

**муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение центр
развития ребенка детский сад "Планета детства"**



Сборник игр на обогащение словарного запаса

Составитель:

Учитель -логопед первой квалификации
МАДОУ ЦРР Детский сад "Планета детства"
Краснослободцева Наталья Викторовна

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА - АЗБУКА БЕЗОПАСНОСТИ

Игра: «Разноцветная улица»

Цель: закрепить и расширить словарь по теме, научить располагать дома ровно в ряд.

Оборудование: картонные дома разных цветов и размеров.

Ход. Взрослый предлагает ребенку построить улицу располагая дома на столе в один ряд (*слева направо*). После того, как ребенок положил дом, ему задают вопросы: «*Что ты положил? Какого цвета этот дом? Что есть у дома?*»

Игра : «Машины»

Для этой игры Вам потребуются две машинки. Взрослый предлагает отправиться в путешествия на машинах, при этом комментирует свои действия и побуждает ребёнка проговаривать выполняемые действия. В этой игре важно использовать приставочные глаголы: ехать, выехать, переехать, заехать, подъехать, уехать, доехать.

Игра: "Добавь слово"

Цель: учить образовывать глаголы с помощью приставок; употреблять в речи предлоги.

Оснащение: сюжетная картинка.

Взрослый произносит слово с предлогом, а ребенок, глядя на картинку, подбирает и называет подходящее действие из предложенных вариантов.

Лексический материал: Через дорогу ... (переходить, заходить). От киоска ... (отходить, заходить). От гаража ... (отъехать, въехать). Из портфеля ... (достать, убрать).

- Догадайся и скажи, какие школьные принадлежности можно достать из портфеля.

Игра : «Посчитаем машины»

Если у Вашего ребёнка есть игрушечные машины, то предложите ему их посчитать: «*Одна машина, две машины ... пять машин*». Можно усложнить задачу и считать машины с учётом признака цвета или величины: «*Одна маленькая машина, две маленьких машины ... пять маленьких машин*».

Если у Вас нет машин, то можно их посчитать на прогулке.

Вариант 1

Игрок узнавший свою карточку, описывает возможные последствия ситуации, изображенной на большой карте и тогда получает маленькую.

Игра: "Осторожность"

Цель: Познакомить детей с надлежащим обращением с огнем, бытовой техникой и электроприборами. Развивать внимание, бытовые навыки, умение сосредотачиваться.

Оборудование: Большие игровые карты, разделенные на 4 «осторожности», маленькие с ситуациями, как надо поступить, чтобы избежать неприятных последствий.

Правило: Подобрать к каждой «осторожности» подходящую картинку.

ХОД ИГРЫ

Большие карты раздаются игрокам поровну. Водящий показывает маленькую карточку, называет изображенную ситуацию и спрашивает, кто хочет исправить свою «осторожность» такой карточкой. Игрок, узнавший свою карточку, закрывает его сюжет на игровой карте. Невостребованные карточки откладываются в сторону. Выигрывает тот, кто первым закроет все сюжеты на игровой карте. Этот игрок становится водящим.

Игра: "Сто бед"

Цель: закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

Материал: картинки с изображением детей в опасной ситуации.

Ход игры: несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, почему такое случилось с ребенком, что он сделал неправильно, что теперь делать ребёнку.

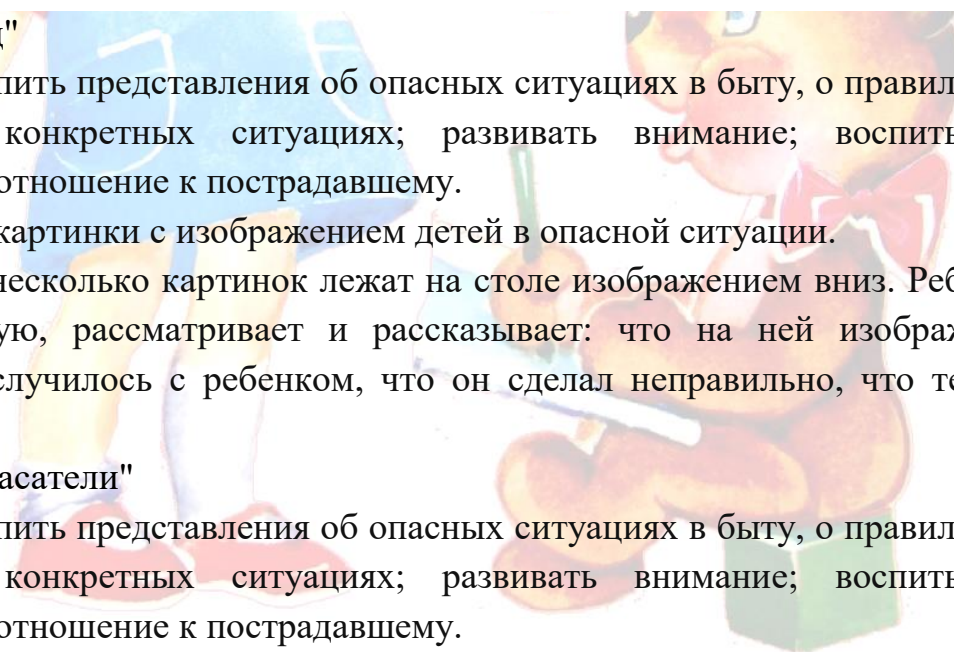
Игра: "Мы – спасатели"

Цель: закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

Материал: картинки, на которых изображены дети в конкретных опасных ситуациях, набор карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации.

Ход игры: воспитатель на стол кладёт картинку с изображением опасной ситуации, ребёнок рассматривает её и из всех карточек с изображением действий выбирает две правильные, последовательно раскладывает их.

Игра: "Убери на место"



Цель: закрепить представления о правилах безопасного поведения, формировать знания о том, что для безопасности все предметы надо убирать на свои места; развивать наблюдательность, внимание; воспитывать желание соблюдать чистоту и порядок дома, воспитывать чувство товарищества

Правило: не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

Материал: макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, картинки-предметы.

Ход игры: на макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире», объясняя свой выбор.

Игра: "Так или не так"

Цель: формировать умение детей отличать опасные для жизни ситуации от неопасных; развивать внимание; воспитывать желание соблюдать правила безопасности.

Материал: 2 карточки – с красным и с зелёным кружком, картинки с изображением опасных и безопасных действий детей;

Правила: под красную карточку (кружок) положить картинки с изображением опасных для жизни ребёнка ситуаций, под зелёную – неопасных (разрешённых).

Варианты: индивидуально с воспитателем;

несколько детей по очереди, объясняя свой выбор.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА - САД И ОГОРОД

Тема "Овощи"

Игра «Назови ласково»

Цели: развивать грамматический строй речи (образование уменьшительной формы существительных).

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть с мячом. Дети встают в круг, воспитатель бросает каждому по очереди мяч, называя какой-либо овощ. Ребёнок ловит мяч и называет овощ «ласково».

Например: морковь – морковка, морковочка.

Игра «Поварята»

Цели: развивать грамматический строй речи (образование множественного числа родительного падежа существительных).

Ход игры. Воспитатель выкладывает перед детьми муляжи или картинки с изображением овощей, говорит им, что сейчас дети будут поварами, и предлагает «приготовить» блюда из этих овощей.

Например:

Какой суп получится из картофеля) – Картофельный.

Какой сок получится из помидоров?

Какие котлеты получатся из капусты?

Какой салат получится из огурцов?

Какие котлеты получатся из моркови?

Как сок получится из свёклы?

Какой суп получится из лука?

Какое рагу получится из овощей?

Какая икра получится из кабачков?

Какая каша получится из тыквы?

Игра «Один – много»

Цель: образование от единственного числа существительных множественное число.

Луковица – луковицы

Огурец – огурцы

Морковка – морковки

Свёкла – свёклы

Кабачок – кабачки

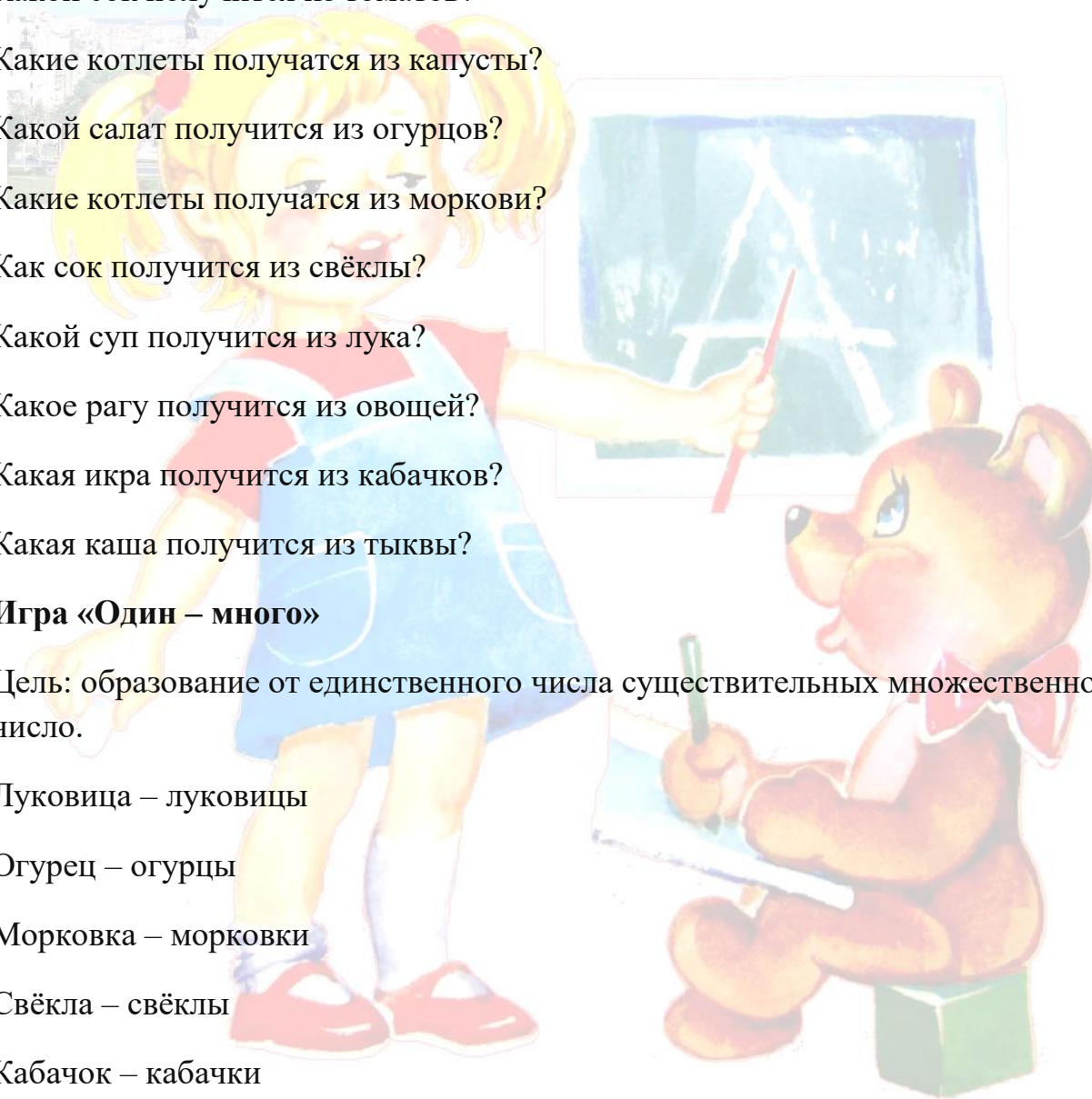
Перец – перцы

Кочан – кочаны

Горошина – горошины

Стручок – стручки

Игра «Угадай»



Цель: узнать овощ по его части.

Кочан, ботва, стручок, корень, долька, стебель, початок, зубчик, клубень, початок...

Игра «Определи действие»

Цель: упражнять в подборе словосочетаний.

Выкапывать...картошку

Вырывать...морковь

Срывать...огурцы

Собирать...урожай

Удобрять...землю

Готовить...суп, салат

Поливать...

Резать...

Варить...

Жарить...

Сажать...

Ухаживать...

Заготавливать...

Игра «Скажи наоборот»

Цель: учить подбирать антонимы к словам.

Хорошая грядка – плохая грядка

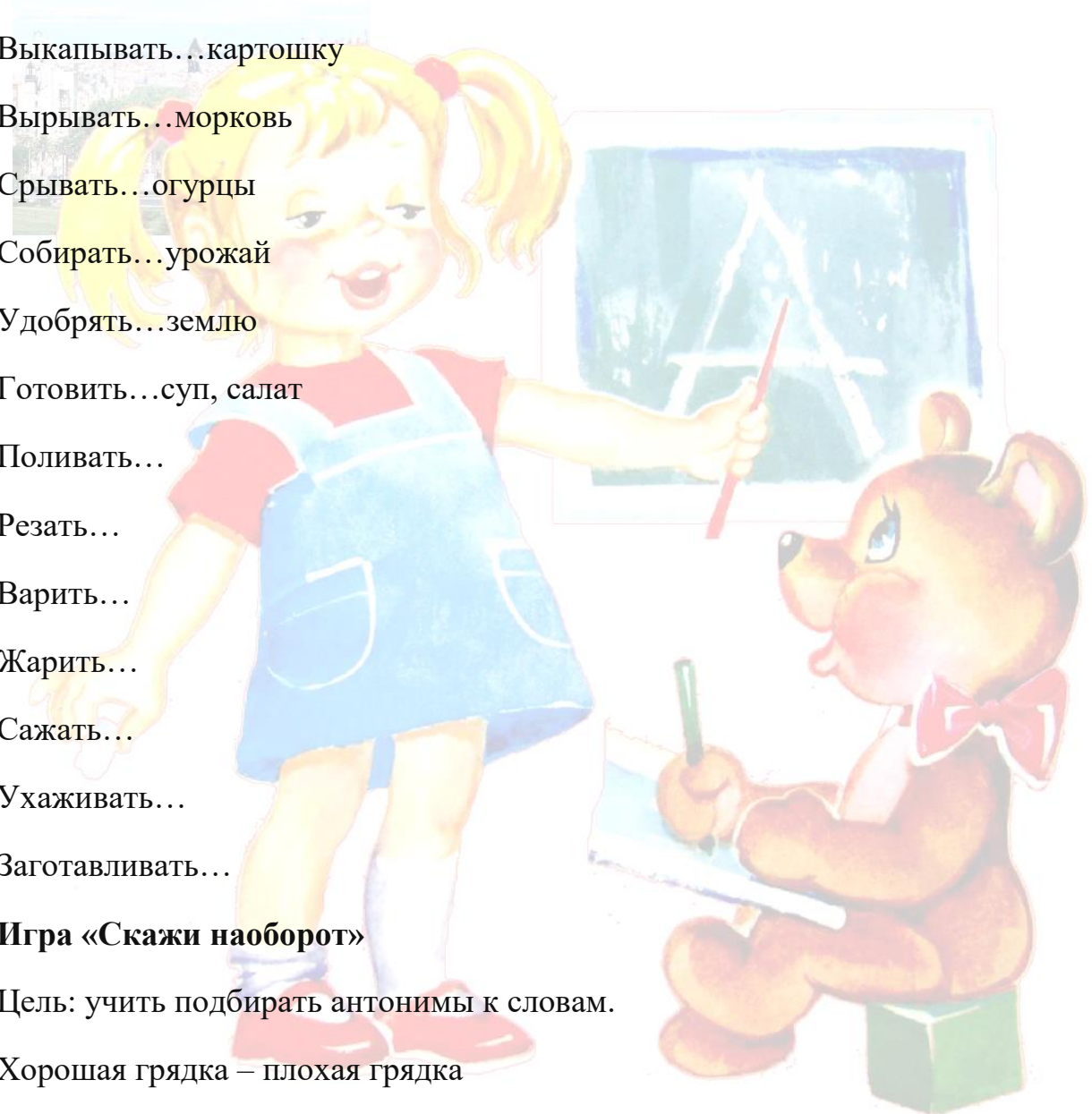
Старый картофель – молодой картофель

Тяжёлый мешок – лёгкий мешок

Большой урожай – маленький урожай

Чистая морковка – грязная морковка

Спелый помидор – неспелый помидор



Игра «Что лишнее?» (вариантов этой игры мноо это один из них)

Цель: учить выделять общий признак в словах, развивать умение обобщать.

Помидор, редька, лук, репа (помидор)

Картофель, морковь, яблоко, перец (яблоко)

Салат, редис, капуста, лук (лук)

Груша, чеснок, апельсин, финик (чеснок)

Клюква, малина, груша, рябина (груша)

Киви, банан, хурма, брусника (брусника)

Редька, лук, баклажан, облепиха (облепиха)

Гранат, груша, яблоко, дыня (дыня)

Игра: Тема "Фрукты"

«Угадай» (использовать картинки)

Цель: узнать фрукт по его части.

Долька (чего) мандарина, апельсина...

Косточка (чего) яблока, груши...

Гроздь (чего) винограда

Кожура (чего) яблока, груши, апельсина...

«Красивые слова»

Цель: упражнять в подборе прилагательных.

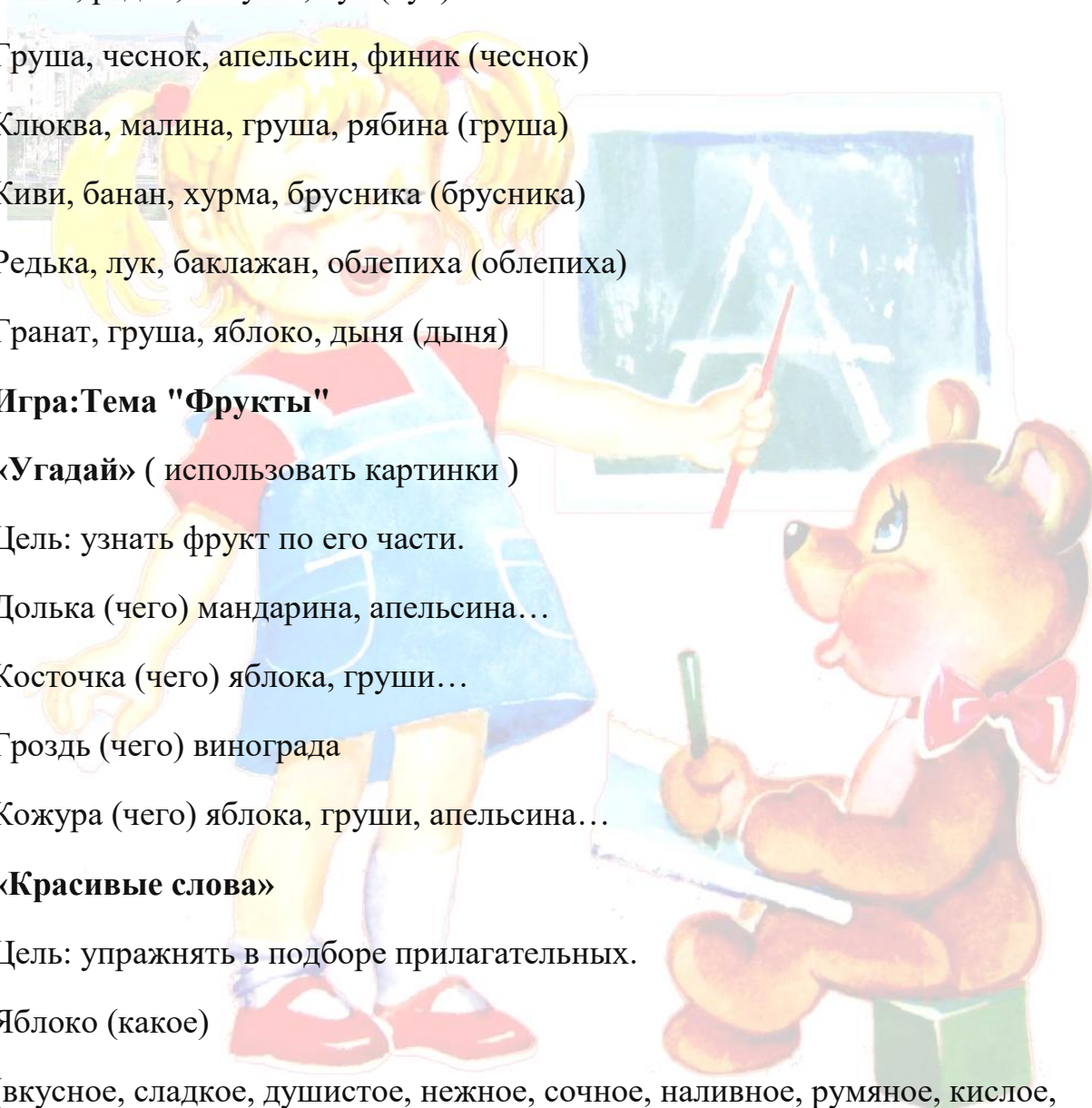
Яблоко (какое)

(вкусное, сладкое, душистое, нежное, сочное, наливное, румяное, кислое, сладкое, красное, жёлтое, золотистое, полосатое, спелое, мягкое, твёрдое, (не) большое, маленькое)

Яблоки (какие)

(крупные, сушёные, печёные, летние, осенние, зимние, поздние, южные, антоновские)

Груша (какая)



(сладкая, вкусная, ароматная, душистая, сочная, мягкая, твёрдая, жёлтая, зелёная, зелёно-коричневая) и т. д.

«Определи действие»

Цель: упражнять в подборе словосочетаний существительных и глаголов.

Что можно сделать с фруктами?

(Собирать, срывать, мыть, есть, резать, варить, продавать, купить)

Что может сделать фруктовое дерево?

(Оно может зацвести, вырасти, подмёрзнуть, замёрзнуть, засохнуть, погибнуть)

Что можно сделать с фруктовым деревом?

(Его можно посадить, вырастить, полить, опрыскивать)

«Узнай блюдо»

Цель: обогащение словарного запаса.

Что можно приготовить из фруктов?

(Кисель, варенье, сухофрукты, джем, повидло, желе, компот, кисель, морс, сок, начинку для пирога, торта, салат)

- Что нужно сделать, чтобы приготовить компот?

«Что лишнее?»

Цель: учить выделять общий признак в словах, развивать умение обобщать.

