

## **Дидактические игры, способствующие развитию активного словаря детей младшего дошкольного возраста.**

### **«Чьи детки?»**

Цель: Закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах; воспитывать умение соотносить картинки по содержанию; развивать произвольное внимание, речь.

Словарь: корова, теленок, собака, щенок, кошка, котенок, коза, козленок.

Ход:

Ставить карточку с изображением детеныша на фланелеграф после того, как услышишь голос взрослого животного, а также после того как правильно назовешь животного и его детеныша.

### **«Высокие башни»**

Цель: Тренируем память ребенка, активизация словаря.

Словарь: красный, зеленый, синий, желтый.

Ход:

Попеременно два ребенка выкладывают башню из кубиков, называя его цвет. Кто последний положил кубик, перед тем как башня разрушилась, тот и проиграл.

### **«На птичьем дворе»**

Цель: Закрепить знания детей о том, как кричат домашние птицы, развивать правильное звукопроизношение.

Словарь: курица, гусь, утка, утенок, гусенок, цыпленок.

Ход:

Воспитатель показывает карточки с изображением домашних животных.

В: кто это?

Д: курица

В: Как она кричит?

Д: ко-ко-ко.

### **«Петушок»**

Цель: Развивать речевую активность детей; упражнять их в правильном звукопроизношении; закрепить знания о петушке.

Словарь: Золотой, масляна, шелкова, петушок.

Ход:

Выбрать петушка короткой считалкой, петушок кричит только после слов «детям спать не даешь».

Петушок, петушок,  
Золотой гребешок,  
Макляна головушка,  
Шелкова бородушка,  
Что ты рано встаешь?  
Что ты громко поешь?  
Детям спать не даешь?  
Петушок: КУКАРЕКУ.

### **«Что за предмет?»**

Цель: учить называть предмет и его описывать.

Словарная работа: Собака, кошка, хвост, уши, мяч, круглый, синий.

Ход:

Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч). Вначале игрушку описывает воспитатель: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»

### **«Угадай игрушку»**

Цель: формировать у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.

Словарная работа: Мяч, круглый, кубик, квадратный.

Ход:

На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.

Примечание: сначала указываются 1-2 признака. Если дети затрудняются 3-4.

### **«Кто больше увидит и назовёт»**

Цель: учить обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.

Словарная работа: Платье, синее, носочки, туфельки, красные, длинное.

Ход:

Воспитатель: У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Доставим кукле удовольствие, опишем её платье, туфельки, носочки.

### **«Назови как можно больше предметов»**

Цель: упражнять детей в чётком произношении слов.

Словарная работа: Круглое, квадратное, треугольное.

Ход:

Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения)

Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

### **«Олины помощники»**

Цель: образовывать форму мн. Числа глаголов.

Материал: кукла Оля.

Словарная работа: ходить, прыгать, брать, рисовать, кусать, жевать и т.д.

Ход:

- К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле.

Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.

- Что это? (Это ноги)

- Они Олины помощники. Что они делают? (Ходят, прыгают, танцуют и т.д.)

Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (руки берут, рисуют...; зубы жуют, кусают, грызут...; глаза смотрят, моргают...)

### **«Садовник и цветы»**

Цель: закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)

Словарная работа: земляника, черника, малина, смородина, клубника, лимон, яблоко, груша, банан, апельсин.

Ход:

Пять, шесть играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить: «Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.

### **«Кто больше действий назовёт»**

Цель: активно использовать в речи глаголы, образовывая различные глагольные формы.

Материал. Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

Ход:

Приходит Незнайка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

Например:

- Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается)
- Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать)
- Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше)

### **«Разбуди кота»**

Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.

Материал. Элементы костюма животных (шапочка)

Ход:

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

### **«Буратино-путешественник»**

Цель. Ориентироваться в значении глаголов.

Материал: Кукла Буратино.

Словарь: Спальня, музыкальный зал, утро, вечер, день, зима.

Ход:

Буратино – путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.

- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.
- Зевают, отдыхают, спят...
- Пляшут, поют, кружатся...

Был Буратино в детском саду, когда дети:

- приходят, здороваются... (Когда это бывает?)
- обедают, благодарят...
- одеваются, прощаются...
- лепят снежную бабу, катаются на санках

### **«Раньше-позже»**

Правила игры:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперед или назад.

Ход:

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

Д: Мы одевались на прогулку.

