

Южно-Уральский государственный
гуманитарно-педагогический университет

Е. В. Шереметьева, А.Ю. Агафонова

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
ДЛЯ ОБОГАЩЕНИЯ ЛЕКСИКИ ДЕТЕЙ
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ
(III УРОВЕНЬ)**

Учебно-методическое пособие

Челябинск

2025

УДК 372 (021) : 371.9 (021)
ББК 74.100. 44 я 73 : 74.57 я 73
Ш 49

Рецензенты:

Л. А. Дружинина, канд. пед. наук, доцент

Л. Б. Осипова, канд. пед. наук, доцент

Шереметьева, Елена Викторовна

Ш49 Дидактические игры для обогащения лексики детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи (III уровень) : учебно-методическое пособие / Е. В. Шереметьева, А. Ю. Агафонова. – Челябинск : Изд-во Абрис, 2025. – 65 с.

ISBN 978-5-91744-176-4

В методическом пособии представлены дидактические игры для обогащения лексики детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи (III уровень).

Дидактические игры систематизированы по направлениям коррекции лексики, а также учитывают возрастные и речевые возможности детей.

Методическое пособие предназначено для логопедов, специалистов дошкольных образовательных учреждений, студентов педагогических вузов, родителей воспитанников.

УДК 372 (021) : 371.9 (021)
ББК 74.100. 44 я 73 : 74.57 я 73

ISBN 978-5-91744-176-4

© Шереметьева Е. В., 2025.

© Агафонова А.Ю., 2025.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Пассивный словарь.....	8
Активный словарь	14
Вербальные ассоциации.....	24
Классификация предметов и группировка слов.....	28
Употребление синонимов и антонимов	33
Объяснение значения слова и переименование предметов	42
Добавление общего слова к двум словам	47
Глагольный словарь	51
Дополнение предложения словом	58
Заключение.....	62
Список использованных источников	63

ВВЕДЕНИЕ

Развитие речи – один из важнейших аспектов, влияющий на успешность ребенка в обучении и социализации. Богатство словаря есть признак высокого развития речи ребенка. Обогащение словарного запаса является необходимым условием для развития коммуникативных умений детей.

Игра, особенно дидактическая, является ценным инструментом в развитии лексики дошкольников.

Дидактическая игра представляет собой целенаправленную форму организации образовательной деятельности, ориентированную на развитие речи дошкольников посредством игровых методов и приемов. Она направлена на реализацию ряда задач, включающих обогащение и активизацию лексикона, формирование способности к вербальным ассоциациям, классификацию предметов и группировку слов, овладение навыками использования синонимических и антонимических конструкций, объяснение значения слова и переименование предметов, обучение добавлению общего слова к двум словам, развитие глагольного словаря, а также умения дополнять предложения словом [8].

Дидактическая игра выступает инструментом комплексного речевого развития, интегрированным в логопедические занятия и совместную деятельность педагога с детьми.

Для понимания сущности влияния дидактических игр на речевое развитие дошкольников необходимо рассмотреть ключ-

ческое понятие, с которым непосредственно связана эта деятельность, – лексику.

Лексика – это совокупность всех слов языка, обладающих определенным значением и используемых для обозначения предметов, фактов и явлений окружающего мира. Лексика характеризуется такими параметрами, как значение, происхождение, сфера употребления, пассивный и активный словарный запас, стилистическая окраска.

Пассивный словарь включает в себя слова, которые человек понимает, но не использует в своей активной речи. Их содержание и звучание ему знакомы и понятны. Пассивный словарь всегда больше активного.

Активный словарь – это слова, которые человек регулярно использует в своей речи. Он состоит из атрибутивного, номинативного и предикативного словаря.

Развитый словарный запас способствует эффективной коммуникации ребенка с окружающими и, как следствие, более успешной социальной адаптации. Одним из наиболее распространенных нарушений речи среди детей старшего дошкольного возраста является общее недоразвитие речи.

Т.В. Туманова, Т.Б. Филичева, Г.В. Чиркина приводят следующее определение: «Общее недоразвитие речи – это такая речевая патология, которая возникает у детей с первично сохраненным интеллектом и слухом и выражается в недостаточной сформированности всех компонентов языковой системы: лексики, грамматики, фонетики и, как следствие, связной речи» [4].

Особенности словарного запаса детей с общим недоразвитием речи проявляются как в количественном, так и в качественном аспектах.

Количественные характеристики: сниженный объём словарного запаса, преобладание пассивного словаря над активным, замедленный темп накопления новых слов.

Качественные характеристики: неточность в употреблении слов, ограниченность использования прилагательных и наречий, трудности в понимании и использовании многозначных слов и слов с переносным значением, смешение родовых и видовых понятий, бедность глагольного словаря, нарушение семантических связей между словами.

Лексические ошибки детей с общим недоразвитием речи (III уровень) разнообразны и отражают трудности в понимании, запоминании и использовании слов:

- неточное употребление слов (семантические ошибки): вместо «стул» говорит «табуретка» (смещение родового и видового понятия), вместо «холодный» говорит «морозный» (путает оттенки значений);

- замена слов (вербальные парафазии): литеральные парафазии (замена по звучанию): вместо «кошка» говорит «ложка», вместо «окно» говорит «кино»; семантические парафазии (замена по смыслу): вместо «вилка» говорит «ложка» (обобщение по категории «столовые приборы»), вместо «зима» говорит «холодно» (замена признаком предмета);

- ошибки в словообразовании: неправильное использование приставок и суффиксов: вместо «подъехал» говорит «приехал», вместо «грибник» говорит «грибной»;

- ошибки в согласовании слов: неправильное согласование прилагательных и существительных: «большая мяч», вместо «большой мяч»; неправильное согласование глаголов и существительных: «дети рисует», вместо «дети рисуют»;

- трудности в понимании и использовании переносного значения слов: не понимает метафоры в пословицах (например, «Слово – серебро, молчание – золото»), не понимает фразеологизмы (например, «Бить баклуши»);

- незнание или неправильное использование антонимов и синонимов: не может назвать антоним к слову «хороший», считает, что «веселый» и «грустный» – это синонимы.

Сборник дидактических игр поможет создать увлекательную и развивающую среду для детей, стимулировать речевую активность и познавательный интерес, заложить прочный фундамент для дальнейшего успешного обучения.

Предлагаемый материал предназначен для логопедов, специалистов дошкольных образовательных учреждений, студентов педагогических вузов, а также родителей воспитанников.

ПАССИВНЫЙ СЛОВАРЬ

С помощью дидактических игр происходит развитие внимания детей к обращённой речи взрослых и её понимание. Через игру дети знакомятся с предметами ближайшего окружения: посудой, мебелью, игрушками, животными и т.д. Кроме того, можно научить детей выполнять несложные и двух-трёхсложные инструкции; формировать умение понимать слова, обозначающие названия предметов и действия; учить различать сходные предметы по существенным признакам отличия и точно обозначать их словом; учить видеть особенности предметов и выделять характерные признаки и качества, закреплять знания о цвете и величине, обогащать словарь прилагательными; учить ориентироваться во времени и пространстве, использовать соответствующий словарь (вперёд, назад; утро, вечер, сначала, потом и др.); учить узнавать игрушки и предметы по описанию.

Игры на развитие пассивного словаря

«Покажи, где мама»

Цель: уточнение и расширение пассивного словаря.

Оборудование: семейные фотографии.

Ход игры: педагог вместе с ребёнком рассматривает семейные фотографии и просит найти изображение самого ребёнка, показать маму, папу, бабушку, дедушку и других род-

ственников, дачу, цветы, дерево, другие знакомые предметы и объекты: «Покажи, где на фотографии мама. Найди и покажи папу. А где цветочки, которые ты летом на даче рвал?».

«Румяные щечки»

Цель: уточнение и расширение пассивного словаря, в частности названий частей тела и лица и их назначения.

Ход игры: педагог просит ребенка показать различные части тела или лица: «Покажи, где у Маши щёчки? Покажи, где у Маши носик? Покажи, где у тебя руки? Покажи, где у тебя ноги?» и т. д. Далее можно усложнить задание, предлагая ребенку уже не название, а назначение части лица или тела: «Покажи, чем Маша кушает? Чем Маша смотрит? Чем Маша слушает?».

«Посидим, полежим!»

Цель: уточнение и расширение пассивного словаря, в частности названий предметов мебели и их назначения.