Груша, яблоко, помидор, персик (помидор)

Гранат, апельсин, банан, яблоко (банан)

Капуста, тыква, киви, кабачок (киви)

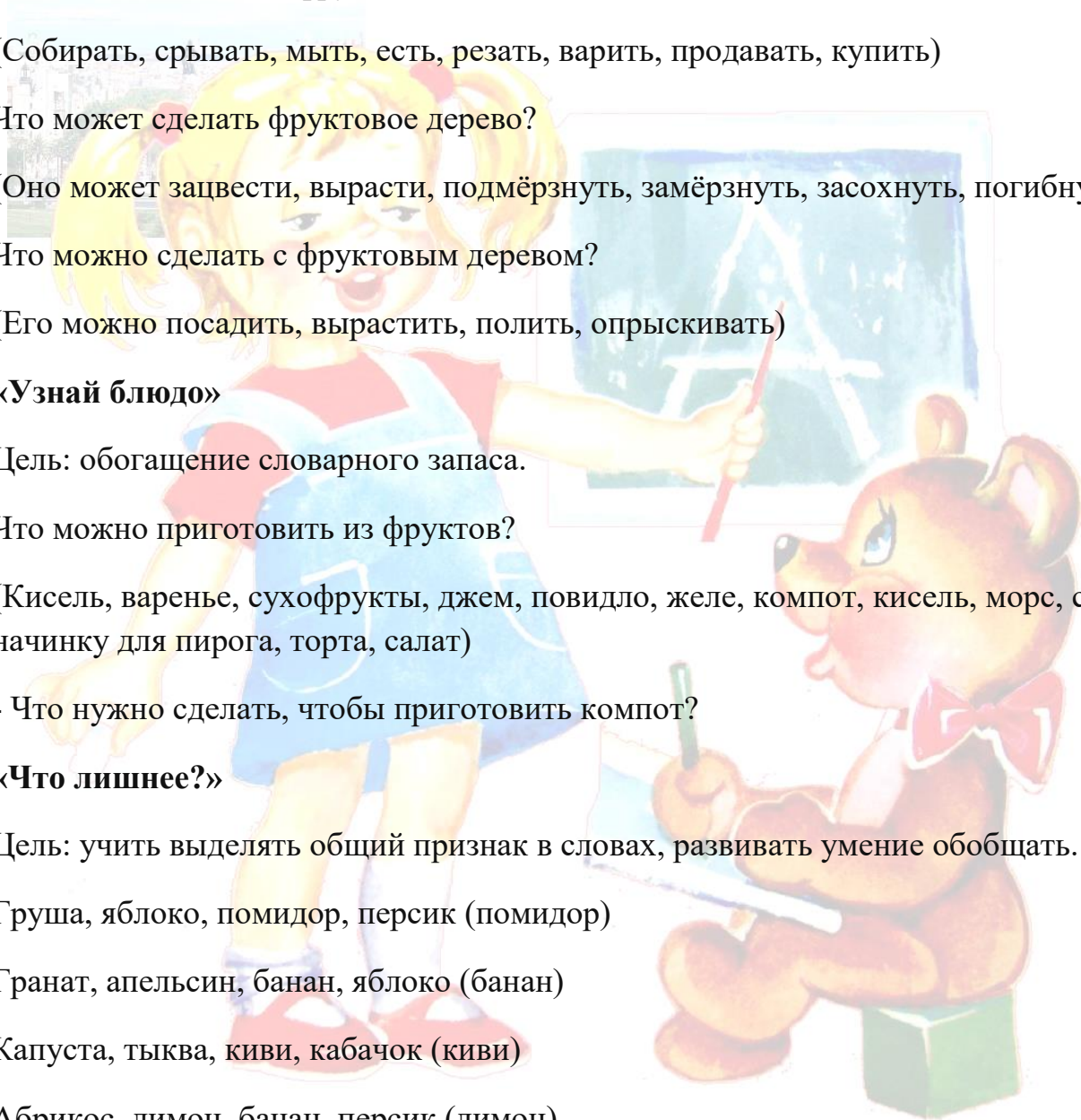
Абрикос, лимон, банан, персик (лимон)

«Да и нет»

Цель: упражнять детей в распознавании овощей и фруктов. Вариантов этой игры много, это один из вариантов)

Если дети согласны, то они должны сказать «да», если не согласны – «нет».

На огороде растут: картошка, капуста, яблоки, груши, свёкла, морковь.



В огороде сажают: морковь, огурцы, яблоки, петрушку.

В саду растут: груши, кабачки, картофель, булки, яблоки.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА - ОСЕНЬ В ЛЕСУ

Тема "Грибы"

Игра «Кто больше назовёт действий»

Цель: учить образовывать глаголы совершенного и несовершенного вида.

- Что можно сделать с грибами? (собрать, срезать, вырастить, почистить, сварить, высушить, вымыть, продать, купить, пожарить, замариновать, засолить, заморозить)

- Что делают с грибами?

(собирают, срезают, выращивают, чистят, варят, сушат, моют, продают, жарят, маринуют, солят, кушают, замораживают)

Игра «Чудесные грибы»

Цель: упражнять в подборе прилагательных.

- Грибы какие? (вкусные, полезные, вредные, питательные, съедобные, несъедобные, ядовитые, большие, маленькие, громадные, малюсенькие; варёные, жареные, замороженные, сушёные, солёные, маринованные).

Игра «Родственники»

Цель: упражнять в подборе однокоренных слов.

- Отгадайте загадку: «Одна нога и шапка, а головы нет» (гриб)

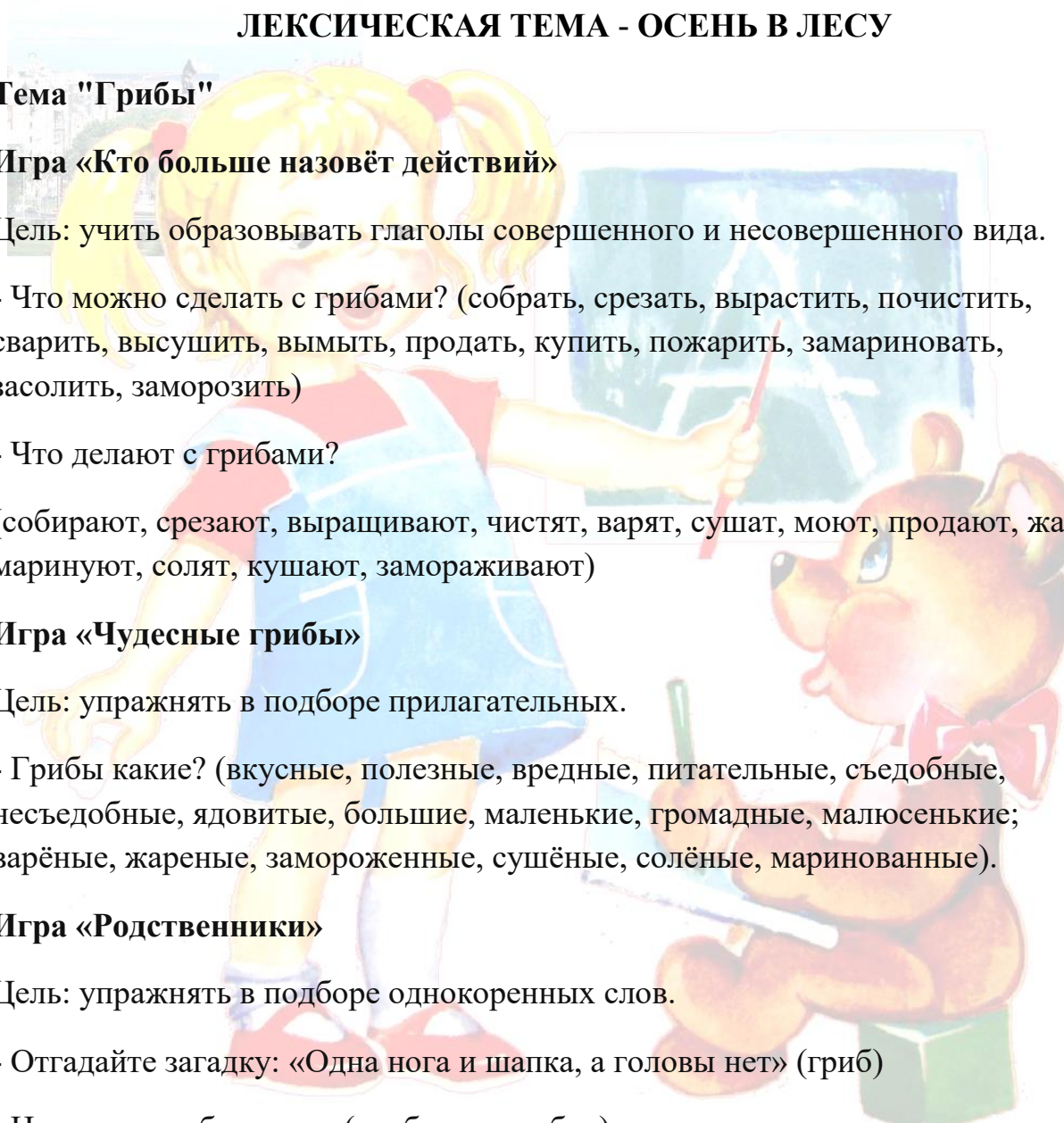
- Назовите гриб ласково (грибочек, грибок)

- Как называется человек, собирающий грибы? (грибник)

- Как называется дождь, способствующий росту грибов? (грибной дождь)

- Какие вы ещё знаете слова? (грибница, грибовар, грибоварня)

Игра «Люблю грибные блюда»



Цель: образование имён прилагательных.

1 вариант.

Какие грибные блюда можно приготовить?

Суп с грибами (грибной суп).

Пирог с грибами (грибной пирог).

Икра из грибов (грибная икра).

Рагу с грибами (грибное рагу).

Начинка из грибов (грибная начинка).

2 вариант.

Как можно приготовить грибы?

Грибы, сваренные в кастрюле (варёные грибы).

Грибы, пожаренные на сковороде (жареные грибы).

Грибы, находящиеся в морозильнике (замороженные грибы).

Грибы, которые сушили (сушёные грибы).

Грибы, которые засолили (солёные грибы).

Грибы, которые мариновали (маринованные грибы).

Игра «Ласковые слова»

Цель: образование имени существительного при помощи суффиксов.

гриб – грибочек

опёнок – опёночек

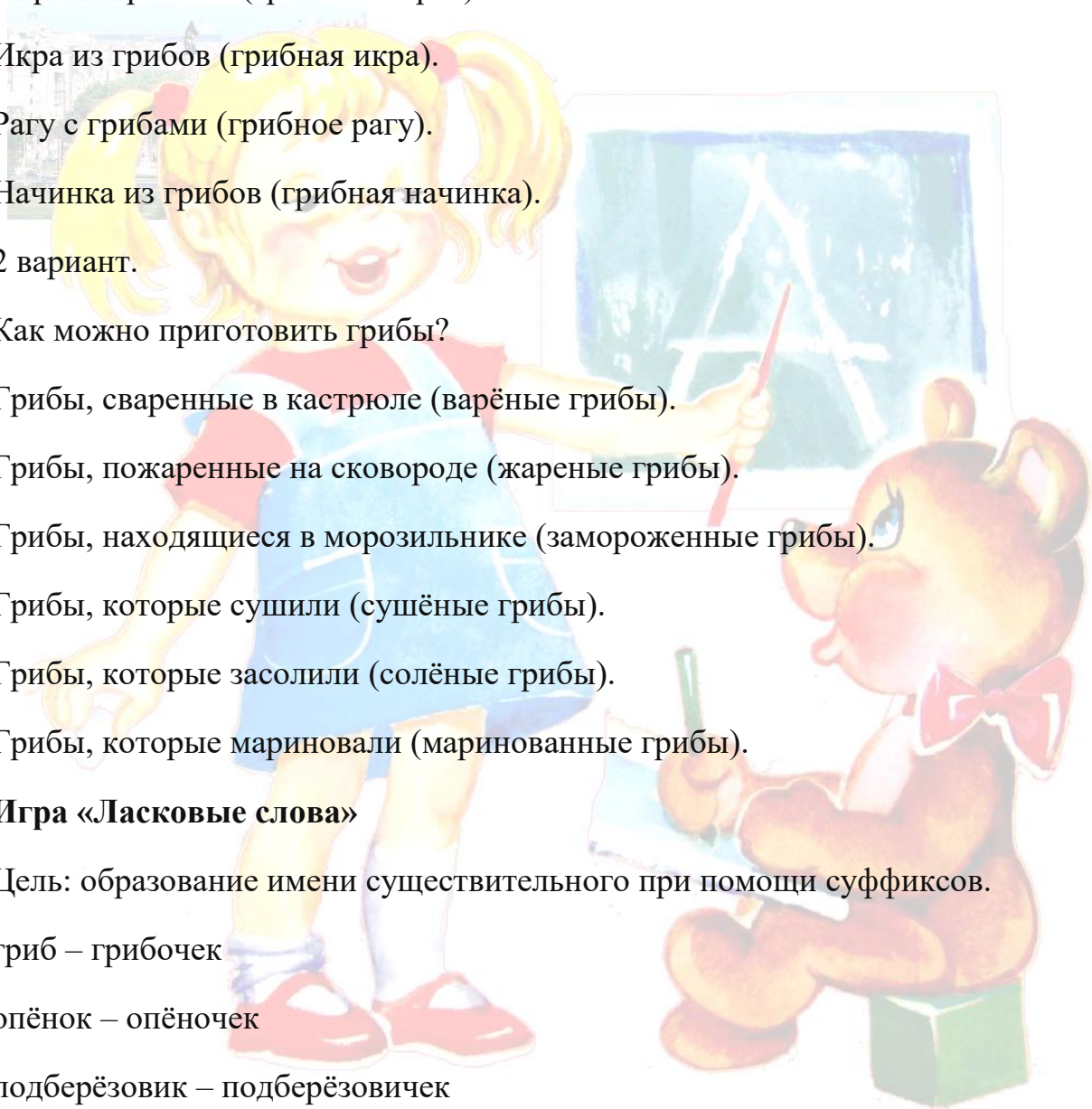
подберёзовик – подберёзовичек

боровик – боровичок

сыроежка – сыроежечка

Игра «Что лишнее?»

Гриб, грибник, грипп



Лисица, рыжик, лисичка

Волнение, волнушка, опёнок

Груздь, поганка, мухомор

Сыроежка, лисичка, волк

Подберёзовик, подосиновик, поганка

Свинушка, волнушка, поросёнок

Поганка, мухомор, боровик

Игра «Кто больше?»

-Назовите грибы (рыжик, моховик, боровик, груздь, шампиньон, подберёзовик, подосиновик и т. д.)

Игра «Умный словесник»

Цель: обогащение словаря

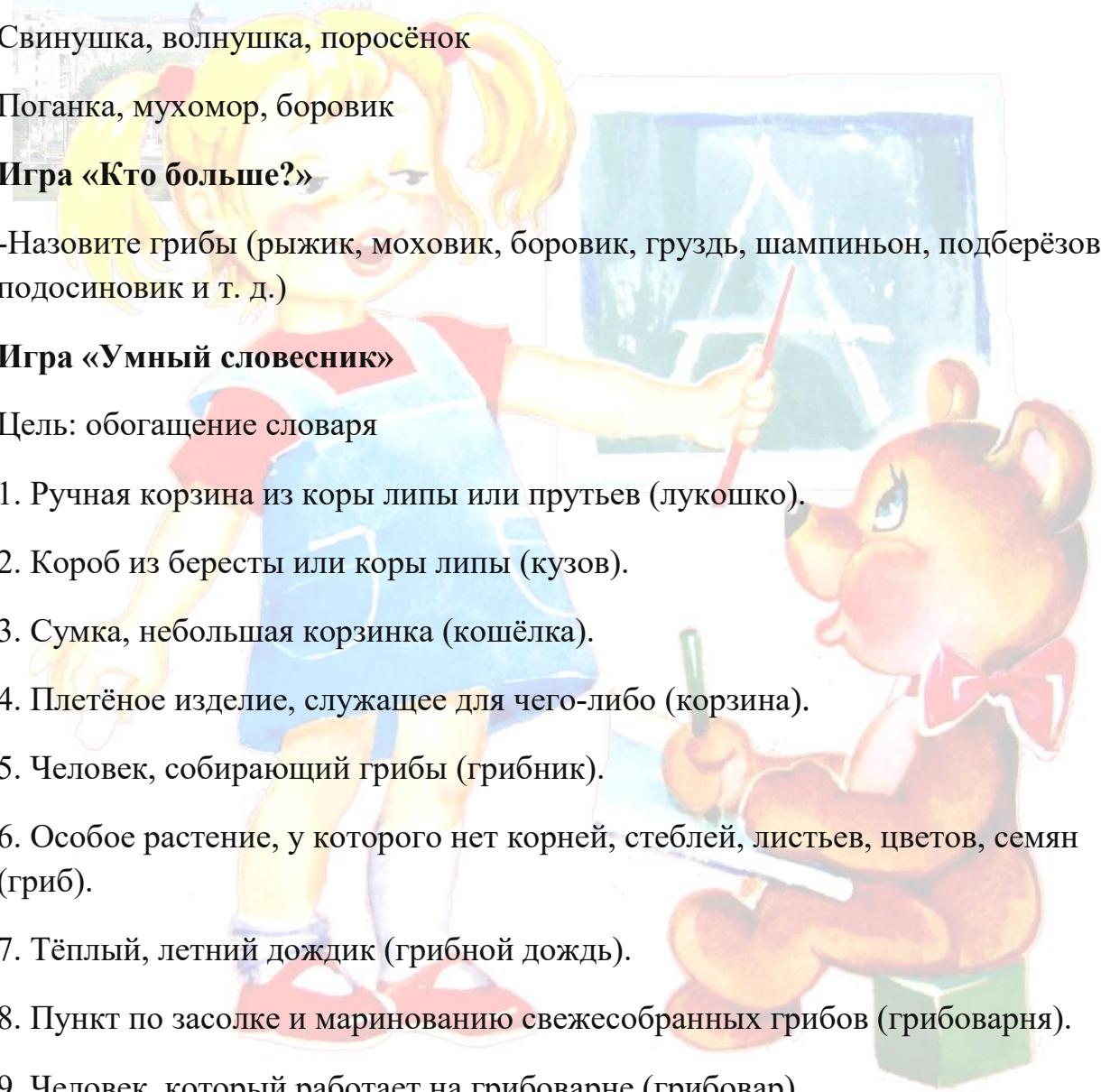
1. Ручная корзина из коры липы или прутьев (лукошко).
2. Короб из бересты или коры липы (кузов).
3. Сумка, небольшая корзинка (кошёлка).
4. Плетёное изделие, служащее для чего-либо (корзина).
5. Человек, собирающий грибы (грибник).
6. Особое растение, у которого нет корней, стеблей, листьев, цветов, семян (гриб).
7. Тёплый, летний дождик (грибной дождь).
8. Пункт по засолке и маринованию свежесобранных грибов (грибоварня).
9. Человек, который работает на грибоварне (грибовар).

Тема : *«Дикие звери»*

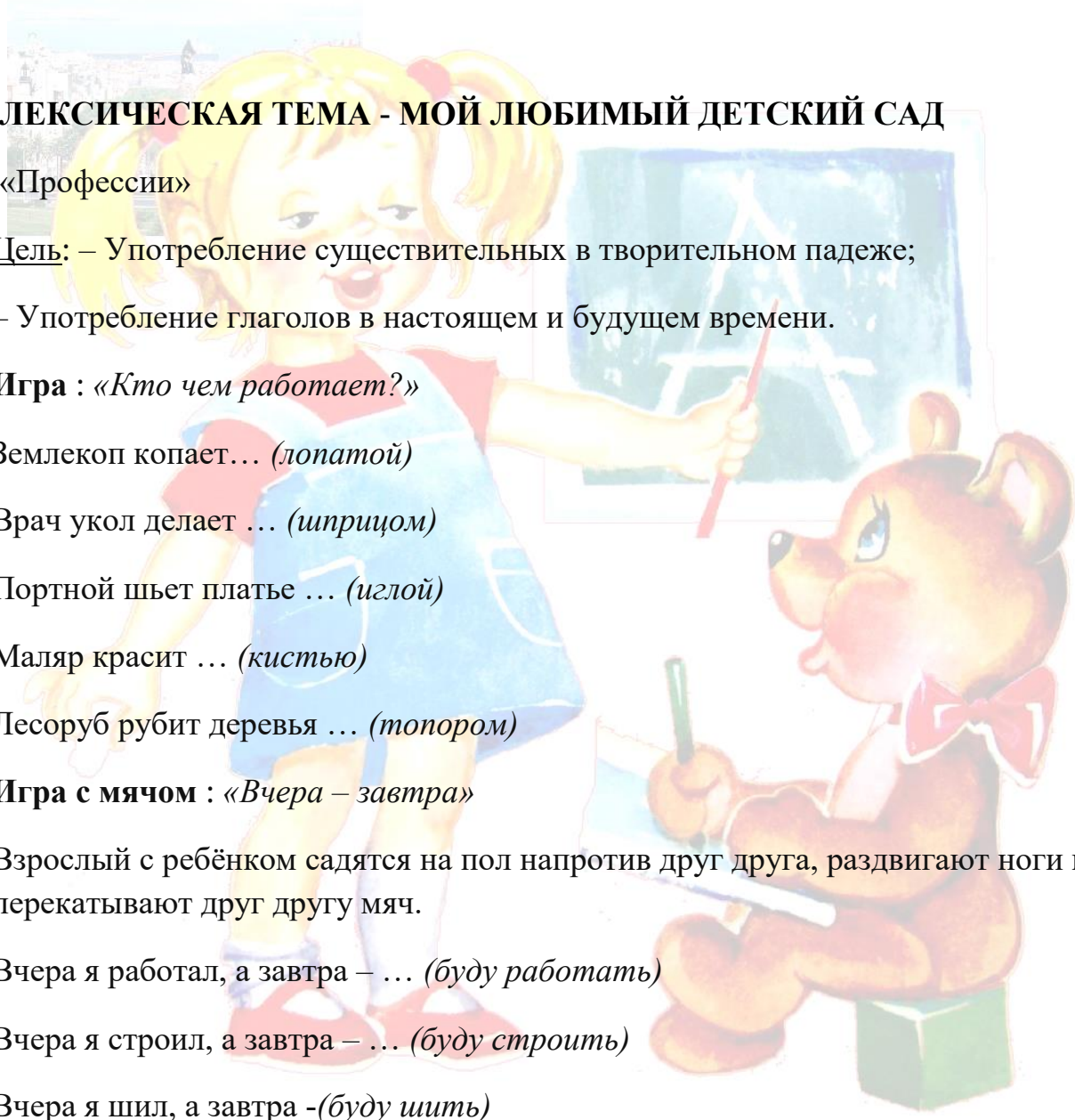
Цель: – Образование притяжательных прилагательных;

– Употребление сложных предлогов –из –за, -из – под.

Игра : *«Я зверь лесной»*



Взрослый предлагает ребёнку вместе с ним превратиться в лесных зверей:
«Давай превратимся в лесных зверей, я буду медведем, а кем будешь ты? (например лисой) У меня медвежий лапы, а у тебя? (лисий лапы). У меня медвежий уши, а у тебя? (лисий уши). У меня медвежий глаза, а у тебя? (лисий глаза) и т. д.»



ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА - МОЙ ЛЮБИМЫЙ ДЕТСКИЙ САД «Профессии»

Цель: – Употребление существительных в творительном падеже;
– Употребление глаголов в настоящем и будущем времени.

Игра : «Кто чем работает?»

Землекоп копает... (лопатой)

Врач укол делает ... (шприцом)

Портной шьет платье ... (иглой)

Маляр красит ... (кистью)

Лесоруб рубит деревья ... (топором)

Игра с мячом : «Вчера – завтра»

Взрослый с ребёнком садятся на пол напротив друг друга, раздвигают ноги и перекатывают друг другу мяч.

Вчера я работал, а завтра – ... (буду работать)

Вчера я строил, а завтра – ... (буду строить)

Вчера я шил, а завтра – (буду шить)

Вчера я стирал, а завтра – ... (буду стирать)

Вчера я продавал, а завтра – (буду продавать)

Вчера я красил, а завтра – ... (буду красить)

Игра: "Кто что делает"

Цель: Составление предложений по демонстрации действия

Что делает воспитательница? — учит, объясняет, помогает, показывает, заботится и т.д.;

что делает няня? — моет, убирает, протирает, помогает и т.д.; что делает повар? — жарит, варит, моет, режет, печет и т.д.; что делает медицинская сестра? — . ; . логопед? — . и т.д.

Игра: «Один — много»

Цель: Образование существительных единственного и множественного числа

Комната — комнаты — много комнат,

спальня — спальни — много спален,

коридор — коридоры — много коридоров,

раздевалка — раздевалки — много раздевалок,

кабинет — кабинеты — много кабинетов,

зал — залы — много залов,

площадка — площадки — много площадок,

веранда — веранды — много веранд,

бассейн — бассейны — много бассейнов,

игра — игры — много игр,

кухня — кухни — много кухонь,

игрушка — игрушки — много игрушек. Стол — столы книга — книги

Шкаф — шкафы стул — стулья Карандаш — карандаши

Образование глаголов множественного числа

Играет — играют, стоит — стоят, спит — спят, кушает — кушают, рисует — рисуют, лепит — лепят, считает — считают.

Игра «Подумай и измени»

Цель: употребление имён существительных единственного и множественного числа в винительном и творительном падежах.

Взрослый предлагает ребёнку закончить фразу, изменив единственное число существительного на множественное.

Я взяла с полки игрушку – дети взяли с полки... (игрушки). Я повесила на крючок полотенце – дети повесили на крючки ... (полотенца).

Я кормлю птичку – дети кормят ... (птичек)

Я рисую карандашом – дети рисуют ... (карандашами) И т.д.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА -КРАСКИ ОСЕНИ

Игра: «Один – много»

Задачи: образование существительных множественного числа в родительном падеже.

Например: Один лист – много листьев, одна лужа – много луж, и т.д.

Игра: «Скажи, какой»

Задачи: образование относительных прилагательных от существительных.

Например: лист с клёна – кленовый, дует ветер – день ветреный, идёт дождь – погода дождливая, куртка для осени - осенняя и т.д.

Игра: «Погода»

Задачи: образование качественных прилагательных от существительных

Например: погода какая? Если ветер – ветряная, если солнце –солнечная и т.д.

Игра: «Назови, какой»

Задачи: согласование существительных с прилагательными, учить подбирать прилагательные к заданному существительному

Например: погода (какая?) – осенняя, пасмурная, дождливая, листья (какие?) – золотые, разноцветные, сухие, небо (какое?) – низкое, серое, хмурое и т.д.

Игра: «Большой - маленький»

Задачи: продолжать учить образовывать существительные с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Например: лужа – лужица, лист – листочек, капля - капелька и т.д.

Игра: «Скажи наоборот»

Задачи: подбор антонимов.

Например: Летом солнце яркое, а осенью...; летом день длинный, а осенью... и т.д.

Игра: «Где, куда, откуда?»

Задачи: употребление предлогов НА, В, ИЗ, С(СО), ПОД, НАД

Например: Где растут листья – на ветках, откуда упал лист – с берёзы, где лежат листья – под деревом, где кружатся листья – над головой и т.д.

Игра: «Скажи по-другому»

Задачи: учить подбирать глаголы к заданному существительному. Подбирать действия к предмету.

Например: листья — вянут, осыпаются, шуршат, шелестят, падают и т.д.

Игра: «Весёлый счёт»

Задачи: учить согласовывать числительные 2 и 5 с сущ., употреблять слова один — одна — одно, два — две: одно дерево...два дерева...пять деревьев, одна лужа...две лужи...пять луж, один лист...два листа...пять листьев и т.д.

"Одежда"

синонимы

ОДЕЖДА, платье, наряд, костюм

АККУРАТНЫЙ, опрятный, чистый

КРАСИВЫЙ, прекрасный, великолепный, роскошный, восхитительный

КРАСНЫЙ, румяный, алый, багряный, пурпурный

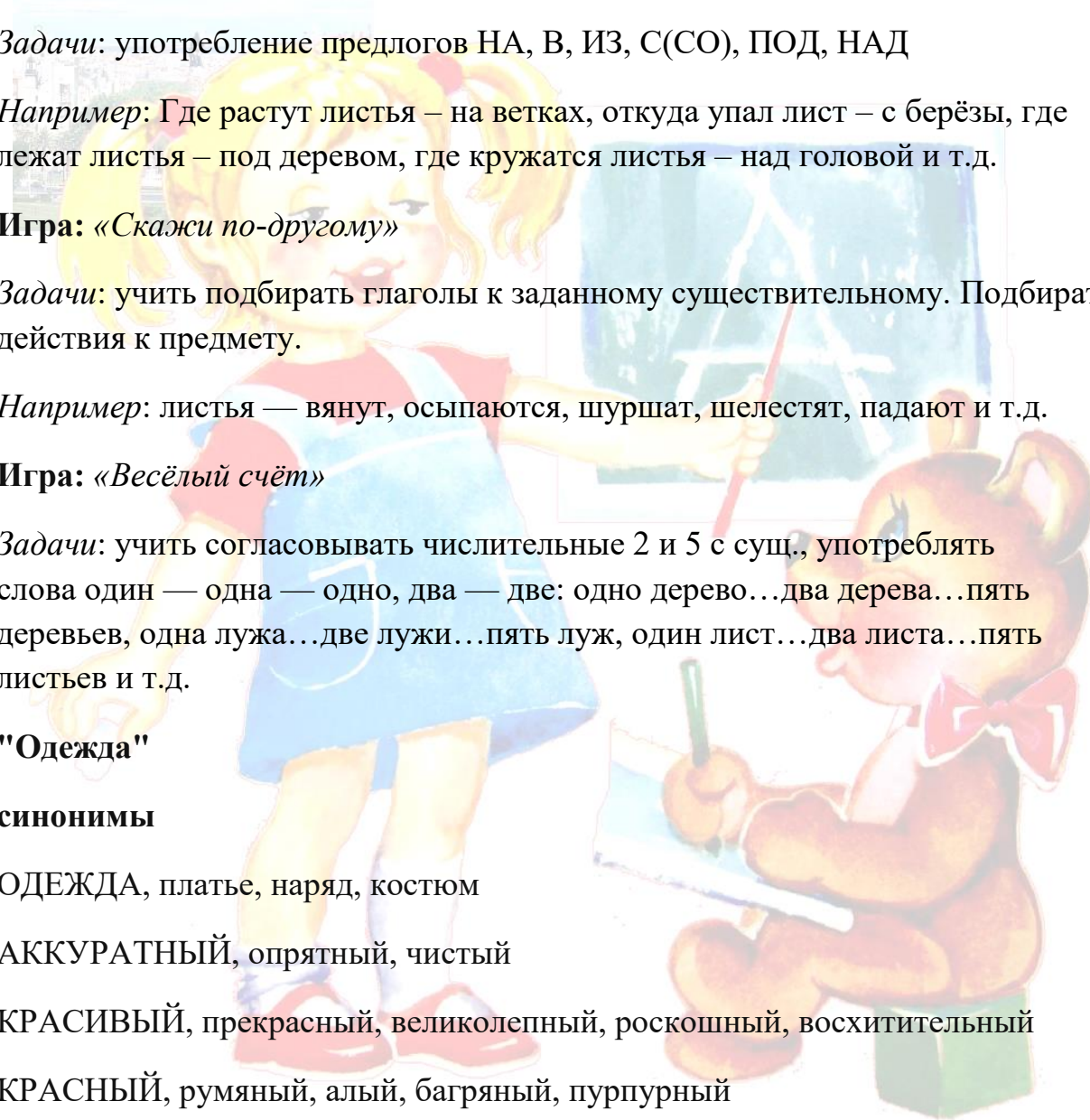
ЛИЛОВЫЙ, фиолетовый, сиреневый

ЗЕЛЁНЫЙ, изумрудный, малахитовый

ЖЁЛТЫЙ, золотой, лимонный, янтарный, соломенный

СТАРЫЙ, ветхий (о вещах, дряхлый

антонимы



Грязь – чистота

Аккуратный – неряшливый

Новый – старый

Завязать – развязать

Продавать – покупать

Застёгивать – расстёгивать

Надевать – снимать

Укорачивать – удлинять

Стирать – сушить

Гладить – мять

Одевать – раздевать

Игра: «Как назвать вещь?»

Цель: упражнять в словообразовании отглагольных прилагательных по способу изготовления.

Кофту вязали (из шерсти) – вязаная кофта.

Блузку вышивали – вышитая блузка.

Платье сшили – сшитое платье.

Нитки пряли – пряженое полотно.

Ткали полотно – тканое полотно.

Игра: «Подбери слова»

Цель: учить подбирать имена существительные к прилагательным.

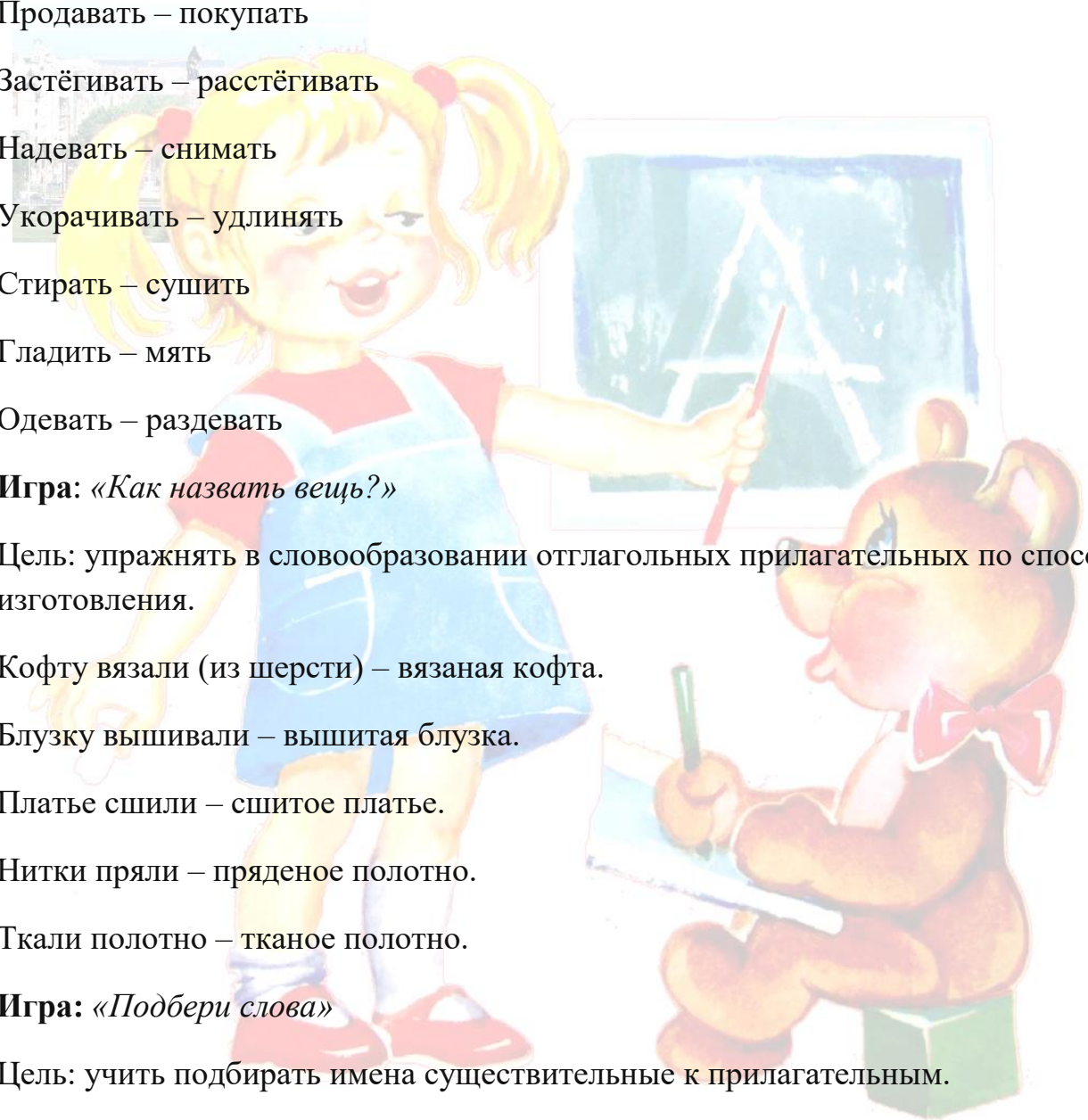
Кожаный, -ая, -ое, -ые

Вязаный, -ая, -ое, -ые

Бархатный, -ая, -ое, -ые

Шерстяной, -ая, -ое, -ые

Ситцевый, -ая, -ое, -ые



Полотняный, -ая, -ое, -ые

Джинсовый, -ая, -ое, -ые

Игра: «Новые слова»

Цель: упражнять в словообразовании относительных прилагательных от существительных (по материалу).

Как называется шуба из меха? (меховая)

Как называется шапка из шерсти? (шерстяная)

Как называется рубашка из льна? (льняная)

Как называется платье из ситца? (ситцевое)

Как называются нитки, сделанные из шёлка? (шёлковые)

Как называется юбка, сшитая из бархата? (бархатная)

Как называется пальто, сшитое из драпа? (драповое)

Как называются ботинки, сшитые из кожи? (кожаные)

Игра: «Образуй новое слово»

Цель: упражнять в образовании существительных при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.

пальто – пальтишко

свитер – свитерок

воротник – воротничок

карман – кармашек

платье – платьице

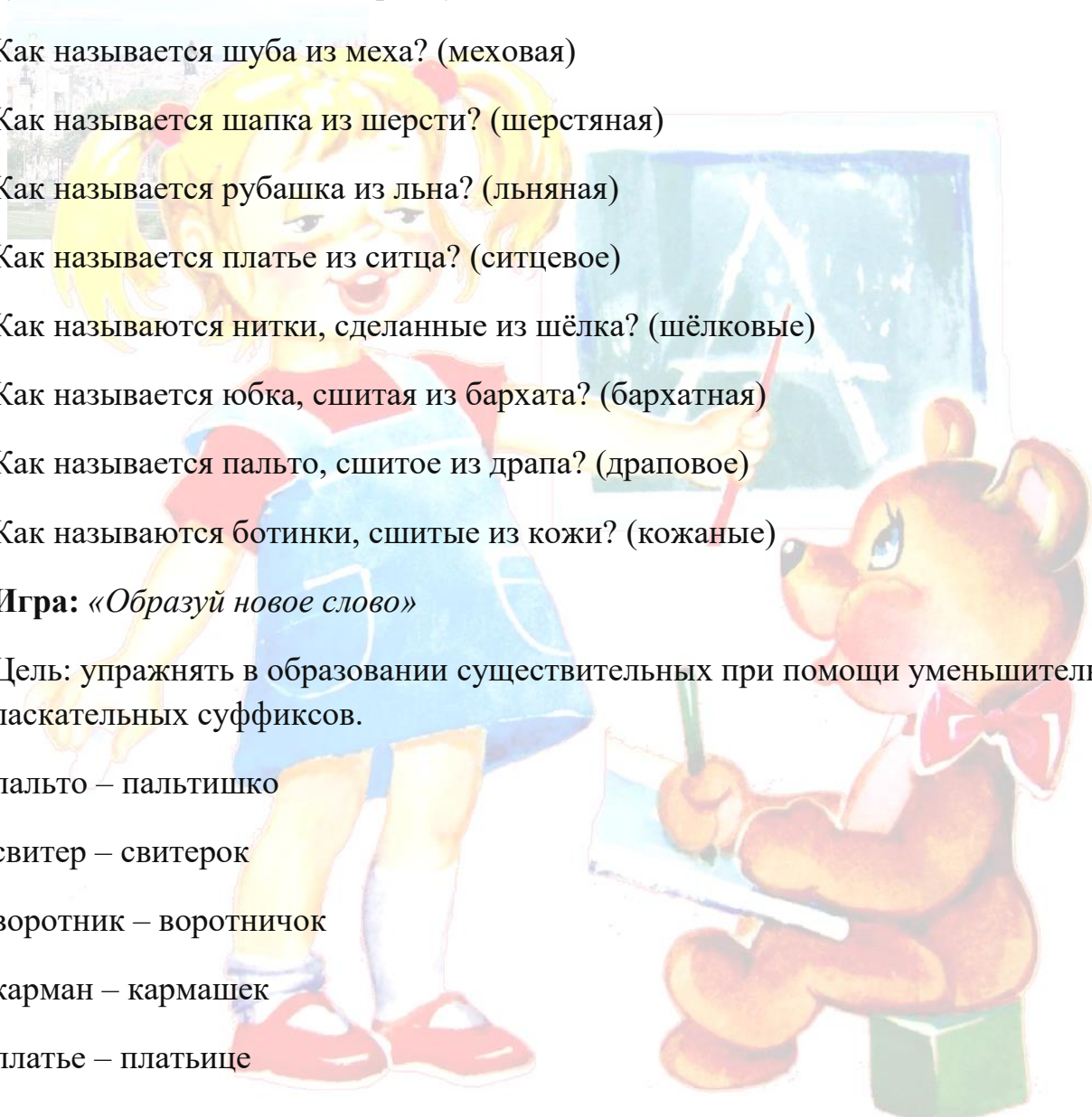
петля – петелька

пояс – поясок

плащ – плащик

брюки – брючки

трусы – трусики



рубашка – рубашечка

туфли – туфельки

сапоги – сапожки

Игра «Скажи наоборот»

Цель: тренировать в употреблении в речи антонимов.

Завязать – развязать

Продавать – покупать

Застёгивать – расстёгивать

Надевать – снимать

Укорачивать – удлинять

Стирать – сушить

Гладить – мять

Одевать – раздевать

Игра «Подбери похожие слова»

Цель: упражнять в образовании приставочных глаголов.

Шить, сшить – (платье, костюм)

Обшить – (всем членам семьи сшить одежду)

Ушить – (сделать одежду меньше)

Подшить – (низ у юбки, у брюк)

Перешить – (переделать, из старой одежды сшить новую)

Пришить – (пуговицу, подкладку к шубе, рукав к платью)

Зашить – (разорванный карман, подкладку, швы, дырку)

Вышить – (цветок, веточку – сделать аппликацию на кофте)

Игра «Кто больше назовёт действий»

Цель: активизировать глаголы, образовывать различные глагольные формы.



- Как появляется одежда? Что делают для этого? (ткут ткань, придумывают, моделируют, выкраивают, шьют; прядут пряжу, вяжут)
- Что делает портной? (портной кроит, намётывает, порет, гладит, примеряет, шьёт)
- Что можно сделать с одеждой? (выстирать, выгладить, надеть, зашить, запачкать, вычистить, посушить)
- Что могут сделать с одеждой дети? (испачкать, намочить, почистить, одеть, снять, потерять, расстегнуть)

Игра «Что лишнее?»

Цель: учить выделять общий признак в словах, развивать умение обобщать.

Пальто, платье, свитер, валенки (валенки)

Брюки, шорты, кофта, джинсы (кофта)

Ботинки, кроссовки, носки, туфли (носки)

Брюки, джинсы, шорты, рейтузы (рейтузы)

Шуба, пальто, майка, дублёнка (майка)

Фрак, смокинг, платье, пижама (пижама)

Кеды, туфли, кроссовки, чешки (туфли)

Панама, шляпа, шарф, кепка (шарф)

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА - ПТИЦЫ

Домашние птицы

Игра: «Птичий двор»

Цель: уточнить и расширить словарь по теме.

Оборудование: игрушечные петух, курица и цыплята, строительный материал - кирпичики.

Ход. Взрослый строит забор из кирпичиков, ребенок помогает ему Потом выполняет действия с петухом: «Взлетел на забор. Закричал: «Ку-ка-ре-ку» и т. д. Ребенка привлекают к игре: «Что есть у петуха? (клюв, гребешок, крылья,

голова, хвост, ноги). Как кричит петух? Что умеет делать? (ходить, клевать, кукарекать, звать, пить)». Затем появляются курица и цыпленок. Их тоже рассматривают, беседуют об их внешнем виде, повадках, названиях частей тем;», побуждают ребенка к звукоподражаниям: «Ко-ко-ко, пи-пи-пи, цып-цып, ку-ка-ре-ку».

Игра: «Один - много» (с названиями домашних птиц)

петух - петухи курица - курицы

цыпленок - цыплята

Игра: «Помоги Незнайке»

Цель: активизация глагольной лексики по теме.

Оборудование: игрушечный Незнайка или картинка с его изображением.

Ход. Взрослый демонстрирует ребенку игрушку или картинку и просит помочь Незнайке, так как тот не знает, что умеют делать птицы. Ребенок сам или с помощью взрослого вспоминает слова - действия, которые могут выполнять птицы: ходить, летать, клевать, пить и т. д.

ЛЕКИЧЕСКАЯ ТЕМА -МОЙ ДОМ, МОЯ СЕМЬЯ

Игра: «Кем приходится?».

Развитие словаря.

Мальчик для папы и мамы кто?

Мальчик для дедушки и бабушки кто?

Девочка для папы и мамы кто?

Девочка для дедушки и бабушки кто?

Папа для дедушки и бабушки кто?

Мама для дедушки и бабушки кто?

Мальчик для девочки в семье кто?

Девочка для мальчика в семье кто?

Игра: «Подбери признаки».

Подбор прилагательных к существительным и согласование этих частей речи между собой.

Мама (какая?) - добрая, красивая, терпеливая, ласковая, нежная, умная,...

Папа (какой?) - строгий,...

Бабушка (какая?) - старенькая, добрая,...

Дедушка (какой?) - старый,...
Сестра (какая?) - веселая,...
Брат (какой?) - сильный,...

Игра: «Назови ласково».

Образование существительных с уменьшительно — ласкательным значением.

Мама — мамочка, мамуля, мамулечка.

Сестра — сестренка,...

Бабушка — бабулечка,...

Папа — папочка, ...

Дед — дедушка, ...

Игра: «Чей, чья, чье, чьи?».

Образование и употребление притяжательных прилагательных.

Шарф (чей?) - мамин, папин,...

Шапка (чья?) - тетина, дядина...

Платье (чье?) - сестрино, бабушкино,...

Тапочки (чьи?) - мамины,...

Сравнить, кто в семье старше, а кто младше.

Предлагается: папа — сын, папа — дедушка, внук — дедушка, бабушка — внучка, мама — дочка,...

Отгадайте загадку: я вам загадаю загадку,

А вы разгадайте ее!

Кто ставит на пятку заплатку,

Кто чинит и гладит белье?

Кто дом поутру прибирает, Разводит большой самовар?

Кто с младшей сестренкой играет?

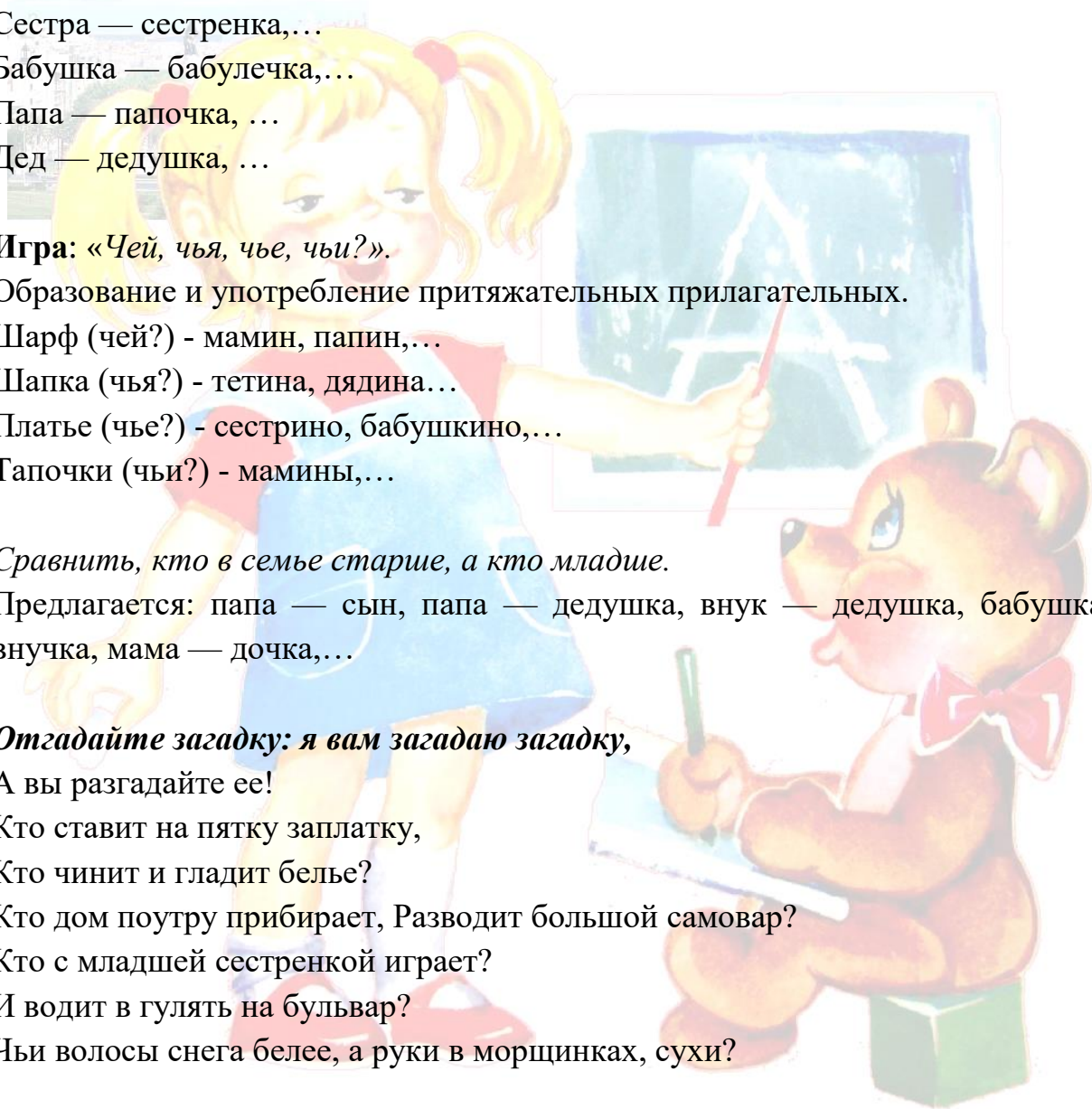
И водит в гулять на бульвар?

