

The background is a vibrant, cartoon-style illustration of a meadow. In the foreground, a cheerful bee with a brown and yellow striped body, two antennae, and blue wings is walking towards the right. It is holding a small, striped, cone-shaped object on a stick. The meadow is filled with various flowers in shades of purple, blue, yellow, and white. In the background, there are rolling green hills and a large, fluffy white cloud in a light blue sky. A few colorful butterflies are fluttering around. The entire scene is framed by a decorative, white, lace-like border.

**«Сборник игр по обогащению словарного
запаса у детей дошкольного возраста»**

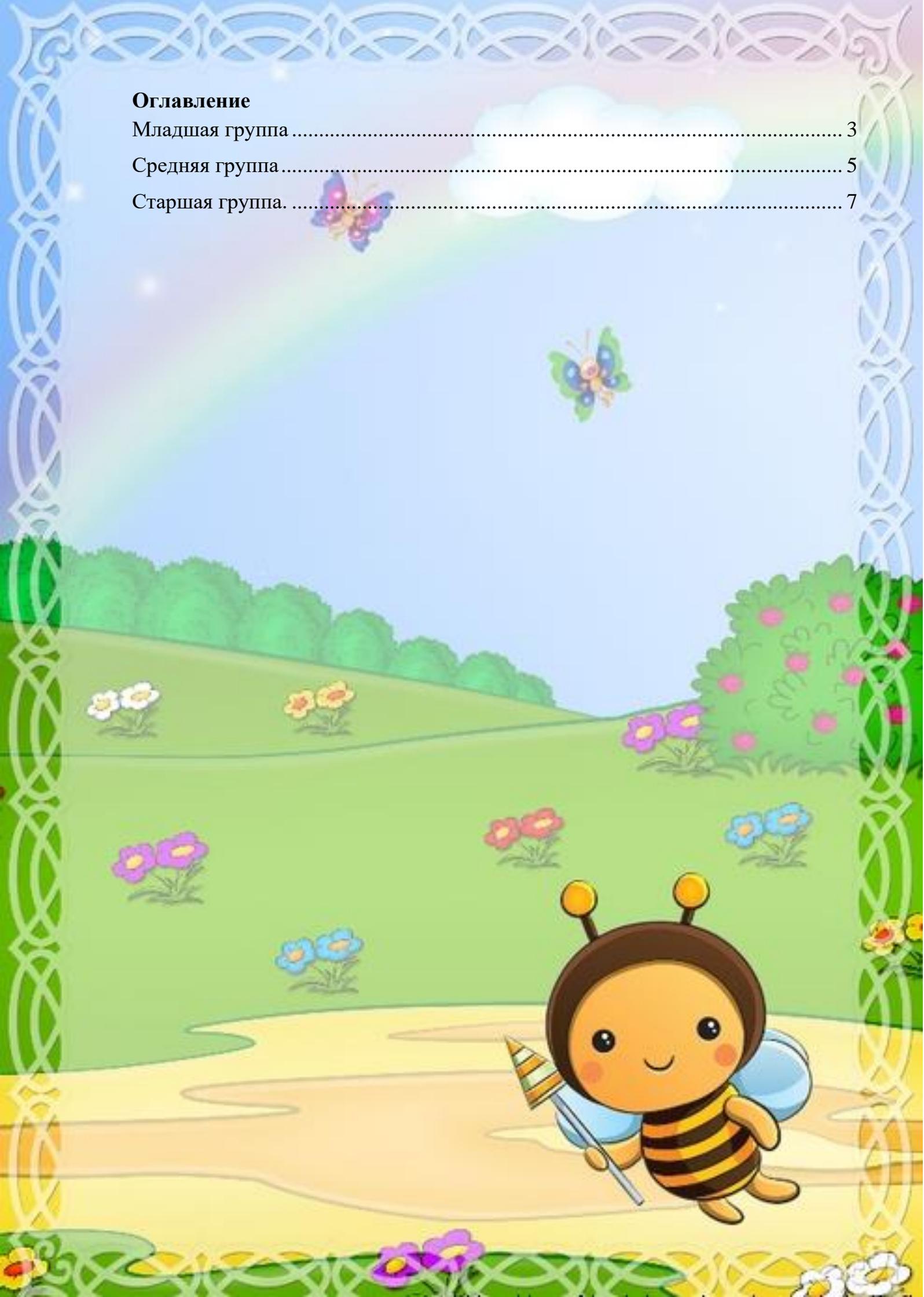
Составитель: Дрокина В.А.

Ирбит

2019

Оглавление

Младшая группа	3
Средняя группа	5
Старшая группа	7



Младшая группа

1. «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 корзины. Аналогично с кубиками. Перед ребенком лежат мячи и кубики. Предлагается разложить их по корзинам (подумай как?), (по подражанию действиям педагога).

2. «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.

3. «Большие и маленькие»

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

Ход игры: Взрослый 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?».

4. «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»).

5. «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?».



Средняя группа

1. «Горит – не горит»

Цель: формировать представления детей о ситуациях, которые можно назвать «чрезвычайными»; активизация предметного словаря.

Оборудование: карточки с изображением легко воспламеняемых и не горящих предметов.

Ход игры:

Дети по очереди берут картинку, объясняют, горит данный предмет или нет.

Выигрывает тот, кто правильно расскажет о большем количестве предметов.

2. «Назови части целого»

Цель: формировать умение выделять и называть части предметов и объектов.

Оборудование: предметные картинки.