Ход игры: педагог вместе с ребенком рассматривает предметы мебели в помещении и просит показать их: «Где стол? Где стул? Покажи! Где кровать? А где диван?» и т.д. Далее, не называя предметы мебели, педагог указывает их назначение: «Покажи, на чём ты будешь спать? А на чём будешь рисовать? На чём ты сидишь? А где одежда лежит?» и т. д. Если ребёнок правильно находит и показывает предмет, взрослый хвалит его и называет этот предмет мебели: «Правильно, это стол. За столом будем кушать. А это шкаф – там лежит одежда» и т. д.

«Встречаем гостей!»

Цель: формирование умения ориентироваться в помещении (квартире), понимание названия комнат и их назначения.

Оборудование: кукла или другая игрушка.

Ход игры: педагог предлагает ребёнку поиграть с куклой или другой игрушкой: «В гости пришла матрёшка. Давай покажем матрёшке квартиру. Покажи, где кухня. А где гостиная? Покажи, где детская. Теперь отведи куклу в ванную комнату! Пойдем в прихожую? Матрёшка спрашивает, где кладовка. Покажи!». В следующий раз можно предложить ребёнку назвать назначение помещений в квартире: «Покажи, где ты одеваешься на прогулку. А где ты моешься? Где ты играешь?».

«Покажи картинку!»

Цель: уточнение и расширение пассивного предметного словаря детей по разным темам.

Оборудование: предметные картинки по разным темам по количеству детей.

Ход игры: игра проводится на ковре, дети садятся в круг. Перед ними раскладывают предметные картинки изображением вверх. По очереди детей просят найти и показать нужную картинку: «Смотрите, сколько у нас разных картинок. Саша, покажи кубик. Правильно. Лена, найди и покажи пирамидку. Молодец! Саша, покажи самолет» и т.д. В этой игре можно подбирать картинки по темам, а можно смешивать картинки из разных тем. Со временем можно увеличить количество используемых в игре картинок, предлагать детям за один раз найти и показать сразу несколько (2-3) картинок.

«Отгадай загадку – покажи отгадку!»

Цель: уточнение и расширение пассивного предметного словаря детей по разным темам, обучение детей узнаванию предметов по их функциональному назначению, развитие мышления.

Оборудование: предметные картинки по разным темам.

Ход игры: игра проводится на ковре, дети садятся в круг. Перед ними раскладывают предметные картинки изображением вверх. Можно давать общую инструкцию для всех, а можно загадывать загадки каждому ребенку по очереди: «А сейчас мы будем отгадывать загадки. Посмотрим, кто из вас самый внимательный. Покажите, чем едят суп (картинка – «ложка»). Покажите, что катится (картинка – «мячик»). Покажите, чем можно рисовать (картинка – «карандаш»). Покажите, что надевают на голову (картинка – «шапка»). Найдите и покажите то, что можно есть (картинки – «яблоко», «конфетка», «сыр») и т.д. Если дети затрудняются в поиске нужной картинки, можно дать развернутое описание нужного предмета. Если дети не смогли найти нужную картинку, следует показать им реальный предмет, описать его свойства, обыграть его.

«Веселые загадки!»

Цель: уточнение и расширение пассивного предметного словаря детей по разным темам, обучение детей узнаванию игрушек и предметов по описанию.

Оборудование: различные игрушки и предметы.

Ход игры: игра проводится на ковре, дети садятся в круг. Перед ними несколько разных игрушек или предметов. Можно

давать общую инструкцию для всех, а можно давать инструкцию индивидуально для каждого ребенка: «Я знаю интересные загадки. Я буду рассказывать про какую-нибудь игрушку (предмет), а вы угадайте, про что я говорю, и покажите. Посмотрим, кто из вас самый внимательный. Он круглый, синего цвета, катится (мяч). Он беленький, пушистый, с длинными ушами и маленьким хвостиком (зайчик). Он длинный, деревянный, им рисуют (карандаш)» и т.д. В дальнейшем при проведении игры можно вместо игрушек и предметов использовать предметные картинки.

«Выполняйте команды!»

Цель: уточнение и расширение пассивного глагольного словаря детей.

Оборудование: игрушка (кукла или животное) с гибким телом и конечностями.

Ход игры: педагог подбирает подходящую куклу, при помощи которой можно изобразить различные движения. Педагог объясняет детям, что сейчас он будет отдавать команды игрушке: «Сейчас я буду отдавать команды Петрушке, а он будет показывать движения! Следите, чтобы Петрушка не ошибался». Педагог выполняет движение с помощью игрушки, сопровождая его собственным показом, одновременно называя словом-действием. Иногда петрушка может ошибаться, в этом случае дети замечают ошибку, и Петрушка исправляется. Далее проводится подвижная игра на ковре. Детей расставляют на достаточном расстоянии, чтобы они не мешали друг другу выполнять движения. Педагог встает напротив детей: «Давайте

поиграем в такую игру: я буду отдавать команды, а вы выполняйте. Слушайте внимательно и не ошибайтесь! Начали! Идите! Стойте! Поднимите руки вверх! Опустите руки! Садитесь! Встаньте! Прыгайте! Бегите! Похлопайте! Потопайте! Поставьте руки на пояс!».

Давать инструкцию следует одним словом, так как дополнительные слова создают контекст и облегчают понимание слова. Если дети не понимают команду, можно помочь им – показать нужное действие или дать команду в виде словосочетания: «пей компот» вместо «пей», «спой песенку» вместо «пой» и т. д.

«Где что лежит?»

Цель: развитие понимания пространственных отношений двух предметов, выраженные предлогами «на», «под», «в», «около».

Оборудование: коробку, несколько мелких игрушек.

Ход игры: педагог ставит на стол коробку с крышкой, а рядом – несколько мелких игрушек, одну игрушку складывает в коробку, другую под коробку, третью на коробку, четвертую около коробки. Сопровождает свои действия соответствующими словами. Названия предлогов следует выделять в предложении при помощи интонации и силы голоса: «Вот карандаш. Я кладу карандаши в коробку. Где теперь карандаш? В коробке. А вот картинка. Я кладу картинку под коробку. Где теперь картинка? Под коробкой». После объяснения и демонстрации действий с предметами детям предлагается действовать по инструкции: «Лена, положи карандаш под коробку», «Саша, положи кубик на коробку».

АКТИВНЫЙ СЛОВАРЬ

При работе над словом формируется предметная отнесенность слова, на ее основе формируется обобщающая функция слова, понятийно-обобщающая функция слова (отнесенность слова к классу предметов: животные, овощи, фрукты, растения, одежда, мебель, посуда, транспорт и др.). Формирование обобщающей функции слова основывается на развитии у ребенка умения определять свойства и признаки предметов, обозначаемых данным словом, умения находить общий признак среди признаков, различающих предметы. По выделению признаков предметов ребенок учится сравнивать предметы между собой, делать вывод о сходстве или различии предметов. Продолжая работу над словом, называя его действия и признаки, выделяя и называя его свойства, логопед стимулирует употребление (и образование) слов различных лексических категорий: прилагательных, существительных, глаголов, наречий. Слова, полученные на одном материале, могут быть автоматически перенесены на другой материал (если мячик желтый, то какие еще предметы желтые; если собачка бежит, то кто еще может бегать). Обогащение словаря в играх осуществляется в основном на материале имен существительных, прилагательных, глаголов, наречий.

Игры на развитие атрибутивного словаря

«Что бывает...?»

Цель: уточнение представлений детей о величине предметов, обучение классификации предметов по определённому признаку (величина, цвет, форма), развитие быстроты мышления.

Оборудование: мяч.

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 ребёнку, ожидая ответа от него: «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, дом, шкаф...); что бывает зеленым? (трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...); что бывает холодным? (вода, снег, лед, роса, ночь...); что бывает гладким? (стекло, зеркало, камень, яблоко...); что бывает сладким? (сахар, конфеты, торты, вафли...); что бывает шерстяным? (свитер, варежки перчатки, шапка...); что бывает колючим? (еж, роза, кактус, иголки, ель, проволока...); что бывает острым? (нож, шило, стекло, ножницы...); что бывает легким? (пух, перо, вата, снежинка); что бывает глубоким? (канавка, овраг, колодец, река...).

