?» - пилият пилой. «Чем рубят дрова?» - дрова рубят топором и т. д.

«Эстафета»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры: Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово-действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мякует, царапается.

«Подскажи словечко» Игра с мячом

Цель: развитие глагольного словаря, мышления, быстроты реакции.

Ход игры. В этой игре дети становились в круг. Педагог, в ходе игры бросая мяч поочередно каждому ребенку, задавала вопросы:

Ворона каркает, а сорока? Дети, возвращая мяч, отвечали: Сорока стрекочет.
Сова летает, а кролик?
Корова ест сено, а лиса?
Крот роет норки, а сорока?
Петух кукарекает, а курица?
Лягушка квакает, а лошадь?
Воробей летает, а рыба? (плавает).
Кошка мяукает, а собака? (лает).
Карандашом рисуют, а ножницами... (вырезают).
Топором рубят, а пилой.... (пилят).
Заяц прыгает, а змея.... (ползает).
Ножом режут, а ложкой... (едят).

«Кто больше знает»

Цель: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

Ход игры: Дети вместе с педагогом садятся на стулья (на ковёр) в кружок. Педагог говорит:

- У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать, как можно больше. Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

«Мои действия»

Цель: Упражнять в названии действия предмета.

Ход игры: Я могу (что делать): обувать, обуваться, разуваться, носить, ремонтировать, промокать, покупать, продавать;

Завязывать, развязывать (шнурки, застёгивать, расстёгивать (молнию, чистить).

«Назови лишнее слово».

Ход игры: Логопед называет ряд **слов** от лица Незнайки и предлагает детям определить среди них **лишнее слово**, а затем объяснить Незнайке, почему это **слово лишнее**.

«Думать, ехать, размышлять, соображать».

«Бросился, ринулся, накинулся, слушал».

«Ненавидеть, презирать, наказывать».

«Приехал, прибежал, укатился, приплыл».

«Выбежал, вошел, вылетел, выскоцил».

«Налил, насорил, вылил».

«Подбежал, вошел, подошел».

«Слова – «неприятели».

Цель: Развитие антонимии

Ход игры: 1 вариант Логопед называет три слова и предлагает ребенку выбрать из трех **слов два слова** – «неприятели»

-давать, продавать, отдавать

-поднимать, опускать, брать.

-покупать, продавать, отдавать

-говорить, идти, молчать и т. д.

2 вариант. Закончить предложение и назвать **слова – «неприятели».**

Продавец продает, а покупатель...

Друзья часто ссорятся, но легко ...

Легко заболеть, но трудно...

Воспитатель спрашивает, а дети...
Сначала гостей встречают, а потом...
При встрече здороваются, а при расставании...
Вечером ложатся в кровать, а утром... и т. д.

«Слова – «приятели».

Цель: Развитие синонимии глаголов

Ход игры: А) «Выбери из трех слов – действий два слова – «приятели».

- взять, схватить, идти;
- думать, ехать, соображать;
- торопиться, спешить, ползти;
- радоваться, веселиться, наряжаться и т. д.

Б) «Поможем братцу зайке придумать слова – «приятели».

На картинке два зайчика – близнеца. Логопед называет **слово** от имени одного зайчика, а дети подбирают синоним (*братцу – зайчику*).

Льется – (*текет*)

Глядеть – (*смотреть*)

Торопиться – (*спешить*) и т. д.

«Зеркало»

Цель: активизация глагольного словаря детей.

Ход игры: Дети встают в круг. С помощью считалки выбирают «зеркало». Дети закрывают глаза, взрослый молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий (шагаю, хлопаю, поднимаю гирю, бегу, приседаю...). Затем дети открывают глаза, а «зеркало» в речевой форме объясняет, какие действия должны быть выполнены (отражены) всеми. Затем выбирается новое «зеркало», и игра продолжается.

Игра «Что умеет человек?»

Цель: уточнить названия выполняемых действий, запомнить эти слова.

