

## **Картотека дидактических игр на развитие словаря**

Игра «Потому что»

Цель: расширение словаря, активизация, уточнение значения обобщающих слов (развитие понятийного аспекта значения слов).

Содержание: Ребенок заканчивает фразу, начатую взрослым, и повторяет получившееся предложение целиком.

Речевой материал:

- Бабушка сварила варенье, потому что осенью мы собирали урожай (овощей, фруктов, цветов).
- В комнате пахнет деревом, потому что вчера привезли новую (посуду, мебель, одежду).
- Дети ходят в зоопарк, потому что любят (насекомых, животных, цветы).
- Миша намочил рукава, потому что старательно вымыл (посуду, электрические приборы, мебель).
- В комнате шумно, потому что под окном большое движение (мебели, обуви, транспорта).
- Паша быстро починил стул, потому что он умеет обращаться с (животными, инструментами, продуктами).

Игра «Бывает – не бывает»

Цель: Расширение объема словаря, уточнение представлений о признаках предметов, их частей, местоположении, функциях.

Содержание: Взрослый говорит предложение, содержащее в себе верное или ошибочное суждение. Дети, в случае необходимости, исправляют ошибку.

Речевой материал:

- По теме «Растения»: яблоко соленое; груши растут на деревьях; помидор красный; дуб высокий; морковь круглая; картофель гладкий; тыква тяжелая;
- По теме «Транспорт»: поезд летает по небу; автобус перевозит людей; корабль плавает по воде; у автомобиля есть кузов и кабина; самолет меньше лодки;

- По теме «Посуда»: в кастрюле жарят; а на сковороде – варят; чашка стеклянная; ложка деревянная; вилка железная; стакан резиновый; у чайника есть носик, ручка и ушко;
- По теме: «Животные»: лиса рыжая; волк злой; заяц смелый; еж пушистый; белка толстая; черепаха быстро бегаёт; волк живёт в лесу; поросенок хрюкает; заяц летает; медведь спит в берлоге; волк спит в дупле;
- По теме «Профессии»: летчик летает; портниха варит суп; рабочий работает в школе; доктор лечит больных; милиционер рисует картины; медсестре нужна метла;
- По теме «Мебель»: кровать мягкая; диван железный; у стула есть ножки и сиденье; шкаф нужен, чтобы складывать вещи; табурет нужен, чтобы на нем лежать.

Игра мячом «Хорошо — плохо»

Цель: расширение словаря, знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения ловкости.

Мир не плох и не хорош — объясню, и ты поймешь.

Ход игры: Дети сидят в кругу.

Вариант 1.

Ведущий задает тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Педагог: Дождь.

Дети: Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит нас, бывает холодным.

Педагог: Город.

Дети: Хорошо, что я живу в городе - можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо — не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Вариант 2.

«Нравится - не нравится» (о временах года).

Педагог: Зима.

Дети: Мне нравится зима. Можно кататься на санках, очень красиво, можно лепить снеговика. Зимой весело. Мне не нравится, что зимой холодно, дует сильный ветер.

«Что бывает круглым?»

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

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

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

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

### Игра «Скажи наоборот»

Цель игры: расширять словарь антонимов.

Ход игры: у этой игры есть два варианта. Первый вариант легче, так как ребёнок в своих ответах опирается не только на речь взрослого, но и на картинный материал:

Дедушка старый, а внук...

Дерево высокое, а куст...

Дорога широкая, а тропинка...

Перо легкое, а гиря...

Второй сложнее, так как опора происходит только на речь взрослого:

Пирожное сладкое, а лекарство...

Ночью темно, а днем...

У волка хвост длинный, а у зайца...

Чай горячий, а лед...

### Игра «Подбери словечко»

Цель игры: расширять словарный запас, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Ход игры: В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать «свежий»? Воздух, огурец, хлеб, ветер; «старый» (дом, пень, человек, ботинок); «свежая» (булочка, новость, газета, скатерть); «старая» (мебель, сказка, книга, бабушка); «свежее» (молоко, мясо, варенье); «старое» (кресло, сиденье, окно).

### Игра «Магазин посуды»

Цель игры: расширять словарь, развивать умение подбирать обобщающее слово, развивать речевое внимание.

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.

### Игра «Животные и их детеныши»

Цель игры: закреплять в речи детей названия детенышей животных, закреплять навыки словообразования, развивать ловкость, память, внимание.

Ход игры: бросая мяч ребёнку, логопед называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет детеныша этого животного (возможно дополнительное усложнение задания при особом кидании мяча: с ударом об пол, из-за головы и т. д.). До начала игры логопед вместе с детьми вместе говорят:

Человеческие дети

Знают всех зверей на свете.

