**Картотека речевых игр, направленных на развитие активного словаря детей старшего дошкольного возраста**

 Одной из основных задач воспитания и образования детей дошкольного возраста является развитие речевого общения.

 Владение родным языком - это не только умение точно строить предложения. Дети овладевают родным языком через речевое занятие, через восприятие речи и говорение. Вот почему так важно организовывать условия для хорошо связной речевой деятельности детей, для общения, для выражения своих мыслей.

 Однако, как показывает практика, несмотря на повышенный интерес к проблеме, степень развития речи детей дошкольного возраста недостаточна. Основная цель игр - развитие ребенка, коррекция того, что присуще и проявляется в нем, уход ребенка к творческому, экспериментальному поведению.

 Речевая игра развивает детскую речь, пополняет и активизирует словарь, формирует правильное звуковое произношение, развивает связную речь, умение правильно выражать свои мысли.

 Задача воспитателя - поднять интерес детей к игре, подобрать такие варианты игры, при помощи которых дети могли бы активно обогащать свой словарный запас.

 Во время формирующего этапа нами была разработана картотека речевых игр по обогащению словаря у детей старшего дошкольного возраста, с учетом психологических особенностей.

 Важнейшей задачей было завлечь детей в игры, создать условия для их речевого воспитания. В процессе проведения игр решались такие задачи, как обогащение игрового опыта по формированию и усложнению игрового сюжета, по организации предметного пространства собственной игры через общие с воспитателем игры подгруппами; создание условий и помощь самодеятельной игры детей, поиск новейших игровых задач и способов их решения, формирование навыков общения со взрослыми и друг с другом с применением игровых ситуаций.

 В игре должна быть обеспечена двухпозиционность, т.е. сочетание воображаемой и смысловой позиции, в противном случае это будет не игра, а действия по правилам. Важно также, по мнению Е.Е. Кравцовой, переключать внимание детей с процессуальной стороны игры на эмоциональное отождествление с тем или иным героем, персонажем, партнером, другом. «…Чтобы быть врачом, надо не столько делать укол или выслушивать пациента, сколько почувствовать себя врачом, который заботится о других, хочет помочь слабым и т. п.» [14, 20].

 С детьми были проведены следующие речевые игры:

**1.«Закончи слово».** Цель: развивать умение детей делить слова на слоги.

 **Ход:** Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: "Дети, я начинаю слово, а вы заканчиваете. Я бросаю мяч любому из вас и называю начало слова, вы должны бросить мне мяч назад и сказать конец, например: кош - ка, гла - за и т.д.

**2.«Что происходит в природе?»,**  Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

 **Ход:** педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам.

 Пример: Тема «Весна».

Педагог: солнце - что делает?

Дети: светит, греет.

Ручьи - что делают? Бегут, журчат. Снег - что делает? Темнеет, тает. Птицы - что делают? Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни. Капель - что делает? Звенит, капает. Медведь - что делает? Просыпается, вылезает из берлоги…

**3. «Горячий - холодный».** Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов - антонимов.

 **Ход:** педагог произносит одно прилагательное, а ребёнок называет с противоположным значением:

• горячий - холодный;

• умный - глупый;

• острый - тупой;

• хороший - плохой;

• весёлый - грустный;

• гладкий - шероховатый.

**4.«Один - много».**

**Цель:** закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

 Ход: педагог называет имена существительные в единственном числе. Дети - существительные во множественном числе.

Пример:

Стол - столы, стул - стулья

Гора - горы, лист – листья

День - дни, прыжок - прыжки

Сон - сны, гусёнок - гусята

Дом - дома, носок - носки

Глаз - глаза, кусок - куски

Лоб - лбы, тигрёнок - тигрята

**5.«Что бывает круглым?».**

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

 **Ход:** педагог, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч.

- что бывает круглым? (мяч, солнце, луна, вишня, шар, колесо, яблоко…)

- что бывает длинным? (дорога, лента, шнур, река, верёвка, нитка…)

- что бывает высоким? (гора, дерево, столб, дом, скала, человек, шкаф…)

- что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока…)

**6.«Что общего».**

**Цель:** развивать навыки понятийного обобщения.

 **Ход игры:** объясните, что общее у предметов:

- огурец, помидор (овощи);

- слон, муравей (животные);

- ромашка, тюльпан (цветы);

- тарелка, ваза, чашка (посуда).

**7.«Кто подберет больше слов?».**

**Цель:** развивать мышление, активизировать словарный запас.

 Ход игры: взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.

- Что можно шить? (сарафан, рубашку, платье, пальто, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.).

- Что можно связать? (шарф, кофту, жилетку, шапочку, варежки, скатерть, салфетку и т. д.).

- Что можно штопать? (носки, варежки, шарф, чулки и т. д.).

- Что можно завязывать? (ботинки, платок, косынку, шапку, шарф, и т. д.).

- Что можно надеть? (, шубу, плащ, юбку, колготки, пальто, платье, кофту и т. д.).

- Что можно обуть? (ботинки, сапоги, тапки, туфли, и т. д.).

 **8. «Раздели на группы»**

 **Цель:** закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

 **Ход игры:** воспитатель предлагает детям из предметных картинок выбрать грибы, про каждый из которых можно сказать «он мой» и положить в одну корзиночку. В другую - положить картинки с грибами, про каждый из которых можно сказать «она моя». [Приложение 2]

 **9. «Чье это жилище».** Цель: закреплять знания детей о жилищах животных.

 **Ход игры:** на доске картинки. Слева - картинки, представляющие жилища животных, справа - изображения животных (не у своих жилищ). Воспитатель поясняет, что Незнайка напутал домики животных. Надо им помочь найти свои домики. Дети переставляют изображения животных, помещая их около своих жилищ, а затем называют, чьи это жилища:

• нора - для лисы, мышки;

• берлога - для медведя;

• скворечник - для скворца;

• коровник - для коровы, телят;

• дупло - для белки, для совы;

• гнездо - для птицы;

• конюшня - для лошади, жеребят;

• свинарник - для свиньи и поросят. [Приложение 3]

 **10. «Подбери действия к предметам».**

**Цель:** закреплять согласование существительного с глаголом.

 **Ход игры:** подберите как можно больше действий к предметам:

• ветер - дует, воет, свистит, ревёт;

• нег - падает, сыплется, ложится, тает, скрипит, искрится;

• собака - лает, рычит, догоняет, встречает, обнюхивает, кусает, прыгает, вертится, ласкается, скулит;

• мышь - скребётся, прячется, шуршит, грызёт, крадётся, забирается, пищит;

• слон - топает, шагает, отдыхает, торопится, трубит, брызгается, жуёт;

• вьюга - метёт, завывает, заносит, свистит, злится, осыпает и т.д.

**11. «Кем ты будешь?».**

**Цель:** закрепить употребление глаголов в будущем времени (буду летать, лечить, водить ...).

 **Ход игры:** в начале занятия воспитатель читает отрывок из произведения В.Маяковского «Кем быть». После этого предлагает детям предаться мечтам, кем они хотят быть, кем работать.

- Я буду летчиком, летать на самолетах.

- Я буду врачом, лечить детей.

- Я буду учить детей, учительницей работать.

Воспитатель следит за правильным построением предложений.

 **12. «Рассказ без показа».**

**Цель:** учить ребенка слушать небольшой рассказ о событиях, бывших в его опыте без наглядного сопровождения, отвечать на вопросы.

 **Пример:** «Жила-была девочка Леночка. Пошла Леночка гулять. Надела шапку, пальто, ботинки…

 **Вопросы:** «Кто пошел гулять на улицу? Что надела девочка?»

 **13. «Чего на свете не бывает».**

**Цель:** научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

 **Ход игры**: рассмотрев картинки-нелепицы, просим ребёнка не просто перечислить неверные места, но и обосновать, почему данное изображение ошибочное. Тогда удается полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения. [Приложение 4]

 **14. «Где начало рассказа?».**

**Цель:** учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

 **Ход игры**: ребенку предлагается составить рассказ, опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала и до конца. По каждой картинке ребёнок собирает одно предложение и вместе они объединяются в связный рассказ. [Приложение 5]

 **15. «Нарисуй сказку».**

**Цель:** научить составлять рисуночный план к тесту, использовать его при рассказывании.

 **Ход игры**: Ребенку читаем сказку и предлагаем нарисовать к ней картинки. Таким образом, дошкольник сам производит серию последовательных картинок, по которым затем рассказывает сказку. Сказка должна быть недолгой. Конечно, педагог может помочь ребенку. Показать, как схематично рисовать человека, дом, дорогу; определить с ним основные повороты сюжета.

 Таким образом, в результате целенаправленной и регулярной работы по формированию речи дети старшего дошкольного возраста овладевают рисованием, лепкой, усиленно развивается воображение и активный словарь. Дети обогащали свой словарь в живом речевом общении с взрослыми, познавая названия предметов, наблюдаемых ими в реальности или представляемых по картинкам. Следовательно, работа велась практическим методом имитации, приемами опоры на реальные объекты или картинку.