**ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ**

ЗАПОМНИ И НАЗОВИ

Дидактическая задача: учить определять значение слов; развивать память, фонематический слух детей.

Оборудование: стихи, небольшие рассказы.

Содержание. Учитель читает стихотворение или небольшой рассказ. Дети должны запомнить и назвать слова, обозначающие предметы, о которых говорилось рассказе (например, продукты). Кто назвал больше всех слов, тот выигрывает. Игра повторяется с разными текстами, чтобы дети приучались сосредоточивать внимание.

НАЙДИ ПОДХОДЯЩЕЕ СЛОВО

Дидактическая задача: вводить в активный словарь детей слова, относящиеся к одной части речи (существительное, прилагательное); воспитывать навыки взаимопомощи.

Оборудование: жетоны.

Содержание. Учитель произносит часть предложения, а дети должны закончить его, используя разные существительные. Например: Маме в подарок купили платье... костюм, сумку, туфли и т. д. или: На клумбе растут красные... желтые, оранжевые, синие, белые цветы. Повторять слово товарища нельзя, но можно помочь подобрать слово сидящему рядом. За правильный ответ - жетон. В конце игры подсчитываются жетоны детей, сидящих за одной партой.

ОТВЕЧАЙ БЫСТРО

Дидактическая задача: развивать умение классифицировать предметы по цвету, форме, качеству материала; быстро и правильно подбирать нужное слово.

Оборудование: мяч, фанты, фишки.

Содержание. Дети становятся в круг, учитель бросает мяч и произносит слово, например зеленый. Ребенок, поймавший мяч, должен быстро назвать предмет зеленого цвета, например зеленый листок. Если ребенок промедлил с ответом, он платит фант. Фанты в конце игры разыгрывают.

Вариант. Учитель предлагает назвать предметы определенной формы и размера: круглые, квадратные, узкие, широкие или сделанные из определенного материала. За правильный ответ ребенок получает фишку. По такому же принципу можно провести игру, называя растения сада, огорода, поля и т. д.

КТО ПОДБЕРЕТ БОЛЬШЕ СЛОВ?

Дидактическая задача: развивать умение подбирать нужные по смыслу слова; обогащать словарь детей глагольными формами.

Оборудование: вымпел.

Содержание. Учитель называет предмет, дети должны назвать как можно больше действий, присущих этому предмету, используя и глаголы в переносном значении. Например: Мяч прыгает... скачет, катится и т. д. или Солнце спит... встает, улыбается, прячется. Вымпел вручается тому, кто назвал больше слов.

Вариант. Учитель называет глагол, дети подбирают к нему подходящие по смыслу существительные, например: Шить - платье, пальто, сапоги...; завязывать - шнурки, веревку, шарф... .

КОМУ ЧТО НУЖНО?

Дидактическая задача: учить детей употреблять в своей речи слова, обозначающие профессии, и необходимые для этой профессии предметы.

Оборудование: предметные картинки с изображением людей разных профессий (у учителя); раздаточные картинки с изображением орудий труда (у детей).

Содержание. Учитель показывает детям картинку, на которой изображен человек определенной профессии, дети откладывают на столах картинки с изображением предметов, с которыми этот человек работает. Например, учитель показывает картинку, на которой нарисован врач, дети откладывают соответствующие картинки и называют предметы: шприц, вата, халат и т. д. Игру можно проводить и без картинок. Учитель бросает мяч ребенку и спрашивает: «Что нужно врачу?». Возвращая мяч, играющий называет нужные предметы.

Вариант. Учитель показывает одну за другой несколько картинок с изображением орудий труда и инструментов. Дети должны назвать их, сказать, что ими делают и кто их использует в работе.

КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖАЕТ

Дидактическая задача: учить соотносить родовые и видовые понятия.

Оборудование: фанты.

Содержание. Учитель называет родовое понятие, дети - слова, относящиеся к данному роду. Например, дикие животные - лось, кабан, медведь, зубр и т. д. На одном занятии игру желательно провести не менее чем с двумя родовыми понятиями. Кто ошибся или повторил слово товарища, платит фант.

Вариант 1. Учитель называет обобщающее слово, ребенок должен назвать три слова, обозначающие нужные видовые понятия. Например: мебель - стол, шкаф, стул; цветы - роза, ромашка, тюльпан и т. п.

Вариант 2. Учитель называет видовые понятия, ребенок - обобщающее слово, например: платье, кофта, шуба - одежда и т. п.

НАОБОРОТ

Дидактическая задача: обогащать лексику антонимами.

Оборудование: звездочки.

Содержание. Учитель произносит определенное слово, дети должны назвать слово с противоположным значением, например: вперед - назад; высоко - низко, узкий- широкий. Чтобы избежать механических ответов, можно давать эти слова в сочетании с существительными, например: узкая дорога - широкая дорога. За правильный ответ ребенок получает звездочку.

Материал для игры:

I. Добрый - злой; вежливый - грубый; аккуратный -неряшливый; трудолюбивый - ленивый; внимательный - рассеянный; простой - сложный и т. д.

II. Скажу я слово высоко, а ты ответишь... (низко).

Скажу я слово далеко, а ты ответишь... (близко).

Скажу тебе я слово трус, ответишь ты... (храбрец).

Теперь начало я скажу- Ну, отвечай... (конец)!

СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ

Дидактическая задача: учить подбирать синонимы к данному слову; обогащать речь словами с оттенком ласкательности, значением увеличения.

Оборудование: флажки красного, синего и зеленого цвета.

Содержание. Учитель называет слово, ребенок находит слово с одинаковым значением, например большой— крупный, огромный, громадный и т. д. Победители награждаются цветными флажками. Игра проводится в быстром темпе.

Вариант. Учитель называет слово, ребенок образует от него слово с оттенком ласкательности или увеличения. Например: глаза - глазки, глазоньки, глазищи.

СКАЖИ В РИФМУ

Дидактическая задача: учить подбирать пары рифмующихся слов; развивать поэтический слух.

Содержание. Учитель предлагает детям послушать небольшое стихотворение, найти в нем слова, которые звучат похоже. Далее учитель называет слово, а дети подбирают к нему рифму. Если ребенок называет слово, которое не рифмуется, образец читается еще раз и предлагается подобрать подходящее слово. После этой игры можно попробовать сочинять простые стихи.