### Игра «Что происходит в природе?»

Цель игры: закреплять употребление в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход игры: Педагог, бросая мяч ребёнку, задает вопрос, например: «Что делает солнце? Ручьи – что делают? Снег – что делает?» и т. д.. Ребенок, возвращая мяч логопеду, должен на заданный вопрос ответить. Игру

желательно проводить по темам. До начала игры логопед вместе с детьми вместе говорят:

Игра «Из чего сделано?»

Цель игры: закреплять в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход игры: Педагог бросает мяч ребенку и говорит: «Рукавички из кожи», а ребенок, возвращая мяч педагогу, отвечает: «Кожаные рукавички».

ваза из хрусталя – хрустальная ваза;

мост из камня – каменный мост;

коробка из картона – картонная коробка;

кувшин из глины – глиняный кувшин;

мяч из резины – резиновый мяч;

стол из дерева – деревянный стол;

колесо из резины – резиновое колесо

таз из меди – медный таз

медвежонок из плюша – плюшевый медвежонок;

рукавички из шерсти – шерстяные рукавички;

стакан из стекла – стеклянный стакан и т. д.

Игра «Лови, бросай, дни недели называй!»

Цель игры: закреплять временные понятия, в активном словаре ребенка.

Ход игры: Дети становятся в круг. Педагог, бросая мяч кому-либо из детей, может начинать с любого дня недели. Дети по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели.

Игру можно повторить несколько раз, каждый раз начиная с нового дня.

Усложнить можно задание называния дней недели в обратном порядке.

«Какое слово потерялось?»

Цель: Развивать слуховое внимание, продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход: Воспитатель читает стихотворение.

«Гладко, плавно лился стих,

Вдруг споткнулся и притих,

Ждет он и вздыхает:

Слова не хватает!

Чтобы снова в добрый путь

Стих потек, как речка,

Помоги ему чуть-чуть,

Подскажи словечко»

В: Вспомните стихи и скажите, какое слово «потерялось»

Я люблю свою лошадку.

Причешу ей шерстку (гладко)

Спать пора! Уснул бычок,

Лег в кроватку на (бочок) ит. д.

По окончании воспитатель подчеркивает, что в стихах много разных слов, и все они звучат по-разному.

«Лови да бросай - цвета называй»

Цель: Упражнять в подборе существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Материал: Мяч.

Ход игры: Взрослый, бросая мяч ребенку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Что у нас какого цвета - мы расскажем вам об этом.

Взрослый: красный –

Ребёнок: мак, огонь, флаг

оранжевый - апельсин, морковь, заря;

желтый - цыпленок, солнце, репа;

зеленый - огурец, трава, лес;

голубой - небо, лед, незабудки;

синий - колокольчик, море, чернила;

фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

«Подбери словечко»

Цель: Расширить словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Ход игры:

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать:

«Свежий»... (воздух, огурец, хлеб, ветер);

«старый»... (дом, пень, человек, ботинок);

«свежая»... (булочка, новость, газета, скатерть);

«старая»... (мебель, сказка, книга, бабушка);

«свежее»... (молоко, мясо, варенье);

«старое» (кресло, сиденье, окно).

«Какой это предмет?»

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным.

Материал: Мяч.

Ход игры: Взрослый называет признак и бросает мяч одному из детей. Поймавший мяч ребенок называет предмет, которым обладает этим

признаком, и возвращает мяч. Далее взрослый бросает мяч по очереди другим детям.

Например:

Длинная — веревка, шуба, нитка, улица, резинка, коса, юбка, дорога, резинка, лента, рубашка, занавеска.

Длинный — поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, пиджак.

Широкая — улица, речка, лента, дорога, кофта, юбка, резинка.

Широкий — шарф, переулок, двор, коридор, подоконник.

Красная — звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка, майка, малина.

Красный — шар, шарф, помидор, мак, дом, карандаш.

Круглый — мяч, шар, лепесток, помидор.

Круглое — солнце, яйцо, яблоко, колесо.

«Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Отгадай предмет по названию его частей.

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

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).

Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля).

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).

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

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).

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

Рукава, воротник, манжеты (рубашка).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (корова).

Пол, стены, потолок (комната).

Подоконник, рама, стекло (окно).

«Запоминай-ка»

Цель: Активизировать словарный запас по лексическим темам. Развивать навыки понятийного обобщения. Развивать слухоречевой памяти.

Материал: Карточка с рядами слов (для воспитателя)

Ход игры:

Взрослый произносит ряды слов и даёт задание ребёнку на запоминание слов определённой тематики. Образец: «Я буду называть разные слова, вам надо запомнить только названия птиц».

Только птиц: аист, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, сокол.

Только диких зверей: барсук, овца, слон, ослик, лиса.

Только овощи: свёкла, ананас, капуста, кукуруза, редис.

Только обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.

Только мебель: подоконник, сервант, стол, кресло, порог.

Только посуда: блюдце, скатерть, кастрюля, сковорода, салфетка.

Только транспорт: автобус, колесо, самосвал, такси, скамейка.

«Кто подберет больше слов?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.

- Что можно шить?

(Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.)

- Что можно связать?

(Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т. д.)

- Что можно штопать? (Носки, чулки, варежки, шарф и т. д.)
- Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т. д.)
- Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, юбку, колготки и т. д.)
- Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)

Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

### «Рыбы, звери, птицы»

Цель: Закреплять в активном словаре детей существительные по темам: «Рыбы», «Звери», «Птицы».

Ход игры:

Все становятся в круг, ведущий ходит внутри круга и громко, не спеша, говорит: «Рыбы, птицы, звери. Рыбы, птицы, звери».

Неожиданно останавливается перед кем-нибудь и, указывая на него пальцем, говорит: «Звери» или: «Птицы». Затем отсчитывает 5—7 хлопков.

Если вызванный успел за это время назвать зверя (медведь, волк, лиса) он получает фант. Выигрывает тот, кто наберет больше фантов. Он становится ведущим.

### «Что растет в лесу?»

Цель: Активизировать у детей словарь существительных по темам: «Растения», «Животные»

Материал: Стульчики по количеству детей.

Ход игры: Педагог выбирает трех детей и предлагает им назвать то, что растет в лесу. Например, один говорит: «В лесу растет гриб», второй — «малина», третий — «ель», а потом опять продолжает первый. Педагог предупреждает, что долго думать нельзя. Когда играющие нарушают правила, то садятся на место и выбирают себе замену. Новая группа детей получает другое задание, например, перечислить, что растет в саду либо кто живет в лесу.

Победителем является тот, кто больше назвал растений и животных. Он получает приз

#### «Четыре слова»

Цель: Расширять запас имен существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч.

Ход игры: Играющие стоят полукругом. Ведущий бросает по очереди каждому из них мяч и говорит одно из четырех слов: «земля», «вода», «небо», «огонь». Тот, кому брошен мяч и сказано слово «земля», должен назвать какое-либо животное. На слово «вода» играющий отвечает названием рыбы, на слово «небо» — названием птицы.

При слове «огонь» все должны быстро повернуться кругом на месте.

При каждом ответе мяч возвращается к ведущему. Ответивший неправильно выбывает на один тур из игры.

#### «Подскажи словечко»

Цель: Развивать мышление, быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры: Есть всего один ответ. Кто-то знает, кто-то - нет. Взрослый, бросая мяч ребенку, спрашивает: Ворона каркает, а сорока? Ребенок, возвращая мяч, должен ответить: Сорока стрекочет.

Примеры вопросов:

Сова летает, а кролик?

Корова ест сено, а лиса?

Крот роет норки, а сорока?

Петух кукарекает, а курица?

Лягушка квакает, а лошадь?

У коровы теленок, а у овцы?

У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

### «Чье это жилище»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных.

Материал: Картинки животных и картинки, изображающие жилища животных.

Ход игры: На доске картинки. Слева — картинки, изображающие жилища животных, справа — изображения животных (не у своих жилищ).

Воспитатель объясняет, что Незнайка перепутал домики животных. Надо им помочь найти свои. Дети переставляют изображения животных, помещая их около своих жилищ, а затем называют, чьи это жилища:

нора — для лисы, мышки;

берлога — для медведя;

дупло — для белки, для совы;

гнездо — для птицы;

скворечник — для скворца;

коровник — для коровы, телят;

конюшня — для лошади, жеребят;

свинарник — для свиньи и поросят;

крольчатник — для кроликов.

Перед выполнением этого задания дети закрепляют названия жилищ домашних и диких животных и птиц по картинкам.

### «Подбери действия к предметам»

Цель: Закреплять согласование существительного с глаголом.

Ход игры: Подберите как можно больше действий к предметам:

Ветер — дует, воет, свистит, ревет;

снег — падает, сыплется, ложится, тает, скрипит, искрится;

собака — лает, рычит, догоняет, встречает, обнюхивает, кусает, прыгает, вертится, ласкается, скулит;

мышь — скребётся, шуршит, грызёт, крадётся, прячется, забирается, пищит;  
слон — топает, трубит, шагает, отдыхает, торопится, брызгается, жуёт;  
вьюга — метёт, свистит, злится, завывает, заносит, осыпает;  
лягушка — квакает, прыгает, плавает, забирается, ловит;  
огонь — горит, греет, обжигает, сжигает, сверкает, мигает;  
карандаш — рисует, чертит, пишет, набрасывает, штрихует, обводит;  
цветок — растёт, поднимается, расцветает, склоняется, пахнет;  
яблоко — растёт, висит, наливается, поспевает, созревает, падает, катится;  
медведь — ревёт, охотится, спит, ломает, ловит, пробирается, шумит;  
дождь — идёт, моросит, льёт, капает, хлещет, поливает, орошает

### Игра «Третий лишний»

Цель: Закреплять умение детей выделять общий признак в словах. Развивать способность к обобщению.

Материал: Мяч.

Ход игры: Взрослые, бросая мяч ребенку, называют три или четыре слова и просят определить, какое слово лишнее. Распознаем мы сейчас, что же лишнее у нас.

Например:

Голубой, красный, спелый (спелый).

Кабачок, огурец, лимон (лимон).

Пасмурно, ненастно, ясно (ясно).

Осень, лето, суббота, зима (суббота).

Понедельник, вторник, лето, воскресенье (лето).

День, ночь, утро, весна (весна).

Ребёнок, бросая мяч обратно, называет лишнее слово.

«Что каким бывает?»

Цель: Расширять словарь детей за счет прилагательных. Развивать воображение, память, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Перебрасывая мяч ребёнку различными способами, взрослый задает вопрос, на который ребенок, поймав мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч.

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

- 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, 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.)

«Кто как передвигается?»

Цель: Обогащать глагольный словарь детей. Развивать мышление, внимание, ловкость.

Материал: Мяч.

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

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

Взрослый: Летают.

Ребёнок: Птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки.

Плавают: Рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы.

Ползают: Змеи, гусеницы, черви.

Прыгают: Кузнечики, лягушки, жабы блохи, зайцы.

«Кто, где живет?»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных, насекомых.

Материал: Мяч.

Ход игры: Бросая мяч ребенку, родители задают вопрос, а ребенок, возвращая мяч, отвечает.

Кто в берлоге, кто в норе? Назови-ка поскорей!

Вариант 1.

Взрослый: Кто живет в дупле? Белка.

Кто живет в скворечнике? Скворцы.

Кто живет в гнезде? Птицы: ласточки, кукушки сойки и т. д.

Кто живет в будке? Собака.

Кто живет в улье? Пчелы.

Кто живет в норе? Лиса.

Кто живет в логове? Волк.

Кто живет в берлоге? Медведь.

Вариант 2.

Взрослый: Где живет медведь? Где живет волк?

Ребёнок: В берлоге. В логове.

Вариант 3.

Работа над правильной конструкцией предложения. Ребенку предлагается дать полный ответ: «Медведь живет в берлоге».

«Как назвать того, кто?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас по теме «Профессии»

Ход игры:

Вариант 1.

Взрослый предлагает детям назвать того, кто.

- Кто на паровозе ездит? (Машинист)
- Кто утром делает зарядку? (Физкультурник, спортсмен)
- Кто песни сочиняет? (Композитор)
- Кто играет на рояле? (Пианист)
- Кто все ломает? (Хулиган)
- Кто водит самолет? (Летчик, пилот)

Вариант 2.

Взрослый называет глагол, а ребенок профессию (продает - продавец).

«Что происходит в природе?»

Цель: Закреплять употребление в речи глаголов, согласование слов в предложении.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Человек легко находит, что в природе происходит.

Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.

Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна»

Взрослый: Солнце - что делает? Светит, греет.

Ручьи - что делают? Бегут, журчат.

Снег - что делает? Темнеет, тает.

Птицы - что делают? Прилетают, выют гнезда, поют песни.

Капель - что делает? Звенит.

Медведь - что делает? Просыпается, выходит из берлоги.

«Что делают животные?»

Цель: Активизировать глагольный словарь детей. Закреплять знания о животных. Развивать воображение, ловкость.

Материал: Мяч.

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

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

Взрослый: собака;

Ребёнок - 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).

«Лови, бросай, дни недели называй»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры: В календарь не зря глядели - все мы помним дни недели.

Играющие становятся в круг. Ведущий, бросая мяч кому-нибудь, может начать с любого дня недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда». Все по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели.

Усложнение. Ребёнок и родители встают в круг и, называя дни недели, на каждое слово хлопают мячом об пол: «Понедельник. Вторник.» Вместо следующего дня недели взрослый называет имя ребенка: «Саша!» Ребенок подхватывает мяч и продолжает, бросая мяч об пол. Можно называть дни недели и в обратном порядке.

«Говори наоборот»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас. Закреплять в представлении и словаре ребенка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Материал: Мяч.

Ход игры: Ведущий кидает мяч ребенку, называет слово, а ребенок бросает мяч обратно и называет слово с противоположным значением:

веселый – грустный,

быстрый – медленный,

красивый – безобразный,

пустой – полный,

худой – толстый,

умный – глупый,

трудолюбивый – ленивый,

тяжелый – легкий,

трусливый – храбрый,

«Скажи наоборот»

Цель: Расширить словарь антонимов у детей.

Материал: Мяч.

Ход игры: Бросаем мяч ребёнку и произносим слово. Ребенок, возвращая мяч, называет слово, противоположное по значению.

Сейчас мы превратимся с тобой в упрямцев, которые делают всё наоборот. Я бросаю тебя мяч и называю слово, а ты говоришь наоборот. Например: темно, а наоборот — светло.

Друг... враг

День...ночь

Радость...грусть (печаль)

Потолок... пол

Жара...холод

Зло...добро

Правда,...ложь

Быстро...медленно

Хорошо...плохо

Тяжело...легко

Высоко...низко

Далеко... близко

Можно...нельзя

Трудно...легко

Начало... конец.

Говорить...молчать

твердый – мягкий,

светлый – темный,

длинный – короткий,

высокий – низкий,

острый – тупой,

горячий – холодный,

больной – здоровый,

широкий – узкий,

глубокий – мелкий,  
сильный – слабый,  
жидкий – густой,  
добрый – злой,  
вежливый - грубый,  
аккуратный – неряшливый,  
чистый – грязный,  
ясный – пасмурный,  
хороший – плохой.  
Покупать...продавать  
Поднимать...опускать  
Бросать...поднимать (поймать)  
Прятать...искать  
Зажигать...тушить  
Одеть...раздеть  
Потерять...найти  
Положить...убрать  
Дать...взять  
Налить...вылить.

«Животные и их детеныши».

Цель: формирование словаря существительных, закрепление в речи детей названий детенышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры. Бросая мяч ребенку, взрослый называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч педагогу, называет детеныша этого животного.

Основные движения: перебрасывание мяча с ударом об пол, перебрасывание мяча; прокатывание мяча, сидя на ковре. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детенышей.

Группа 1. У тигра - тигрёнок, у льва — львёнок,  
у слона - слонёнок, у оленя - оленёнок, у лося — лосёнок,  
у лисы — лисёнок.

Группа 2. У медведя — медвежонок,  
у верблюда — верблюжонок, у волка — волчонок,  
у зайца — зайчонок,  
у кролика — крольчонок, у белки — бельчонок,  
у коровы — теленок, у лошади – жеребенок,  
у свиньи — поросенок, у овцы — ягненок,  
у курицы — цыпленок, у собаки — щенок.

«Скажи, похожее слово»

Цель: Учить детей подбирать синонимы с дополнительными смысловыми оттенками к глаголам и прилагательным.

Ход игры:

1. Воспитатель передает платок ребенку, называя глагол, ребенок отдает платок обратно, называя синоним к глаголу.

Думать ... (размышлять)

открыть ... (отворить)

отыскать ... (найти)

зябнуть ... (мерзнуть)

поразить ... (удивить)

шалить ... (баловаться)

забавлять ... (развлекать)

прощать ... (извинять)

звать... (приглашать)

реветь ... (плакать)

мчаться ... (нестись)

вертеться ... (крутиться)

опасаться ... (бояться).

«Кто, что делает?»

Цель: Обогащать глагольный словарь детей по теме «Профессии».

Игровой материал: мяч.

Игровые правила: поймать мяч и сказать, что делает представитель этой профессии.

Ход игры: Взрослый бросает мяч ребенку и называет профессию, ребенок возвращает мяч и говорит, что делает представитель этой профессии.

Слова для обогащения словаря:

Врач — лечит. Учитель — учит.

Продавец — продает. Маляр — красит.

Портной — шьет. Дворник — подметает.

Музыкант — играет. Парикмахер — подстригает.

Воспитатель — воспитывает. Балерина — танцует.