***Картотека речевых игр на развитие словаря у детей раннего возраста***

|  |
| --- |
| **№1**  **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 корзины. Аналогично с кубиками. Перед ребенком лежат мячи и кубики. Предлагается разложить их по корзинам (*по подражанию действиям педагога)*. |
| **№2**  **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. |
| **№3**  **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?» |
| **№4**  **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 шарики, кубики, обговорить форму предметов, спрятать их в мешочек. Предлагается ребенку на ощупь определить форму предмета, назвать ее, достать предмет и проверить. |
| **№5**  **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 матрёшка катается в большой машине, маленькая в маленькой.  Вопросы ребенку:«Где большая (маленькая)? Какая это матрешка?». |
| **№6**  **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 (садятся, обхватывают руками колени). |
| **№7**  **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. |
| **№8**  **Игра «Собери букет»**  Цель: Учить ребенка выбирать предметы, ориентируясь на их цвет.  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. |
| **№9**  **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. |
| **№10**  **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?». |
| **№11**  **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? |
| **№12**  **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!» |
| **№13**  **Игра «Кто больше?»**  Цель: Активизация 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. |
| **№14**  **Игра «Летает — ползает — прыгает»**  Цель: Активизация 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. |
| **№15**  **Игра: «Кто что может делать?»**  Цель: Активизация 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. |
| **№16**  **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. |
| **№17**  **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. |
| **№18**  **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. |
| **№19**  **Игра: «Кому что?»**  Цель: Активизация 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. |
| **№20**  **Игра: «Соберем урожай»**  Цель: Развитие словаря. Развитие операций анализа и синтеза.  Оборудование: Разрезные картинки с изображени­ем частей овощей и фруктов, две корзинки.  Ход игры: Детям предлагается сложить разрезную картинку, называть ее, определить, овощ это или фрукт, и положить в соответствующую кор­зинку.  Варианты: Аналогично с другими тематическими группами существительных. |
| **№21**  **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,  Нос пяточком,  Им землю копает,  Хрюкает, не лает. | У нее четыре лапки,  На лапках – коготки-царапки.  Мышей ловит, Молочко лакает,  Песни распевает:  - Мяу-мяу! |   Варианты: Увеличить количество игрушек. Найти определенную игрушку. |