«Назови цвет и форму»

Цель: формирование и закрепление навыка согласования имен существительных с именами прилагательными, закрепление знаний детей о цвете, форме.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог задает детям вопрос, требующий ответа с использованием прилагательных, согласованных с существительными в роде, числе и падеже: морковь (какая?) – оранжевая, помидор (какой?) –..., огурец (какой?) – овальный, репка (какая?) –... и т. д.

«Какой предмет?»

Цель: уточнение представлений детей о величине предметов, обучение классификации предметов по определённому признаку (величина, цвет, форма), развитие быстроты мышления.

Оборудование: мяч.

Ход игры: дети садятся в круг, педагог говорит: «Ребята, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, широкие, узкие». Педагог называет слово, а дети перечисляют предметы. В руках у педагога мяч, он даёт его тому ребёнку, который должен отвечать. Например, педагог говорит «длинная» и передаёт мяч ребёнку. Ребенок говорит: «Длинная верёвка, длинная улица». Педагог предлагает следующее слово – «широкая». Ребенок называет: «Широкая дорога, широкая улица, широкая речка, широкая лента».

Также можно проводить игру, чтобы совершенствовать умение детей классифицировать предметы по цвету и форме.

Например, педагог говорит «красный» – дети по очереди отвечают: «Красная ягода, красный шар, красный флажок, красная звёздочка, красная машина». Или «круглый» – дети называют: «Круглый мяч, круглое солнце, круглое яблоко, круглое колесо».

«Магазин игрушек»

Цель: формирование умения описывать предмет, находить его существенные признаки, узнавать предмет по описанию, закрепление навыков общения в общественных местах.

Оборудование: игрушки.

Ход игры: дети садятся полукругом перед столом и полочкой с различными игрушками. Педагог, 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 педагог, показывая, как надо выполнять правила игры: «Здравствуйте! Я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть дети». Продавец подаёт покупателю мяч. Педагог говорит: «Спасибо, какой красивый мяч!» и садится на стул, держа в руках мяч. Продавец называет имя любого из играющих, тот подходит и описывает игрушку, которую он выбрал для покупки: «Здравствуйте! Продайте мне, пожалуйста, такую игрушку: она пушистая, оранжевая, у неё длинный красивый хвост, узенькая мордочка и хитренькие глазки». Продавец подаёт игрушку – лису. Поку-

патель благодарит и садится на место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки. Роль продавца могут выполнять несколько ребят поочерёдно.

Игры на развитие номинативного словаря

«Я знаю пять...»

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

Оборудование: мяч.

Ход игры: ребёнок берёт мяч, ударяет его о землю и ловит. Перед первым ударом произносит слова: «Я знаю пять имён». Во время удара игрок должен произнести имя и счёт, словить мяч, опять ударить – произнести другое имя и счёт, ударить и так далее. Например: «Я знаю пять имён девочек – (удар) Алла – раз, (удар) Света – два и так далее». Если игрок забыл, не знает, не может долго вспомнить следующее имя, если повторил имя – игра останавливается, и мяч передаётся другому участнику. Чтобы сделать игру более разнообразной и интересной, можно предложить различные темы для перечисления: животные: «Я знаю пять животных» – собака, кошка, слон и т. д.; фрукты и овощи: «Я знаю пять фруктов» – яблоко, банан, морковь и т. д.; цвета: «Я знаю пять цветов» – красный, синий, зелёный и т. д. Победил тот игрок, кто дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

«Закончи словосочетания»

Цель: обучение подбору подходящих по смыслу слов, развитие логического мышления.

Оборудование: мяч.

Ход игры: ребенку предлагается подобрать подходящие по смыслу слова, чтобы закончить словосочетания: хитрая, рыжая – лиса; настольная – ...; репчатый – ...; спелое, сладкое – ...; душистое туалетное – ...; куриное – ...; зелёный – ...; желторотый – ...; колючий – ... и т. п.

«Новые словечки»

Цель: обогащение и активизация словарного запаса.

Оборудование: мяч.

Ход игры: ребенку предлагается описать незнакомый (знакомый) предмет (яблоко, кошка, паровоз, лимон, снег и т.д.) по следующей схеме:

- Какого он цвета (каких цветов еще бывает)?
- На что он похож? От чего сильно отличается?
- Из какого материала он сделан (из какого еще может быть)?
- Какого размера, формы? Каков он наощупь? Чем пахнет? Каков на вкус?
- Где встречается?
- Для чего нужен человеку? Что с ним можно делать?
- К какой группе предметов относится (мебель, посуда, животные, фрукты и т.д.)?

Сначала обыгрывание новых слов может осуществляться в виде диалога, где педагог задает вопрос, а ребенок отвечает.

Затем можно поменяться ролями. Ребенок при этом следит за правильностью ответов.

«Угадай-ка»

Цель: обучение распознаванию часто встречающихся в обыденной жизни объектов по описанию и внешним признакам, активизация словарного запаса.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог описывает предмет, а ребенок угадывает задуманное слово. Пример задания: «Прозрачное, гладкое, очень хрупкое, есть в каждом доме...» – Стекло. Затем участники игры меняются ролями.

Игры на развитие предикативного словаря

«В зоопарке»

Цель: совершенствование умения согласовывать в числе глагол с существительным, активизация глагольного словаря, закрепление навыка составления простого нераспространённого предложения без опоры на схему.

Оборудование: игровое поле (магнитная доска), 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 рассматривают картину, называют животных, а педагог определяет действия животных: «Зебра брыкается. Обезьяна кривляется. Заяц пугается. Тигр отдыхает» и т. д. Сначала педагог вы-

ясняет, названия каких действий дети запомнили. Уточняется значение глаголов: брыкается, кривляется, лягается. Затем детям предлагается самостоятельно определить, что делает каждое животное. Педагог помогает детям, указывая на нужную картинку. Далее педагог предлагает детям представить, что животных стало много, и просит назвать их действия еще раз, употребив глаголы во множественном числе.

«Сочиним стихотворение»

Цель: пополнение и закрепление предикативного словаря, закрепление конструкции простого предложения по модели «предмет - действие», 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. Пример текста: «Утка – крякает, лягушка – ..., лев – ..., корова – ..., кошка – ..., поросёнок – ..., козлёнок – ..., а петух – ... кукарекает». Можно предложить детям повторить весь текст целиком по картинкам с изображениями животных и птиц, предъявляемым по очереди.

«Необычные цветы»

Цель: развитие умения составлять грамотные предложения с использованием глаголов.

Оборудование: игровое поле (настольная игра), 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. В игре могут использоваться, например, такие предметы для лепестков: мяч, зайцы, рыба, машины, солнце, лампы, свеча, лягушка, кузнечик, хлопущка, лошадь, фонарь, корабли, самолёт, луна, птицы.

«Расскажу Вам о делах...»

Цель: уточнение и расширение предикативного словаря, ознакомление детей с глаголами совершенного и несовершенного вида, закрепление навыка построения простого распространённого предложения по модели «предмет - действие - предмет».

Оборудование: игровое поле (магнитная доска), картинки, изображающие разные ситуации: включённую и выключенную лампу, полное и неполное ведро, закрытое и открытое окно, надуваемый и надутый шар, лежащие кубики и построенный из них дом, политый и поливаемый цветок.

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.

ВЕРБАЛЬНЫЕ АССОЦИАЦИИ

Развитие вербальных ассоциаций посредством дидактических игр способствует улучшению когнитивных функций, таких как мышление, речь, память и воображение. Слово, воспринятое ребёнком, запускает в его памяти процесс ассоциации, активизируя другие слова, связанные с ним.

Игры на развитие вербальных ассоциаций

«Ряд ассоциаций»

Цель: развитие ассоциативного мышления.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог предлагает выстроить к предмету ряд ассоциаций. Сначала детям предлагается придумать ряд ассоциаций к тем словам, на примере которых педагог объяснил это понятие, чтобы показать, что зима, например, ассоциируется не только со снежинкой. Затем предлагаются и другие слова: чайник – вода, чашка, кухня, мама, завтрак, тепло; кошка – ...; аптека – ...; лес – ...; волосы – ...; ложка – ...; газета – ...; гроза – ...