Ход игры: Логопед предлагает ребёнку назвать действия, которые сегодня выполнял он сам, мама, папа, другие члены семьи:

Мама – готовит, моет, читает, гладит, покупает, зашивает...

Папа – подметает, приносит, ремонтирует, играет, читает...

Бабушка – варит, печёт, вяжет, включает, показывает...

«Что означает? Что можно?»

Цель: уточнение смысла слов

Ход игры: Логопед задает вопрос, а дети отвечают.

Что можно отрезать? (Кусочек ткани, бумаги, хлеба.)

Что означает изрезать? (На мелкие кусочки всю ткань, бумагу.)

Что можно вырезать? (Картину, узор.)

Что можно перерезать? (Веревку, нитку.)

Что можно срезать? (Шляпку гриба, капусту.)

Что означает надрезать? (Разрезать не до конца.)

Что означает дорезать? (Разрезать, например, до конца ткань.)

Что можно измерить? (Длину, ширину, высоту.)

Что можно примерить? (Платье, пальто.)

Что можно отмерить? (Ткань, например, когда ее покупают.)

Что можно шить? (Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, панаму)

Что можно связать? (Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку салфетку)

Что можно штопать? (Носки, чулки, варежки, шарф и т. д.)

Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку)

Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки)

Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)

Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

«Что для чего?»

Цель: уточнить названия выполняемых действий, запомнить эти слова.

Ход игры: Логопед спрашивает:

- Для чего человеку руки? (**Чтобы брать, мыть, резать и т.д.**)
- Для чего человеку ноги, глаза, уши и т.д.?

Если ребёнок затрудняется в назывании глаголов, то предложите ему сначала договорить фразу:

«Что как звучит?»

Цели: Уточнять и пополнять предикативный словарь. Формировать навык грамотного построения простого нераспространенного предложения. Развивать зрительное и слуховое внимание, па мяять. Закреплять правильное звукопроизношение.

Оборудование: Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска), составленное из отдельных картинок, изображающих предметы и явления, которые издают разнообразные звуки: тук-тук, гав-гав, тик-так, динь-дон, кря-кря, кваква, цок-цок, хлоп-хлоп и т. д.

Ход игры: Дети рассматривают игровое поле, а логопед предлагает им определить, откуда доносится звук тук-тук. Угадавший ребенок снимает с игрового поля подходящую картинку и отвечает: Девочка стучит в дверь: «тук-тук». Выигрывает ребенок, собравший наибольшее количество картинок с игрового поля. Затем дети по памяти восстанавливают целостную картину, называют действие и соотносят его со звуком: кап-кап — капает; динь-дон — звенит.

«Убираем урожай»

Цель: развитие семантического поля.

Ход игры: 1 вариант. Логопед объясняет детям, что овощи убирают по-разному. Морковь, свеклу, репу, редис дергают. Огурцы, помидоры, горох срывают. Картофель выкапывают. Затем логопед показывает картинки овощей и просит детей ответить на вопрос: «Как убирают данный овощ? Дети составляют предложения типа: Морковь дергают. Картофель копают. Капусту срезают. Горох срывают. Свеклу дергают. И т. д.

2 вариант. Игра «Огород» Логопед предлагает детям «посадить» овощи, затем спрашивает каждого ребенка, что он делает: «Лена, что ты сажаешь?» (Я сажаю огурцы.) «Ира, что ты посадила?» (Я посадила редис.) «Вова, что ты посадишь?» (Я посаджу капусту) и т. д.

«Что делают предметы?»

Цели: Знакомить детей со словами, обозначающими действия предметов. Закреплять умение распознавать графические символы действий. Закреплять в речи согласование существительных с глаголом. Закреплять порядок следования слов в предложении по модели «предмет — действие»

Оборудование:

1. Большое и малое игровые поля (фланелеграфы, различающиеся по цвету, или магнитные доски).
2. Картинки-символы действий: стоит, идет, сидит, лежит и т. д.
3. Картинки с изображением предметов.

