

## Картотека речевых игр, направленных на развитие словаря у детей раннего возраста

### **Игра: «Шарики и кубики».**

Цель: Учить ребенка выбирать предметы, ориентируясь на их форму, действовать с предметами в зависимости от свойств. Формировать активные поисковые действия, элементы экспериментирования и прогнозирования результата, используя объемные геометрические фигуры.

Оборудование: четыре корзинки: две красных и две желтых, мячи и кубики красного и желтого цвета.

Ход игры: Предлагается соотнести по цвету мячи и положить их в соответствующие корзинки. Аналогично с кубиками. Перед ребенком лежат мячи и кубики. Предлагается разложить их по корзинам (*подумай как?*), *по подражанию действиям педагога*.

### **Игра: «Большой – маленький»**

Цель: Формировать понятия о величине: большой, маленький. Фиксировать внимание ребенка на различии и тождестве однотипных предметов по величине. Пополнять его пассивный словарь словами: большой, маленький.

Оборудование: большие и маленькие мячи и кубики.

Ход игры: Предлагается положить большие кубики и большие мячики в большую корзинку, а маленькие - в маленькую. Педагог демонстрирует действия.

### **Игра: «Ориентировка в форме и цвете».**

Цель: Учить ребенка выбирать предметы, ориентируясь на их форму и цвет, действовать с предметами в зависимости от поставленной задачи. Добиваться понимания инструкции: *«Дай такой же Шарик (кубик, кирпичик, крышу)»*, а затем: *«Дай красный (зеленый, желтый, синий) шарик (кубик, кирпичик, крышу)»*. Активизировать словарь прилагательных.

Оборудование: разные по форме и цвету кубики, шарики, кирпичики, крыши. Варианты заданий: Сделать постройку. Выполнить игровое действие с шариками (если ребенок не затрудняется в строительстве простых построек). Дать по словесной инструкции: шарик, кирпичик, кубик, крышу.

Ход игры: Предлагаются различные действия по инструкции: *«Дай красный (зеленый, желтый, синий) шарик*. Выполнить игровое действие с шариками, кубиками. *«Строим дом для куклы»*. Сделать постройку (если ребенок не затрудняется в строительстве простых построек). Педагог просит ребенка дать по словесной инструкции: шарик, кирпичик, кубик, крышу. *«Дай такой же Шарик (кубик, кирпичик, крышу)»*, а затем: *«Дай красный (зеленый, желтый, синий) шарик (кубик, кирпичик, крышу)»*. *«Что ты дал?»*

**Игра: «Чудесный мешочек».**

Цель: Определять на ощупь форму (круглая, квадратная). Активизировать в речи прилагательные: круглый, квадратный.

Оборудование: мешочек, шары, кубики.

Ход игры: Рассмотреть с ребенком шары, кубики, обговорить форму предметов, спрятать их в мешочек. Предлагается ребенку на ощупь определить форму предмета, назвать ее, достать предмет и проверить.

**Игра: «Большие и маленькие».**

Цель: Фиксировать внимание ребенка на величине предметов и ее словесном обозначении.

Ход игры: Логопед просит выполнить игровые действия с игрушками. Варианты заданий:

1) Маленьких матрешек посади за маленький стол, больших за большой стол.

2) Катание разных матрешек в разных машинах. Большая матрешка катается в большой машине, маленькая в маленькой.

Вопросы ребенку: «Где большая (маленькая)? Какая это матрешка?».

**Игра «Дом большой, дом маленький»**

Цель: Развитие атрибутивного словаря, координация речи и движения.

Оборудование: Большой и маленький игрушечные дома, игрушечные заяц и медведь.

Ход игры: Рассматривают большой и маленький дом. Педагог рассказывает, что в большом доме живёт медведь, а в маленьком доме живёт заяц. Просит поселить их в дома и спрашивает: «В каком доме живёт медведь?», «В каком доме живёт заяц?» Проводит подвижную игру: «У медведя дом большой».

У медведя дом большой", ой, ой, ой (разводят руки в стороны),

А у зайца – маленький, ай, ай, ай (салятся, обхватывают руками колени).

**Игра: «Какой?».**

Цель: Учить ребенка находить разнообразные предметы заданного цвета. Называть их.