«На что похоже»

Цель: обучение выстраиванию ассоциативных связей.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог называет два слова, например, «машина» и «грязь», ребёнку необходимо составить цепочку ассо-

циаций, которая приведет от одного слова к другому. Например: «Машина, колеса, лужа, грязь». Педагог загадывает слово и говорит, к какой теме оно относится (цветок, транспорт и т.д.), а ребенок старается отгадать, задавая вопросы по ассоциации. Например: «Что общего у этого транспорта с машиной?», «На какой фрукт похож этот цветок по форме?» и т.д.

«Что там внутри?»

Цель: развитие вербальных ассоциаций.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог называет предмет или место, а ребенок в ответ называет что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места. Примеры пар слов для игры: детский сад – дети, школа – ученики, магазин – продукты, театр – артисты, стадион – футболисты, шкаф – одежда, книга – буквы, кран – вода, замок – ключ, вокзал – поезда, море – рыбы, больница – врачи.

«Цепочка ассоциаций»

Цель: развитие способности классифицировать явления и предметы окружающего мира по особенностям и характерным признакам.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог называет слово, например «батут». Ребёнок отвечает словом, которое возникает в голове, например «круглый». Педагог называет следующее слово, связанное с предыдущим, например «зонт» (в комнате стоит открытый

зонт, и он круглый). Ребёнок отвечает словом «дождь». Педагог говорит слово «холодный». Ребёнок называет «холодильник» и т.д.

«Думай, отвечай, бросай»

Цель: развитие вербальных ассоциаций, активизация и обогащение словарного запаса.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог бросает ребенку мяч, называет цвет или вкус. Ребенок, возвращая мяч другому ребенку должен постараться быстро назвать предмет этого цвета или вкуса. Затем следующий игрок бросает мяч, называет размер или геометрическую форму. Ребенок называет предмет определенного размера или геометрической формы и бросает мяч дальше. Игру можно повторять несколько раз, усложняя и добавляя что-то свое. Например: белый цвет – снег, вата, облако; красный – помидор, свитер, цветок; зелёный – светофор, яблоко, трава; сладкий – мед, сахар, шоколад; кислый – лимон, апельсин и т.д.

«Придумай свое»

Цель: развитие ассоциативного мышления, словотворчества.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог напоминает сюжет известной сказки, а задача игроков – придумать оригинальные названия. Например: «Колобок» – «Внучок из теста», «Обхитривший лису», «Сбежавший от родственников». После этого можно переходить к незнакомым рассказам и придумывать к ним названия.

«Клубок ассоциаций»

Цель: развитие ассоциативного мышления, словарного запаса.

Оборудование: мяч.

Ход игры: каждый участник игры должен придумать ассоциацию на слово, сказанное предыдущим игроком, создавая цепочку без повторений. Если в игре участвуют двое, они продолжают цепочку по очереди. Например: «Небо – дождь – земля – трава – цветы – бабочка – стрекоза».

КЛАССИФИКАЦИЯ ПРЕДМЕТОВ И ГРУППИРОВКА СЛОВ

Включает в себя различные игры и задания, направленные на развитие логического мышления, умения выделять существенные признаки объектов и понятий. Развитие этой способности помогает ребенку находить закономерности, делать выводы и использовать полученные знания для решения различных задач.

Игры на формирование способности классификации предметов и группировки слов

«Лишняя игрушка»

Цель: развитие умения классифицировать и обобщать предметы по признаку.

Оборудование: разные игрушки (куклы, машины, мячи, мягкие зверушки и т.д.).

Ход игры: дети приносят с собой игрушки из дома. Дети делятся на две подгруппы, первая подгруппа на 2–3 минуты выходит из комнаты, вторая подгруппа отбирает 3 игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть из одного класса, а третья – из другого. Входит первая группа и, посоветовавшись, берёт лишнюю игрушку – ту, которая, по их мнению, не подходит. Например: с котом и зайчиком кладут мячик. Если дети легко справляются с тремя игрушками, их

число можно увеличить до 4-5, но не более 7. Игрушки можно заменить картинками из детского лото (тогда игра будет называться «Лишняя картинка»).

«Назови три предмета»

Цель: формирование навыка классификации.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог объясняет правила игры: «Давай поиграем. Я произнесу слово, а ты назови три предмета, которые относятся к этому слову. Например: «Я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом? – Сапоги, ботинки, кроссовки». Педагог называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз педагог называет три предмета, а ребенок должен назвать их одним обобщающим словом.

«Назови одним словом»

Цель: развитие умения подбирать обобщающие понятия на основе выделения существенных признаков предметов и явлений.

Оборудование: иллюстративный материал.

Ход игры: педагог показывает карточку, а ребёнок называет одним словом, что (кто) на ней изображено. При возникновении затруднений можно сначала перечислить изображённые предметы. Например: педагог спрашивает: «Что изобра-

жено на этой карточке? – Груша, яблоко, лимон, ананас, киви, банан, яблоко, апельсин. Как можно их назвать одним словом? – Фрукты».

Вариант игры с двумя командами детей: педагог поочередно задаёт задания (назвать одним словом «Что изображено на карточке?») для каждой команды. В конце игры подсчитывается количество правильных ответов и определяется команда-победитель.

«Главное словечко»

Цель: развитие умения без зрительной опоры обобщать предметы.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог называет слова из одной общей группы, задача ребенка назвать обобщающее слово. Например: «Платье, кофта, юбка, брюки – Одежда». Игра продолжается с разными наборами слов: кровать, стол, диван, шкаф – мебель; яблоко, апельсин, киви, груша – фрукты; картофель, лук, помидор, капуста – овощи и т.д.

«Расставь вещи на полки»

Цель: развитие умения группировать предметы по их свойствам и назначению.

Оборудование: изображения полок с пустыми ячейками для карточек, карточки с изображением предметов по разным темам (игрушки, посуда, одежда и др.).

Ход игры: ребёнку предлагают внимательно рассмотреть полки и карточки с изображением предметов, а затем разло-

жить карточки на полки, ориентируясь на принадлежность к той или иной группе. Важно, чтобы ребенок обосновал свой выбор, объясняя, почему он поместил предмет на данную полку. Например: «Медвежонок следует поставить на полку с игрушками, потому что медвежонок – это детская игрушка».

«Что лишнее?»

Цель: развитие умения находить лишний предмет, классифицировать предметы по существенному признаку.

Оборудование: иллюстративный материал.

Ход игры: педагог предлагает детям рассмотреть изображённые на картинке предметы, назвать их, объяснить их назначение и найти лишний предмет, закрыв его кружочком, сопровождая своё действие речью. Например: на картинке изображены ель, дуб, рябина, осина. Ребёнок может назвать лишней ель, назвав остальные деревья лиственными. Или рябину, так как у неё единственной есть ягоды. Дети могут объединять картинки по различным признакам.

«Кто больше»

Цель: упражнение в назывании большего количества предметов, относящихся к какой-либо группе.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог вместе с детьми выбирает тему игры (например, «посуда»). Участники по очереди называют предметы из выбранной группы и бросают друг другу мяч. Выигрывает тот, кто назвал больше предметов. Игра может прово-

даться между несколькими детьми или между ребёнком и взрослым.

«Лавина»

Цель: развитие умения классифицировать предметы по группам.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог сообщает участникам тему игры, на основе которой им предстоит называть предметы, при этом запоминая и воспроизводя все слова, названные предыдущим участником игры. Например: тема игры «Фрукты» – яблоко; яблоко, груша; яблоко, груша, слива и т. д. Правило игры: называть предметы, а тот, кто не может назвать свое слово или пропустит сказанное ранее, выбывает из игры (или пропускает ход).

УПОТРЕБЛЕНИЕ СИНОНИМОВ И АНТОНИМОВ

Развитие умения употреблять синонимы и антонимы – это процесс, в ходе которого у детей формируют навык правильного и осмысленного употребления слов в спонтанной речи. Работа с синонимами способствует пониманию разных значений многозначного слова, приучает вдумываться в смысл употребляемых слов, помогает употреблять в высказываниях наиболее подходящие слова, избегать повторений.

Игры на развитие умения употреблять синонимы и антонимы

«Подбери антонимы»

Цель: формирование умения подбирать слова с противоположным значением.

Оборудование: мяч.

Ход игры: играющие бросают друг другу мяч и называют слова с противоположным значением. Педагог бросает мяч ребенку и говорит: «Тепло!». Ребенок ловит мяч и бросает его обратно, одновременно говоря: «Холодно!». Педагог вновь бросает мяч и говорит: «Высокий!», ребенок ответит: «Низкий!» и т. д. Примеры антонимов: большой – маленький, высокий – низкий, огромный – малюсенький, тонкий – толстый, добрый – злой, глупый – умный, легкий – тяжелый, грязный – чистый, больной – здоровый.