Чьи волосы снега белее, а руки в морщинках, сухи?

Игра: «Мой дом»

Цель: познакомить с частями дома.

Ход. Взрослый и ребенок рассматривают свой дом на прогулке, знакомятся с его частями: окно, стена, крыша, дверь, труба (если есть, определяют высокий дом или низкий. Затем взрослый просит ребенка отгадать, о чем он говорит: «Через эту часть дома люди заходят в дом и выходят. Что это? (дверь) Это



нужно дому для того, чтобы защищать своих жильцов от дождя и снега (*крыша*)» и т. д.

Игра : «Чья это вещь?»

Для этой игры Вам потребуется по одной вещи каждого членов семьи. Сложите их в мешок и когда будете доставать, спрашивайте: «*Чья это вещь?*»

Аналогично можно предложить ребёнку разобрать вещи, например, после стирки.

Игра с мячом : «Назови ласково»

Взрослый бросает ребёнку мяч и предлагает назвать ласково все членов семьи.

Мама – мамочка

Папа – папочка

Бабушка – бабулечка

Дедушка – дедулечка

Брат – братишка

Сестра – сестричка

Можно рассмотреть семейный альбом, называя ласково членов семьи.

Игра : «Резиночки»

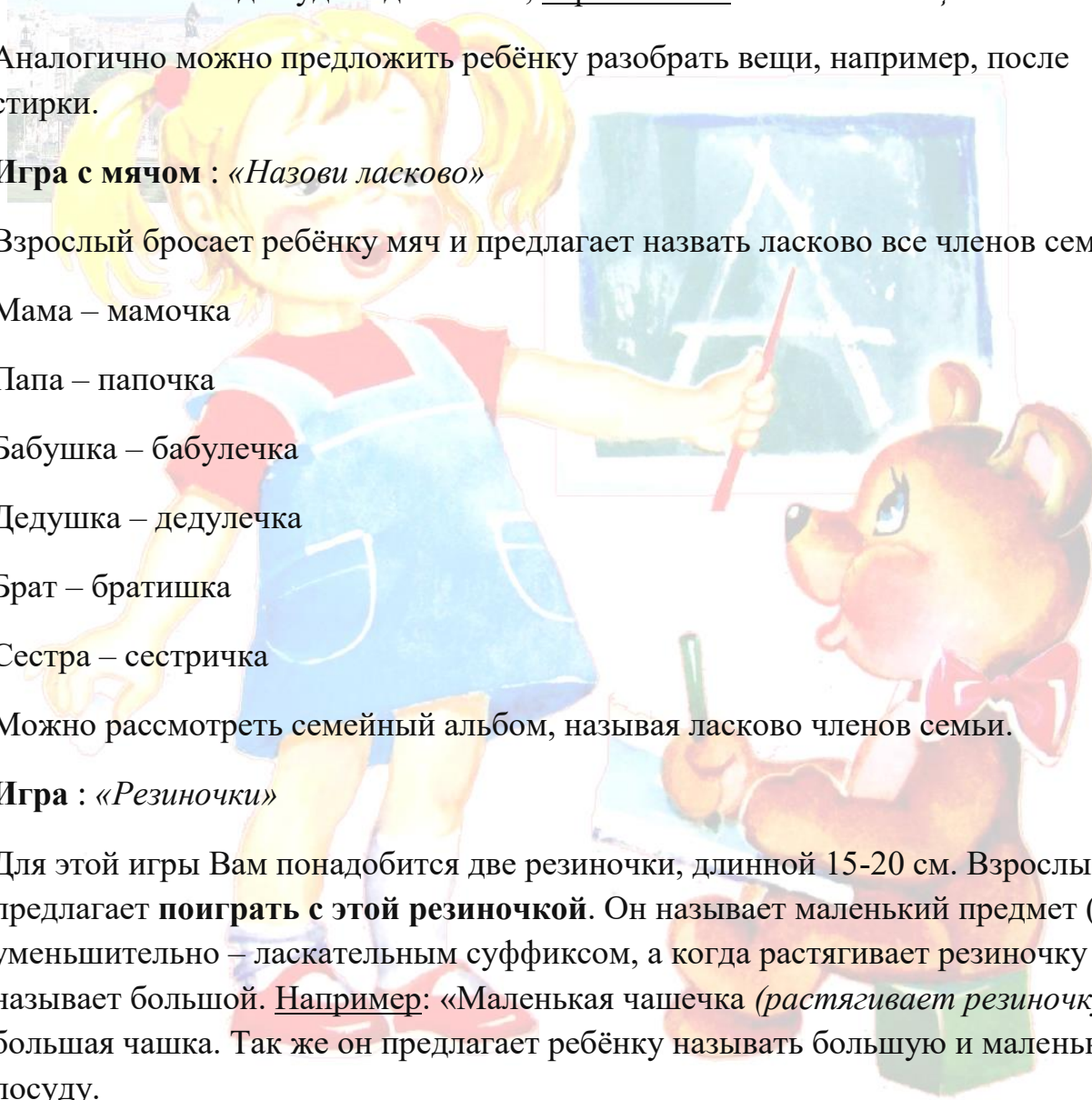
Для этой игры Вам понадобится две резиночки, длиной 15-20 см. Взрослый предлагает **поиграть с этой резиночкой**. Он называет маленький предмет (с уменьшительным – ласкательным суффиксом, а когда растягивает резиночку называет большой. Например: «Маленькая чашечка (*растягивает резиночку*) – большая чашка. Так же он предлагает ребёнку называть большую и маленькую посуду.

Маленькая тарелочка – большая тарелка.

Маленькая кастрюлька – большая кастрюля.

Маленькая сковородка – большая сковорода.

Маленький чайничек – большой чайник.



Игра : «Какая у нас есть посуда?»

Предложите ребёнку посмотреть, какая есть у Вас посуда. Например: Взрослый: «У нас есть стакан из стекла. Какой он?» Ребё нок: «Стеклянный».

Кастрюля из алюминия – алюминиевая

Сковорода из чугуна – чугунная

Чашка из фарфора – фарфоровая и т. д.

Также можно **поиграть в эту игру**, когда вы будете вместе мыть посуду.

Игра: «Большой - маленький»

Задачи: продолжать учить образовывать существительные с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Например: тарелка – тарелочка, блюдце – блюдечко, чайник – чайничек и т.д.

Игра: «Сложные слова»

Задачи: образование сложных слов путём слияния двух основ

Например: сок варит – соковарка, мясо рубит – мясорубка, чеснок давит – чеснокодавилка

Игра: «Что куда положить?»

Задачи: образование существительных от существительных

Например: сахар – сахарница, соль – солонка, хлеб – хлебница, масло – маслёнка и т.д.

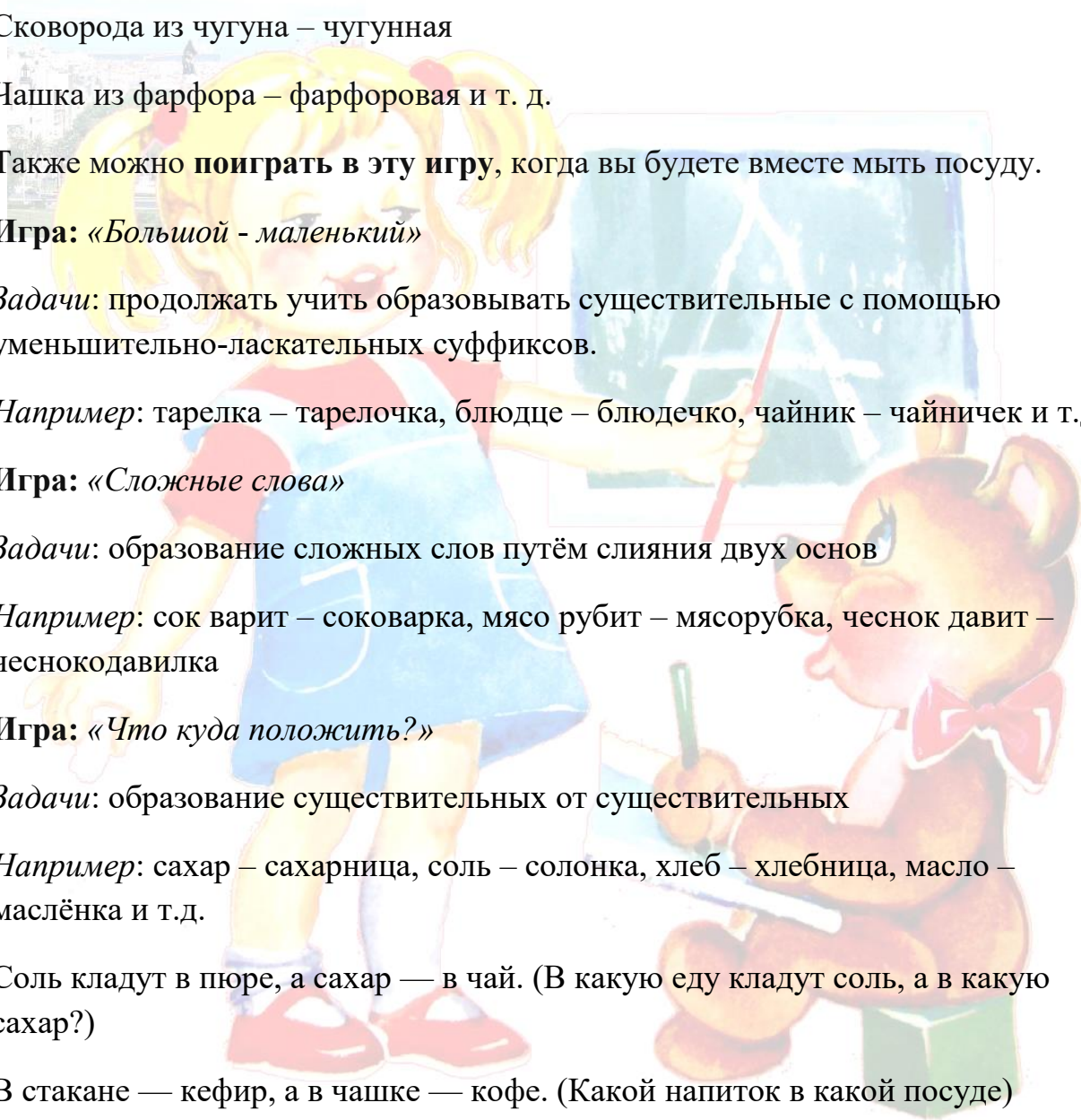
Соль кладут в пюре, а сахар — в чай. (В какую еду кладут соль, а в какую сахар?)

В стакане — кефир, а в чашке — кофе. (Какой напиток в какой посуде)

Игра: «Скажи, какой»

Задачи: образование относительных прилагательных от существительных.

Например: ведро из железа – железное, сервиз из фарфора – фарфоровый, стакан из стекла – стеклянный, нож из стали – стальной, вилка из пластмассы – пластмассовая, чайник из глины – глиняный и т.д.



Игра: «Скажи наоборот»

Задачи: подбор антонимов

Например: сковорода тяжёлая, а чашка лёгкая, кастрюля широкая, а кружка узкая, миска глубокая, а тарелка мелкая и т.д.

Игра: «Назови ещё»

Задачи: подбор глаголов к существительным

Например: Посуду покупают, моют, убирают, ставят на стол, вытирают, бьют, из неё едят, в ней готовят еду и т.д.

«У кого и у чего»

Задачи: расширение представлений о многозначности слов

Например: ручка у кастрюли, у двери, у ребёнка; дно у кастрюли, у реки, у коробки; стенки у чайника, у коробки, в комнате и т.д.

«Родственные слова»

Задачи: подбор родственных слов.

Например: хлеб – хлебница, хлебороб, соль – солонка, солёный, солить и. т.д.

«Назови ласково» с перекидыванием мяча или с картинками

дом - домик

окно - окошечко

дверь - дверка

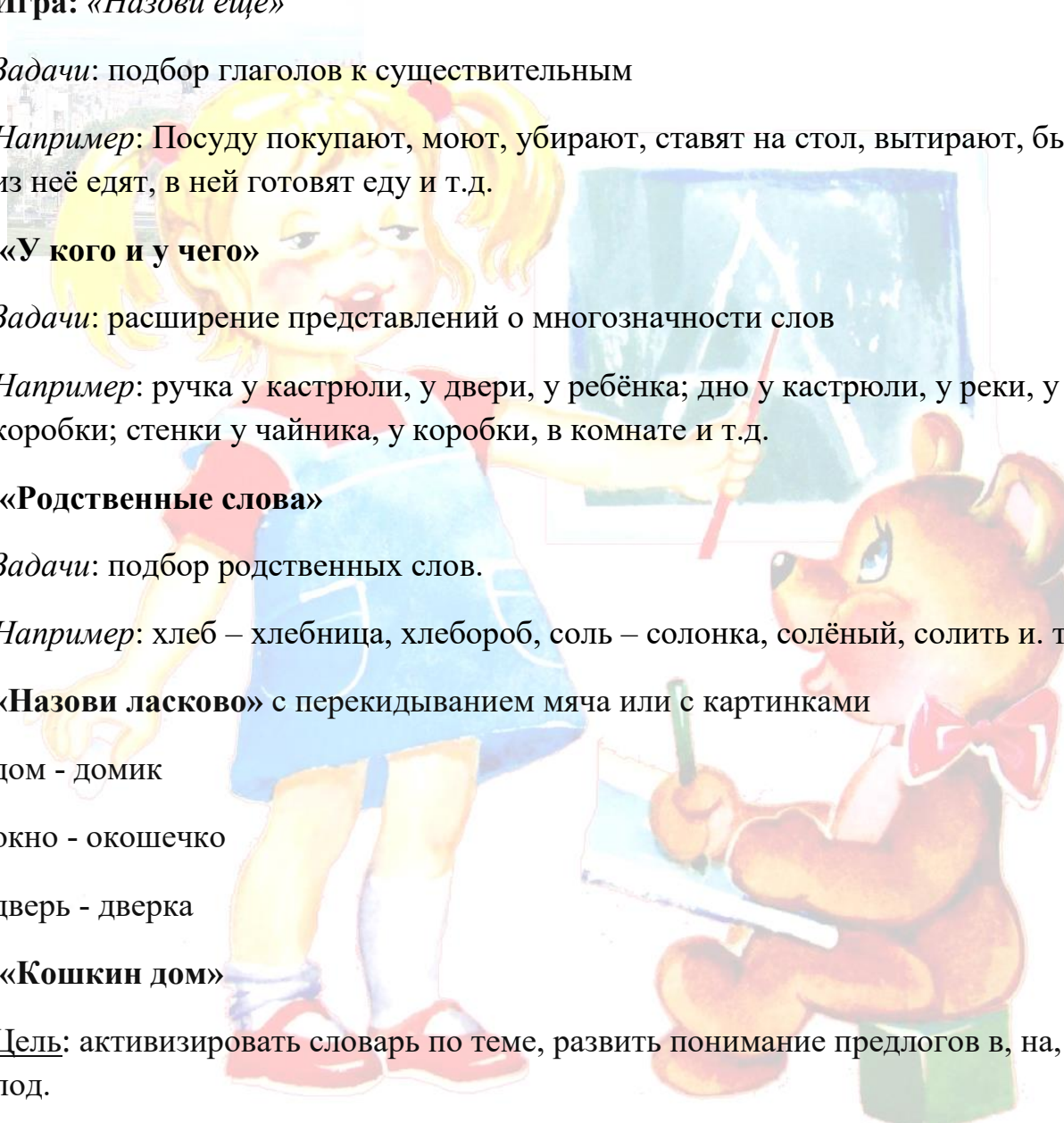
«Кошкин дом»

Цель: активизировать словарь по теме, развить понимание предлогов в, на, из, под.

Оборудование: игрушечный дом, игрушка «Кошка» или картонные дом и кошка.

Ход. Взрослый рассказывает ребенку, что в этом доме живет кошка. Он показывает, как кошка вошла в дом, вышла из дома, залезла на крышу, села под окном. Потом просит ребенка проделать те же действия. Если малыш

"Мебель"



Игра «Большой-маленький»

Цели: развивать слуховое внимание, мышление, совершенствовать грамматический строй речи, учить употреблению уменьшительно-ласкательных суффиксов; обогащать словарный запас по теме «Мебель».

Ход игры. Воспитатель читает детям стихотворение С. А. Васильевой (из координации речи с движением по теме) и задаёт вопросы по нему.

По какой сказке написано это стихотворение?

Какая мебель была в доме трёх медведей?

Затем воспитатель предлагает детям назвать Мишуткину мебель. Например:

У Михаила Потапыча большая кровать, а у Мишутки маленькая.

У Михаила Потапыча большой стул, а у Мишутки...

У Михаила Потапыча большой стол, а у Мишутки...

Михаил Потапыч качается в большом кресле, а Мишутка...

У Михаила Потапыча большой шкаф, а у Мишутки...

У Михаила Потапыча большая полка, а у Мишутки...

Игра: «Подскажи словечко»

Цели: развивать слуховое внимание, чувство рифмы, учить связному монологическому высказыванию (толкование загадки).

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети внимательно слушают и договаривают последнее слово.

Я на кухне самый нужный для семьи большой и дружной!

Я готов служить всегда и стоит на мне еда!

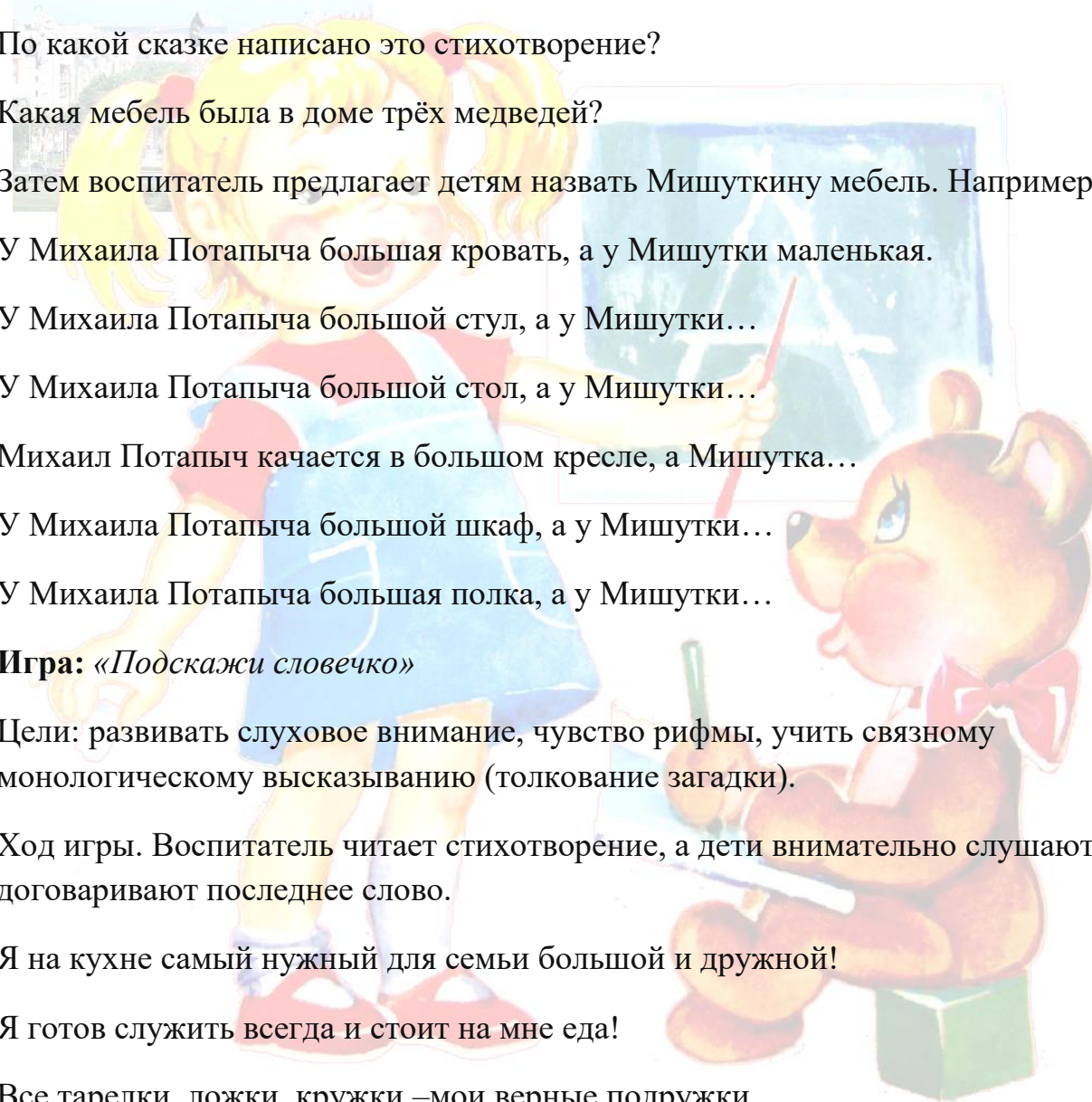
Все тарелки, ложки, кружки – мои верные подружки,

Не посыпятся на пол, с ними вместе друг их (стол)

Про меня вы все забыли и не вытерли от пыли!

Я блестящий, я стеклянный, не похож на деревянный!

Я красивую посуду охраняю от простуды,



Чтоб она не простудилась и случайно не разбилась!

Охраняю я бокалы, и фужеры, и пиалы,

Вазы для цветов, конфет потому, что я -(буфет)

На меня вы посмотрите, дверки можете открыть вы,

А на полочках моих много нужного стоит!

Выше всех я, как жираф: я – большой, красивый (шкаф)

Я на стол чуть-чуть похожа, есть на кухне и в прихожей,

В спальне я бываю редко, а зовусь я (табуретка)

Игра: «Подбери рифму»

Цели: развивать слуховое внимание, чувство рифмы.

Ход игры. Воспитатель называет слово – название мебели, дети подбирают рифмующееся с ним слово.

Например:

Диван -...чемодан, сарафан.

Игра: «Что это?»

Цели: развивать слуховое внимание, мышление, обогащать словарный запас по теме «Мебель».

Ход игры. Воспитатель называет части какого-либо предмета мебели, не называя его, а дети должны отгадать, что это за мебель.

Например:

Ножки, крышка – стол.

