**Игры для развития словаря*.***

Примерный материал для «Зоологического лото»:

*Игра «Кто как передвигается»*

Цель: уточнение глагольного словаря по данной теме. Первый вариант

 Ход игры: У детей большие карты. Ведущий называет слово-действие ( прыгает, бегает, ползает, летает), а дети называют нужное животное и кладут на картинку фишку. Выигрывает тот, кто первым закроет предметные картинки фишками.

Второй вариант

 Ход игры: У детей большие карты, а у ведущего маленькие карточки с изображениями животных. Ведущий поднимает предметную картинку. Тот ребенок, у которого есть такая же картинка, должен назвать ее и сказать, как передвигается это животное.

*ИГРА «Кто как голос подает»*

Цель: уточнение глагольного и предметного словаря по теме.Первый вариант

 Ход игры: У детей большие карты. Ведущий называет словодействие, а дети называют нужное животное.

Для справок: конь ржет, корова мычит, свинья хрюкает, овца блеет, коза мекает собака лает, кошка мяукает, курица кудахчет, петух кукарекает волк воет, медведь ревет, , еж фыркает, , дятел стучит, скворец поет, сорока стрекочет, воробей чирикает, кукушка кукует.Корова мычит. Гусь гогочет медведь ревет

 Второй вариант Ход игры: У детей большие карты, а у ведущего маленькие карточки с изображениями животных. Ведущий поднимает предметную картинку. Тот ребенок, у которого есть такая же картинка, должен назвать ее и сказать, как подает голос это животное.Н: кукушка кукует

*Игра «Домашние и дикие»*

Цель: различение групп домашних и диких животных.

Ход игры: Для игры берутся предметные картинки из группы «Домашние животные» и из группы «Дикие животные». Играют двое: ребенок и взрослый. Они договариваются, кто «главнее»: дикие или домашние животные. По условию игры «главный» забирает «подчиненного». Затем раздают все картинки поровну и одновременно выкладывают на игровой кон по одной любой картинке. Лавная картинка «Забирает» второстепенную. Если выпали две картинки из одной условной группы (две лавные или две второстепенные), выкладывают еще по одной, и так до тех пор, пока какая-нибудь не победит.

 *Игра «Угадай по описанию»* Цель: развитие слухового внимания, обогащение словарного запаса прилагательными, обозначающими признаки диких и домашних животных.

Ход игры: У детей по несколько предметных картинок из «Зоологического лото». Ведущий дает описание животного с помощью прилагательных. Ребенок, у кого есть нужная картинка, изображающая данного животного, должен поднять эту картинку и назвать ее. Если загадка разгадана правильно, ребенок получает фишку и кладет ее на картинку. Выигрывает тот, кто раньше закрыл все свои картинки фишками.Примерные картинки для игры: медведь, волк, еж, белка, заяц, лиса, корова, кошка, собака, гусь, слон, тигр, лев, обезьяна.

- лохматый, косолапый, бурый;

- голодный, серый, злой;

- колючий, маленький, серый;

- маленькая, быстрая, рыженькая;

- трусливый, прыткий, белый;

- хитрая, ловкая, рыжая;

- крупная, рогатая, добрая;

- пушистая, ласковая, серая;

- сторожевая, сильная, верная;

- белый, крикливый, домашний;

- огромный, добрый, толстый;

- полосатый, хищный, злой;

- опасный, мощный, гривастый; - смешная, озорная, быстрая.

 *«Найди детеныша», «Назови одним словом», «Какой, какая, какие?» «Часть и целое»*

**Игры для развития грамматического строя речи.**

*Назови ласково*

Взрослый называет слово и бросает мяч ребенку, ребенок должен перекинуть мяч и назвать слово ласково. Напримере зоологического лото укоровы- рога , а у теленка-рожки, хвост. Голова., ит.д. Можно взять любые предметы Посуды. Одежды. игрушки

 *Чего не стало*

Взрослый  выкладывает  перед    ребенком  несколько  различных  предметов 4 – 7 штук.

Затем  просит  ребенка  запомнить  все  предметы  и  отвернуться,   сам  в  это  время  убирает один  любой  предмет. Ребенку  предлагается  посмотреть  внимательно  и  назвать,  чего  не  стало. Обязательно  нужно  обращать  внимание  на  окончания  в  словах.

*Жадина и щедрый.*

 Предложите ребенку научиться распознавать жадин. Жадина всегда говорит, что все игрушки его. Попросите ребенка побыть немножко жадиной. Предложите ему образец ответа на ваш вопрос: «Чья корова? — Корова моя. Чей поросенок? — Поросенок мой.

Спросите ребенка, понравилось ли ему быть жадиной. Предложите (ему) стать щед­рым ребенком. Проведите игру «наоборот»: «Чья корова? — Корова твоя (или ваша)».

*«Какой какая какие?»*

 Например : «Какое яблоко?-зеленое. Какое небо?- голубое и т.д.

 *«Угадай, кого загадали»*

 Взрослый объявляет, что он загадал одну игрушку, и дает описание ее места положения относительно ребенка: «Игрушка находятся слева от тебя». Ребенок должен назвать загаданную игрушку. Затем загадывают следующую игрушку.

*«Где мячик?»* (Под столом, на стуле, за диваном…)

*«Один-много»* Взрослый говорит ложка- ребенок ложки и т.д.