«Слова – неприятели»

Цель: развитие навыка подбора слов – антонимов.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог предлагает ребенку закончить предложение и назвать слова – «неприятели»: слон большой, а комар ...; камень тяжелый, а пушинка ...; золушка добрая, а мачеха ...; зимой погода холодная, а летом ...; сахар сладкий, а горчица ...; дерево высокое, а куст ...; дедушка старый, а внук ...; суп горячий, а компот ...; лев смелый, а заяц ...; молоко жидкое, а сметана ...; река широкая, а ручеек ...; работать трудно, а отдыхать ...; днем светло, а ночью ...; сегодня мне весело, а вчера было ...; заяц скачет быстро, а черепаха ползает ...; переходя улицу, сначала посмотри налево, а потом ...; кричат громко, а шепчут ...; я больна, но скоро буду ...; я живу близко от реки, а мой друг ...; продавец продает, а покупатель ...; друзья часто ссорятся, но легко ...; легко заболеть, но трудно ...; воспитатель спрашивает, а дети ...; утром дети приходят в детский сад, а вечером...; сначала гостей встречают, а потом ...; при встрече здороваются, а при расставании ...; вечером ложатся в кровать, а утром ...

«Наоборот»

Цель: совершенствование умения подбирать слова, имеющие противоположный смысл.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог учит с детьми стихотворение Д. Чиарди «Прощальная игра». Педагог говорит: «Нам с тобой пришёл черёд. Сыграть в игру «Наоборот»»:

- Скажу я слово «высоко», а ты ответишь – «низко».
- Скажу я слово «далеко», а ты ответишь – «близко».
- Скажу я слово «потолок», а ты ответишь – «пол».
- Скажу я слово «потерял», а скажешь ты – «нашёл»!
- Скажу тебе я слово «трус», ответишь ты – «храбрец».
- Теперь «начало» я скажу – ну, отвечай – «конец».

«Они такие разные»

Цель: развитие умения использовать в речи слова с противоположными значениями – антонимы.

Оборудование: иллюстративный материал.

Ход игры: педагог берёт любую карточку, а ребёнок подбирает к ней наиболее «непохожую». Например: «Лук – горький, торт – сладкий» и т.д. Противоположности можно отыскивать по любым признакам предметов, а можно по роду.

«Выбери пару»

Цель: развитие умения подбирать противоположные по смыслу слова.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог предлагает выбрать из трех слов два слова – «неприятеля». Предлагаются существительные, глаголы, прилагательные: друг, печаль, враг; ночь, сутки, день; радость, радостный, печаль; поднимать, опускать, брать; давать, продавать, отдавать; покупать, продавать, отдавать; говорить, идти, молчать; высокий, большой, низкий; длинный, большой, короткий; большой, низкий, маленький; белый, длинный, чер-

ный; короткий, маленький, длинный; тяжелый, длинный, легкий; хороший, светлый, плохой.

«Тайны двойного»

Цель: ознакомление с антонимами, развитие сосредоточенности и сообразительности.

Оборудование: мяч.

Ход игры: если ребенок уже знаком с понятием «антонимы», ему проще включится в эту игру, если же нет, педагог объясняет, что это такое, и предлагает с помощью антонимов поиграть в загадки (научиться их сочинять и отгадывать). Берем два слова: мокрый и сухой. Предлагаем детям угадать: «Что может быть одновременно мокрым и сухим? – Лодка, лист, обувь». Даем еще одну загадку, берем два слова: гладкий и шероховатый. Предлагаем угадать: «Что может быть одновременно гладким и шероховатым? – Зубная щетка, наждачная бумага». Далее предлагаем детям самим придумать загадки, но с условием, что они знают ответ. Например: «Что может быть одновременно горячим и холодным? – Утюг, холодильник, лампа». «Что может быть одновременно черным и белым? Легким и тяжелым?».

«Антонимы-синонимы»

Цель: формирование умения употреблять в речи синонимы и антонимы.

Оборудование: мяч.

Ход игры: дети стоят в кругу, педагог бросает мяч одному из игроков и одновременно произносит слово, допустим,

«тихий». Ребенок должен вернуть мяч и произнести слово с противоположным значением («громкий»). Игра движется по кругу таким образом, чтобы каждый участник мог произнести слово-антоним. Аналогично можно играть с синонимами (веселый – радостный).

«Антонимы для загадок»

Цель: формирование умения подбирать слова с противоположным значением, расширение и обогащение словарного запаса.

Оборудование: мяч.

Ход игры: вначале игроки договариваются о теме, которая будет служить основой для загадок. Затем педагог загадывает детям загадку, в которой все наоборот (допустим, тема «Животные»): обитает в воде (значит, на суше), шерсти нет совсем (значит, длинная шерсть), хвост очень длинный (значит, короткий), всю зиму ведет активный образ жизни (значит, спит), очень любит соленое (значит, сладкое). Кто это?

Для загадок можно выбрать любую другую тему.

«Поищите слова-друзья в стихотворении»

Цель: развитие навыка подбора слов – синонимов.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог читает детям отрывок стихотворения В. Д. Берестова, в котором нужно найти слова-синонимы и объяснить их значение. Например: «Бураны, вьюги и метели обозначают снежную бурю».

Бураны, вьюги и метели –
Как много с ними канители,
Как много шума, толкотни,
Как надоели мне они! –
Так проворчал Мороз угрюмый.

Зябнет осинка,
Дрожит на ветру,
Стынет на солнышке,
Мерзнет в жару.

И до поздней осени
Дуб стоит зеленый,
Значит, дуб выносливый,
Значит, закаленный.

«Аукцион»

Цель: формирование умения подбирать слова – синонимы.

Оборудование: мяч.

Ход игры: ведущий аукциона – педагог или кто-то из детей. Он предлагает «участникам» аукциона назвать как можно больше окружающих их предметов, которые могут быть охарактеризованы одним и тем же словом, например, «дружба». Слова следует называть по одному, не повторяясь и ожидая своей очереди – знака ведущего аукциона. Он, в свою очередь, строго придерживается «правил торгов» и в том случае, когда основной поток слов иссякнет, а паузы между ними станут более длительными, начинает отсчет: «Круглый... – раз! Круг-

лый... – два! Круглый...». Если не находится желающего назвать ещё одно слово, ведущий произносит: «Три!». Победителем считается тот, кто назвал последнее слово.

«Синонимический дуэт»

Цель: совершенствование умения находить слова, имеющие сходный смысл.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог предлагает детям выбрать из трех слов два слова-«приятеля»:

- среди имен существительных: дом, солдат, боец; конь, собака, лошадь; дом, улица, здание;

- среди имен прилагательных: грустный, печальный, глубокий; храбрый, звонкий, смелый; веселый, крепкий, прочный; слабый, неловкий, неуклюжий; большой, красивый, огромный;

- среди глаголов: взять, схватить, идти; думать, ехать, соображать; торопиться, спешить, ползти; радоваться, веселиться, наряжаться.

«Словесная компания»

Цель: развитие навыка подбора синонимичных слов.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог предлагает детям придумать слова-«приятели» к данным словам:

- к именам существительным: здание (дом), печаль (грусть), конь (лошадь), солдат (боец), приятель (друг);

- к прилагательным: крошечный (маленький), смелый (храбрый), прекрасный (красивый);
- к глаголам: льется (течет), глядеть (смотреть), торопиться (спешить).

«Слова-приятели в предложении»

Цель: формирование умения подбирать слова – синонимы.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог предлагает детям придумать предложение с каждым из слов-«приятелей»: пища – корм – еда; груз – ноша – багаж; человек – незнакомец – гость; большой – громадный – огромный; быстрый – скорый – стремительный; неловкий – неуклюжий – нескладный.

«На что похоже?»

Цель: развитие навыка подбора синонимичных слов.

Оборудование: мяч.

Ход игры: детям предлагается подобрать похожие слова (сравнения): белый снег похож на (что?) ...; синий лед похож на...; густой туман похож на...; чистый дождь похож на...; блестящая на солнце паутина похожа на...

Слова для справок: вата, пух, стекло, белый дым, слезы, серебро.