Оборудование: Различные предметы из окружения ребенка; сюжетная картинка.

Ход игры: педагог просит показать на картинке все красные (затем отрабатывается синий, зеленый желтый, белый, черный цвета) предметы и назвать их.

**Игра: «Собери букет».**

Цель: Учить ребенка выбирать предметы, ориентируясь на их цвет. Активизация атрибутивного словаря.

Оборудование: карточки разного цвета, картинки с изображением цветов.

Ход игры: Детям раздаются карточки разного цвета. Перед детьми раскладываются картинки с изображением цветов. Ребенок должен собрать букет, выбирая только те цветы, которые подходят к цвету его карточки.

После выполнения задания ребенок объясняет свой выбор (например: «У меня красная карточка. Я выбрал розу, потому что она красная»).

**Игра «Чудесная корзинка»**

Цель: Выделять характерные признаки предметов, находить фрукты (овощи) по характерным им признакам (форма, цвет, тактильные ощущения, вкус). Активизация словаря прилагательных.

Оборудование: корзинка, фрукты, овощи (помидор, огурец, яблоко, киви).

Ход игры: Педагог достаёт из корзинки овощ, дети отвечают на его вопросы: что это? (Это помидор) Какой помидор? (Помидор красный, круглый). Аналогично с другими овощами.

**Игра: «Что сделал зайчик».**

Цель: Упражнять ребенка в практическом использовании глаголов при обыгрывании игрушки. Следить за правильным построением предложений.

Ход игры: Педагог рассказывает сказку, показывает действия с игрушкой и просит ответить на вопросы.

Вопросы: «Куда зашел зайчик? Что сделал зайчик? Почему зайчик сказал: «До свидания»? Кто пришел? Что сделал зайчик? Через что он перепрыгнул? До чего он допрыгнул?».

**Игра: «Одень куклу».**

Цель: Развивать представления об основных действиях с предметами одежды и обуви. Активизировать глаголы: надевать, обувать.

Оборудование: кукла, кукольная одежда (юбка, кофта, носки, туфли, шапка).

Ход игры: Педагог вовлекает детей в игровую ситуацию: «кукла собирается на прогулку». Одевают куклу и комментируют свои действия. Вопросы: Куда собралась кукла? Что мы ей наденем?

**Игра: «Веселый кубик»**

Цель: Учить соотносить, узнавать и называть движения, производимые одним объектом.

Оборудование: кубик с наклеенными на каждой грани сюжетными картинками, изображающими действие (мальчик сидит, ест, идет, лежит, прыгает, спит).

Ход игры: дети бросают кубик по очереди, называют действие, которое выпало на грани кубика, имитирует это действие.

«Крутись, вертись,  
На бочок ложись!»

**Игра: «Кто больше?».**

Цель: Расширение предикативного словаря.

Ход игры: Взрослый называет слово, обозначающее действие. Дети должны назвать как можно больше слов, относящихся к этому действию и обозначающих предметы (при затруднениях предъявляются игрушки и предметные картинки).

Речевой материал: *Летит...* (самолет, пух, бабочка, жук, стрекоза, пчела, воздушный змей).

*Плывет...* (пароход, лодка, рыба, бревно, утка).

*Растет...* (трава, ребенок, цветок, дерево, капуста).

*Ползает...* (змея, червяк, улитка, гусеница, муравей) и т.д.

*Летит...* (самолет, пух, бабочка, жук, стрекоза, пчела, воздушный змей).

*Плывет...* (пароход, лодка, рыба, бревно, утка).

*Растет...* (трава, ребенок, цветок, дерево, капуста).

*Ползает...* (змея, червяк, улитка, гусеница, муравей) и т.д.

**Игра: «Летает — ползает — прыгает».**

Цель: Расширение предикативного словаря.

Оборудование: картинки: *змея, кит, бабочка, улитка, окунь, лягушка, кузнечик, муравей, гусеница, жук, пчела, комар, стрекоза, гусь, белка, ворона, заяц, жаба, утка.*

Ход игры: Каждому ребенку дается картинка с изображением какого-либо животного, птицы, насекомого, рыбы. Детям предлагается подобрать к этой картинке из множества других, расположенных на наборном полотне, картинки с изображением животных, передвигающихся так же. Выбирая картинку, ребенок называет способ передвижения: летает, ползает, прыгает, плавает.