Ход игры: Логопед объясняет детям, что они ежеминутно совершают действия. Что ты делаешь? — спрашивает логопед ребенка. Сижу, стою и т. д., — отвечают дети. На большое игровое поле переносятся картинки символы действий. Логопед поясняет, что каждый предмет в данный момент производит какое-нибудь действие. Вот книга. Что она делает? — Книга лежит. (На игровое поле наклеиваются изображение книги и символ соответствующего действия.) Другие предложения дети составляют по аналогии: Стол стоит. Часы идут и т. д.

Логопед акцентирует внимание детей на вопросе «что делает?», а в конце игры спрашивает у них, что обозначают такие слова, как книга, стол, часы, шкаф и т. д. Дети знают, что это предметы. Предмет на схеме обозначается символом П. Что делают предметы? Дети перечисляют слова — названия действий, а логопед поясняет, что они обозначаются символом

«Кто что делал, расскажи...»

Цели: Учить детей отвечать на вопросы: Кто (что) это? Что он(она) делает? Совершенствовать умение грамотно строить предложения по модели «предмет — действие» Закреплять навык согласования существительного с глаголом. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование 1. Три игровых поля, различающихся по цвету. 2. Картинки-символы с изображением действий: стоит, идет, сидит, лежит, бежит, прыгает, едет, летит и т. д. 3. Картинки с изображением одушевленных и не одушевленных предметов: девочки, собаки, самолета, машины, жука, черепахи, корабля и т. д.

Ход игры: На одном игровом поле — картинки с изображением одушевленных и

неодушевленных предметов, на другом — картинки-символы действий. Работа проводится на третьем игровом поле. Детям предлагается выбрать предмет, правильно задать вопросы Кто (что) это? Что он (она) делает? и определить максимально возможное количество действий для выбранного предмета при помощи картинок-символов с другого игрового поля. Например: Что это? — Это машина. Машина что делает? — Машина стоит, едет... и т. д.

«Найди нужный предмет»

Цели: Учить детей называть действие предмета. Закреплять навык согласования существительного с глаголом. Учить детей использовать полученные знания, быстро ориентироваться в изученном материале. Закреплять категорию одушевленности существительного.

Оборудование 1. Три игровых поля, различающихся по цвету. 2. Картинки-символы действий, картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов. 3. Схематические изображения одушевленного и неодушевленного предметов и действий.

Ход игры: На одном игровом поле — картинки-символы действий, на другом — картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов. На третьем игровом поле устанавливаются схемы: «одушевленный предмет — действие», «неодушевленный предмет — действие», между ними — картинка-символ действия (например: стоит). Ребенок подбирает к схеме предметы, которые могут совершать обозначенное символом действие, переносит их под соответствующую схему и составляет предложение: Бабушка стоит. Машина стоит и т. д. Если ребенок не смог подобрать картинки к двум схемам, он объясняет почему

«Я, ВЫ, ОНИ...»

Цели: Совершенствовать умение изменять глагол по лицам. Закреплять навык изменять личные окончания глаголов (я пою, вы поете и т.д.) •Активизировать глагольный словарь. •Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование 1. Игровое поле (фланелеграф, магнитная доска, пандус).

2. Картинки, изображающие цветок, рыбку, ужа, птицу, малыша, вырезанные по контуру.
3. Стихотворный текст к игре.

Ход игры: На игровом поле друг над другом наклеиваются картинки (цветок, рыба, уж, птица, малыш). Логопед предлагает детям сочинить стихотворение и использовать в нем слова-названия действий. В ходе работы может получиться следующий текст.