«Скажи похоже»

Цель: формирование умения подбирать слова – синонимы с дополнительными смысловыми оттенками к глаголам и прилагательным.

Оборудование: любая игрушка.

Ход игры: педагог передает игрушку ребенку, называя глагол, ребенок отдает игрушку обратно, называя синоним к глаголу: думать – ... (размышлять), открыть – ... (отворить), отыскать – ... (найти), зябнуть – ... (мерзнуть), поразить – ... (удивить), прощать – ... (извинять), звать – ... (приглашать). Затем дети могут упражняться в подборе синонимов с дополнительными смысловыми оттенками к прилагательным: этот дом большой, а этот... (огромный); эта одежда старая, а эта совсем ... (изношенная); эта футболка чуть-чуть влажная, а эта совсем ... (мокрая); мальчик молчаливый, а девочка ... (неразговорчивая); вчера день был теплый, а сегодня ... (жаркий).

ОБЪЯСНЕНИЕ ЗНАЧЕНИЯ СЛОВА И ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Дидактические игры помогают развивать способность объяснять значение слова и переименовывать предметы, так как в процессе таких игр дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, а также применять полученную информацию в новых ситуациях.

Игры на развитие способности объяснять значение слова и переименовывать предметы

«Соберём урожай»

Цель: развитие умения объяснять значение слова с помощью обобщающего понятия.

Оборудование: разрезные картинки с изображением частей овощей и фруктов, две корзинки.

Ход игры: детям раздаются разрезные картинки с изображением частей овощей и фруктов и две корзинки. Сложив разрезную картинку, ребёнок называет её, определяет, овощ это или фрукт, и кладёт в соответствующую корзинку. Аналогично с другими тематическими группами существительных.

«Кому что?»

Цель: развитие умения группировать предметы по их назначению, умения использовать в речи обобщающие слова: одежда, посуда.

Оборудование: куклы, кукольная одежда, посуда.

Ход игры: педагог рассказывает детям о двух девочках, которые были в магазине и сделали покупки: «Катя и Таня были в магазине и сделали покупки. Катя купила новую одежду, а Таня купила посуду. Продавец сложил покупки в одну коробку. Теперь Катя и Таня не могут поделить их и просят вас помочь им». Дети по очереди достают из коробки предметы, показывают всем, называют их и передают хозяйке (Кате или Тане), объясняя свой выбор.

«Объясни Незнайке»

Цель: развитие умения объяснять значение слова с помощью обобщающего понятия и существенных признаков предмета.

Оборудование: кукла-персонаж Незнайка, предметные картинки.

Ход игры: по очереди каждый ребенок объясняет Незнайке, что изображено на картинке. Например: «Яблоко – это фрукт. Обычно круглой формы, с сочной мякотью и семечками».

«Назови лишнее слово»

Цель: формирование умения выделять существенные признаки предметов и слов, объединять их в группы по обще-

му признаку и исключать лишнее слово, не соответствующее данному признаку.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог называет ряд слов (обычно 4-5). Например: «Яблоко, груша, банан, огурец». Задача игроков – определить, какое слово является «лишним» и объяснить, почему оно не подходит к остальным. Например: «Лишнее слово – огурец, потому что все остальные слова обозначают фрукты, а огурец – овощ». Игрок, назвавший «лишнее» слово и правильно объяснивший свой выбор, получает очко (или другой условный приз). Игра продолжается с другими наборами слов. Побеждает тот, кто наберет больше всего очков.

«Найди лишний предмет»

Цель: развитие умения объяснять свой выбор, аргументированно обосновывая его.

Оборудование: картинки с изображением предметов.

Ход игры: перед игроками на столе лежат карточки картинками вниз. По сигналу педагога «Начали!» участники переворачивают карточки, внимательно рассматривают картинки, находят лишнюю картинку, закрывают её маленькой карточкой и поднимают руку. Игра заканчивается по сигналу педагога «Стоп игра!». Затем игроки по очереди объясняют, почему данная картинка лишняя. Побеждает тот, кто правильно выберет лишний предмет и объяснит, почему эта картинка лишняя. Примерные серии картинок: платье, юбка, шапка, брюки; кукла, мишка, стол, паровозик и т. д.

«Подбери действие»

Цель: обучение подбору подходящего действия к предметам и предметов к действиям.

Ход игры: педагог называет ребёнку слово и предлагает ему хлопнуть в ладоши тогда, когда он услышит подходящее для него действие. Например: «Собака – бегают, летает, лает, поет, ходит, ест, смеется». После подбора действий к нескольким предметам, педагог может назвать любое действие и попросить ребёнка подобрать к нему подходящий предмет. Например: «Плавают – корабль, дерево, утка, лодка, стол, рыба, мальчик» и т.д.

«Составь новое слово из двух»

Цель: совершенствование навыка образования сложных слов.

Оборудование: мяч.

Ход игры: «Я буду называть два слова, а ты из них составь одно слово»: сам катит – самокат; сам летает – самолет; бензин возит – бензовоз; везде ходит – вездеход; на земле – наземный; под землёй – подземный; железная дорога – железнодорожный; быстро ходит – быстроходный; лёгкие крылья – легкокрылый; бензин, колонка – бензоколонка.

«Секретный код»

Цель: развитие умения выделять признаки предмета, находить альтернативные названия на основе этих признаков, развитие креативности.

Оборудование: карточки с изображениями различных предметов (например: мяч, книга, чашка, дерево, солнце).

Ход игры: педагог показывает карточку с изображением предмета, игроки должны в течение определенного времени (например, 1 минуты) придумать новое название для этого предмета, используя не более 3 слов, после отведенного времени каждый игрок говорит свое новое название. Затем педагог выбирает самое оригинальное, точное и креативное название. Автор этого названия получает очко. Игра продолжается со следующей карточкой. В конце игры подсчитываются очки, и объявляется победитель.

«Загадочный предмет»

Цель: развитие умения подбирать названия, отражающие свойства и функции предмета.

Оборудование: карточки с изображениями различных предметов.

Ход игры: педагог описывает предмет, не называя его. Дети должны угадать, что это за предмет, и предложить для него новое название, соответствующее описанию. Например: «Это длинный, тонкий предмет, сделанный из дерева. Он оставляет след на бумаге, с помощью которого можно рисовать и писать. – Карандаш». Варианты новых названий: «Палочка-писатель», «Разноцветный художник» и т.д.

ДОБАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО СЛОВА К ДВУМ СЛОВАМ

Такие игры помогают развивать умение согласовывать прилагательные с существительными в роде и числе, а также узнавать предмет по его признакам или действиям. Для развития этой способности подходят игры, в которых нужно определить общее в значении двух или трёх слов.

Игры на развитие способности добавления общего слова к двум словам

«Что общего?»

Цель: развитие понимания родовидовых отношений между словами, активизация слов с обобщающим значением.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог называет два или три слова, а дети определяют общее в значении этих слов. Например: сосна, ель – деревья; кузнечик, муравей, стрекоза – насекомые; огурец, помидор – овощи; ромашка, тюльпан – цветы; слон, медведь – животные; лимон, цыплёнок – жёлтые; комар, жук – насекомые; чайка, самолёт – летают.

«Аналогии»

Цель: развитие навыков классификации слов по общим признакам и активизация использования обобщающих понятий в речи.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог называет слово обобщающего значения, а ребёнок придумывает слово конкретного значения (или наоборот). Например: посуда, тяжелая – сковорода, цветы, красивые – одуванчик, транспорт – грузовик, рыба – окунь, насекомое – кузнечик, мебель – диван.

«Найди общее название»

Цель: развитие способности добавления одного общего слова к двум словам.

Оборудование: карточки с картинками, мяч.

Ход игры: педагог показывает карточку с картинками или зачитывает список слов. Игроки по очереди (или один игрок, если игра индивидуальная) должны назвать общее название для представленных предметов или слов. Педагог оценивает правильность ответа. Если ответ правильный, игрок получает очко (или другой вид поощрения). Игра продолжается до тех пор, пока не будут использованы все карточки. В конце игры подсчитываются очки, и объявляется победитель (если игра командная). Примеры карточек/списков слов и возможных ответов: яблоко, груша – фрукты; собака, кошка – домашние животные; стол, стул – мебель; автобус, машина – транспорт; красный, синий – цвета; зима, весна – времена года; веселый, грустный – эмоции; мама, папа – родители.

«Категории»

Цель: развитие умения классифицировать, обобщать и устанавливать связи между понятиями, находящимися на разных уровнях общности.

Оборудование: карточки с тремя словами: два слова, требующих обобщения, и одно слово-подсказка (например, «яблоко, груша – фрукты»; «собака, кошка – животные»; «машина, автобус – транспорт»).

Ход игры: педагог показывает карточку с тремя словами. Игрок должен понять, какое из трех слов является общим для двух других. За каждый правильный ответ игрок получает очко. Например: карточка «яблоко, груша, мебель», игрок должен понять, что общее – это «яблоко» и «груша», и, следовательно, лишнее слово – «мебель». Затем он должен назвать общее понятие для яблока и груши – «Фрукты».

«Общее слово»

Цель: развитие способности добавления одного общего слова к двум словам.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог обращается к детям, дети отвечают и бросают мяч в ответ: дерево, цветы – что делают? – растут; кошка, собака – что делают? – играют; дождь, снег – что делают?; мяч, яблоко – какие?; сахар, мед – какие?; снег, лед – какие?; вода, молоко – какие?; сидит, стоит – кто?; льется, журчит – что?; шумит, дует – что?; растет, зеленеет – что?; круглое, сочное – что?; желтый, кислый – что?; высокое, зеленое – что?; яркое, теплое – что?

«Загадки от Мудрой Совы»

Цель: развитие логического мышления, умения находить общее в описаниях, активизация словарного запаса.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог загадывает загадки, в которых описываются два или три предмета, объединенные общим признаком. Дети должны отгадать, что это за предметы и назвать обобщающее понятие. Например: «Она бывает красная, желтая и зеленая, растет на дереве или кусте – это груша, слива (фрукты)».

«Семейство слов»

Цель: формирование умения выявлять общие признаки у предметов и явлений, находить обобщающие слова.

Оборудование: карточки с картинками по две на каждой (например, яблоко и банан; кошка и собака; машина и велосипед; книга и тетрадь), карточки с обобщающими словами (например, «фрукты», «животные», «транспорт») для помощи.

Ход игры: педагог показывает карточку с двумя картинками, игрок должен назвать общее слово, которое объединяет оба предмета. Если игрок затрудняется, можно предложить ему карточки с подсказками. За каждый правильный ответ игрок получает очко, в конце игры подсчитываются очки. Например: карточки «яблоко» и «груша» – правильный ответ: «Фрукты».

ГЛАГОЛЬНЫЙ СЛОВАРЬ

Глагол является основой любой фразы, любого высказывания. В это направление входит обогащение глагольного словаря, закрепление и уточнение глагольного словаря, активизация глагольного словаря. Развитие глагольного словаря осуществляется по следующим разделам:

- бытовые глаголы (одевается, умывается, играет);
- глаголы, обозначающие движения и крики животных (крадётся, прыгает, кукарекает);
- глаголы движения (ходит, бегают, прыгает), приставочные глаголы (входит, уходит, заходит);
- глаголы, выражающие чувства людей (улыбается, смеётся, плачет);
- глаголы, связанные с профессиями (лечит, строит, продаёт);
- глаголы, связанные с процессами, происходящими в природе (светает, вечереет, смеркается).

Игры на развитие глагольного словаря

«Кто чем занимается?»

Цель: закрепление названий профессий и действий, которые совершаются ими.

Оборудование: картинки с изображением людей разных профессий.

Ход игры: дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается: повар... – варит еду; врач... – лечит людей; учитель... – учит детей; строитель... – строит дома; художник... – рисует картины; пианист... – играет на пианино; писатель... – пишет книги; уборщица... – моет полы; продавец... – продает товар; фотограф... – фотографирует людей; воспитательница... – воспитывает детей; машинист... – ведет поезд.

«Что происходит в природе»

Цель: развитие глагольного словаря, навыка употребления существительного с глаголом.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен ответить на заданный вопрос. Игру желательно проводить по темам.

Пример хода игры по теме «Весна»:

- Педагог: «Солнце – что делает?» – «Светит, греет».
- Дети: «Ручьи – что делают?» – «Бегут, журчат».
- Педагог: «Снег – что делает?» – «Темнеет, тает».
- Дети: «Птицы – что делают?» – «Прилетают, выют гнёзда».
- Педагог: «Капель – что делает?» – «Звенит, капает».
- Дети: «Медведь – что делает?» – «Просыпается, вылезает из берлоги».

«Кто в домике живёт?»

Цель: развитие глагольного словаря, умения сочетать глаголы и существительные, а также узнавать животных или птиц по характерным действиям.

Оборудование: игровое поле в виде дома с окнами, закрытыми ставнями.

Ход игры: дети вместе с педагогом рассматривают дом и определяют, какой он (одноэтажный или многоэтажный, деревянный или каменный). Педагог предлагает угадать, кто живёт в этом доме. Дети рассматривают символы действий, изображённые на ставнях, и угадывают по ним «жильца». Например: «Бодает, жуёт сено – это коза». Затем ребёнок проверяет правильность ответа, открывая ставни, за которыми прячется «жилец». После этого дети угадывают других жильцов по символам действий, изображённых на ставнях соседних окон. В игре может участвовать как один ребёнок, так и группа детей.

«Необычные цветы»

Цель: развитие умения составлять предложения 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 одушевлённые и неодушевлённые 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.

«Расскажу вам о делах...»

Цель: ознакомление с глаголами совершенного и несовершенного вида, закрепление навыка построения простого распространенного предложения по модели «предмет – действие – предмет».

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог рассказывает детям шуточное стихотворение о делах, которые сделал сегодня ребенок. Детям предлагается назвать слова – названия действий, которые они запомнили, прослушав стихотворение:

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...

«Что делаю, что сделала»

Цель: развитие умения подбирать глаголы совершенного и несовершенного вида.

Оборудование: картинки с изображением разных предметов и действий.

Ход игры: педагог показывает на картинку, например с лампой, и говорит: «Я включаю... лампу». Дети добавляют, а педагог продолжает: «Я включила...». Затем дети по аналогии подбирают к картинкам глаголы совершенного и несовершенного вида и составляют с ними предложения. В конце игры детям предлагается вспомнить и рассказать о себе: какие дела сделали сегодня они.

«День доктора Айболита»

Цель: совершенствование навыка употребления в речи глаголов прошедшего времени, закрепление умения составлять простые распространенные предложения.

Оборудование: игровое поле, шесть сюжетных картинок, изображающих действия доктора Айболита, картинка с изображением доктора Айболита.

Описание игры: педагог предлагает детям рассказать, чем занимался доктор Айболит вчера. Дети 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: расширение глагольного словаря, формирование умения подбирать глаголы, близкие по значению (синонимы).

Оборудование: карточки с изображениями: на карточках изображены различные действия (например, ребенок рисует,

девочка бежит, мальчик читает, бабушка вяжет, кот спит, птица летит и т.д.), список глаголов-синонимов, мяч.

Ход игры: педагог показывает карточку с изображением действия. Игрок (или игроки по очереди) должен назвать действие, изображенное на карточке, используя разные глаголы-синонимы. Например, если на карточке нарисован ребенок, который рисует, игрок может сказать: «Он рисует», «Он изображает», «Он создает» и т.д. Педагог оценивает правильность и разнообразие ответов. Поощряет использование большего количества глаголов-синонимов. Игра продолжается до тех пор, пока не будут использованы все карточки.

«Унылый и весёлый»

Цель: закрепление способов образования глаголов, выражающих эмоции и состояния.

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 детям определить, кто из клоунов «Веселый», а кто «Унылый». (В прорези вставляются изображения лиц с соответствующими мимическими выражениями). Дети поясняют, что клоуна с весёлым лицом зовут «Весёлый», а клоуна с грустным лицом – «Унылый». Педагог спрашивает: «Что всегда делает Веселый клоун?». Дети отвечают: «Веселый клоун веселится, смеется, радуется, хохочет,

шутит, забавляется». Педагог спрашивает: «А что делает Унылый клоун?». Дети отвечают: «Унылый клоун 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, скука – скучаем, печаль – печалимся).

ДОПОЛНЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ СЛОВОМ

Формирование этой способности является частью работы по развитию лексики и грамматического строя речи, а именно – синтаксической системы. Она включает в себя умение правильно составлять предложения, верно сочетая слова в них с грамматической точки зрения. Для формирования такого умения используют различные игровые упражнения, например, соотношение предметов и действия (машина – едет), формирование умения строить простое распространённое предложение с дополнением с опорой на сюжетную картинку.

Игры на формирование способности дополнять предложения словом

«Дополни предложение словами»

Цель: развитие умения подбирать слова-предметы по смыслу, расширение предметного словаря детей.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог называет предложение, а дети дополняют его словами-предметами по смыслу. Например: «На огороде выросли... – огурцы, баклажаны, помидоры»; «В корзине лежали... – грибы, яблоки, овощи» и т.д.

«Закончи предложение»

Цель: развитие способности дополнять предложения словом противоположного значения, развитие внимания.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением: сахар сладкий, а перец – ... горький; летом листья зеленые, а осенью – ... желтые; дорога широкая, а тропинка – узкая.

«Добавь слова»

Цель: развитие навыка составления распространённых предложений.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог говорит предложение, например: «Мама шьёт платье». Затем спрашивает у детей: «Что можно сказать о платье, какое оно? – Шёлковое, летнее, лёгкое, оранжевое». После этого педагог предлагает изменить предложение, добавив указанные слова: «Мама шьёт шёлковое платье», «Мама шьёт летнее платье» и т. д. Другие предложения для игры: «Девочка кормит собаку», «Пилот управляет самолётом», «Мальчик пьёт сок».

«Снежный ком»

Цель: формирование умения концентрировать внимание, запоминать последовательность слов и строить длинные связанные предложения.

Оборудование: мяч или любая игрушка, которую дети будут передавать.

Ход игры: педагог задает начало предложения, а дети по очереди повторяют всю фразу и добавляют слова к предложенному началу. Например: «Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан...»; «Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан мыло»; «Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан мыло, зубную щётку». Игра идёт до тех пор, пока не выскажется последний участник. Если кто-то из детей не сможет сразу повторить весь ряд, следует предложить каждому ребёнку, кто уже называл свои слова, по очереди озвучить их ещё раз. Затем игра продолжается далее.

«Дополни предложение»

Цель: развитие способности дополнять предложения словом.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог просит найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово. Например: «Мама купила... (хлеб, молоко, печенье), то есть продукты».

«Распутай слова»

Цель: развитие способности составлять предложения, используя данные слова.

Оборудование: мяч.

Ход игры: «Слова в предложении перепутались, нужно попробовать расставить их на свои места, что получится?».

Например:

- «Дымок, идёт, трубы, из» – «Дымок идёт из трубы».
- «Любит, медвежонок, мёд» – ...
- «Стоят, вазе, цветы, в» – ...

- «Орехи, в, белка, дупло, прячет» – ...

«Последнее слово за тобой!»

Цель: совершенствование умения дополнять предложения словом.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог начинает рассказ с одного предложения. Каждый ребенок должен добавить одно слово в конце предложения, чтобы история продолжилась.

Например:

- Педагог: «Однажды в лесу гуляла...».
- Дети: «Девочка».
- Педагог: «Она увидела необычный...».
- Дети: «Цветок».
- Педагог: «Цветок был очень красивый и...».
- Дети: «Яркий».

«Мостик»

Цель: формирование навыка составления предложений из трех слов, упражнение в подборе слова, которое связывает два предмета.

Оборудование: картинки фразового конструктора.

Ход игры: педагог выкладывает перед ребенком по очереди две карточки. Задача ребенка – найти слово, которое связало бы эти два изображенных на карточках предмета, являясь как бы «мостиком» между ними. Выбор слов следует обосновать. Например, даются слова: «бабушка» и «торт», «мостиком» могут быть следующие слова: «купила», «испекла», «принесла» и т.д.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Применение дидактических игр на занятиях способствует повышению мотивации, активизации познавательной деятельности и формированию положительного эмоционального настроения у детей.

Применение таких игр в образовательной деятельности в течение длительного времени позволяет достичь поставленных целей, обеспечивает легкое и быстрое усвоение программного материала, делает его более увлекательным, интересным, результативным. Успешность коррекционной работы определяется не только количественным расширением словарного запаса и усвоением грамматических правил словоизменения и словообразования, но и формированием практических навыков свободного и правильного использования лексических единиц.

Эффективность процесса формирования лексики зависит от следующих условий: регулярного проведения занятий, постепенного усложнения игр и упражнений, соответствия заданий выбранной теме, разнообразия упражнений.

Таким образом, внедрение данного сборника в коррекционную работу создаст наиболее благоприятные условия для речевого развития детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи (III уровень) и будет способствовать коррекции лексики в естественных для детей условиях, а именно в условиях игровой деятельности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аванесова В. Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду. Умственное воспитание дошкольников : метод. пособие / В.Н. Аванесова. – Москва : [б. и.], 1972. – 240 с.
2. Богатырева А. В. Формирование словаря антонимов и синонимов у детей с ОНР / А. В. Богатырева, М. А. Косткина // Вопросы дошкольной педагогики. – 2019. – № 3. – С. 14–16.
3. Бондаренко А. К. Словесные игры в детском саду : пособие для воспитателя / А. К. Бондаренко. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Просвещение, 1977. – 95 с.
4. Волкова Л. С. Логопедия : учеб. для студ. дефектол. фак. пед. вузов / Л. С. Волкова, С. Н. Шаховская. – Москва : ВЛАДОС, 2008. – 680 с. – ISBN 978-5-691-01357-7.
5. Дрязгунова В. А. Дидактические игры для дошкольников : метод. пособие / В. А. Дрязгунова ; Просвещение. – Москва : Изд-во Просвещение, 1981. – 80 с.
6. Ионова Г. А. Роль дидактических игр и упражнений для обогащения словарного запаса у детей дошкольного возраста с нарушением речи / Г. А. Ионова // Экономика и социум. – 2016. – № 1. – С. 3–12.
7. Кондратенко И. Ю. Формирование эмоциональной лексики у дошкольников с общим недоразвитием речи : учеб. пособие / И. Ю. Кондратенко ; КАРО. – Санкт-Петербург : Изд-во КАРО, 2006. – 240 с. – ISBN 5-89815-751-4.
8. Лалаева Р. И. Методика психолингвистического исследования нарушений речи : учебно-методическое пособие / Р. И. Лалаева ; Наука-Питер. – Санкт-Петербург : Изд-во Наука-Питер, 2006. – 102 с. – ISBN 5-98919-019-0.

9. Мартин И.В. Дидактические игры и упражнения для развития речи дошкольников / И.В. Мартин, Н. Ю. Микхиева. – Санкт-Петербург : ДЕТСТВО- ПРЕСС, 2016. – 96 с. – ISBN 978-5-906797-01-8.

10. Панова Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ : практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ / Е. Н. Панова ; Лакоценин. – Воронеж : Изд-во Лакоценин, 2007. – 79 с. – ISBN 5-98225-035-1.

11. Смоленцева А. А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием : книга для воспитателя дет. сада / А. А. Смоленцева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Просвещение, 1993. – 92 с. – ISBN 5-09-004630-1.

12. Сорокина А. И. Дидактические игры в детском саду : пособие для воспитателя дет. сада / А. И. Сорокина ; Просвещение. – Москва : Изд-во Просвещение, 1982. – 96 с.

13. Удальцова Е. И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников : пособие для воспитателя / Е. И. Удальцова ; Народная асвета. – Минск : Изд-во Народная асвета, 1976. – 128 с.

14. Чистякова И. А. 33 игры для развития глагольного словаря дошкольников : книга для логопедов, воспитателей и родителей / И. А. Чистякова ; КАРО. – Санкт-Петербург : Изд-во КАРО, 2005. – 96 с. – ISBN: 5-89815-608-9.

Учебное издание

**Шереметьева Елена Викторовна,
Агафонова Анастасия Юрьевна**

**Дидактические игры для обогащения лексики детей
старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием
речи (III уровень)**

Учебно-методическое пособие

Издательство Абрис
г. Челябинск, пр. Ленина, 15

Подписано в печать 16.05.2025
Объем усл. печ. л. 3,78. Формат 60×84 1/16
Тираж 100 экз. Бумага офсетная Заказ № 224.

Учебная типография Федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования
«Южно-Уральский государственный
гуманитарно-педагогический университет.
454080 Челябинск, проспект Ленина, 69.