**Игра: «Кто что может делать?»**

Цель: Расширение предикативного словаря.

Ход игры: Детям демонстрируются картинки с изображением лиц разных профессий. Они рассматривают картинки и рассказывают кто? что? может делать.

Речевой материал: *повар...* (варить, жарить, резать, солить);

*уборщица...* (подметать, вытирать, мыть, убирать);

*продавец...* (продавать, взвешивать, считать, заворачивать) и т.д.

**Игра: «Где же наши ручки?»**

Цель: Учить понимать и называть существительные, обозначающие части тела во множественном числе, выполнять движения в соответствии с текстом.

Оборудование: кукла, запись на магнитофоне песенки «Где же наши ручки?».

Ход игры: Предлагается поиграть с куклой и повторить движения самим в соответствии с текстом песенки.

**Игра: «Маша-растеряша»**

Цель: Активизировать словарь существительных, формировать понятие «игрушки».

Оборудование: кукла, мяч, мишка, грузовая машина, корзинка, стул, коробка.

Ход игры: Детям предлагается убрать игрушки на место: «Мяч лежал в корзинке. Кукла сидела на стуле. Грузовая машина лежала в коробке». Ответить на вопросы: Что лежит в корзине? Кто сидит на стуле? Где лежит машина?

Была у мамы Маша,

Дочка-растеряша.

Хочет с куклой поиграть – Не найти ее опять.

Мяч куда-то закатился,

Мишка с полочки свалился.

С тобой мы к Машеньке пойдем и все игрушки соберем.

Варианты: игра с предметами других лексических групп.

**Игра: «Компот для Белки».**

Цель: Закрепить знание о фруктах. Активизировать в речи существительные, обозначающие фрукты. Понимать и использовать в активной речи обобщающие слова «фрукты». Развивать мыслительные операции.

Оборудование: натуральные фрукты, муляжи фруктов, картинки фруктов (яблоко, груша, банан, слива), две кастрюли.

Инструкция: Детям предлагается разложить два вида фруктов (яблоки и сливы). В одну кастрюлю сложить яблоки, в другую - сливы.

Варианты: увеличить количество и ассортимент фруктов. Провести игру с предметными картинками.

**Игра: «Кому что?»**

Цель: Активизация номинативного словаря, развитие мыслительных операций.

Оборудование: куклы, кукольная одежда и посуда.

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

Варианты: Аналогично с другими тематическими группами существительных. Провести игру с предметными картинками.

**Игра: «Соберем урожай» .**

Цель: Развитие номинативного словаря. Развитие операций анализа и синтеза.

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

Ход игры: Детям предлагается сложить разрезную картинку, назвать ее, определить, овощ это или фрукт, и положить в соответствующую корзинку.

Варианты: Аналогично с другими тематическими группами существительных.

**Игра: «Ощупай, угадай, назови».**

Цель: Развитие сенсомоторики. Развитие умения выделять существенные признаки. Активизация словаря существительных

Оборудование: небольшого размера игрушки животных (свинья, кошка), красивая коробка.

Ход игры: Рассмотреть с ребенком игрушечных свинку и кошку, обговорить их форму, отличительные признаки, спрятать их в коробку. Предлагается ребенку на ощупь определить предмет, назвать его, достать и проверить. В помощь детям читают описательную загадку.

Хвост крючком,	У нее четыре лапки,
Нос пяточком,	На лапках – коготки-царапки.
Им землю копает,	Мышей ловит,
Хрюкает, не лает.	Молочко лакает,
	Песни распевает:
	- Мяу-мяу!

Варианты: Увеличить количество игрушек. Найти определенную игрушку.

**Игра: «Ориентировка в величине» (2 контрастные величины).**

Цель: Учить ребенка вкладывать меньший предмет в больший. (Меньшую по размеру чашку располагать слева и справа от ребенка.)

Оборудование: вкладыши, набор стаканчиков.

Ход игры: Предлагается ребенку вложить меньший предмет в больший (*подумай как?*) по подражанию действиям педагога).