ПРОШУРШАЛ ЦВЕТОК ЦВЕТОЧКАМ: —Я ЦВЕТУ, И ВЫ —

ПРОШЕПТАЛА РЫБКА РЫБКАМ: — Я ПЛЫВУ, И ВЫ —

УЖ ШИПЕЛ СВОИМ УЖАТАМ — Я ПОЛЗУ, И ВЫ —

ПРОКРИЧАЛА ПТИЦА ПТИЦАМ — я пою, и вы —

МАЛЫШАМ МАЛЫШ НАПОМНИЛ: — Я РАСТУ, И ВЫ —

НУ, А МЫ ДОБАВИМ ТУТ: (Логопед показывает на ребенка, а затем — на нескольких детей) ТЫ — ПЛЫВЕШЬ, ОН- ОНИ- МЫ- ОНА- Дети самостоятельно добавляют глагол и изменяют его окончание. В конце игры логопед предлагает детям вспомнить, какие слова-названия действий встретились в стихотворении, и ответить на вопрос, как «разговаривали» цветок, рыба, уж, птица.

«Кто больше?»

Цели: Пополнять предикативный словарь. Закреплять навыки согласования существительного с глаголом. Совершенствовать навыки образования глагола от существительного. Развивать зрительное и слуховое внимание, па мяТЬ.

Оборудование 1. Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска). 2. Контурные картинки с изображением одушевленных и неодушевленных предметов.

Ход игры: Картинки размещаются на игровом поле, детям предлагается выбрать картинку и назвать как можно больше действий, которые способен произвести предмет, изображенный на ней. Например: Береза растет, зеленеет, шумит, качается, сохнет и т. д. Белка скачет, спит, запасается, грызет и т. д. Выигрывает ребенок, который собрал наибольшее количество фишек (фишка дается за каждое названное действие).

«Что происходит?»

Цели: Совершенствовать умение согласовывать в числе глагол с существительным, изменяя их окончания. Закреплять навык построения простого предложения. Активизировать глагольный словарь. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование

1. Картинки, вырезанные по контуру, с изображениями одного и нескольких предметов (стол – столы; медвежонок – медвежата; мяч – мячи; слон – слоны; куст – кусты; дождь – дожди; бык – быки; грач – грачи).

2. Картинки-символы действий: стоит, спит, лежит, трубит.

Ход игры:

Логопед предлагает детям посмотреть, что происходит на игровом поле. Он наклеивает картинку с изображением стола и символ действия стоит, а затем составляет предложение Стол стоит. Рядом прикрепляется картинка, изображающая несколько столов, и символ действия стоит. Дети, опираясь на рисунки, составляют предложение Столы стоят. Далее дошкольники самостоятельно строят предложения по предлагаемым картинкам, изменяя окончания существительного и глагола.

МИШКА СПИТ. — МИШКИ СПЯТ.

МЯЧ ЛЕЖИТ. — МЯЧИ ЛЕЖАТ.

СЛОН ИГРАЕТ. — СЛОНЫ ИГРАЮТ.

А затем без опоры на символ действия:

КУСТ ЦВЕТЕТ. — КУСТЫ ...

БЫК ЖУЕТ. — БЫКИ ...

дождь ИДЕТ, дожди ...

ПТИЧКА ПОЕТ. — ПТИЧКИ

В конце занятия дети «прочитывают» получившиеся предложения.

«Что делал? Что делала?»

Цели: Учить детей отвечать на вопрос: Что он (она) делает? Совершенствовать умение грамотно строить предложения по модели «предмет — действие». Закреплять навык согласования глагола с существительным в роде и числе.

Оборудование 1. Большое и малое игровые поля (фланелеграфы, различающиеся по цвету, или магнитные доски). 2. Картинки-символы действий: стоит, идет, сидит, лежит. 3. Две картинки с изображениями мальчика и девочки.

Ход игры: На одном игровом поле – две картинки с изображениями мальчика и девочки, на

другом – картинки-символы действий. Логопед предлагает детям ответить на вопрос «Что делает девочка (мальчик)?» при помощи картинок-символов действий. Ребенок самостоятельно выбирает картинки с подходящими символами, переносит на другое игровое поле, наклеивает рядом с объектом и поясняет: Девочка стоит (сидит, прыгает, спит и т. д.).

