

## Игры на осуществление лексического отбора

### **«Добавление предложений»**      **придаточных**

Этот вариант, помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям. Например, взрослый говорит: «Сегодня надо затопить печь, потому что...»; «Мама сказала дочке, что...»; «Коля не пошел сегодня в детский сад потому, что...»; «Мы завтра пойдем в лес, если...».

### **«Синонимические ряды»**

Перед тем как начать игру, вместе с ребенком выясните значение, сходство и отличие по содержанию слов, которые предполагается использовать.

Например, что обозначают, чем похожи и отличаются следующие слова: «бор – лес-роща»; «дом – терем – дворец»; «большой – огромный – громадный» и т.п. После этого вместе придумайте и назовите слова, обозначающие разные названия леса, жилищ, величины, и объясните их содержание. Так в словарный запас ребенка войдут слова, имеющие тонкие оттенки значений. В следующий раз попытайтесь охарактеризовать более сложные слова, например «шорох – лепет – шелест – шум», и предложите ребенку подумать, каким словом лучше передать тревогу человека, вслушивающегося в тишину

ночного леса. Какое слово, «лепет» или «шелест», точнее передает разговор листьев утром, в первых лучах солнца? А для тихого, печального ветра вечера подойдет «шорох» или «шелест»? Перед близкой грозой, под бурным ветром листья «шумят» или «шелестят»? Тут важное значение имеет не только различие в смысловых оттенках слов, но и в их звучании. Например, слово «шорох» таит в себе возможность передавать состояние тревоги (столкновение шипящего «ш» и глухого «х» с резким «р»), а слово «лепет» - что-то нежное, мягкое, ласковое, заключенное в звучании мягких «л» и «п» перед гласным «е».

Подобным образом можно помочь детям осознавать и то, как выражают отношение различные суффиксы и приставки (не называя детям этих терминов). Например, словесный ряд: борода – бородушка – бородка – бородища. Как назвать бороду Деда Мороза, который приносит новогодние подарки? А бороду нечесаного и страшноватого Лешего? А как лучше сказать про нарядного петуха? А про доктора Айболита? В дальнейшем, когда подобные задания не будут вызывать у ребенка затруднений, можно варьировать содержание заданий.

# Варианты речевых игр



## Игры в слова

### «Подбор прилагательных»

Необходим словесный образ и не менее 2-3 наглядных образов.

Содержание игры: ведущий показывает картинку, игрушку или называет слово, а участники игры по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. Например, «собака» - большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая и т.п.

### «Узнавание»

Цель игры – узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, «зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная» - береза; «сверкает, землю согревает, тьму разгоняет» - солнце.

**Помните!** Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово.

Чтобы ребенок без особых затруднений «вычерпывал» из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр («Какое бывает?», «Что делает?»). Основным правилом таких игр становится отсутствие повторов.

### «Цепочка слов»

Это игра проводится, в основном, в словесном варианте, так как предугадать детские ответы и быстро подобрать к ним соответствующие картинки будет достаточно сложно. Суть игры заключается в подборе слов – существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный – ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый – одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать – кирпич, земля, шуруп и т.п.). То есть составляется своеобразные «поезд» из слов, где слова-вагончики соединены между собой.

Например, исходное слово – «кошка».

- Кошка, какая бывает?
- Пушистая, ласковая, разноцветная...
- Что еще бывает разноцветным?
- Радуга, платье, телевизор...
- Каким еще может быть платье?
- Шелковым, новым, прямым...
- Что еще может быть прямым?
- Линия, дорога, взгляд ... и т.д.

### «Кто что делает?»

Эта игра обогащает лексический запас детей словами-действиями (глаголами) и позволяет активизировать монологическую речь. Возможны варианты игры:

А) Ведущий называет предмет, явление, объект, а игроки по очереди называют действие, выполняемое этим объектом, и слово- существительное для следующего игрока. Например, ведущий говорит:

«Машина». Ребенок отвечает: «Едет. Художник». Следующий игрок: «Рисует. Рука» и т.д.

В дальнейшем к одному слову-существительному придумывают несколько глаголов. Например, «ветер» - воет, пыль поднимает, листья срывает, парус надувает, крылья ветряной мельницы вертит, освежает, тучи разгоняет и т.п.

Б) Игру можно усложнить за счет использования невербальных средств выразительности: жестов, мимики, пантомимики. Задача детей – назвать деятельность по одному или нескольким действиям.

Например, взрослый поднимает обе руки – это действие может обозначать и поднятие какого-либо предмета, и вывешивание белья на веревку и т. д.

В) Более сложный вариант игры заключается в совмещении словесных описаний и неречевых средств выразительности. Для организации игрового действия необходимы мягкие игрушки - кошка и собака. После того как ребенок рассмотрел игрушки, поиграл с ними, предложить описать их внешний вид, повадки, местожительство, показать, что делает кошка, когда ее гладят. Когда она видит мышку? Когда видит нитку с бантиком? Когда видит собаку? Что еще умеет делать кошка? Что умеет собака? Как она ведет себя, когда видит кошку? Хозяина? Когда получает кусок мяса?