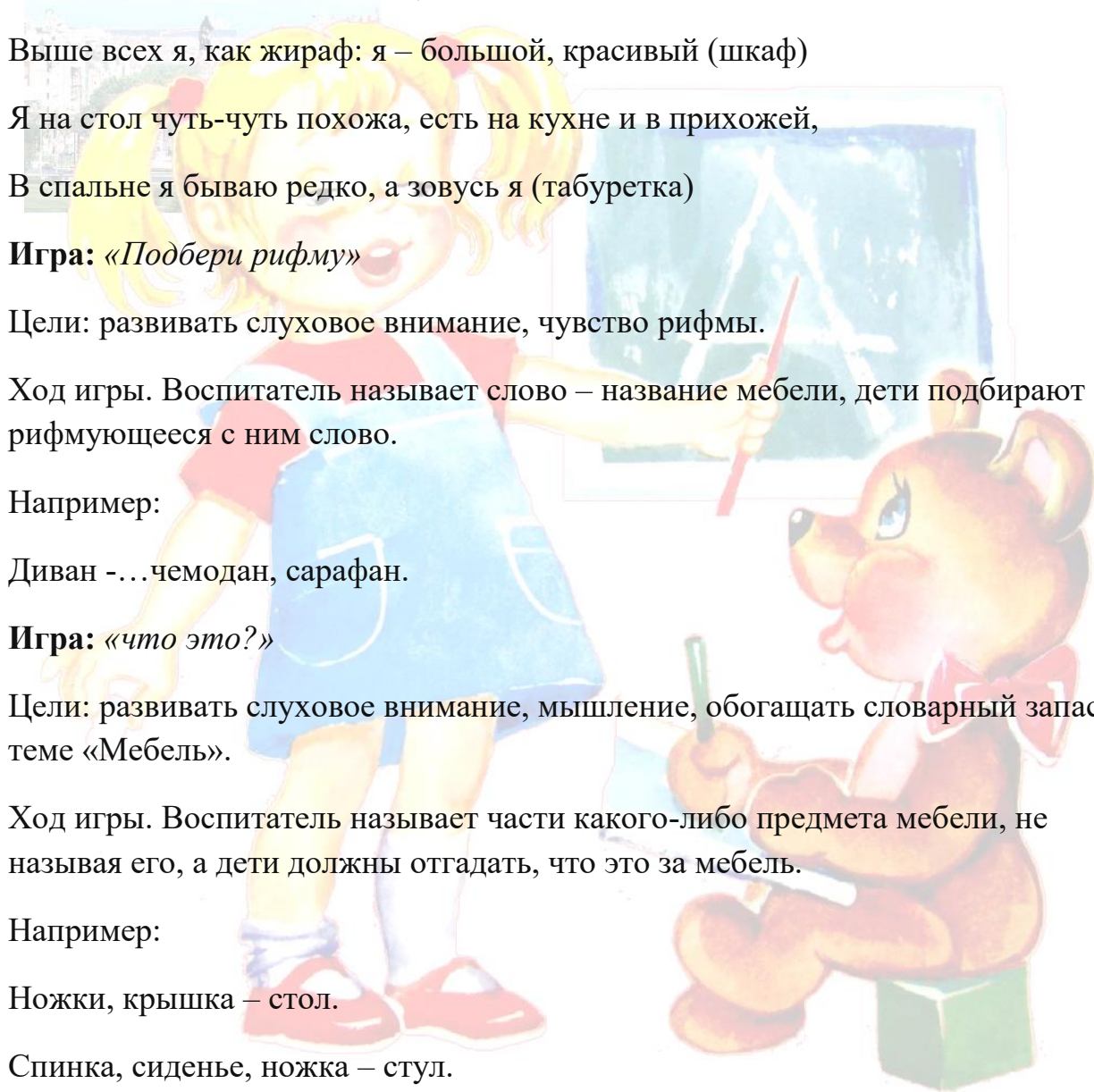
Спинка, сиденье, ножка – стул.

Сиденье, ножки – табурет.

Дверцы, полки, ручки – шкаф.

Сиденье, ножки, спинка, подлокотники – кресло.

Игра: «Какой? Какая? Какие?»



Цели: совершенствовать грамматический строй речи, учить образовывать относительные прилагательные от существительных.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям помочь Незнайке выполнить домашнее задание (образовать относительные прилагательные по образцу).

Например:

Тумбочка из дерева (какая) деревянная.

Стол из пластмассы (какой...

Кровать из железа (какая...

Диван из кожи (какой...

Полка из стекла (какая...

Игра: *«Дополни предложение»*

Цели: формировать грамматический строй речи, учить правильному употреблению предлогов в речи.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям дополнить предложения и назвать «маленькое» слово, которое они добавили.

Ваза стоит...столе.

Мяч закатился...диван.

Папа упал...кровати.

Папа сидит...кресле.

Мама поставила стаканы...сервант.

Бабушка достала конфеты...буфета.

Игра *«Составь предложение»*

Цели: развивать слуховое внимание, мышление, формировать грамматический строй речи (согласование слов в предложении).

Ход игры. Воспитатель называет слова в неопределённой форме, дети составляют из них предложение.

Например:



Стол, мальчик, сидеть, письменный, за. – Мальчик сидит за письменным столом.

Папа, стул, присесть, на, работа, после. – Папа присел на стул после работы.

Игра: «Отгадай, какое слово задумано»

Цели: развивать фонематические процессы, слуховое внимание, мышление.

Ход игры. Перед детьми карточки с изображениями предметов мебели. Воспитатель называет первый и последний звуки в слове, а дети отгадывают, какое слово задумано. Тому, кто отгадал, вручается карточка с изображением задуманного. Выигрывает тот, у кого в конце игры окажется большее количество карточек.

Картинки: кровать, диван, стол, полка, буфет, шкаф, софа, стул, сервант, тумбочка.

В том случае, когда первый и последний звуки совпадают в нескольких словах (стол, стул, воспитатель добавляет какой-либо значительный элемент.

Например: первый звук [с], последний – л[]; на этом сидят.

Игра: «Весёлые звуки»

Цели: уточнять артикуляцию звуков, совершенствовать фонематические процессы, умение определять последовательность звуков в слове.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям составить звуковые схемы слов (выложить из разноцветных кружков на ковровом коврике, либо нарисовать в тетрадях.)

Слова: стол, диван, шкаф, стул.

"Посуда"

Антонимы

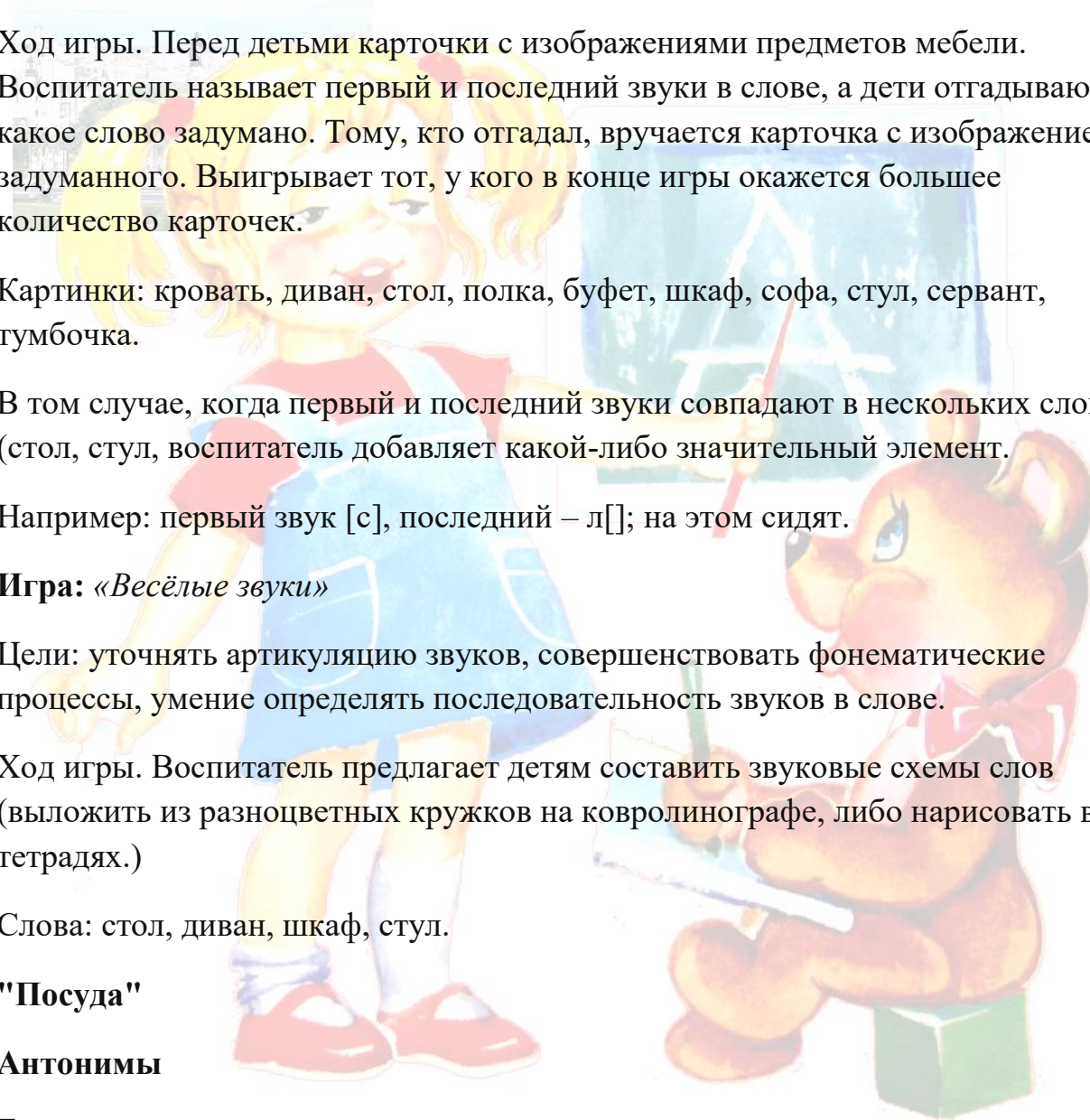
Грязь – чистота

Польза – вред

Горький – сладкий

Полезный – вредный

Глубокий – мелкий



Острый – тупой

Горячий – холодный

Сытый – голодный

Греть – охлаждать

Аккуратный – неопрятный

Утро – вечер

День – ночь

Полдень – полночь

Есть – нет

Зажигать – гасить, тушить

Можно – нельзя

Полный – пустой

Праздничный – будничный

Грязный – чистый

Синонимы

Вкусный, аппетитный, лакомый

Пища, кушанье, снедь, еда, яства

Гостеприимный, радушный, хлебосольный

Вкушать, есть, отведывать, пробовать

Горячий, жгучий, жаркий, знойный, палящий

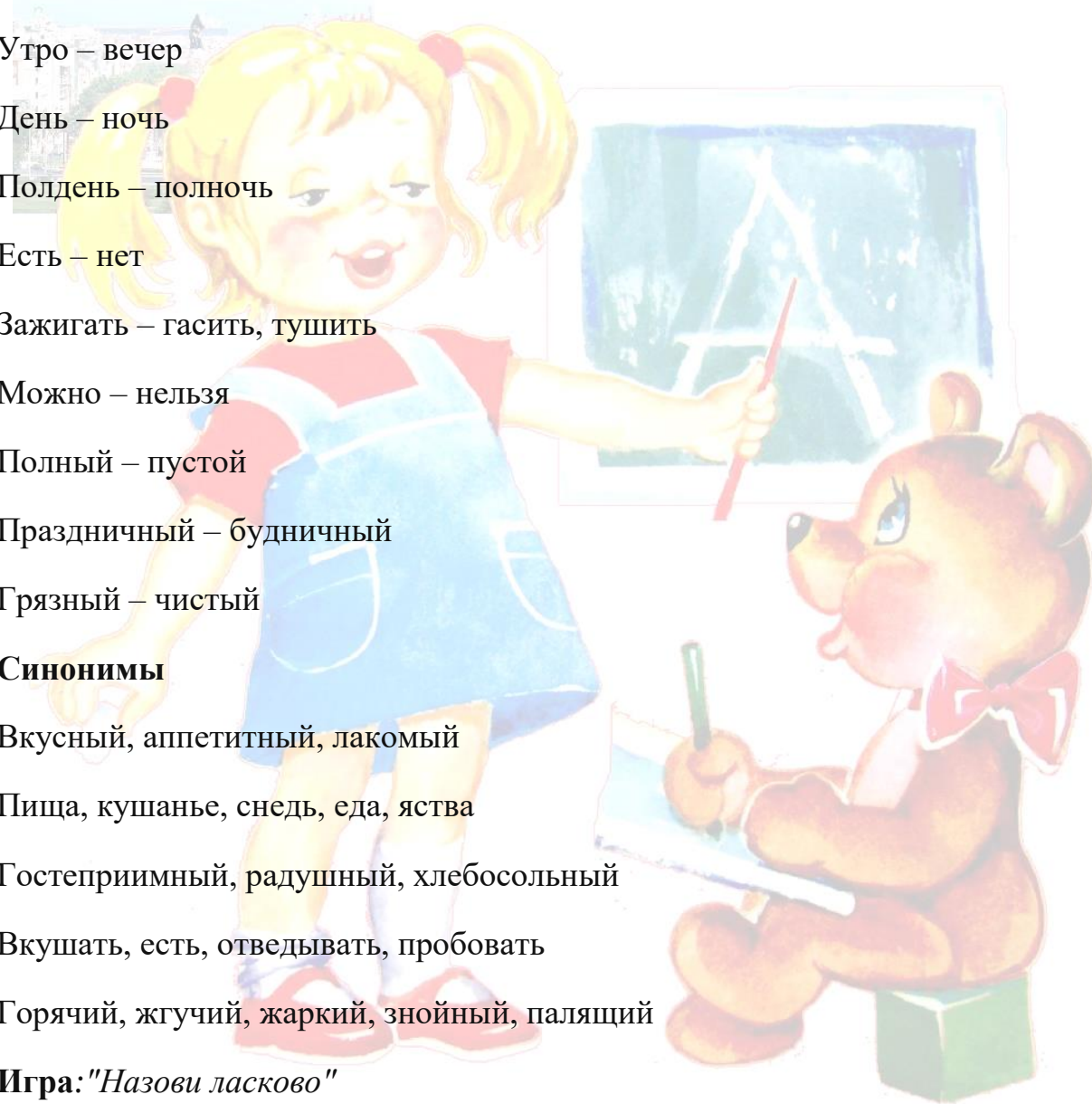
Игра: "Назови ласково"

Кастрюля - кастрюлька

Чашка - чашечка

Блюдец - блюдечко

Ложка - ложечка и т. д.



Игра: "Один - много"

Ложка - ложки, вилка - вилки, чайник - чайники, тарелка - тарелки и т. д.

Игра: "Из чего сделано"

Из дерева - деревянная

Из железа - железная

Из пластмассы - пластмассовая

Из чугуна - чугунная

Из керамики - керамическая

Из фарфора - фарфоровая и т. д.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА "ТРАНСПОРТ"

Игра: «Учим дорожные знаки»

Цель: Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.
Материал: Карточки большие и маленькие со знаками.

Ход игры: Между играющими делят большие карты поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот, кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выигрывает тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

Игра: "Что за чудо-грузовик?"

Цель: уточнять представления детей о разнообразии специальных транспортных средств; упражнять в практическом усвоении простейших приёмов словообразования; развивать связную речь при составлении простых предложений с заданным словом.

Материал: гараж (коробка) и предметные картинки разнообразных транспортных средств.

Взрослый. А сейчас мы заглянем вместе с вами в гараж. Здесь находится много грузовых машин. Они перевозят различные грузы. Отметьте фишкой одного цвета грузовую машину и груз, который она перевозит. Расскажите о её назначении.

Дети. Самосвал — нужен, чтобы перевозить камни, песок.

Грузовик-фургон «Холодильник» (мороженое, птица, мясо); грузовик-фургон «Хлеб» (батоны, булочки, торты); грузовик-фургон «Мука»; грузовик-бочка «Живая рыба», «Огнеопасно» (бензовоз); бетономешалка; грузовик для перевозки автомобилей; для перевозки строительных блоков и панелей; грузовик-фургон зелёного цвета с надписью «Люди» и т.д.

Игра: «Чудесный мешочек»

Цель: уточнить и активизировать словарь по теме.

Оборудование: несколько грузовых и легковых машин, различающихся по внешнему виду в мешке.

Ход. Взрослый по одной достает машины из мешка. Вместе с ребенком рассматривает и обговаривает внешний вид машины (грузовик, гоночная т. д., цвет, материал, назначение. Уточняется название частей машины, их окраска и форма. Взрослый знакомит малыша с обобщением: грузовые машины переводят груды, а легковые - людей.

Игра: "Покатаем в машине игрушки"

Цель: активизировать речь по теме, уточнить понимание некоторых предлогов.

Оборудование: большая грузовая машина, игрушечные пассажиры - кукла, мишка и др.

Ход. Взрослый предлагает ребенку покатавать в машине игрушки. Уточняется название частей грузовой машины, их цвет и форма. Ребенок усаживает «пассажиров» и катает их. Взрослый задает вопросы: «Кто сидит в машине? Что делает кукла? Что делает машина?» Затем он просит поводить машину около стола, у шкафа, за дверью и т. д.

Игра: «Один - много» (с существительными по теме) машина - машины
грузовик - грузовики

колесо - колеса кабина - кабины

фара — фары груз - грузы

пассажир - пассажиры

«Где сейчас машина?»

Цель: учить понимать предложные конструкции.

Оборудование: сюжетные картинки с изображением машины в разных местах.

Ход. Взрослый раскладывает картинки перед ребенком. Затем просит его показать машину, которая подъезжает к дому, стоит около гаража, едет по мосту, и т. д.

Игра: *"Выложи грузовую машину"*

Цель: Учить правильно располагать готовые формы, развивать планирующую функцию речи.

Оборудование: Два кружка, большой и маленький прямоугольники, маленький квадрат.

Ход: Ребенок по образцу взрослого выкладывает грузовик из геометрических фигур. Взрослый активизирует речь малыша вопросами: "Какую фигуру возьмешь сначала? Что это будет у машины? Какие фигуры положишь потом? Чего еще не хватает?" Если ребенок затрудняется, взрослый сам комментирует все действия.

Игра: *"Едет, плавает, летает"*

Цель: упражнять детей в классификации транспортных средств по способу, месту передвижения, по назначению; активизировать слова, обозначающие транспортные средства, профессии людей на транспорте, упражнять в практическом усвоении форм творительного падежа.

Материал: гараж (коробка) и предметные картинки разнообразных транспортных средств; набор листов формата А4 цветной бумаги.

Взрослый. Транспорт может быть наземный и подземный, пассажирский и грузовой, водный и воздушный. Посмотрите на картинки, назовите разные виды транспорта. (Автобус, троллейбус, грузовик, грузовой фургон, пассажирский поезд, самолёт, вертолёт, военный корабль, теплоход, мотоцикл, велосипед.)

А теперь разложите все картинки на «зоны», где они передвигаются: голубая — воздух; тёмно-синяя — вода; коричневая — земля.

Для того, чтобы управлять транспортом, надо быть отличным специалистом, мастером своего дела. Скажите, кто чем управляет.

Например: «Автобусом управляет... водитель».

Грузовик — ... шофёр, поезд — ... машинист, вертолёт, самолёт — ... пилот, корабль — ... капитан, мотоцикл — ... мотоциклист, велосипед — ... велосипедист, ракета — ... космонавт.

Игра: "Восстанови предложение"

Цель: упражнять в практическом усвоении способов согласования слов в простом предложении.

Материал: предметные картинки транспортных средств и символические изображения способов движения.

Взрослый. Постовой дорожной автоинспекции говорит по радиации о своих наблюдениях напарнику. Помогите ему правильно построить предложения.

Легковая машина, ехать, дорога: «Легковая машина проехала по дороге!»

Самолёт, небо, лететь, высоко.

Большой, корабль, волны, плыть.

Трасса, по, гоночный автомобиль, мчаться.

Магазин, около, мотоцикл, останавливаться.

Ехать, тропинка, велосипедист.



ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА «МОРОЗНЫЕ ДЕНЬКИ»

«Один – много»

Задачи: образование существительных множественного числа в именительном и родительном падежах

Например: снеговик – снеговики, снежинка – снежинки, горка – горки, лопата – лопаты, и т.д.; много снега, нет горки и т.д.

«Большой - маленький»

Задачи: продолжать учить образовывать существительные с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Например: снег – снежок, горка – горочка, санки – саночки, сосулька – сосулечка и т.д.

«Назови правильно»

Задачи: Образование сложных слов

Например: снег падает – снегопад, снег убирает машина – снегоуборочная машина

«Назови похожие слова»

Задачи: образование родственных слов

Например: Снег – снеговик, Снегурочка, снежный, подснежник, снежинка; зима – зимний, зимовье, зимушка, зимующий; лёд – льдинка, ледышка, ледяной и т.д.

«Скажи, какой»

Задачи: образование относительных прилагательных от существительных.

Например: одежда для зимы – зимняя, комок из снега – снежный, горка из льда – ледяная и т.д.

«Назови, какой»

Задачи: согласование существительных с прилагательными, учить подбирать прилагательные к заданному существительному

Например: погода (какая?) – зимняя, холодная, морозная, снег (какой?) – мягкий, пушистый, белый, холодный, вьюга (какая?) – холодная, злая, колючая и т.д.

«Скажи по-другому»

Задачи: учить подбирать глаголы к заданному существительному. Подбирать действия к предмету.

Например: снег падает, кружится, летает, опускается, тает, скрипит, опускается и т.д.

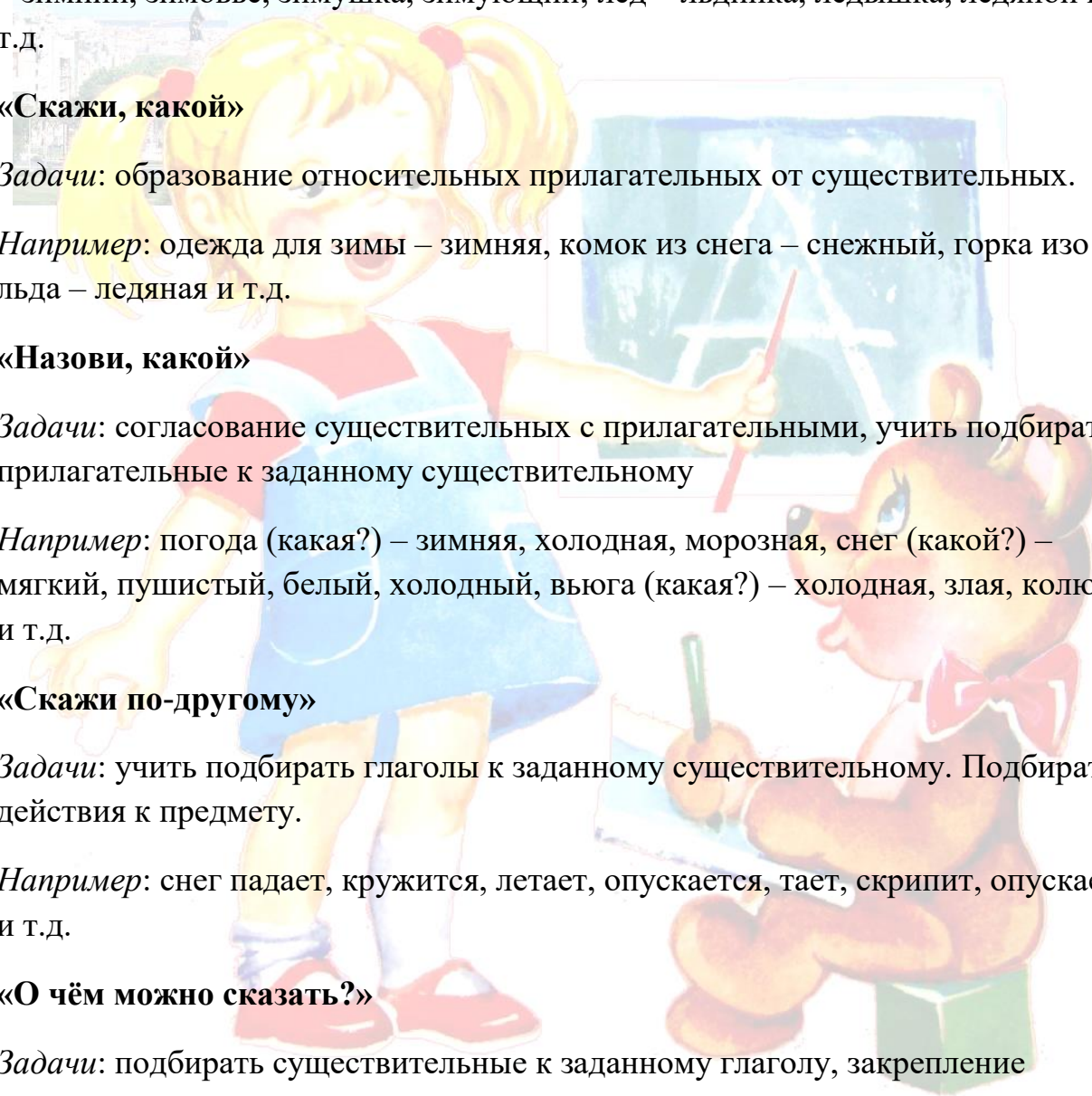
«О чём можно сказать?»