Примечание: Данный материал можно использовать для закрепления навыка согласования глагола с существительным во множественном числе. Детям предлагается ответить на вопрос «Что делают дети?» В более поздний период, при закреплении категории времени глагола, задаются вопросы: «Что сделал мальчик (девочка, дети)? Что будет делать мальчик (девочка)? Что будут делать дети?»

«Скажи наоборот» Игра с мячом

Цель: Развитие антонимии

Ход игры: Логопед называет слово и бросает мяч одному из детей. Ребенок, поймавший мяч, должен придумать слово, противоположное по значению, сказать это слово и бросить мяч обратно логопеду.

Одеть – (раздеть), поднять – (опустить), бросить – (поймать), спрятать – (найти), положить – (убрать), дать – (взять), купить – (продать), налить – (вылить).

Словарь наречий

Волшебник

Цель: формировать словарь наречий, учить образовывать родственные слова, отвечающие на вопрос «как?».

Оборудование: Мяч.

Ход игры. Педагог предлагает детям встать в круг. Он бросает мяч и называет слова, отвечающие на вопрос «какой?», а дети, бросая мяч педагогу, называют родственное слово, отвечающее на вопрос «как?».

Например, вежливый – вежливо, терпеливый – терпеливо, ласковый – ласково, нежный – нежно, зеленый – зелено, веселый – весело, холодный – холодно, жаркий – жарко, теплое – тепло, звонкий – звонко, страшный – страшно, грустный – грустно, скучный – скучно, солнечный – солнечно, сырой-сыро, мокрый – мокро, сухой – сухо.

Где кто стоит?

Цель: формировать словарь наречий.

Оборудование: магнитная доска, картинки на магнитах – дед, дом, забор, 2 дерева, кусты, подсолнух, девочка, курица.

Ход игры. Педагог читает ребенку несколько предложений: «Построил дед дом, забор. Посадил два дерева, кусты, подсолнух и стал жить в нём с внучкой и с курочкой». Затем размещает на доске картинки с изображением дома, куста, двух деревьев, подсолнуха, забора, курицы, девочки, дедушки. Педагог приглашает ребенка к магнитной доске и дает задание разместить предметы, которые помещены на доске, - справа, слева, посередине, спереди, сзади, рядом, вблизи, вдали, подальше, вокруг (относительно друг друга). Педагог задает вопросы «Где стоит девочка/ дедушка/ курочка?», «Где стоит куст/дерево/подсолнух/ девочка?» и другие вопросы.

Скажи наоборот

Цель: формировать словарь наречий.

Оборудование: парные картинки (слайды) либо наглядный материал.

Ход игры. Педагог предлагает подобрать к наречиям противоположное слово (с опорой на картинки (слайды) либо наглядный материал, например: тепло...(холодно), морозно...(жарко), глубоко...(мелко), высоко...(низко), далеко ... (близко), широко ... (узко), тихо...(громко), мягко...(твёрдо), быстро ... (медленно).

Повтори за мной

Цель: обогатить словарь наречий.

Оборудование: буквы.

Ход игры. Педагог читает стихотворение детям, показывая карточку с буквой и произнося наречие, начинающееся на эту букву. Далее стихотворение проговаривается сопряженно с логопедом и отраженно, при этом происходит показ соответствующих букв.

К – красиво, Д – добротно, У – упрямо, Щ – щекотно, Р – разумно, С – серьёзно, О – охотно, М – морозно, П – печально, Т – туманно, Б – беспечно, Ж – желанно, В – волнительно, Х – ходко, І – целительно, Ч – чётко.

Выучи стихотворение

Цель: обогатить словарь наречий.

Ход игры. Педагог читает стихотворение детям. Они совместно с логопедом рисуют мнемотаблицу на данное произведение и заучивают стихи наизусть.

Хорошо, красиво, ладно,

Осторожно, аккуратно.

Чисто, ласково и нежно,

Бодро, холодно и снежно.

Тихо, близко, далеко,

Быстро, весело, легко.

Вы, наверное, не знали,

Что наречия читали?

Вы запомните их

Прочно,

навсегда,

надёжно,

точно.

Придумай предложение

Цель: активизировать словарь наречий

Оборудование: картинки с изображением предметов

Ход игры. Педагог раскладывает на столе картинки с изображением предметов, переворачивает их.

Он предлагает ребенку перевернуть картинку и придумать предложение со словами близко – далеко, вверху - внизу, слева – справа, высоко – низко.

Ответь на вопрос

Цель: активизировать словарь наречий

Оборудование: предметные картинки или слайды

Ход игры. Педагог показывает картинку и задает вопрос, используя слово «Как?». Ребенок отвечает на этот вопрос.

Примерные вопросы:

«Как рычит лев?» грозно, громко; «Как бегает заяц?» (быстро); «Как чирикает воробей?» (весело), «Как поет соловей?» (красиво), «Как пищит мышка?» (тихо), «Как рычит собака на кошку?» (сердито), «Как играют дети в группе?» (дружно), «А как наши дети занимаются?» (старатально).

Закончи предложение

Цель: активизировать словарь наречий

Ход игры. Педагог начинает говорить предложение, а ребёнок его должен закончить, подобрав по смыслу наречие, обратное по смыслу.

Например:

Поезд едет медленно, а самолёт летит ... (быстро).

Таня ведёт себя хорошо, а Коля ... (плохо).

Летом жарко, а зимой ... (холодно).

Надя говорит тихо, а Вова ... (громко).

Идет дождь, на улице грязно, а дома ... (чисто).

Ире было скучно, пришла Марина и стало... (весело).

Хлопните в ладоши

Цель: учить выделять наречия из цепочки слов

Ход игры: Дети сидят за столом, локти на столе, руки готовы к хлопку. Педагог произносит слова, а ребята хлопают, когда услышат слово, отвечающее на вопрос «Как?».

Цепочки слов:

Девочка, красный, хорошо, бежит.
Кошка, лакает, плохо, цветок.
Прыгает, вкусно, спит, медведь.
Горько, добрый, дерево, бежит.
Играет, большой, лиса, быстро.
Радостно, бабушка, идет, грустно.
Солнечно, тепло, красиво, стирает.
Школа, растёт, крепко, широко.

Встань со мною рядом!

Цель: формировать навык употребления в речи обстоятельственных наречий

Ход игры: Педагог вызывает с места детей и предлагает им встать справа, слева, впереди, сзади, между -относительно предметов мебели или друг друга. Педагог задает вопрос со словом «где?», например:

«Где ты стоишь?», «Где стоит Ваня?» и прочее.

Что где?

Цель: формировать навык употребления в речи обстоятельственных наречий

Ход игры: Дети встают в круг. Педагог задает вопросы. Дети отвечают.

«Что наверху?» (потолок). «Где потолок?» (наверху).

«Что внизу?» (пол). «Где пол?» (внизу).

«Что между полом и потолком?» (стены, окна). «Где находятся стены и окна?» (между полом и потолком).

Зарядка

Цель: формировать навык распознавания наречий на слух.

Ход игры: Дети встают в круг. Педагог дает указания, дети выполняют:

- Поднимите руки вверх, опустите руки вниз.

- Прыжки: ноги вместе, ноги врозь.
- Наклоните туловище влево, вправо, вперед.
- Станьте прямо, подпрыгните вверх.
- Сделайте шаг назад.
- Повернитесь кругом.
- Повернитесь налево...и далее.

Выбери нужное слово

Цель: формировать навык точного употребления в речи наречий времени

Ход игры: Педагог начинает произносить предложение, а ребёнок должен его закончить.

«Восход мы наблюдаем..., а закат...» (утром, вечером)

«Солнце светит..., а луна...» (днем, ночью)

Кто может?

Цель: формировать навык употребления в речи наречий времени

Ход игры: Педагог предлагает детям назвать пять дней недели, не называя дней и чисел. Дети отвечают (позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра).

Сезонные изменения

Цель: формировать навык употребления в речи наречий времени

Оборудование: картинки с изображением времен года

Ход игры: Педагог предлагает детям ответить на вопросы со словом «когда?»

- Снег идет когда? (зимой)
- Снег тает когда? (весной)
- Перелетные птицы прилетают когда? (весной)
- Купаемся в речке когда? (летом)
- Листопад бывает когда? (осенью).

Обогащение словаря синонимов

На что похоже?

Цель: приучать детей к осмысленному употреблению слов в речи; учить подбирать синонимы, сравнения, подводить к пониманию образных выражений в загадках.

Предварительная работа: наблюдения в живой и неживой природе, рассматривание картинок, сравнения и описания предметов, работа по лексическим темам.

Ход игры: Детям предлагается подобрать похожие слова (сравнения) с опорой на зрительное восприятие (картинки).

Белый снег похож на (что?) ...

Снежинки похожи на (что?) ...

Синий лед похож на (что?) ...

Пушистый зайчонок похож на (что?) ...

Вариант игры. «Подбери сравнение - закончи предложение.»

Земля покрыта снегом, как...

Лед на речке блестит, как...

Дождинки текут по лицу, как...

Маленький зайчонок, словно...

Похожие слова

Цель игры: расширение словаря синонимов, развитие умения определять схожие по смыслу слова.

Ход игры: Называем ребёнку ряд слов, и просим определить, какие два из них похожи по смыслу и почему. Объясняем ребёнку, что похожие слова — это слова-приятели. А называют их так, потому что они похожи по смыслу.

Например: приятель — друг — враг;

грусть — радость — печаль;

еда — очистки — пища;

труд — завод — работа;

танец — пляска — песня;

бежать — мчаться — идти;

думать —хотеть —размышлять;
шагать —сидеть —ступать.

Игра «Придумай предложение»

Цели: развитие словаря синонимов, развитие связной речи, развитие слухового внимания и памяти.

Ход игры: Логопед уточняет знания детей о значении трёх слов – приятелей. А затем предлагает придумать предложение с каждым из этих слов: ветер, вихрь, ураган; ненастный, пасмурный, хмурый; кружится, вращается, вертится.

Игра «Солнышко»

Цели: развитие словаря синонимов, развитие связной речи, развитие слухового внимания и памяти.

Ход игры: Логопед даёт задание: Кто ответит на вопрос, тот может прикрепить к солнышку лучик.

- Подбери близкое по смыслу слово к слову «смелый».

(отважный, храбрый, решительный).

- Заяц трусливый. Как можно еще сказать про него?

(боязливый, нерешительный, пугливый).

- Подбери близкое по смыслу слово к слову «беседовать».

(говорить, разговаривать).

Оборудование: солнышко, лучики.

Игра с мячом «Подбери слово»

Цели: развитие словаря синонимов, развитие связной речи, развитие слухового внимания и памяти.

Ход игры: Логопед называет слово и бросает мяч одному из детей. Ребенок, поймавший мяч, должен придумать «слово – приятель» к названному, сказать это слово и бросить мяч обратно логопеду. Если слово подобрано верно, ребёнок делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто быстрее подойдёт к условной линии, на которой находится логопед.

Друг – (товарищ, приятель); дом – (здание, жилище); дорога – (путь, шоссе); солдат – (боец, воин); труд – (работа); мудрость – (ум); бежать – (мчаться, нестись); смотреть – (глядеть); трудится – (работать); печалиться – (грустить); смелый – (храбрый); алый – (красный, багряный).

Игра «Как сказать?».

Цели: активизация и закрепление словаря синонимов, развитие связной речи, развитие слухового внимания и памяти.

Ход игры: Как сказать, если листья опадают с деревьев? (Опускаются, падают, валятся.) О плохой погоде? (Пасмурная, облачная, дождливая, холодная.) Как сказать, если что-то или кто-то движется по кругу? (Кружится, вьётся, вращается, вертится, крутится.)

Обогащение словаря антонимов

Игра с мячом «Кто первый» (для старшего дошкольного возраста)

Цели: актуализация и закрепление глагольного словаря антонимов, развитие зрительного и слухового внимания.

Ход игры: Дети стоят в шеренге лицом к логопеду. Он произносит слово и бросает мяч одному из игроков. Поймавший мяч должен назвать антоним («слово – неприятель») к заданному слову и вернуть его ведущему. Если парное слово подобрано верно, ребенок делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто быстрее подойдет к условной линии, на которой находится логопед.

Речевой материал: входить - ...; включать - ...; строить - ...; засыпать - ...; хвалить - ...; говорить - ...; начинать - ...; встречать - ...; поднимать - ...

Игра «Сравни!».

Цели: актуализация и закрепление словаря антонимов, развитие связной речи, развитие слухового внимания и памяти.

Ход игры: Детям предлагается сравнить:

По вкусу: горчицу и мед.

По цвету: снег и сажу.

По высоте: дерево и цветок.

По толщине: канат и нитку.

По ширине: дорогу и тропинку.

По возрасту: юношу и старика.

По весу: гирю и пушинку.

По размеру: дом и шалаш.

Игра «Закончи предложение»

Цели: актуализация и закрепление словаря антонимов, развитие связной речи, развитие слухового внимания и памяти.

Ход игры: Детям предлагается закончить предложение.

Слон большой, а комар...

Камень тяжелый, а пушинка...

Золушка добрая, а мачеха...

Сахар сладкий, а горчица...

Дерево высокое, а куст...

Дедушка старый, а внук...

Суп горячий, а компот...

Сажа черная, а снег...

Лев смелый, а заяц...

Игра с мячом «Подбери словечко»

Цели: актуализация и закрепление словаря антонимов, развитие связной речи, развитие слухового внимания и памяти.

Ход игры: К данным словам придумать слова - «неприятели».

1. Имена существительные: день, утро, восход, весна, зима, добро, друг, грязь, жара, мир, правда, радость, вдох, выдох, польза, грязь,

2. Имена прилагательные: больной, белый, высокий, веселый, темный, горький, добрый, здоровый, новый, молодой, острый, толстый.

3. Глаголы: войти, говорить, взял, нашел, забыл, уронил, насорил, ложиться, одеваться, мириться, опускать, помогать, смеяться, закрывать, включать.

Игра с мячом «Скажи наоборот»

Цели: актуализация и закрепление словаря антонимов, развитие связной речи, развитие слухового внимания и памяти.

Ход игры: Логопед называет слова и бросает мяч одному из детей. Ребенок, поймавший мяч, должен

придумать слово, противоположное по значению, сказать это слово и бросить мяч обратно логопеду.

Одеть - (раздеть),

Поднять - (опустить),

Бросить - (поймать),

Спрятать - (найти),

Положить - (убрать).

Заключение.

Таким образом, ценность дидактической игры заключается в том, что в процессе игры дети в значительной степени самостоятельно приобретают новые знания.

Дидактическая игра - формирует у детей, самостоятельность, инициативность, коммуникативное общение, она создает равные условия в деятельности, разрушает барьер между педагогом и воспитанником.

Дидактическая игра углубляет и расширяет знания детей. Является средством всестороннего развития, его интеллектуальных и творческих способностей, развивает речь, вызывает положительные эмоции, наполняет жизнь коллектива интересным содержанием, способствует самоутверждению ребенка.

Список литературы.

1. Выготский Л.С., Мышление и речь, Собр. Соч.-М (2 издание) 2020-Т.
2. Скворцова И.В., Логопедические игры, Олма Медиа Групп/Просвещение, 2015 г.
3. Филичева Т.Б., Туманова Т.В., Чиркина Г.В., Воспитание и обучение детей дошкольного возраста с общим недоразвитием речи, Дрофа, 2010 г.