**Словесные дидактические игры**

**для детей младшего дошкольного возраста**

1. **«Разбуди кота»**

Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных, уточнять, закреплять значения знакомых слов.
Материал. Элементы костюма животных (шапочка).
Ход.

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).

*Задача кота:* назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

1. **«Буратино-путешественник»**

Цель. Ориентироваться в значении глаголов, закрепление и уточнение словаря.

Материал. Кукла Буратино.

Ход.

Буратино – путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.

- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.

- Зевают, отдыхают, спят…

- Пляшут, поют, кружатся…

Был Буратино в детском саду, когда дети:

- приходят, здороваются… (Когда это бывает?)

- обедают, благодарят…

- одеваются, прощаются…

- лепят снежную бабу, катаются на санках.

3. **Игра с мячом «Кто как разговаривает?»** (Мяч лови, да поскорей язык зверей назови)

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход игры.

Вариант 1. Взрослый или ведущий поочередно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны правильно ответить, как то или иное животное подает голос: корова, тигр, змея, комар, собака, волк, утка, свинья, мычит, рычит, шипит, пищит, лает, воет, крякает, хрюкает.

Вариант 2. Воспитатель, бросая ребенку мяч, спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т. д.

1. **Игра с мячом «Скажи ласково»** (Мячик маленький поймай, да

словечком приласкай)

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно- ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч ребенку, называет первое слово (например, шар), а ребенок, возвращая мяч воспитателю, называет второе слово (шарик). Слова можно cгpyппиpoвaть по сходству окончаний. Стол — столик, ключ — ключик. Шапка — шапочка, белка — белочка. Книга — книжечка, ложка — ложечка. Голова — головка, картина — картинка. Мыло — мыльце, зеркало — зеркальце. Кукла — куколка, свекла — свеколка. Коса — косичка, вода — водичка. Жук — жучок, дуб — дубок. Вишня — вишенка, башня — башенка. Платье — платьице, кресло — креслице. Перо — перышко, стекло — стеклышко. Часы — часики, трусы — трусики.

1. **«Кто летает?»**

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход игры.

Объясните малышу: «Я буду называть разные предметы, животных, птиц. Если назову что-нибудь летающее – подними ручки, нелетающее – хлопай в ладоши. – Ракета?.. – Голубь?.. – Стол?.. и т.д.»

Дайте малышу время подумать.

Аналогично проводятся игры: «Что идёт?» и т.д.