Задачи: подбирать существительные к заданному глаголу, закрепление многозначности глаголов

Например: замерзает река, вода, идёт снег, человек, кружатся снежинки, хлопья и т.д.

«Что сделали?»

Задачи: образование приставочных глаголов.



Например: Ехали – подъехали – съехали, метёт – заметает – подметает и т.д.

«Скажи наоборот»

Задачи: составление сложносочиненных предложений с союзом [а] по образцу.
Усвоение слов-антонимов.

Например: снег мягкий, а лёд твёрдый, снег пушистый, а лёд гладкий, снег белый, а лёд прозрачный и т.д.

«Где, куда, откуда?»

Задачи: употребление предлогов НА, В, ИЗ, С(СО), ПОД, НАД и т.д.

Например: - Где лежит снег? – на земле, откуда падает снег? – из тучи, где кружатся снежинки? – над головой, где хрустит снег? – под ногами т.д.

«Весёлый счёт»

Задачи: учить согласовывать числительные с существительными

Например: одна снежинка, две снежинки, пять снежинок и т.д.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА «ЖИЗНЬ СЕСЕРА И АНТАРКТИКИ»

Игра: "Закончи предложение"

- Морж не мёрзнет в холодной воде, потому что...
- Шерсть северного волка белого цвета, для того, что бы ...
- В наших лесах не встретишь белого медведя, потому что ...

Игра: "Кого не стало".

Полярная сова - нет полярной совы, морж - ..., тюлень - ..., песец - ..., олень - ..., альбатрос - ..., морской котик - ... и т.д.

Игра: "Назови ласково"

Белый медведь - беленький медвежонок, олень - ..., морж - ..., пингвин - ...,

Игра: "Зачем"

- Зачем полярной сове когти?

- Зачем моржу длинные клыки?
- Зачем полярному волку белая шерсть?

Игра: "Один-много"

Морж - моржи, тюлень-..., олень -..., чайка -..., морской котик - ..., полярный волк-...,

Игра: "Сосчитай" (до 10)

Например:

один медведь,

два медведя,

три медведя,

четыре медведя,

пять медведей,

шесть медведей,

семь медведей,

восемь медведей,

девять медведей,

десять медведей;

один пингвин - ..., один морж -

Игра: "Четвёртый лишний"

- морж-олень-кабан-тюлень
- морской котик- зебра-песец-пингвин и т.д.

Игра: "Чей? Чья? Чьи?"

Чьи клыки у моржа? (Моржовые), Чья шерсть у песца? Чьи лапы у медведя? Чей клюв у совы?

Игра: "Подбери признак"

Олень(какой?) рогатый, длинноногий, красивый, благородный, быстрый, шустрый, стремительный;

Пингвин -...,медведь - ...,морж - ...,песец -

Составление описательного рассказа

Например: Пингвин-птица -умеет плавать,нырять,ходить, прыгать,скользить на животе - у него есть голова,туловище,крылья,ноги,хвост -питаются рыбой - место обитания Антарктида - детёныши пингвинята. и.т.д.

Игра: «Составь предложение».

Из данных слов составьте предложения:

На, водятся, Севере, медведи, белые.

Холодно, там, зимой, очень.

Люди, оленей, разводят, там, северных.

Медведи, хищники, белые, это.

Из, делают, шубы, теплые, песца, меха.

Игра: «Скажи какой».

Морж (какой?)- большой, неповоротливый, толстый, неуклюжий.

Северный олень (какой?) - красивый, быстрый, грациозный.

Тюлень (какой?) - черный, блестящий, большой, мокрый.

Белый медведь (какой?) – огромный, сильный, толстолапый.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА "НОВЫЙ ГОД,

МАСТЕРСКАЯ ДЕДАМОРОЗА"

Игра: «один – много»

Задачи: образование существительных множественного числа в именительном и родительном падежах.

Например: снеговик – снеговики, снежинка – снежинки, шар – шары, звезда – звёзды и т.д.; много украшений, нет шаров и т.д.

Игра: «Большой - маленький»

Задачи: продолжать учить образовывать существительные с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.



Например: ёлка – ёлочка, шар – шарик, звезда – звёздочка и т.д.

Игра: «Что делает? Что делают?»

Задачи: Употребление глаголов единственного и множественного числа изъявительного наклонения 3-го лица настоящего времени.

Например: поёт – поют – танцует – танцуют и т. д.

Игра: «Скажи по-другому»

Задачи: учить подбирать глаголы к заданному существительному. Подбирать действия к предмету.

Например: дети веселятся, поют, танцуют, радуются, водят хоровод и т.д.

«Какая ёлочка?»

Задачи: образование уменьшительно – ласкательной формы прилагательных

Например: елочка низенькая, пушистенькая и т.д.

Игра: «Скажи наоборот»

Задачи: составление сложносочиненных предложений с союзом [а] по образцу. Усвоение слов-антонимов.

Например: шарик круглый, а шишка овальная, яблоко большое, а орех маленький, сосулька стеклянная, а снежинка бумажная и т.д.

Игра: «Где, куда, откуда?»

Задачи: употребление предлогов НА, В, ИЗ, С(СО), ПОД, ЗА и т.д.

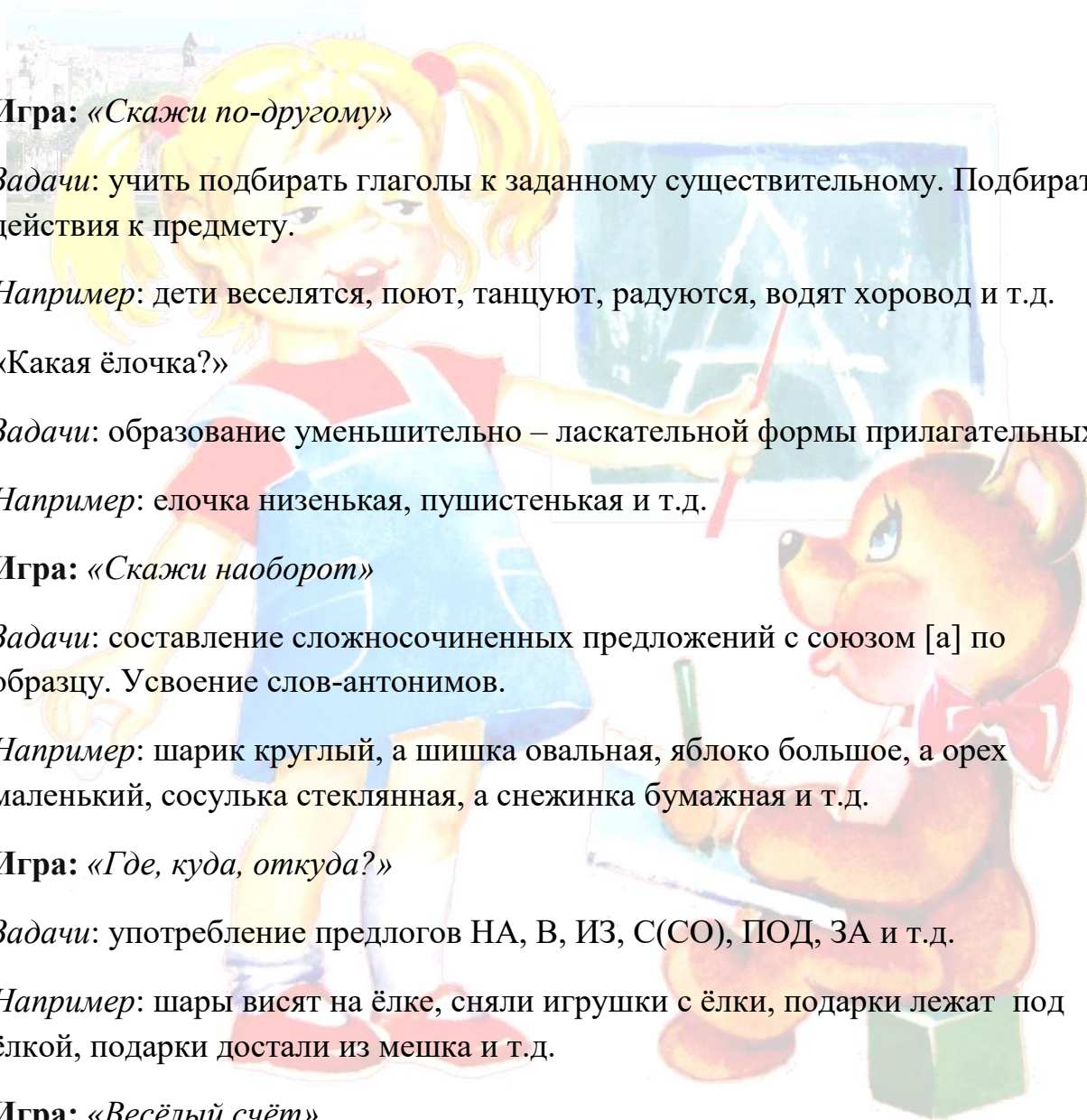
Например: шары висят на ёлке, сняли игрушки с ёлки, подарки лежат под ёлкой, подарки достали из мешка и т.д.

Игра: «Весёлый счёт»

Задачи: учить согласовывать количественные и порядковые числительные с существительными

Например: одна хлопушка, две хлопушки, пять хлопушек, один шар, два шара, пять шаров и т.д.

Игра: «В лесу родилась елочка»



Цель: уточнить и расширить словарь по теме,

Оборудование: настоящая или искусственная елка.

Ход. Взрослый предлагает ребенку рассмотреть елку. Он объясняет, что елка - это дерево, у него есть ствол, ветки, иголки. Речь ребенка активизирует вопросами: «Какого цвета ствол? Какого цвета иголки? Потрогай иголки, Какие они? (острые)» Покази нижние и верхние. Где растет елка?» Затем взрослый и ребенок разучивают первый куплет песенки «В лесу родилась елочка».

Игра: «Один - много» (с существительными по теме).

елка - елки ветка - ветки

иголка — иголки шишка - шишки

Игра: «Украсим елку к празднику»

Цель: расширить и активизировать словарь по теме.

Оборудование: настоящая или искусственная елка, пять-семь елочных игрушек.

Ход. Сначала рассматривается елка без игрушек. Ребенка просит рассказать все, что он знает о ней. Затем уточняют, какой скоро будет праздник и как надо подготовить елку к нему. После этого рассматриваются игрушки. Взрослый активизирует речь ребенка вопросами о цвете игрушек, объясняет, какие бывают игрушки - стеклянные, бумажные, пластмассовые. Предлагает ребенку повесить игрушку, уточняя на какие ветки (*нижние, верхние, длинные, короткие*).

Игра: «Назови ласково» (с существительными по теме)

елка - елочка иголка - иголочка

ветка - веточка шишка - шишечка

шар - шарик

Игра: «Что на елке, а что (кто) под елкой?»

Цель: закрепить понимание предлогов на и под, активизировать словарь по теме.

Оборудование: наряженная елка, игрушечные Дед Мороз и Снегурочка, подарок под елкой.

Ход. Взрослый просит ребенка показать и сказать, что он видит на елке, а что или кого под елкой. Предлоги необходимо выделять голосом.

Игра: «Сложи елочку»

Цель: научить правильно выкладывать елку из треугольников, ориентируясь на их величину, закрепить словарь по теме.

Оборудование: три треугольника зеленого цвета разного размера.

Ход. Ребенок по образцу взрослого выкладывает елку из треугольников. Во время выполнения задания отвечает на вопросы: «Какой треугольник ты положишь сначала? (*большой*) А потом? (*поменьше*) Какой треугольник будет у тебя вверху? (*самый маленький*)». При затруднениях взрослый помогает ребенку. В конце игры ребенок рассказывает о елке (где растет, какого цвета иголки и ствол, чем украшают елку на Новый год).

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА: "ПРАВИЛА ЭТИКЕТА"

Игра: «Наши имена»

Цель: помочь детям и воспитателю запомнить имена детей группы, способствовать развитию внимания, координации движений.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках. Каждый участник должен хлопнуть один (три) раз, повернуть голову к сидящему рядом, улыбнуться ему и громко, чётко назвать своё имя.

Обратить внимание и отметить, кто произнес своё имя чётко, с гордостью; кто – тихо, словно оно ему неприятно.

Игра: «Вежливый котик»

Цель: Дети проговаривают различные вежливые слова, учатся говорить их, помогают тому, кто забыл слово.

Ход игры: Взявшись за руки, ребята водят хоровод вокруг мягкой игрушки, проговаривая:

Все хорошие ребята

Знают добрые слова.

Приходите к нам (котята, медвежата и т. д.)

Рады видеть вас всегда.

Остановившийся на последнем слове напротив игрушки ребёнок, говорит приветливое слово, не повторяя уже сказанного.

Игра: «Каждой вещи своё место»

Цель: Обогащать представления детей о многообразии предметного мира. Развивать внимание, память, мышление. Воспитывать бережное отношение к вещам, предметам, стремление содержать их в порядке и на своих местах.

Материал: Кукла Маша – растеряша; демонстрационные картинки: шкаф для одежды, шкаф для посуды, шкаф для игрушек; раздаточные картинки: посуда, одежда, игрушки.

Ход игры: К ребятам приходит Маша – растеряша и рассказывает о своей беде: все вещи у неё растерялись, перепутались. Маша просит ребят помочь найти каждой вещи своё место

Игра «В театре»

Цель: Объяснить детям элементарные правила поведения в театре; обучить детей правилам приобретения билета в театр и одновременно ввести в словарь детей этикетные выражения, необходимые при приобретении билета в театр материал: Билеты в театр, афиша к театру, знаки – символы что нельзя делать во время просмотра представления.

Ход игры: Воспитатель громко объявляет детям, что приехал театр (звучит весёлая музыка). Предлагает детям приобрести билеты в волшебной кассе (касса работает исключительно на волшебных словах). Дети «покупают» билеты, благодарят кассира и занимают места на стульях (заранее расставленных). Мальчикам предлагается пропустить девочек, девочки благодарят мальчиков.

Воспитатель вместе с детьми рассматривают знаки – символы: «Что нельзя делать во время просмотра представления». Хлопками дети приглашают артистов. После просмотра благодарят их.

Предварительная работа: Заранее, в секрете от других детей, «артисты» - активные дети готовят представление.

Игра : «У меня зазвонил телефон»

Цель: дать понятие, что такое телефон: - это важное средство короткого общения, благодаря которому мы наводим справки, узнаём о здоровье близких и друзей, договариваемся о месте и времени встречи. Знакомить детей с правилами телефонного разговора. Объяснить, что первым заканчивает разговор старший по возрасту и положению, девочка в разговоре с мальчиком. Упражнять детей в умении соблюдать этикет телефонного разговора в различных ситуациях.

Словарная работа: Вежливость, доброжелательность, средство связи, телефон, телефонный аппарат, гудки, звонок, номер, рычажки, трубка.

Пособия: Два телефонных аппарата.

Ход игры: выбираем два участника, которые сменяются другими детьми, жюри из 3 – 4 детей, которое определяет, кто выполнил все условия игры лучше всех.

Раздаётся телефонный звонок, надо как можно скорее взять трубку, но для этого приходится пройти через всю комнату, не задевая столы, стулья; аккуратно поднять трубку с рычажков и сказать «алло» так, чтобы позвонившему человеку стало ясно, что его звонка ждали и ему рады.

Доскажи словечко»

- Растает даже ледяная глыба от слова теплого ... (Спасибо)
- Зазеленеет старый пенёк, когда услышит...(Добрый день).
- Если больше есть не в силах, скажем маме мы ... (Спасибо).
- Друг другу на прощание мы скажем...(до свидания)
- Друг друга не стоит винить, лучше скорее...(извинить).
- До чего ж оно красиво слово доброе...(спасибо).
- Когда виноваты, сказать спешите, прошу вас, пожалуйста...(извините).
- Мальчик вежливый и развитый, говорит, встречаясь...(здравствуйте).
- Когда вас ругают за шалости, вы говорите ...(простите, пожалуйста)
- Если друг попал в беду,...(помоги ему)
- Решай споры словами, ...(а не кулаками)

Игра: «Хорошо или плохо?»

Цель: формировать умения правильно вести себя в обществе, выполнять культурно-гигиенические нормы; учить оценивать сложившуюся ситуацию, анализировать действия других; воспитывать понятие о культурном поведении.

Ход игры. Воспитатель демонстрирует детям сюжетные иллюстрации, отображающие различные ситуации. Например, на картинке нарисовано, как ребенок разбрасывает игрушки, чистит зубы, помогает пожилому человеку подняться по лестнице и т. д. Детям следует определить и аргументировать ответ о том, какая ситуация является положительной, а какая отрицательной.

Игра: «Каждой вещи свое место». Игра-упражнение.

Цель. Закрепить правило «Каждой вещи - свое место». Выяснить знают ли дети расположение игрушек и вещей, необходимых для самостоятельной деятельности.

Методические приемы. Чтение стихотворения «Маша-растеряша», вопросы к детям: - Дети, как вы думаете, почему девочку называют растеряшей?

- Что нужно сделать, чтобы ее не называли растеряшей? Маша не могла ничего найти, потому что не знала хорошего правила.

- Какого, дети?

- А теперь посмотрим, знаете ли вы место каждой вещи.

- Алешенька, принеси мне, пожалуйста, книгу. Спасибо. Олечка, будь добра, подай мне, пожалуйста, куклу Таню. Спасибо. Аленушка, сделай доброе дело, положи Андрюшку-малыша в коляску. Молодец.

- Дети, почему вы ничего не искали и быстро выполнили мои просьбы?

- Мы знаем, где они лежат.

- Да, дети, у каждой вещи должно быть свое место. Есть еще правило *«Где взял, туда положи»*. Оно поможет поддержать порядок в группе.

Игра: «И я».

Цель: Развивать у детей сообразительность, чувство юмора, закреплять правила поведения в общественных местах.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ в том месте, где он остановился, дети говорят: «И я...если эти слова подходят по смыслу.

Я пришла в магазин...Там очень много товара, я решила купить себе кофточку, а платить не стала...

Игра-упражнение: «Мы плывем на пароходе».

Цель. Закрепить правила поведения в транспорте.

Материал для игры: ширма-пароход, касса, стулья, билеты, куклы-дети.

Ход игры. Предложить детям плыть на пароходе. Дети перечисляют правила поведения в транспорте. Воспитатель дополняет. «Капитан» занимает место у штурвала. Дети с билетами спокойно занимают места. Когда все места заняты, заходит воспитатель с куклой Незнайкой. Один из детей уступает место воспитателю. Воспитатель благодарит ребенка. Незнайка начинает громко разговаривать, пытается стать ногами на сиденье, разбрасывает конфетные обертки. Воспитатель просит детей напомнить Незнайке, как надо вести себя в

Игра: «Хорошие, плохие поступки».

Задачи: Воспитывать в детях дружеские взаимоотношения, чувство самоуважения и уважения к другим, умение и желание прийти на помощь взрослым и сверстникам. Обогащать нравственные представления детей на положительных примерах из жизни.

Ход игры. Воспитатель:

- Много славных дел ждет нас в жизни, но прежде всего мы должны вырасти настоящими людьми: какими? *(Добрыми, смелыми, отзывчивыми, воспитанными, умными и т. д.)*

- Еще какими? *(Вежливыми.)*

- Вежливый человек всегда внимателен к людям. Но иногда ребята ведут себя грубо не только со сверстниками и чужими людьми. Грубость, неуважительное отношение – признак плохого воспитания.

- Посмотрите, на этой страничке, разноцветные карточки, на которых нарисованы вопросительные знаки. Эти карточки закрывают картинки, на которых изображены дети в разных ситуациях, вам надо будет рассказать, где дети ведут себя хорошо, а где поступают плохо.

Открыть карточки, нам поможет волчок. Палочку нужно вставить в колёсико, какой цвет на волчке выпадает, карточку с таким цветом мы и будем открывать. *(Воспитатель крутит волчок, открывает карточки, дети рассказывают о том, что изображено на картинках.)*

Игра «Эмоции».

Задачи: Формировать социальную и эмоциональную сферу ребёнка - умение определять и различать человеческие эмоции и чувства. Развивать воображение

Ход игры. Воспитатель:

Бывают чувства у зверей,

У рыб, цветов и у людей

Влияет без сомнения

На нас всех настроение!

- У всех у нас случается так, что нам бывает весело, или мы наоборот мы грустим или злимся, это называется настроение или эмоции. Как вы думаете, от чего меняется наше настроение?

- Настроение меняется от ситуаций, в которых мы с вами можем оказаться. Например, вас похвалили, и у вас стало хорошее настроение, а если вдруг вы плохо поступили и вас за это наказали, то и настроение, скорее всего у вас испортится.

- Посмотрите, на этой страничке стоят человечки, которые повернулись к нам спиной, у них у всех разное настроение. Чтобы узнать какое, кто-то из вас

аккуратно достанет человечка, посмотрит на него, никому не показывая, и постарается изобразить ту эмоцию, которую выражает человечек, а нам с вами

Игра: «*Вежливые слова*»

Цель: Воспитывать в детях культуру поведения, вежливость, уважение друг к другу, желание помочь друг другу.

Материал: сюжетные картинки, на которых изображены разные ситуации: ребенок толкнул другого, ребенок поднял упавшую вещь, ребенок жалеет другого ребенка, и т.д.

Ход игры. Воспитатель показывает карточку и предлагает составить рассказ по картине.

Игра: «*Волшебные слова*»

Цель: вызывать желание следовать тому, что достойно подражания, объективно оценивать поведение, воспитывать доброжелательное и толерантное отношение к людям, умение сравнивать и устанавливать простейшие причинно-следственные связи,

Материал: картины и изображения людей

Ход игры: злые - добрые, больные – здоровые....

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА" В МИРЕ ПРОФЕССИЙ"

Игра: "Доктор"

Цель: уточнить и активизировать словарь по теме

Оборудование: игрушечные атрибуты медика.

Ход. Взрослый предлагает ребенку поиграть в больного и доктора "сначала доктором будет ребенок. взрослый жалуется, что у него болит голова (*рука, нога, ухо и т. д.*). «Доктор» должен осмотреть больного, и "полечить" его. Затем взрослый и ребенок меняются ролями.

Игра: «*Один - много*»

ухо - уши рука - руки нога - ноги и т. д.

Игра: «*Назови ласково*»

нос - носик глаз - глазик рука - ручка голова - головка и т. д.

Игра: «*Строитель*»

Цель: активизировать словарь по теме.

Оборудование: строительный материал (*различные кубики*).

Ход. По образцу взрослого построить городок из домиков. Домик состоит из двух частей (*куб и треугольная крыша*). Взрослый сопровождает все действия речью: «Сейчас мы с тобой построим дом. Поставим красный кубик, а сверху положим синюю крышу». Активизируют речь ребенка, задавая ему вопросы: «*Что поставим сначала? Какого цвета кубик?*» Взрослый обращает внимание ребенка на то, что много домов - это улица.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА "БЛИОТЕКА И КНИГИ"

Игра: «*Живые картинки*».

Цель: развитие воображения.

Дети без слов, используя мимику и жесты, показывают эпизод из знакомого произведения, изображают какого-то персонажа.

Игра: «*Изобрази пословицу*».

Цель: учить детей пользоваться пословицами, понимать их содержание, изображать без слов.

Дети, используя помощь педагога, отображают жестами содержание пословиц. Без труда не выловишь и рыбку из пруда.

Слово- не воробей, вылетит- не поймаешь.

Любишь кататься- люби и саночки возить.

Игра: «*Я- волшебник*».

Цель: вспомнить содержание знакомых сказок.

Дети вспоминают, какие волшебные слова употребляли герои разных сказок и к каким результатам это приводило?

С помощью каких слов можно было сварить в горшочке вкусную кашу?

(«Раз, два, три, горшочек, вари!»)

Каким словам научили Буратино лиса Алиса и кот Базилио?

(«Крекс, фекс, пекс»)

С помощью каких слов можно было вызвать Сивку- бурку?

(«Сивка- бурка, вещий каурка, встань передо мной как лист перед травой»)

Игра: «*Угадай сказку*».

Цель: учить называть произведение, услышав отрывок из него.

По отрывку из произведения дети отгадывают, о каком герое идет речь. Позже ребенок берет на себя роль персонажа и ведет рассказ о герое от первого лица.

Игра: *«Волшебный сундучок».*

Цель: учить детей называть произведение, ориентируясь на предмет из него. Используется сундучок, в котором находятся предметы, которые встречаются в разных сказках.

Игра: *«Карнавал героев сказок».*

Цель: развитие у детей творческих способностей.

Дети в течение дня из подручного материала готовят элементы сказочных костюмов, вечером проводится представление «Кто ты, маска?»

Игра: *«Измени окончание сказки».*

Цель: развитие воображения, обогащение словаря.

Дети рассматривают иллюстрации к знакомому произведению, представляют себя на месте главного героя и изменяют окончание сказки.

Игра: *«Вопрос- ответ».*

Цель: учить детей формулировать вопрос; отвечать на вопросы по содержанию произведения.

Дети делятся на две команды. Педагог задаёт вопросы по содержанию знакомых произведений, дети отвечают на вопросы. Позже сами придумывают вопросы для соперников.

Игра: *«Изобрази чувства героя».*

Цель: учить детей различать эмоции, определять причины их возникновения.

Предложить детям вспомнить героев с разным эмоциональным состоянием: веселый, грустный, злой, обиженный, серьёзный, радостный и т. д. и изобразить это состояние.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА "НАША АРМИЯ"

Игра: *«Какой? Какие?»:*

— солдат — ...солдатский ... (пак); — танк — ...танковый... (экипаж); — снайпер — ...снайперский... (прицел); — враг — ...вражеский... (солдат); — корабль — ...корабельный... (груз); — пехотинец — ...пехотный... (полк); — парашют — ...парашютный... (канат); — моряк — ...морской ... (причал); — храбрец — ...храбрый... (поступок); — вертолет — ...вертолетный... (винт); —

праздник — ...праздничный...(салют); — летчик — ...летный...(отряд); — воин — ...военный...(парад).

Игра: «Подбери парное слово»:

самолет — ...крыло; танк — ...гусеница; пушка — ...ствол; подводная лодка — ...перископ; корабль — ...якорь; собака — ...пограничник; вертолет — ...винт; фуражка — ...козырек.

словесная игра «так это или нет?» «дайте правильный ответ, так бывает или нет?»

- танкист управляет самолетом. у танка нет ствола. артиллеристы стреляют из пушки. десантники служат на подводной лодке. пограничник управляет подводной лодкой. с парашютом прыгают десантники. подводная лодка — это пассажирский транспорт. солдаты защищают свою родину. защитники отечества — это смелые люди. во славу армии гремит праздничный салют. если армия сильна — непобедима и страна.

Игра: «Дополни предложение».

соревнования танкистов в стрельбе проходят на... танкодроме. корабли стоят на... рейде. военные самолеты и вертолеты взлетают с...военного аэродрома (с палубы авианосца или военного корабля). подводные лодки швартуются у...военного причала. пограничники служат на... границе. — зачем нужны пограничники? — пограничники охраняют границу. — и зорко всматриваются в горизонт.

Игра «Военные загадки»

Цель: употреблять имена прилагательные в сравнительной степени, развивать номинативный и адъективный словарь.

Ход: Предложите ребенку отгадать загадки и объяснить, как он догадался, развивать связную речь.

1. Ползет черепаха – стальная рубаха,
Враг в овраг, черепаха – куда враг. (Танк.)
2. Стоят три старушки, вздохнут они да охнут,
Вблизи все люди глохнут. (Пушки.)
3. Петушок без глаз, аметко клюет. (Ружье.)

Спросите у ребенка, какое оружие в действии страшнее, ружье или пушка; пушка или танк? (Пушка страшнее ружья.)

Игра «Подбери признак и действие»

Цель: развивать и обогащать словарь детей по теме.

Защитник Родины (какой?) – смелый, храбрый, мужественный, отважный, доблестный, бесстрашный ...

Защищать Родину – это значит (что делать?) – охранять, беречь, сохранять, оберегать....

Профессия защитника Родины (какая?) – трудная, опасная, почетная, героическая...

Игра «Образуй новое слово»

Цель: образовывать имена прилагательные от существительных, существительные от прилагательных и глаголов, наречия от прилагательных.

Ход игры: предложите образовывать слова по образцу.

Лексический материал:

Сила – сильный, храбрость – ... (храбрый), смелость – ... (смелый), быстрота – ... (быстрый), ловкость – ... (ловкий), находчивость – ... (находчивый), ум – ... (умный).

Храбрый – храбрец, удалый – удалец, умелый – умелец.

Летать – летчик, заправлять – заправщик, грузить – грузчик, разведывать – разведчик.

Быстрый – быстро, смелый – смело, храбрый – храбро, отважный – отважно, легкий – легко.

Игра «Отгадай»

Цель: согласовывать имена прилагательные с существительными.

Ход игры: предложите послушать словосочетания:

отважный пограничник; отважная собака; отважные солдаты.

Попросите угадать, о ком (о чем?) Вы сейчас говорите:

отважный ..., отважные ..., отважная ...

солдатские сапоги; солдатская каска; солдатский котелок.

Попросите угадать, о чем Вы сейчас говорите:

солдатские ..., солдатская ..., солдатский ...

Игра «Кто больше!»

Цель: упражнять в согласовании числительного «один» с

существительными; личные местоимения 3-го лица с

существительными; обогащать номинативный и предикативный словарь.

Ход игры: по действию назвать как можно больше слов, относящихся к этому действию.

Лексический материал:

плывет... {корабль, лодка, пароход, катер);

летит... (самолет, парашют, вертолет, птица, воздушный змей...);

едет... (танк, поезд, автомобиль).

к каждому названному существительному сначала подобрать соответствующее местоимение (он, она, оно, они),
затем – числительное (один, одна, одно, одни).

Игра «Кому – что!»

Цель: употреблять предлог *У* с существительными в родительном падеже, понимать значение слов; обогащать словарь по теме.

Ход игры: попросите договорить начатую Вами фразу.

Бескозырки с ленточками – ... (у моряков). Шлемы – ... (у летчиков, танкистов, десантников). Фуражки – ... (у пограничников).

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА "МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ"

игра: «подарки для мамы»

цели: развивать фонематические процессы, учить подбирать слова с заданным звуком, развивать творческое воображение, совершенствовать мелкую моторику.

ход игры. воспитатель предлагает детям нарисовать подарки для мам, названия подарков содержат звук [ц]
(воспитатель может предложить любой другой звук).

игра: «кем работает мама?»

цели: формировать грамматический строй речи.

ход : воспитатель предлагает детям закончить предложения.

моя мама учит детей, она ... (учительница).

моя мама шьёт одежду, она ... (швея, портниха).

моя мама готовит еду, она ... (повариха).

моя мама занимается спортом, она ... (спортсменка).

моя мама делает массаж, она ... (массажистка).

моя мама продаёт одежду, она ... (продавщица).

моя мама поёт, она... (певица).

моя мама пишет картины, она... (художница).

моя мама пишет книги, она... (писательница).

Игра :«мама печет пироги»

Чему учится ребенок: образовывать имена прилагательные от существительных.

Ход игры: предложите ребенку прослушать рифмовку:

Пирогов мы напечем, Всех мы в гости позовем, Самовар поставим, Песни петь мы станем!

Расскажите ребенку о том, что мама любит печь пироги с разной начинкой.

Предложите ему помочь вам и назвать пироги, которые напекла мама к празднику. Например: Пирог с капустой. — Какой пирог? — Капустный пирог.

Лексический материал

Пирог с грибами. — Какой пирог? — Грибной пирог.

Пирог с картошкой. — Какой пирог? — Картофельный пирог.

Пирог с клубникой. — Какой пирог? — Клубничный пирог.

Пирог с яблоками. — Какой пирог? — Яблочный пирог.

Усложнение возможно за счет увеличения лексического материала.

Игра: «Мама-воспитатель»

Чему учится ребенок: правильно согласовывать числительные «два», «пять» с именами существительными в косвенных падежах.

Оснащение: карточки с цифрами 1, 2, 5.

Ход игры: расскажите ребенку, что у мам бывают разные профессии.

Предложите рассказать о том, какая профессия у его мамы. Прочтите рифмовку о маме-воспитателе:

Маму, мамочку свою Очень сильно я люблю. Мама деткам помогает, Никого не потеряет.

Надо с детками играть, На прогулке их считать.

Вспомните вместе с ребенком о том, что в детском саду в группе есть дети с одинаковыми именами. Предложите ребенку рассказать, сколько детей с названными именами в группе. Объясните правила игры: «Я буду называть имя и показывать карточку с цифрой, а ты — составлять фразу (по образцу)».

Например: Саша (покажите карточку с цифрой 1). Ребенок составляет фразу «Один Саша».

Лексический материал

Катя. Цифра 5. — Пять Кать.

Петя. Цифра 2. — Два Пети.

Ванечка. Цифра 1. — Один Ванечка.

Усложнение возможно за счет увеличения количества имен.

Игра: «Я — мы»

Чему учится ребенок: изменять глаголы настоящего времени по числам; согласовывать их с местоимениями «я», «мы».

Ход игры: попросите ребенка подойти к зеркалу и рассказать вам о том, кого он там видит. (Я вижу себя.)

Спросите, как еще можно назвать того, кого он видит в зеркале, не употребляя имени. (Я.)

Предложите ребенку встать перед зеркалом вместе с мамой. Спросите его о том, кого он видит в зеркале? (Себя и маму.)

Спросите, как можно назвать себя и маму одним словом. (Мы.)

Предложите ребенку закончить начатое вами предложение.

Лексический материал

Я на солнышке лежу. — Мы на солнышке... лежим.

В небо синее гляжу. — В небо синее... глядим.

Я клубнику собираю. — Мы клубнику... собираем.

В рот по штучке отправляю. — В рот по штучке... отправляем.

Я ромашки собираю. — Мы ромашки... собираем.

И букетик составляю. — И букеты... составляем.

Я букетом люблюсь. — Мы букетами... любимся.

Усложнение возможно за счет увеличения количества рифмовок.

Игра: «Отгадай загадку»

Чему учится ребенок: отгадывать загадки, называя отгадку в винительном падеже; развивать абстрактное мышление.

Ход игры: прочтите загадку. Предложите ребенку сказать отгадку. Попросите его рассказать, почему они так решил.

Целует, обнимает, К сердцу прижимает. Одежду покупает, Стирает, убирает...

Все она умеет, Всех она жалеет. Угадайте-ка, друзья, Это... мамочка моя.

Добрая, седая, Всем нам помогает, Вяжет нам носочки И сидит до ночи С нами у постели, Если мы болеем. Кто это такая? Бабушка родная. Доктора не бойтесь, дети! Он добрее всех на свете, С ним давно знакома я — Это ... мамочка моя.

Усложнение возможно за счет увеличения количества загадок о маме, бабушке, женщинах.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА "ЖИЗНЬ МОРЕЙ И ОКЕАНОВ"

Игра «Отгадай, какое слово задумано»

Цели: развивать фонематические процессы, слуховое внимание, мышление, учить определять первый и последний звуки в слове.

Ход игры. Перед детьми карточки с изображениями морских животных. Воспитатель называет первый и последний звук в слове, а дети отгадывают, какое слово задумано. Тому, кто отгадал, вручается карточка с изображением задуманного. Выигрывает тот, у кого в конце игры окажется большее количество карточек.

Слова: скат, кит, акула, черепаха, рыба, щука, рак, краб, окунь, колюшка, сом.

Игра: «Сосчитай-ка»

Цели: формировать грамматический строй речи, учить согласованию числительного с существительным в роде, числе и падеже.

Ход игры. Игра проводится с мячом по кругу. Воспитатель начинает счёт, дети продолжают (от 1 до 10).

пример:

Один скат, два ската, три ската... десять скатов.

Слова: кит, акула, медуза и т. п.

Затем воспитатель усложняет задание, предложив детям считать, кого нет.

пример:

Нет одной акулы, нет двух акул...

Можно предложить посчитать, «с кем мы встретились».

пример:

Я встретил одного кита, я встретил двух китов...

Игра «Составь слово из слогов».

Цели: развивать слуховое внимание, совершенствовать навык слогового синтеза.

Ход игры. Воспитатель сообщает детям, что слова «размыло морской водой» и остались только слоги. Дети прослушивают ряд слогов и составляют из них слова.

Пример:

ДУ-ЗА-МЕ — медуза

КУ-А-ЛА — акула

БА-РЫ — рыба

ЛЕНЬ-ТЮ — тюлень
ФИН-ДЕЛЬ — дельфин
ПА-ЧЕ-РЕ-ХА — черепаха

Игра: «Кто (что) лишнее и почему?» четвертый лишний

Кит, осьминог, рыба, ёж.

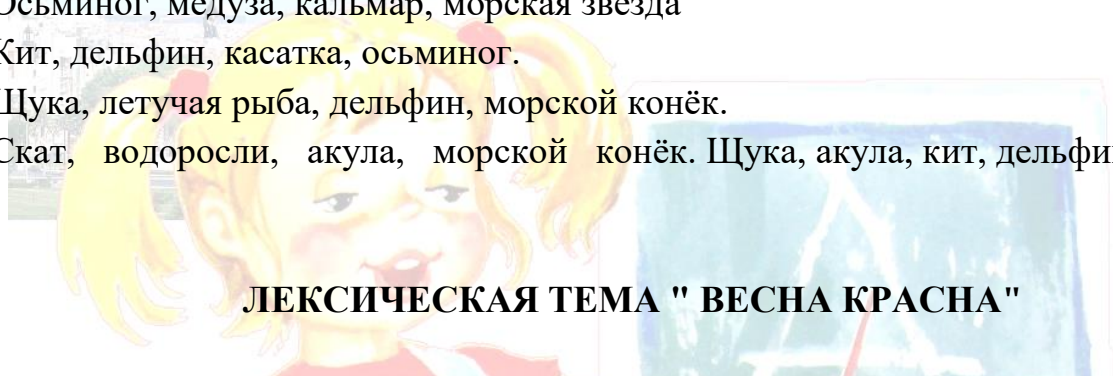
Водоросли, кораллы, рябина, актинии.

Осьминог, медуза, кальмар, морская звезда

Кит, дельфин, касатка, осьминог.

Щука, летучая рыба, дельфин, морской конёк.

Скат, водоросли, акула, морской конёк. Щука, акула, кит, дельфин.



ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА " ВЕСНА КРАСНА "

Игра « Без чего не может быть весны?»

Цель: упражнять в подборе существительных и в правильном согласовании слов.

Весна не может быть без ... (яркого солнца).

Весна не может быть без ... (луж).

Весна не может быть без... (ручейков).

Весна не может быть без... (грозы).

Весна не может быть без...(майских жуков).

Весна не может быть без...(проталин).

Весна не может быть без...(капли).

Весна не может быть без...(подснежников).

И т.д.

Игра «Назови словечко»

Цель: актуализация словаря. Формировать умение подбирать слова-признаки, согласовывать существительное с прилагательными.

У логопеда в руках желтые полоски. Он приглашает детей выйти и встать вокруг желтого круга.

Л: *Перед нами солнышко. Чтобы оно засияло и стало греть, нам нужно сделать лучики. Каждый из вас возьмет у меня по одному лучику и положит на солнышко, сказав о том, какая бывает весна, например: теплая, ласковая...*

Игра «С кем или с чем дружит весна?»

Цель: расширить и активизировать словарь по теме, формировать навык составления предложений с союзом *потому что*.

Выставляются картинки: снеговик, солнышко, птицы, насекомые, снег, подснежники и предлагает детям сказать, с кем или с чем дружит весна.

Например, *весна дружит с птицами, потому что весной птицы прилетают из теплых стран. Весна не дружит со снеговиком, потому что весной он тает.*

Игра «Подбери слово»

Цель: подбор существительных к глаголу.

Греет... (солнце)

Тает... (снег)

Журчит... (ручей)

Набухают...(почки)

Капает...(капель)

Игра «Подбери как можно больше слов - действий?»

Цель: продолжать активизировать в словаре детей глаголы.

Солнце - ...греет, светит, пригревает, восходит, садится, ослепляет, освещает.

Снег - ...тает, темнеет, чернеет, оседает, падает.

Сосульки - ...капают, тают, падают, висят.

Ручей- ...бежит, течет, журчит, звенит.

Птицы- ... прилетают, поют, щебечут, выют гнезда, выводят птенцов.

Игра «Подбери как можно больше слов – признаков»

Цель: актуализация словаря. Формировать умение подбирать слова-признаки, согласовывать существительные с прилагательными.

Солнце (какое?) – яркое, весеннее, тёплое, лучистое.

Почки (какие?) – клейкие, набухшие, ароматные.

Листья (какие?) – зелёные, душистые, молодые.

Ручьи (какие?) – весёлые, звонкие, быстрые, шумные.

Игра « Один - много»

Цель: согласование имен числительных и имен существительных.

Одна что? (Лужа.) Если несколько, то как о них скажем? (Лужи.) А много чего? (Луж.)

Ручей - ручьи – ручьев.

Дерево - деревья – деревьев.

Туча – тучи – туч.

Проталина – проталины – проталин.

Сосулька – сосульки – сосулек.

Лужайка – лужайки – лужаек.

Почка – почки – почек.

Гроза – грозы – гроз. И т. д.

Игра «Назови ласково»

Цель: совершенствование грамматического строя речи. Образование существительного с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Ручей - (ручеек)

Солнце - (солнышко)

Гнездо - (гнездышко)

Лист – (листик)

Птица – (птичка)

Дерево – (деревце) и т. д.

Игра «Наоборот»

Цель: учить подбирать антонимы к словам.

Снег зимой чистый, а весной ...

(грязный)

Зимой дни холодные, а весной ...

(теплые)

Зимой солнце тусклое , а весной ...

(яркое)

Зимой небо пасмурное , а весной... (ясное)

Игра «Посчитай-1,2,5».

Цель: согласование имени существительного с числительными.

Один ручей – два ручья – пять ручьев.

Одно дерево – два дерева – пять деревьев.

Одна блестящая сосулька – две блестящие сосульки – пять блестящих сосулек.

И т. д.

Игра «Найди ошибки»:

Цель: развивать слуховое внимание, обогащать словарный запас по теме.

Предлагается детям найти ошибки в тексте (в скобках указаны правильные ответы). Сначала читает весь текст целиком. Спрашивает какие ошибки заметили дети. Затем читает по одному предложению, дает возможность ребятам найти остальные ошибки. Просит, исправляя предложение, повторять его верно целиком.

Вот и наступила весна. Весело журчат ручьи, с крыш капают сосульки - начался листопад (капель). День становится все короче (длиннее), а ночи длиннее (короче). Возвращаются зимующие (перелетные) птицы. Люди позаботились о грачах (скворцах) - сколотили скворечники. Просыпаются от зимнего сна насекомые: мухи, бабушки, пчелы. Вот-вот зацветут первые весенние цветы - колокольчики.

Игра «Почемучка»

Цель: составление предложений с союзом **потому что** .

Почему тает снег?

Почему бегут ручьи?

Почему журчат ручьи?

Почему набухают почки?

Почему прилетают птицы?

Почему появляются насекомые? И т.д.

"Зайка и его любимый цветок"

Цель: Уточнить и расширить словарь по теме.

Оборудование: Игрушечный зайчик и настоящий или изображенный на картинке одуванчик.

Ход: Взрослый рассказывает ребенку, что сегодня в гости к нему пришел зайчик. Зайка здоровается с малышом и показывает ему свой любимый цветок-одуванчик, это дикий цветок, так как никто за ним не ухаживает, растет одуванчик на лугу - луговой. Затем показывает листья, стебель, пушинки, спрашивает как это все называется, какого цвета. После беседы предлагает ребенку подуть на одуванчик, чтобы сдуть пушинки. Можно подуть на импровизированный одуванчик – кусочек ваты. Заканчивается игра чтением ребенку стихотворения Г. Виеру "Одуванчик"

Одуванчик, до чего ж

Ты на облачко похож.

Страшно даже и взглянуть:

Как бы облачко не сдуть.

"Сплетем веночек"

Цель: Учить согласовывать существительное с числительным

Оборудование: Настоящие одуванчики.

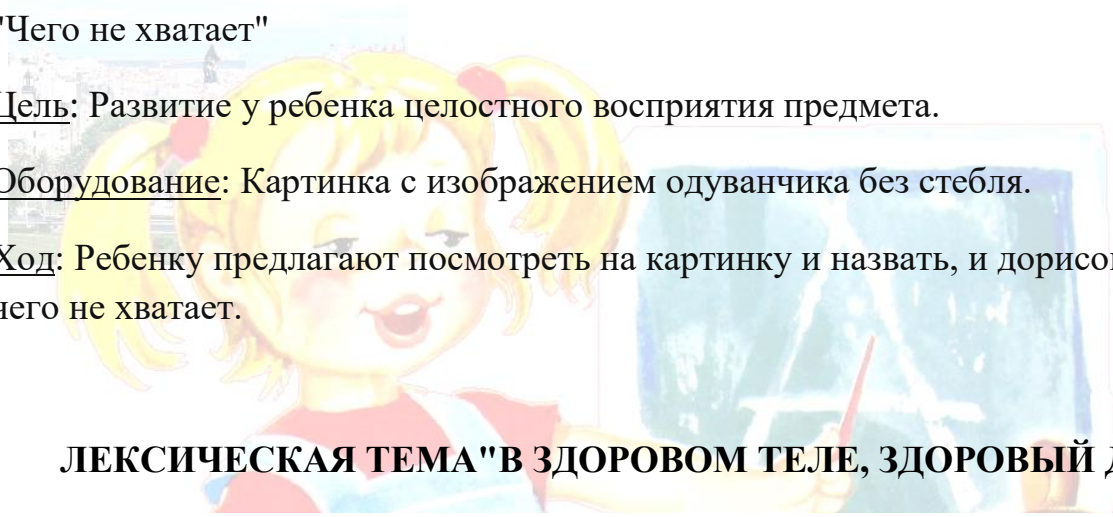
Ход: Взрослый плетет венок, проговаривая с ребенком словосочетания: "Один одуванчик, два одуванчика, три одуванчика, много одуванчиков. " Аналогично можно собрать букет.

"Чего не хватает"

Цель: Развитие у ребенка целостного восприятия предмета.

Оборудование: Картинка с изображением одуванчика без стебля.

Ход: Ребенку предлагают посмотреть на картинку и назвать, и дорисовать то, чего не хватает.



ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА "В ЗДОРОВОМ ТЕЛЕ, ЗДОРОВЫЙ ДУХ"

Игра: «Ты – моя частичка»

Цель: систематизировать представления детей о частях тела, развивать речь, внимание, память.

Материал: мяч

Ход : воспитатель бросает мяч каждому ребёнку, задавая вопрос.

Я – личико, ты – моя частичка. Ты кто? (*глаза, бровь, нос и т. д.*)

Я – голова, ты – моя частичка. Ты кто? (*волосы, уши*)

Я – туловище, ты – моя частичка. Ты кто? (*спина, живот.*)

Игра: «Узнай и назови овощи»

Цель: закрепить названия фруктов, овощей, формировать умения узнавать их по описанию воспитателя

Ход игры: воспитатель описывает какой-либо овощ (фрукт, а дети должны назвать этот овощ (*фрукт*)).

Игра :«Чистоплотные дети»

цель : Проверить знания детей о предметах гигиены и их назначении.развивать умения обобщать категории предметов.

Ход : Воспитательница говорит детям, что хочет убедиться в том, что они чистоплотные и аккуратные: пусть они скажут, что нужно для того, чтобы волосы, руки и лицо были чистыми (*чем больше они смогут об этом рассказать, тем лучше*).

Затем воспитательница говорит: «*Руки*». Дети, которых она вызывает, отвечают: «*Мыло, щетка, полотенце*». Подобным же **образом дети реагируют на слова «волосы»** (гребень, щетка, ножницы, шампунь, мыло, «*купание*» (ванна, полотенце, душ, умывальник, губка, мыло и пр.).

