**Игры для развития лексической стороны речи**

**(формирования словаря)**

Подготовила: Недикова Т.А.,

воспитатель МАДОУ ДСКВ «Югорка»

***«Переезжаем на новую квартиру»***

Цель: научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне,

помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Игровой материал:

1.Предметные картинки (парные): чашка-стакан, кружка-чашка, масленка-сахарница,

чайник-кофейник, кастрюля-сковородка, платок-косынка, шапка-шляпа, платье-сарафан,

свитер-безрукавка, брюки-шорты, носки-гольфы, чулки-носки, перчатки-варежки, туфли, босоножки, тапочки- сандалии, ранец- портфель, люстра-настольная лампа.

2.Коробочки для складывания картинок.

Ход игры: играют 6 детей. Воспитатель вручает каждому ребѐнку 2-3 пары картинок,

например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель. Рассказывает: «Дети, мы

получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я

буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь,

которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте,

например кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю

коробку».

Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если

ребѐнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него. К концу игры у

детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого

остались картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря

воспитатель предлагает одному ребѐнку вынимать из коробки собранные картинки и

говорить, что он достал, а остальным – называть предмет, объединенный в пару с

предъявляемым.

***«Вершки-корешки»***

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них

съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся,

платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что –

корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на

стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно:

вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают

овощи, у которых съедобны вершки».

***«Фрукты – овощи»***

Цель игры: дифференциация сходных понятий.

Ход игры. В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем

фруктами, какие - овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей –

«Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки,

изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По

очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют еѐ, а также объясняют, к какой

группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому

что он растѐт на огороде». Если ребѐнок дал неправильный ответ, картинка возвращается

на место, а если ребѐнок верно назвал картинку и отнѐс еѐ к нужному понятию, он

забирает еѐ себе. Игра заканчивается после того, как всѐ картинки будут находиться у

детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные

понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

***«Новоселье»***

Цель: дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

Ход игры. Создаѐтся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо

собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно,

чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем

складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребѐнку дается два набора

предметных картинок и две коробочки, на каждой помещѐн свой символ: для одежды

платье, для обуви – сапожки.

***Лото «В мире растений»***

Цель игры: Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды;

активизация словаря по данным темам.

Описание игры. Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная

картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены

предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию,

например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же

предметными картинками.

Ход игры. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки

будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов -

названий растений.

***«Летает, а не птица»***

Цель: дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

Ход игры. Ведущий загадывает загадки про птиц и насекомых, Дети разгадывают загадки

и объясняют, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ

правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает

тот, кто наберѐт больше фишек. Перед игрой ведущий напоминает детям опознавательные

признаки птиц: имеют перья, клюв, когти, крылья, вьют гнѐзда и высиживают птенцов,

умеют петь, они большие. Насекомые же маленькие, имеют шесть ног, не высиживают

птенцов, у них нет перьев.

В тѐмной темнице Красные лапки

Красны девицы. Щиплют за пятки

Без нитки, без спицы (Гусь)

Вяжут вязеницы.

(Пчѐлы в улье)

\*\*\* \*\*\*

Явился в жѐлтой шубке Чѐрный, проворный,

Прощайте, две скорлупки. Кричит «крак»,

(Цыплѐнок) Червякам враг. (Грач)

\*\*\* \*\*\*

Летела птица, Не зверь, не птица,

Не перната, не крылата, А нос, как спица.

Носик долгий, (Комар)

Голос тонкий. \*\*\*

Кто еѐ убьѐт, Спал цветок и вдруг проснулся:

Человечью кровь Больше спать не захотел.

Прольѐт. Шевельнулся, встрепенулся,

(Комар) Взвился вверх и улетел. (Бабочка)

Много мастеров Верещанья, белобока.

Срубили избу без углов. А зовут еѐ …. (сорока).

(Муравьи)

\*\*\* \*\*\*

Маленький мальчишка Жу-жу, жу-жу,

В серомярмячишке Я на ветке сижу,

По дворам шныряет, Букву Ж все твержу,

Крохи собирает, Зная твердо букву эту,

В поле ночует, Я жужжу весной и летом.

Коноплю ворует. (Жук)

(Воробей)

\*\*\* \*\*\*

На полянке возле ѐлок, На шесте дворец,

Дом построен из иголок. Во дворце певец,

За травой не виден он, А зовут его… (скворец).

А жильцов в нѐм миллион. (Муравейник.)

Игры для развития грамматического строя речи