В: А до этого?

Д: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а еще раньше завтракали...

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

Д: Мы разденемся, помоем руки, дежурные накроют столы....

В: Какая часть суток сейчас?

Д: День.

В: А что было раньше?

Д: Утро.

В: А раньше?

Д: Ночь.

В: А еще раньше?

### ***Живая и неживая системы.***

В: Посмотрите, какое это растение?

Д: Тыква большая.

В: Она всегда такая была? Что было с ней раньше?

Д: Была маленькая тыквочка, а до этого растение зацвело.

В: Правильно, а еще раньше?

Д: Маленький росточек.

В: А еще раньше?

Д: Семечко.

В: А что было до того, как семечко попало в землю? Покажите мне это!

В: Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?

Д: Ее может кто-то выпить. Или вылить.

В: А дальше?

### «Где живет»

Правила игры:

Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте - это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. В старшем дошкольном возрасте - это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход:

В: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую!

В более старшем возрасте объекты могут заранее загадываться самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя. Если у воспитателя четкая цель: закрепить, например раздел "Живая и неживая система", то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

### *Живая и неживая системы.*

В: Где живет медведь?

Д: В лесу, в зоопарке.

В: А еще?

Д: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

В: Где живет собака?

Д: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице-бродячие.

В: Где живет красная краска?

Д: В зеленой, в фиолетовой, в огне, в осеннем листочке, в моих бантиках, в цветке...

В: Где живет кисточка? (краски, лист бумаги).

### «Хорошо-плохо»

Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Ход:

1 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

### «Раз, два, три... ко мне беги!»

Правила игры:

Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах - это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах - это объекты более

сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход:

«Раз, два, три, все, у кого есть крылья, ко мне беги!» (Подбегают дети, у которых на картинке изображения самолета, птицы...) Остальные дети стоят на месте.

Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колеса, запах, звук...). Ведущий спрашивает у играющих, где у ихних объектов эти части.

Примечание: Можно использовать задания на надсистему.

Например: «Раз, два, три, все, кто живет в поле ко мне беги!» К ведущему подбегают дети с изображением или загаданными объектами капусты, камня, песка, земли, мышки, травы, ветра, трактора. Ведущий спрашивает, в какие моменты трактор может находиться в поле (во время сева или сборки урожая).

Можно использовать задания на функцию объекта.

Например: «Раз, два, три, те, кто умеет петь ко мне беги!» К ведущему подбегают дети с изображением птицы, человека, ветра, радио...

**Интересно использование заданий на временную зависимость.**

Например: «Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!» К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра. Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка...

*Живая и неживая системы.*

При формировании представления о некоторых растениях: «Раз, два, три, все, у кого есть листочки (стволы, стебли, корни, цветки) - ко мне беги». При формировании представлений о животных (глаза, шерсть, длинный пушистый хвост, копыта, рога...).

### ***Речевое развитие***

При обогащении словаря словами, обозначающие части предметов (пуговицы, рукава, воротник - пальто); задания на качество предметов (жесткое - мягкое, металлическое, фактура ткани...)

При ознакомлении с геометрическими фигурами. На картинках у детей изображены предметы круглой, треугольной и других формы.

Ознакомление с предметами ближайшего окружения

(младший дошкольный возраст)

Например: «Раз, два, три, все, у кого изображена мебель, посуда... ко мне беги!» Ведущий спрашивает у подбежавших детей, для чего служит этот объект (его функцию).

### **«На что похоже»**

Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры:

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

*Примечание:* Похожими объектами могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход:

### ***Познавательное развитие***

В: Половник.

Д: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, так как микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник, или в нем могут быть металлические части и так далее.

### ***Познавательное развитие***

В: На что похож дождь?

Д: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

В: А душ какой бывает?

Д: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрызгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи.

### ***Художественно - эстетическое развитие***

В: На что похожа коробка цветных карандашей?

Д: На радугу, на цветные дорожки, на цветные карамельки (с красным вкусом - малиновая, клубничная, с синим вкусом - черничная...)

В: На что похожа кисть?

Д: На метлу Бабы - Яги, на указку, на Волшебницу (потому, что если провести кисточкой по бумаге получается какой-то рисунок).

### ***Речевое развитие***

(при расширении словарного запаса, обозначающих названия предметов).

В: На что похожа иголка?

Д: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

В: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Д: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая.