

Игры, развивающие словарный запас дошкольников.

Словарь дошкольника обогащается преимущественно в процессе игры. Игры по расширению словарного запаса разнообразны:

Игры с перебрасыванием мяча

1. “Что происходит в природе”

Человек легко находит,

Что в природе происходит.

Солнце (что делает?) – светит, греет.

Ручьи (что делают?) – бегут, журчат.

Птицы (что делают?) – прилетают, вьют гнёзда, поют.

2. Игра с мячом “Кто как передвигается?”

Кто летает, кто плывёт,

Кто ползёт, а кто идёт.

Летают – птицы, бабочки, мухи, комары, жуки, стрекозы.

Плавают – рыба, дельфины, киты, моржи, акулы.

Ползают – змеи, гусеницы, черви.

Прыгают – блохи, кузнечики, зайцы, лягушки, жабы.

3. Игра с мячом “Что делают эти животные?”

Что животные умеют –

Птицы, рыбы, кошки, змеи?

Утка – летает, плавает, ныряет, крякает ...

Кошка – мурлычет, мяукает, крадётся, умывается ...

4. Игра “Кто чем занимается?”

Никогда мы не забудем,

Что умеют делать люди.

Строитель – строит; повар – варит; художник – рисует ...

5. Игра “Кто может совершать эти движения?”

Кто и что – летит, бежит,

Ходит, плавает, лежит?

Идёт – человек, животное, поезд, пароход, дождь, снег, град, время, дорога

Бежит – человек, животное, ручей, время ...

Летит – птица, самолёт, время, телеграмма, ракета, бабочка, муха, стрекоза, спутник ...

6. Игра “Утро, день, вечер, ночь”

Утро, вечер, день и ночь

Навсегда уходят прочь.

Провожать их не спеши,

Что ты делал, расскажи.

Что ты делал утром?

Что ты делал вечером?

7. Игра “Подскажи словечко”

Есть всего один ответ.

Кто – то знает, кто – то - нет.

Ворона каркает, а сорока ...? (стрекочет)

Сова летает, а кролик ...? (прыгает)

Крот роет норки, а сорока ...? (строит гнездо)

Корова ест сено, а лиса ...? ...

“Кто как голос подает?”

Цели: Расширять предикативный словарь. Формировать умение соотносить предмет с действием. Закреплять структуру простого предложения по модели “предмет — действие”
Развивать умение опираться на имеющиеся знания.

Оборудование: Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска). Контурные картинки с изображением животных, птиц, пресмыкающихся.

Описание игры

Логопед предлагает детям побывать в “зоопарке”, увидеть разных животных и птиц, а затем спрашивает малышей, как разговаривают животные. Дети поясняют, что животные разговаривают на своем, зверином языке. Как подает голос кошка? — спрашивает педагог. Обычно ребенок воспроизводит звуки, издаваемые кошкой: Мяу! Мур-мур...

Логопед помогает детям образовывать от звукоподражаний глаголы: мяу — мяукает, мур — мурлычет и т. д. Аналогичная работа проводится с другими звукоподражаниями. Ребенок, образовавший глагол от звукоподражания, забирает себе картинку с изображением животного, о котором рассказывал. В конце игры дети закрепляют навык образования глагола от звукоподражания, повторяют предложения (например: Тигр рычит.) и возвращают животных в “зоопарк”.

Примечание: После усвоения глаголов можно играть в эту игру, используя мяч. Логопед называет животное и кидает мяч ребенку, который, поймав мяч, прибавляет к названию животного название действия и возвращает мяч логопеду.

Игра “В зоопарке”

Цели: совершенствовать умение согласовывать в числе глагол с существительным.

Активизировать глагольный словарь.

Закреплять навык составления простого нераспространенного предложения без опоры на схему. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование: Игровое поле (фланелеграф, магнитная доска).

Картина “Зоопарк”, составленная из отдельных, вырезанных по контуру предметных картинок (зебра, обезьяна, лисица, заяц, тигр, лама).

Описание игры

Логопед предлагает детям отправиться в “зоопарк” и понаблюдать за тем, что делают животные. Дошкольники рассматривают картину, называют животных, а логопед определяет действия животных: Зебра брыкается. Обезьяна кривляется. Заяц пугается. Тигр отдыхает. и. т. д.

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

Игра “Сочиним стихотворение”

Цели: Пополнять и закреплять предикативный словарь. Закреплять конструкцию простого предложения по модели “предмет — действие”. Закреплять согласование существительного с глаголом настоящего времени. Развивать слуховое внимание и память.

Оборудование: предметные картинки с изображениями животных и птиц: утки, лягушки, льва, коровы, кота, поросенка, козленка и петуха.

Описание игры:

Логопед предлагает детям сочинить стихотворение о том, как подают голос животные (педагог называет и показывает животное, а дети добавляют слово - название действия).

УТКА – КРЯКАЕТ, ЛЯГУШКА - ... КВАКАЕТ,

ЛЕВ ... РЫЧИТ, А КОРОВА ... МЫЧИТ,

КОШКА ... МЯУКАЕТ, ПОРОСЕНОК ... ХРЮКАЕТ,

КОЗЛЕНОК ... МЕКАЕТ, А ПЕТУХ ... КУКАРЕКАЕТ.

Примечание: Можно предложить детям повторить весь текст целиком по картинкам с изображениями животных и птиц, предъявляемым по очереди. Демонстрация картинок облегчает воспроизведение текста.

Игра “Кто как передвигается?”

Цели: расширять предикативный словарь. Совершенствовать умение называть действие, которое может производить данный предмет. Закреплять структуру простого предложения. Развивать умение опираться на полученные знания и наблюдательность.

Оборудование: Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска). Стилизованное изображение леса, пруда; картинки с изображениями животных, насекомых, обитателей водоема.

Описание игры: На игровом поле создается стилизованная картина леса и водоема. Здесь же размещаются контурные картинки с изображениями животных, птиц, обитателей водоема. Дети распределяются на две команды и отправляются “на прогулку в лес”. Они, как настоящие натуралисты, должны уметь наблюдать за жизнью животных и понимать ее. Каждому участнику игры предлагается выбрать (найти) животное, назвать его и определить, как оно передвигается. Например: Это улитка. Она ползет и т. д.

После того, как основное задание будет выполнено, логопед предлагает детям быстро снять с игрового поля всех животных, которые ползут (летят, скачут, плывут и т. д.), сопровождая свои действия словами.

Сказка “О торопливой белочке и терпеливой курочке”

Решила торопливая белочка платье сшить. Взяла красивую ткань, один кусок **отрезала**, другой кусок **отрезала**, всю ткань **изрезала**. Платье не получилось.

Решила терпеливая курочка сарафан сшить. Семь раз **измерила**, семь раз **примерила**, один раз **отрезала**. Нарядный сарафан получился.

Правильно говорят люди:

“Семь раз отмерь, один раз отрежь”.

Вопросы и задания

1. Спросите ребенка: Почему белочку назвали *торопливой*? Почему курочку назвали *терпеливой*?
2. Уточните с ребенком значения глаголов: Что можно *отрезать*? (Кусочек ткани, бумаги, хлеба.)

Что означает *изрезать*? (На мелкие кусочки всю ткань, бумагу.)

Что можно *вырезать*? (Картину, узор.)

Что можно *перерезать*? (Веревку, нитку.)

Что можно *срезать*? (Шляпку гриба, капусту.)

Что означает *надрезать*? (Разрезать не до конца.)

Что означает *дорезать*? (Разрезать, например, до конца ткань.)

Что можно *измерить*? (Длину, ширину, высоту.)

Что можно *примерить*? (Платье, пальто.)

Что можно *отмерить*? (Ткань, например, когда ее покупают.)

Какую пословицу часто вспоминают, предупреждая людей не торопиться? (“Семь раз отмерь, один раз отрежь”,)

3. Повторите сказку. Ребенок должен рассказать ее, правильно употребляя глаголы.

Игра “Что делал? Что делала?”

Цели: Учить детей отвечать на вопрос Что он (она) делает?

Совершенствовать умение грамотно строить предложения по модели “предмет — действие”. Закреплять навык согласования глагола с существительным в роде и числе.

Оборудование: большое и малое игровые поля (фланелеграфы, различающиеся по цвету, или магнитные доски). Картинки-символы действий: стоит, идет, сидит, лежит.

Две картинки с изображениями мальчика и девочки.

Описание игры

На одном игровом поле — две картинки с изображениями мальчика и девочки, на другом — картинки-символы действий. Логопед предлагает детям ответить на вопрос Что делает девочка (мальчик)? при помощи картинок-символов действий. Ребенок самостоятельно выбирает картинки с подходящими символами, переносит на другое игровое поле, наклеивает рядом с объектом и поясняет: Девочка стоит (сидит, прыгает, спит и т. д.)

Примечание: Данный материал можно использовать для закрепления навыка согласования глагола с существительным во множественном числе. Детям предлагается ответить на вопрос Что делают дети?

В более поздний период, при закреплении категории времени глагола, задаются вопросы: Что сделал мальчик (девочка, дети)? Что будет делать мальчик (девочка)? Что будут делать дети?

Игра “ Скажи то же самое иначе”

Играющие после подбора парных карточек не только называют действия по этим картинкам и составляют с ними предложения, но и ЗАМЕНЯЮТ эти действия подходящими по смыслу другими словами (синонимами).

Образец: Малыш топает по ковру. - Малыш медленно идет по ковру.

Девочка топает ногой. - Девочка стучит ногой.

Таким образом, у детей с ОНР отмечается задержка в формировании семантических полей по сравнению с нормой и имеет свои особенности.

Для успешной работы по формированию глагольной лексики нужна полноценная система, включающая упражнения, игры, текстовый и картинный материал. Такая система будет обеспечивать не пассивное восприятие и утомительные тренировки, а активное, творческое участие ребёнка.