Вариант. Воспитательница задает вопрос: «*Что нам нужно, когда мы утром встаем?*» Дети знают, что должны назвать предметы гигиены, которые используются утром (*щетка для рук, паста, мыло, платок*).

Игра: «*Азбука здоровья*»

Цель: систематизировать представления детей о здоровье и здоровом образе жизни, развивать речь, внимание, память.

Материал: иллюстрации

Ход : играют от 1 до ... человек. Воспитатель называет правило, а ребёнок находит карточку – иллюстрацию этого правила. Или воспитатель показывает карточку, ребёнок говорит, что нужно делать в данной ситуации.

Игра «*Чудесный мешочек*».

Задачи: закреплять знания о предметах личной гигиены и их предназначении. Развивать тактильные ощущения, словесно-логическое мышление, память, грамматически правильную речь.

Материал: мешок, расчёска, зубная щётка и паста, мыло, шампунь, мочалка, носовой платок, полотенце, ножницы.

Описание: дети на ощупь угадывают предметы личной гигиены и рассказывают, для чего они предназначены, и как ими пользоваться.

Игра «*Вредно – полезно*».

Задачи: формировать представления о мерах профилактики и охраны здоровья. Развивать зрительное восприятие, произвольное внимание, логическое мышление, грамматически правильную речь.

Материал: парные карточки противоположные по значению к здоровью, фишки-картинки с изображением действий вредных или полезных в той или иной ситуации.

Описание: Вариант 1. Ребёнку предлагается рассмотреть картинки, и определить: на каких из них изображены действия, вредящие здоровью человека, а на каких наоборот являющиеся полезными.

Вариант 2. Ребёнку предлагаются парные карточки противоположные по значению к здоровью. Ему необходимо заполнить пустые окошки на них фишками-картинками, соответствующими условиям заданной ситуации.

Игра «Что сначала - что потом (режим дня)»

Задачи: закреплять представления о том, что соблюдение правильного режима дня полезно для здоровья. Формировать умение связно, последовательно объяснять свои действия.

Материал: сюжетные картинки с изображением действий, характерных для определенного периода суток.

Описание: предложить ребёнку разложить картинки в правильной последовательности, объяснить свой выбор.

Игра: "Два и две"

Цель: познакомить ребенка с числительными два и две, научить употреблять их в речи.

Оборудование: зеркало.

Ход: Взрослый объясняет ребенку перед зеркалом, что у него два глаза. Затем он предлагает малышу подумать, чего у него еще два. Ребенок показывает и называет части тела. Взрослый исправляет все допущенные малышом при подборе слов ошибки.

Игра: «Вспомни, что делает»

Цель: уточнение, расширение и активизация глагольного словаря по теме.

Оборудование: картинки с изображением мальчика, девочки, мамы, папы.

Ход. Взрослый показывает малышу картинку с изображением мальчика и предлагает подумать и сказать, что может делать мальчик (*ходить, бегать, прыгать, есть, играть, рисовать и т. д.*). Аналогично происходит подбор действий по другим картинкам.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМ "ЗАГАДКИ КОСМОСА"

Игра: «Солнце и Земля».

Цель: объяснить Детям соотношение размеров Солнца и Земли Оборудование: большой мяч и бусина.

Размеры нашего любимого светила по сравнению с другими звездами невелики, но по меркам огромны. Диаметр Солнца превышает 1 миллион километров.

Сошнитесь, даже нам, взрослым, трудно представить и осмыслить такие размеры.

«Представьте себе, если нашу солнечную систему уменьшить так, чтобы Солнце стало размером с этот мяч, Земля тогда бы вместе со всеми городами и странами, горами, реками и океанами, стала бы размером с эту бусину.»

Игра « Скажи наоборот»

- планеты близкие – планеты далёкие
- звезда тусклая – звезда яркая
- небо светлое – небо тёмное
- хвост кометы длинный – хвост кометы короткий
- звезда горит – звезда гаснет
- Солнце горячее – Луна холодная
- звезда светит высоко – светит низко
- звезда карликовая – звезда гигантская
- улететь в космос – прилететь из космоса
- закрыть люк ракеты – открыть люк ракеты
- ракета взлетает – ракета приземляется

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА " НИ КТО НЕ ЗАБЫТ, НИЧТО НЕ ЗАБЫТО, ДЕНЬ ПОБЕДЫ"

Игра «Кто где служит?»

Цель: обогащать словарный запас существительными, обозначающими военные профессии.

Ход игры: попросите закончить начатую Вами фразу.

В артиллерии служат (кто?) ...артиллеристы. В зенитных войсках служат ... (зенитчики). В небе нашу Родину охраняют ...(летчики). В пехоте служат ...(пехотинцы). В море несут службу ...(моряки). На границе охраняют Родину ... (пограничники). В кавалерии служат ...(кавалеристы).

Игра «Кем я хочу быть?»

Цель: употреблять существительные в творительном падеже, актуализировать словарный запас по теме.

Ход игры: попросите детей рассказать о том, кем они хотят стать, когда вырастут.

Я хочу быть артиллеристом (зенитчиком, танкистом, пограничником, вертолетчиком, автоматчиком, парашютистом, пулеметчиком, пехотинцем, моряком...)

Игра «Не ошибись»

Цель: образовывать прилагательные от существительных, составлять предложения с предлогом *В*, расширять словарь.

Ход : попросите ребенка рассказать, в каких родах войск служат военные.

Артиллеристы служат ... (в артиллерийских войсках). Танкисты служат ... (в танковых войсках). Пехотинцы служат ... (в пехотных войсках). Ракетчики служат... (в ракетных войсках). Пограничники служат ... (в пограничных войсках). Зенитчики служат... (в зенитных войсках). Десантники служат... (в десантных войсках).

Игра «Кому что нужно?»

Цель: обогащать словарь номинативной лексикой.

Ход: попросите ребенка договорить начатую Вами фразу.

Танкисту нужен танк. Десантнику нужен парашют. Вертолетчику нужен....
Артиллеристу нужен ... Автоматчику нужен... Летчику нужен ...

Игра «Сосчитай»

Цель: упражнять в согласовании существительных с числительными один, два, пять;актуализировать словарный запас по теме.

Ход : попросите назвать предметы (танк, пулемет, автомат, пушка, парашют...) с числами 1, 2, 5.

Один танк, два танка, пять танков. У меня пять танков.

Игра «Один – много»

*Цель:*образовывать форму родительного падежа множественного числа существительных, обогащать словарь по теме.

Ход игры: предложите назвать много предметов, употребляя слово «много».

Один пистолет – много пистолетов, один пулемет – много пулеметов, один герой – много героев и т.д.

Игра «Кому – что!»

Цель: употреблять предлог *У* с существительными в родительном падеже, понимать значение слов; обогащать словарь по теме.

Ход игры: попросите договорить начатую Вами фразу.

Бескозырки с ленточками – ... (у моряков). Шлемы – ... (у летчиков, танкистов, десантников). Фуражки – ... (у пограничников).

Игра «Найди пару»

Цель: уточнить значение слов; обогащать словарь детей номинативной лексикой по теме.

Ход игры: покажите ребенку картинки, попросите его подобрать пару,

Бинокль – очки; планшет – портфель; ружье – пистолет;
Мундир – костюм; фуражка – шляпа; сапоги – кроссовки.

Игра «Найди картинку»

Цель: понимать значение слов; обогащать словарный запас по теме.

Оснащение: предметные картинки с изображением военной техники.

Ход игры: рассмотрите с детьми картинки.

Найти и назвать картинку с изображением техники, о которой можно рассказать, используя предложенные слова:

аэродром, крылья, небо, пилот;
колеса, броня, механик-водитель;
причал, капитан, море, палуба, моряк;
люк, броня, гусеница, оружейная башня и т.д.

Игра «Кто это или что это?»

Цель: различать одушевленные и неодушевленные предметы.

Оснащение: мяч.

Ход игры: предложите ребенку, поймав мяч, поставить к словам вопросы «кто это?» или «что это?» и вернуть мяч обратно.

Лексический материал: танк, танкист, корабль, капитан, ружье, стрелок, собака, граница, пограничник, крепость

Игра «Назови слова-неприятели»

Цель: сопоставлять предметы и явления по временным и пространственным отношениям (по величине, цвету и качеству), подбирая антонимы.

Ход игры:

Назвать слова, противоположные по смыслу:

Друг – враг, хороший – ..., день – ..., (ночь), радость – ..., (горе, беда), жара – ..., (холод), зло – ..., правда – ..., хорошо – ..., тяжело – ..., высоко – ..., можно – ..., трудно – ..., быстро – ..., говорить – ..., поднимать – ..., зажигать – ...

В пословицах найти слова, противоположные по смыслу.

Родимая сторона — мать, а чужая — ... (*мачеха*). От Родины веет теплом, от чужбины ... (*холодом*). Собака лает на смелого, кусает ... (*трусливого*). Худой мир лучше доброй ... (*ссоры*). Мир строит, а война ... (*разрушает*). Человек от лени болеет, а от труда ... (*здоровеет*).

Предложите ребенку объяснить, как он понимает эти пословицы.

Игра «Образуй новое слово»

Цель: образовывать имена прилагательные от существительных, существительные от прилагательных и глаголов, наречия от прилагательных.

Ход игры: предложите образовывать слова по образцу.

Лексический материал:

Сила – сильный, храбрость – ... (храбрый), смелость – ... (смелый), быстрота – ... (быстрый), ловкость – ... (ловкий), находчивость – ... (находчивый), ум – ... (умный).

Храбрый – храбрец, удалый – удалец, умелый – умелец.

Летать – летчик, заправлять – заправщик, грузить – грузчик, разведывать – разведчик.

Быстрый – быстро, смелый – смело, храбрый – храбро, отважный – отважно, легкий – легко.

Игра «Слушай команду!»

Цель: образовывать из неопределенной формы глаголов глаголы 1-го лица единственного или множественного числа, развивать предикативную функцию речи.

Ход игры: скажите ребенку, что Вы – командир, а он – рядовой и должен выполнять ваши команды. Предложите ему варианты команды и ответа на нее: «Стрелять!» — «Есть, я ... (стреляю!)» Отдавайте ребенку команды по образцу: «Ползти!» — «Есть, я ... (ползу!)» «Встать!» — «Есть, я ... (стою!)».

Игра «Военные загадки»

Цель: употреблять имена прилагательные в сравнительной степени, развивать номинативный и адъективный словарь.

Ход игры:

Предложите ребенку отгадать загадки и объяснить, как он догадался, развивать связную речь.

4. Ползет черепаха – стальная рубаха,
Враг в овраг, черепаха – куда враг. (Танк.)
5. Стоят три старушки, вздохнут они да охнут,
Вблизи все люди глохнут. (Пушки.)
6. Петушок без глаз, аметко клюет. (Ружье.)

Спросите у ребенка, какое оружие в действии страшнее, ружье или пушка; пушка или танк? (Пушка страшнее ружья.)

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА "ЖАРКИЕ СТРАНЫ"

Игра: *"Назвать известных животных жарких стран"*

Цель: Уметь анализировать и подбирать правильный ответ на вопрос:

- Кто из животных откладывает яйца, чтобы вывести детёнышей?
- Кто из животных носит прочный панцирь? Для чего?
- Кто как передвигается?
- Кто чем питается?
- Назови самое длинношее; длинноносое; выносливое животное.
- Для чего жирафу длинная шея, а верблюду - горбы?

Игра: *«Подбери признак»*

Цель: поиск прилагательных

жираф (какой) – высокий, длинношей, осторожный, пятнистый, важный...
львица (какая) - ...

слоны (какие) - ...
тигр (какой) - ...
черепаха (какая) - ...

Игра «Чьё это?» -

Цель: умение образовывать притяжательные прилагательные.

грива льва (чья грива) – ... львиная
шея жирафа (чья шея) - ... жирафья
хвост обезьяны (чей хвост) - ... обезьяний
хобот слона (чей) - ... слоновый
горб верблюда (чей) - ... верблюжий
лапа тигра (чья) - ... тигриная

Игра «Сосчитай до пяти»

Цель: согласование существительных с числительными

одна полосатая зебра
две полосатые зебры
три полосатые зебры
четыре полосатые зебры
пять полосатых зебр

Игра «Подумай и ответь»

Цель: развитие слухового внимания

• Слон выше бегемота, но ниже жирафа.

Кто самый высокий? Кто самый низкий? А кто ниже жирафа?

Игра «Продолжи предложение»

Цель: употребление существительных в косвенных падежах

В наших лесах не водится ни слонов, ни зебр, ни львов, ни жирафов, ни тигров

В Африке живут слоны со слонятами, зебры с зебрятами, львы с львятами,
жираф с

жирафятами, верблюды с верблюжатами, тигры с тигрятами ...

Игра: «Назови лишнее слово»

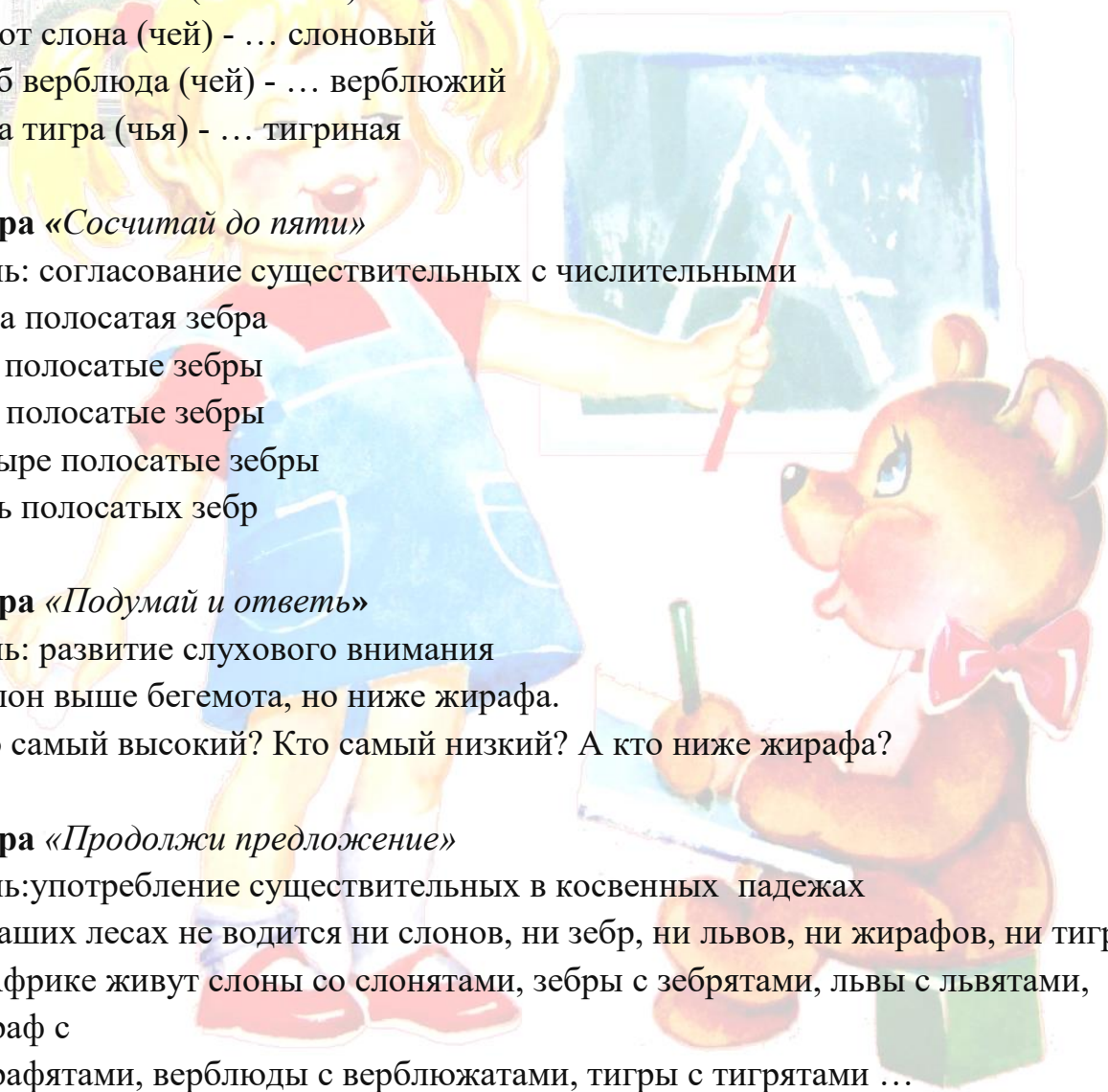
Цель: развитие мыслительной активности

Слон, лев, собака, тигр.

Крокодил, кенгуру, жираф, кошка.

Носорог, бегемот, Африка, зебра.

Жираф, лев, черепаха, слон.



ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМ - СКОРО ЛЕТО!

Игра: «Что бывает летом?»

Проводится аналогично игре «Что бывает осенью?».

«Спасибо, лето!»

Цель: расширить и активизировать словарь по теме.

Оборудование: разноцветная коробочка с дарами лета (ягоды, грибы, орехи, овощи, фрукты, созревшие к моменту игры).

Ход. Игру лучше всего проводить на улице (идеальное место - дача). Выйдя на улицу, ребенок замечает красивую коробочку (на столе, на ступеньках, скамейке и т. п.) Открыв сундучок, малыш обнаруживает в нем дары лета. Доставая по одному плоды, орехи и ягоды, ребенок рассматривает их, описывает цвет, форму, пробует на вкус (то, что можно). Взрослый активизирует речь малыша вопросами, помогает в подборе слов.

Игра: «Один - много»

Цель: расширить и активизировать словарь существительных

Ход: дождь - дожди гроза - грозы

радуга - радуги молния - молнии

река — реки мяч - мячи

ягода - ягоды гриб - грибы

фрукт - фрукты овощ - овощи

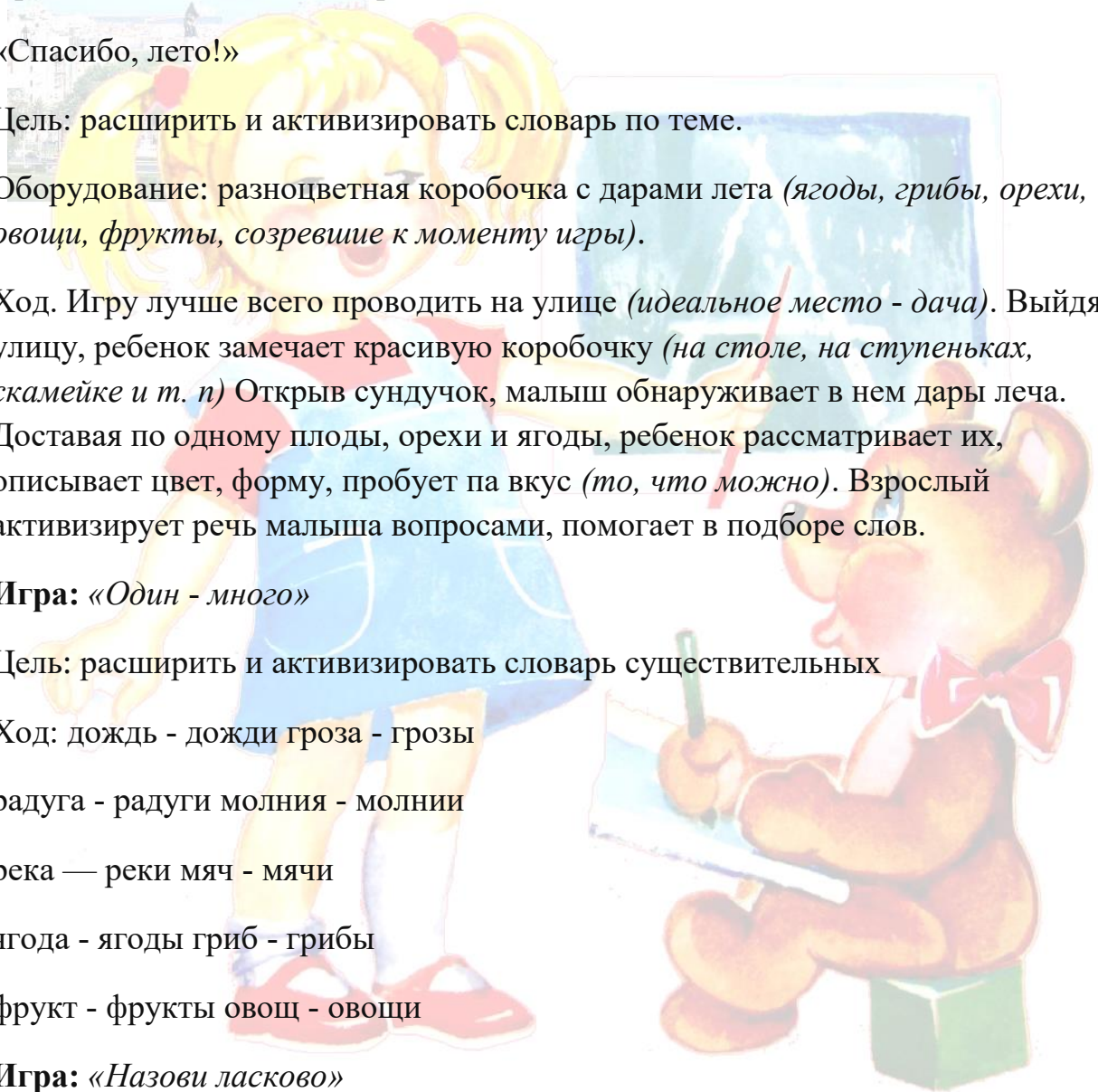
Игра: «Назови ласково»

Цель: расширить и активизировать словарь существительных

Ход: солнце - солнышко ягода - ягодка

гриб - грибок мяч - мячик

ведро — ведерко дождь - дождик



река - речка

Насекомые.

Игра: "Забавная шкатулка"

Цель: Уточнить и расширить словарь по теме.

Оборудование: Картинки с изображением жука, бабочки и божьей коровки в шкатулке.

Ход: Взрослый демонстрирует ребенку шкатулку и читает стихотворение: Я картинки положила В разноцветный сундучок. Ну-ка, Катя (*Саша и т д*) загляни Вынь картинку, назови. Ребенок по одной достает картинки, называет насекомое, его части, цвет крыльев, усов и пр. Взрослый обобщает все картинки: «*Это насекомые*».

Игра: "Угадай, кто улетел?"

Цель: активизировать словарь по теме.

Оборудование: 3-4 картинки с изображением насекомых.

Ход. Взрослый раскладывает в ряд на столе картинки. Ребенок их называет. Затем взрослый предлагает малышу закрыть глаза, а сам в это время убирает одну картинку Ребенок открывает глаза и называет, какое насекомое улетело.

Игра: "Один – много"

Цель: расширить и активизировать словарь существительных

Ход: жук - жуки бабочка - бабочки

божья коровка - божьи коровки муха - мухи

и т. д.

Игра: "Где бабочка?"

Цель: формировать понимание предлогов.

Оборудование: бумажная бабочка, искусственный или настоящий цветок.

Ход. Взрослый выполняет различные действия с бабочкой (*сажает ее на цветок, под цветок, на листик, держит над цветком и пр*). В это время спрашивает у ребенка, где бабочка и контролирует правильность его ответов.

Затем предлагает ребенку поиграть с бабочкой, активизируя его речь вопросами.

ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА "ЛЕТНИЕ ИГРЫ"

«Игры с водой»

Цель: расширить и активизировать глагольный словарь по теме (*приставочные глаголы*).

Оборудование: надувной бассейн с водой или другая емкость, лейка, ведерко, пластмассовые чашки, миски и другая посуда для игры с водой.

Ход. Игра проводится на улице в теплый солнечный день. Взрослый рассказывает ребенку, что летом солнышко очень теплое, оно нагревает воду, и люди купаются. Затем предлагает малышу поиграть с теплой водичкой.

Во время действий ребенка с водой взрослый задает ему вопросы: «*Что ты сейчас делаешь?*» (*Наливаю воду выливаю воду, переливаю, доливаю, лью*). Если ребенок затрудняется, взрослый сам четко произносит глаголы. В заключение ребенку предлагают поплавать с надувными игрушками (*если позволяют условия*).