Ход игры:

Дом - ... (крыша, окно, дверь, крыльцо...);

Машина - ... (колеса, фары, руль...);

Велосипед ... (руль, два колеса, рама, педали);

Грузовик - ... (колеса, фары, кузов, кабина...);

Улица - ... (дома, дорога, тротуар, пешеходный переход, светофор...).

3. «Кто где живет?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия животных и птиц, их жилищ. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Оборудование: настольно-печатная игра «Где, чей домик?»

Ход игры:

Взрослый объясняет детям правила игры: злой колдун заколдовал всех наших животных и птиц. Они забыли, кто в каком домике живет. Мы можем им помочь, если назовем и поселим каждое животное и птицу в свой домик.



Тогда они вспомнят, где их домик и расколдуются. Дети по очереди называют животное или птицу, подбирают и называют его жилище.

Воробей живет в гнезде. Медведь – в берлоге. Волк – в логове. Скворец – в скворечнике. Собака – в конуре...

4. «Скажи одним словом»

Цель: учить детей определять и называть обобщенное слово, активизировать словарь по теме.

Оборудование: мяч.

Ход игры:

Взрослый называет 3 предмета, бросает мяч ребенку. Ребенок повторяет слова, называет обобщающее слово, возвращает мяч. Взрослый снова бросает мяч малышу, предлагает из трех названных слов назвать лишнее и объяснить почему.

Слова для активизации:

Волк, заяц, корова. Воробей, курица, соловей. Курица, орел, гусь. Олень, слон, белка.

5. «Кому нужны эти вещи»

Цель: закреплять знания детей о разных видах спорта, спортсменах, спортивных атрибутах. Развитие словаря по заданной теме.

Оборудование: предметные картинки по теме «Спорт».

Ход игры: Дети определяют, какому спортсмену нужны эти предметы.

Лыжи нужны... (лыжнику).

Коньки нужны... (фигуристу, хоккеисту).

Мяч нужен ... (футболисту, волейболисту, баскетболисту).

Клюшка и шайба нужны... (хоккеисту).

Ракетка нужна... (теннисисту).



Старшая группа.

1. «Из чего сделано?»

Цель: учить детей классифицировать предметы по определённым признакам.

Ход игры: взрослый просит ребёнка посмотреть вокруг и назвать только те предметы, которые сделаны из пластмассы (дерева, металла, стекла, бумаги, железа и т. д., а затем произнести: «Игрушка из пластмасса, значит она пластмассовая, дудочка из дерева, значит она деревянная и т. д.»).

2. «Найди противоположное слово»

Цель: развивать у детей умение подбирать противоположные по смыслу слова.

Ход игры:

- Сахар сладкий, а лимон. (кислый). Луна видна ночью, а солнце. (днем). Огонь горячий, а лед. (холодный). Тополь высокий, а шиповник. (низкий). Река широкая, а ручей. (узкий). Камень тяжелый, а пух. (легкий). Редька горькая, а груша. (сладкая).

- Если суп не горячий, то, значит, какой? (Холодный.) Если в комнате не светло, то в ней. (темно). Если сумка не тяжелая, то она. (легкая). Если нож не тупой, то он. (острый).

3. «Отгадай, что это!»

Цель: учить сравнивать предметы

Оборудование: предметные картинки

Ход игры: выкладываем картинки перед ребёнком просим запомнить их, затем ребёнок закрывает глаза, а взрослый переворачивает 1-2 картинки.

Ребёнок открывает глаза и задаёт вопросы: «Живое, не живое? Из чего сделано? Какой формы? Это создано человеком (если не живой предмет) и т. д.». После отгадывания взрослый меняется ролью с ребёнком, теперь ребёнок переворачивает картинки, а взрослый угадывает.

4. «Кто или что лишнее?»

Цель: учить классифицировать предметы и дать обобщающие понятия



Ход игры: Взрослый называет ряд предметов и просит ребёнка назвать какой лишний, объяснить почему. Например: «Курица, сова, индейка, гусь. Лишняя сова, т. к. курица, индейка, гусь – это домашние птицы, а сова дикая птица» и т. д.

5. «Назови ласково»

Цель: активизация словарного запаса, учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Ход игры: взрослый называет животного, а ребёнок его ласково

Белка – белочка, обезьяна – обезьянка, медведь – медведишка, бегемот – бегемотик, ёж – ёжик, слон – слоник, заяц – зайчик, лев – лёвушка, лось – лосик, леопард – леопардик, морж – моржонок и т. д.



Подготовительная группа

1. «Кто как голос подаёт»

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Ход игры. Ведущий читает детям стихотворение Г. Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс
Песню пролаял охотничий пёс,
Волк эту песню провыл на опушке,
Дружно проквакали песню лягушки.
Бык эту песню, как мог, промычал.
Рысь промурлыкала,
Сом промычал.
Филин прогукал,
Уж прошипел,
А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

2. «Эстафета»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.



Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

3. «Объясни значение»

Цель: Тренировать в разъяснении фразеологизмов

Ход игры:

Не в своей тарелке – в плохом настроении, плохо себя чувствует.

Съесть пуд соли – хорошо узнать друг друга.

Скатертью дорога – уходи, без тебя обойдёмся.

Мутить воду – сбивать с толку, вводить в заблуждение.

4. «Опиши, какая (какой, что делает?)»

Цель: активизация словарного запаса.

Ход игры: взрослый просит описать членов семьи, например мама – весёлая, любимая, заботливая, ласковая, трудолюбивая, строгая, красивая, стройная, умная, работает, заботится, помогает, читает, готовит, стирает, убирает, гладит, шьёт, моет.

Бабушка - ...

Дедушка - ...

Папа - ...

Брат - ...

Сестра - ...

5. «Четвёртый лишний»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек

