

Картотека

словесных игр

детей дошкольного возраста



Словесная игра

Словесная игра

«Мыши»

«Воробушки и автомобиль»

Цель игры. Развивать речевую и двигательную активность детей, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Цель игры. Упражнять детей в правильном звукопроизношении, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Ход игры.

Ход игры.

Воспитатель становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: «Сейчас мы поиграем игру «Мыши». Выберем мышек (выбирают 3—4 детей), а будут бегать по кругу, убегать из круга и снова вбегать в него. А мы с вами будем мышеловкой». Дети с воспитателем ходят по кругу и произносят такие слова:

Дети сидят на стульях в стороне от площадки, где будут летать воробушки. Воспитатель держит в руках руль и говорит: «Дети, это — руль. Я буду автомобилем. Автомобиль гудит: «У-у-у». Как сигналист автомобиль?» — «У-у-у» - повторяют дети. «Сейчас мы поиграем так, — продолжает воспитатель. — Я — автомобиль, а вы все — воробушки. Послушайте, я прочитаю о воробушках стихотворение:

Ах, как мыши надоели!
Все погрызли, все поели.
Всюду лезут — вот напасть!
Доберемся мы до вас.
Берегитесь вы, плутовки!
Как поставим мышеловки,
Переловим всех сейчас!

Дети и воспитатель держатся за руки, высоко поднимают их, пропуская мышек.

Воробей с березы
На дорогу — прыг!
Больше нет мороза,
Чик-чирик!

Когда я скажу слово «прыг», вы встаете со с попрыгаете тихонько на носочках по дороге (показывает на то место, где дети будут прыгать). Вместе со мной вы будете говорить: «Прыг, прыг, прыг». Когда я скажу: «чик-чирик!», вы полетите, кто куда хочет, будете махать крылышками и

Когда воспитатель произносит слово «хлоп», дети опускают руки, не выпуская мышек из круга. Кто остался внутри, считается пойманным и становится в общий круг.

чирикать: «Чик-чирик!» А как услышите сигнал автомобиля, летите в свои гнездышки».

После объяснения игры воспитатель вместе с детьми выполняет все движения, но не стремится выполнять движения первым. Пусть дети сами услышат слова «прыг», «чик-чирик» и начнут выполнять соответствующие движения.

Игра повторяется 2—3 раза. Затем, когда дети запомнят четверостишие, они могут играть самостоятельно.

Словесная игра

«Кто в домике живет?»

Цель игры. Закрепить знания детей о животных, умение правильно произносить звуки.

Ход игры.

Воспитатель делит детей на несколько групп (сначала на 3, потом на 4—5), Дети изображают знакомых им птиц или животных.

Каждая группа строит себе из стульев домик. Воспитатель говорит детям, что они будут находиться в своих домиках и кричать так, как кричит то животное, которое они изображают. Затем с каждой группой воспитатель повторяет те звуки, которые дети должны произносить. После этого он по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит: «Тук-тук-тук, кто в этом домике живет?» Дети отвечают: «Му-му-му», «Ме-е», «Мяу-мяу», «Бе-е, бе-е», «И-го-го», «Га-га-га», «Ко-ко-ко». Воспитатель отгадывает, кто же в домике живет.

Если дети произносят звуки недостаточно хорошо, т. е. недостаточно четко и громко, воспитатель просит их повторить. Если на вопрос: «Кто в этом домике живет?» — дети отвечают: «Мы» или «Кошечки, собачки», — воспитатель говорит: «А как кошечки мяукают?» и т. п.

Словесная игра

«Гуси»

Цель игры. Развивать у детей диалогическую речь, умение действовать по словесному сигналу, сочетать слова с действиями.

Ход игры.

Воспитатель предлагает поиграть в игру «Гуси»: «Вы, дети, будете гусями, а я вашей хозяйкой. Вы пасетесь вот здесь на травке (указывает место, где дети могут ходить, «Щипать травку»), а в этом углу будет мой дом». Воспитатель объясняет детям ход игры.

Слова воспитателя:

Действия детей:

Тет-тет-тет,

Гуси белые, гуси серые,
Дети вытягивают шеи, расставляют пальцы,

Ступайте домой!

Машут руками.

Гуси шеи длинные вытянули,
Все вместе произносят: «Га-га-га! Не хотим

Лапы красные растопырили,

Словесная игра

«Гуси-гуси»

Цель игры. Развивать у детей диалогическую речь, добиваться, чтобы речь их была выразительной.

Ход игры.

При помощи считалки выбирают хозяйку гусей и волка. Гуси находятся в одном конце комнаты, хозяйка — в другом, волк — в стороне.

Слова хозяйки гусей:

Ответы гусей:

Гуси! Гуси!

Га-га-га!

Есть хотите?

Да-да-да!

Ну, летите!

Нам нельзя!

Почему?

Серый волк под горой,

Словесная игра

«Так бывает или нет?»

Цель игры. Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры.

Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть, после того как я закончу, скажет, почему так не может быть».

Примерные рассказы воспитателя:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках».

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» — предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям».

«У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?»

Словесная игра

«Зеркало»

Цель игры. Развивать речевую и двигательную активность детей.

Ход игры.

Дети становятся в круг.

Выбранный при помощи считалки ребенок становится в центр круга. Все остальные произносят:

Ровным кругом,

Друг за другом,

Эй, ребята, не зевать!

Что нам Вовочка (Анечка, Валечка и т. д.) покажет,

Будем дружно выполнять.

Ребенок в центре круга показывает разнообразные движения, остальные дети повторяют их.

Словесная игра

«Коршун»

Цель игры. Упражнять детей в диалогической речи, учить быстро реагировать на словесный сигнал.

Ход игры.

Воспитатель рассказывает детям о коршунах, о том, что они иногда нападают на наседок с цыплятами и уносят цыплят. «Сегодня мы поиграем в игру, где цыплята должны убегать от коршуна. Вот послушайте, какой разговор был у наседки с коршуном», — говорит воспитатель.

— *Коршун, коршун, что ты делаешь?* — спрашивает наседка.

— *Ямочку копаю,* — отвечает коршун.

— *Что в ней ищешь?*

— *Камешек.*

— *Зачем тебе камешек?*

— *Чтобы носик точить.*

— *Зачем тебе носик точить?*

— *Чтобы твоих детушек клевать.*

«Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», — сказала Света. «А я люблю купаться в реке, — сказала Люда, — мы с мамой будем ездить на речку и загорать»».

Примечание. Вначале в рассказ следует включать только одну небылицу, при повторном проведении игры количество небылиц увеличивают, но их не должно быть больше трех.

«Сейчас мы считалочкой выберем коршуна, наседку, а все остальные будут цыплятами, — продолжает воспитатель.— Как только вы услышите слова «детушек клевать», бегите в курятник, вот сюда (показывает на место, обведенное мелом или окруженное стульями). Наседка будет защищать своих цыплят, прогонять коршуна: «Кыш, кыш, злой коршун». Старайтесь не попадаться в лапы коршуну».

Роль наседки в первый раз берет на себя воспитатель. При повторном проведении игры и коршуна, и наседку выбирают из числа играющих.

Словесная игра

«Карусель»

Цель игры. Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

Ход игры.

Воспитатель знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца: «Сегодня мы поиграем в игру «Карусель». Давайте, дети, станем возле веревки в круг, возьмем ее в правую руку и пойдем друг за другом, это будет карусель. Все вместе будем произносить такие слова:

Еле, еле, еле, еле

Завертелись карусели,

А потом кругом, кругом —

Все бегом, бегом, бегом.

Сначала пойдем медленно, а после слова «бегом» побежим по кругу. После того как я скажу слово «поворот», мы повернемся, возьмем веревку в левую руку и пойдем в другую сторону, произнося такие слова:

Тише, тише, не спешите,

Словесная игра

«Что сажают в огороде?»

Цель игры. Учить детей классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению), развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры.

Воспитатель спрашивает: «Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «нет». Кто ошибется, тот проигрывает».

— *Морковь.*

-*Да!*

— *Огурцы.*

-*Да!*

— *Свекла.*

-*Да!*

— *Сливы.*

— *Нет!*

Словесная игра

«Какое время года»

Цель игры. Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года, развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры.

У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?» — и, открывая карточку, читает текст. Дети отгадывают.

Загадки

Дел у меня немало —

Я соткано из зноя,

Я белым одеялом

Несу тепло с собою.

Всю землю укрываю,

Я реки согреваю,

*В лед реки убираю,
приглашаю.*

«Купайтесь!» —

Белю поля, дома

И любите за это

Зовут меня...

Вы все меня. Я...

(Зима)

(Лето)

Карусель остановите,

Раз и два, раз и два —

Вот и кончилась игра.

Карусель начинает кружиться медленно, наконец останавливается. Когда карусель остановится, вы сходите с нее (кладете веревку на пол), бегаєте по площадке, а по сигналу (удар в бубен, звонок) снова садитесь на карусель».

При повторении игры воспитатель может уже не становиться в круг, а только наблюдать за игрой и напоминать детям текст.

Если кто-то поспешит и ответит неправильно, воспитатель может сказать: «Поспесишь, людей насмешишь. Будь внимателен!» Так же можно провести игры: «Накроем стол для гостей» (воспитатель называет столовую посуду), «Посадим сад», «Мебель», «Одежда» и др.

Я раскрываю почки,

В зеленые листочки

Дерева одеваю,
отправляю,

Посевы поливаю,

Движения полна.

Зовут меня...

(Весна)

Несу я урожаи,

Поля вновь засеваю,

Птиц к югу

Деревья раздеваю.

Но не касаюсь сосен

И елочек. Я-

(Осень)

Словесная игра

«Что подарили Наташе?»

Цель игры. Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Ход игры.

Воспитатель рассказывает: «Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке что-то круглое, гладенькое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его — вкусное сочное. Растет на дереве. «Забыла, как это называется»,—подумала Наташа. Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала?»

Другой вариант. Воспитатель вспоминает:

«Однажды в детский сад пришел гость. Одет он был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник в детском саду?»

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

Словесная игра

«Добавь слово»

Цель игры. Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры.

Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у нас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначают слова «впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия.) А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол.) Я буду начинать предложение, называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете добавлять слова: «справа», «слева», «позади», «впереди» — отвечать, где этот предмет находится.

Воспитатель начинает:

— *Стол стоит... (называет имя ребенка).*

— *Позади*

— *Полочка с цветами висит...*

— *Справа.*

— *Дверь от нас...*

— *Слева.*

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

Словесная игра

«А что потом?»

Цель игры. Закрепить знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня.

Ход игры.

Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Помните, мы с вами говорили на занятии, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, всё ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся». Можно ввести такой игровой момент. Воспитатель поет песенку: «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. «Делали гимнастику»,— отвечает ребенок. «А потом?» (Воспитатель передает камешек другому ребенку.) И т. д.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек в подобных играх целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому достанется камешек. Это заставляет всех детей быть внимательными и

— *Какая рука у тебя ближе к окну?*

готовыми отвечать.

— *Правая.*

Игра проводится в конце года.

— *Значит, где находится от тебя окно?*

— *Справа.*

Можно эту игру провести и так.
Воспитатель произносит слова: «слева», «справа», «впереди», «позади», а дети говорят, какие предметы находятся в названном направлении.

Для проведения этой игры детей не следует сажать в кружок, их лучше посадить с одной стороны стола, так, чтобы предметы по отношению к ним были расположены одинаково. В более старших группах детей можно сажать в кружок. Это усложняет решение игровой задачи, но дети успешно справляются с заданием, так как уже хорошо ориентируются в пространстве.

Словесная игра

«Когда это бывает?»

Цель игры. Уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры.

Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев и т. д. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека с временем года. «А сейчас я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди. Например, я скажу: «Весна» — и положу камешек Вове, Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной. Например: «Весной тает снег». Потом он передаст камешек рядом сидящему и тот вспомнит еще что-нибудь о весне». Когда все дети усвоят правила, можно начинать игру. Если кто-то не может ответить, воспитатель помогает ему вопросами.

Словесная игра

«Что бывает широкое

(длинное, высокое, низкое, узкое)?»

Цель игры. Уточнить представления детей о величине предметов, учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), развивать быстроту мышления.

Ход игры.

Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит: «Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

— *Длинный,* — говорит воспитатель и дает камешек рядом сидящему.

— *Дорога,* — отвечает тот и передает камешек соседу.

— *Платье, веревка, день, шуба,* — вспоминают дети.

— *Широкий,* — предлагает воспитатель следующее слово.

Словесная игра

«Отгадай-ка»

Цель игры. Учить детей описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры.

Воспитатель напоминает детям, как они на занятии рассказывали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки, и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Выберите себе каждый какой-либо предмет и говорите за него. Только надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали, и говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему (вместо камешка можно использовать ленточку, игрушку и т. д.). Ребенок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет и передает камешек следующему играющему, чтобы тот отгадал.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый не

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Эта игра проводится с детьми в конце года, когда они получили знания о величине предметов.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

— Красный.

Дети по очереди отвечают: флажок, шар, ягода, звездочка и др. Или:

— Круглый.

Дети отвечают: мяч, солнце, яблоко, колесо и др. Тех детей, которые назвали больше слов, следует похвалить.

придумает свою загадку. Если игра проходит во время занятия и, значит, в ней принимают участие все дети группы, длительность ее будет 20—25 минут.

В процессе игры воспитатель следит за тем, чтобы дети при описании предметов называли их существенные признаки, которые помогли бы узнать предмет. Он может задать вопрос загадывающему: «Где этот предмет находится?» или: «Для чего нужен этот предмет?» Но спешить с наводящими вопросами не следует. Надо дать возможность ребенку самому припомнить предмет, его основные признаки и рассказать о них.

Дети дают такие описания предметов: «Деревянный, полированный, впереди стекло, может интересно рассказывать» (*телевизор*), «Железная, из прутиков, стоит на подоконнике, оттуда слышно пение птички» (*клетка*), «Блестящий, с носиком, в нем кипяченая вода» (*чайник*).

Словесная игра

«Магазин»

Цель игры. Учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки, узнавать предмет по описанию.

Ход игры.

Дети садятся полукругом перед столом и полочкой с различными игрушками. Воспитатель, обращаясь к ним, говорит: «У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек! Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить одно условие: не называть ее, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает ее и продаст вам».

Короткой считалкой выбирают продавца. Первым покупает игрушку воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры. Воспитатель: «Товарищ продавец, я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть все дети». Продавец подает покупателю мяч. «Спасибо, какой красивый мяч!» — говорит воспитатель и с мячом садится на стул.

Продавец называет имя любого из играющих. Тот подходит и описывает игрушку, которую он выбрал для покупки: «А мне продайте, пожалуйста, такую игрушку: она «пушистая, оранжевая, у нее длинный красивый хвост, узенькая мордочка и хитренькие глазки». Продавец подает игрушку лису. Покупатель благодарит и садится на место.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки.

Роль продавца могут выполнять несколько ребят по-очередно. Дети, «купившие» игрушки, играют затем с ними

Словесная игра

«Радио»

Цель игры. Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей.

Ход игры.

Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы будем играть в новую игру, называется она «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет разыскивать детей нашей группы. Он будет описывать кого-нибудь из нас, а мы по его рассказу узнаем, кто же из нас потерялся. Сначала я буду диктором, слушайте. Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Она хорошо поет песни, дружит с Верой. Кто знает эту девочку? Так воспитатель начинает игру, показывая детям пример описания. Дети называют девочку из своей группы. «А теперь диктором будет кто-нибудь из вас», — говорит воспитатель. Нового диктора выбирают при помощи считалки.

Воспитатель следит, чтобы дети называли наиболее характерные черты своих товарищей, как они одеты, чем любят заниматься, как относятся к друзьям.

Если диктор дал такое описание, что дети не

Словесная игра

«Где был Петя?»

Цель игры. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, активизировать речь детей.

Ход игры.

Вариант 1. Воспитатель говорит детям, что они будут играть в такую игру, которая заставит их вспомнить все, что они видели в своем детском саду: какие есть комнаты, кто в них находится, что стоит в каждой комнате, чем в ней занимаются.

Воспитатель рассказывает: «Давайте представим, будто в наш детский сад пришел новый мальчик Петя. Вместе со своей воспитательницей он пошел осматривать детский сад. А вот куда он заходил и что там увидел, расскажет Петя. От имени Пети будете рассказывать вы все по очереди. Не называйте комнату словом. Мы должны ее узнать сами по вашему описанию».

Если дети уже знакомы с играми «Отгадай-ка», «Магазин», «Радио», они должны самостоятельно, без помощи воспитателя дать описание отдельных комнат и труда взрослых детского сада.

Приводим примерные описания, данные детьми: «Петя зашел в комнату, где на полках лежало много чистого белья. Мария Петровна гладила его, гудела стиральная машина». (Прачечная).

в комнате или на прогулке.

Игру в «магазин» лучше проводить после сна перед самостоятельными играми.

Воспитатель приносит в «магазин» и такие игрушки, с которыми дети давно не играли, чтобы пробудить интерес к ним, напомнить, какие они интересные, красивые. По такому же принципу проводится игра «Магазин цветов», где дети описывают комнатные растения, их листья, стебель, цветок.

смогли узнать товарища, все хором отвечают: «Нет такой девочки (мальчика) у нас!». И тогда диктор платит фант, который в конце игры выкупается.

«Петя заглянул в комнату, где дети пели, танцевали, кто-то играл на пианино. Комната была большая, светлая». (Зал.)

Воспитатель предупреждает детей, что надо описывать только то, что Петя мог увидеть в здании детского сада. Если ребенок рассказал о том, чего нет в детском саду, он считается проигравшим.

Словесная игра

« Где был Петя?»

Цель игры. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, активизировать речь детей.

Ход игры.

Вариант 2. Можно усложнить эту игру. Воспитатель при ее повторении предлагает вспомнить, что мог увидеть Петя, выйдя на участок детского сада. Дети описывают участок, постройки, деревья, кустарники, выделяют признаки, отличающие участок одной группы от участка другой.

Воспитателю необходимо активизировать словарь детей, предлагая назвать одно и то же различными словами. Так, например, ребенок описал овощехранилище: «Петя спустился по лестнице и увидел на полочках банки с разными фруктами, соками, компотами: в мешках была морковь, а в большом ящике картошка. Там было прохладно». Дети отвечают: «Петя попал в подвал». Воспитатель предлагает подумать и сказать другими словами. Ответы детей могут быть такими: «На продуктовый склад», «В кладовую», «В овощехранилище».

Воспитатель подтверждает правильность ответов детей: «Да, помещение, куда заглянул Петя, можно назвать по-разному».

Словесная игра

« Где был Петя?»

Цель игры. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, активизировать речь детей.

Ход игры.

Вариант 3. Можно предложить более сложный вариант. Воспитатель говорит детям: «Мы с вами хорошо знаем наш город (или район), мы ходили с вами на экскурсию, видели, какие учреждения, здания, улицы есть в городе. А вот Петя только недавно приехал в наш город. Расскажите, где он уже побывал и что увидел. А мы отгадаем». Дети рассказывают о библиотеке, школе, кинотеатре, главной улице и т. д.

Воспитатель помогает детям выделить наиболее существенные отличительные черты описываемого объекта, уточняет знания детей. Например, Ира дала такое описание: «Петя зашел в дом. Там было много полок с книгами, люди стояли и рассматривали их». По этому описанию трудно догадаться, где же был Петя: в книжном магазине или в библиотеке? Воспитатель уточняет рассказ ребенка: «Книги там продавали или выдавали?» — «Выдавали». — «Куда же попал Петя?» Дети отвечают:

«В библиотеку». — «Что же было главным в описании Иры?» — спрашивает педагог. «То, что книги там выдавали». — «Кто выдавал книги?» — «Библиотекарь». — «А кто продает книги?» — «Продавец». — «Где работает продавец?» — «В магазине». Так воспитатель уточняет и углубляет знания детей об окружающем.

Можно использовать и другие варианты.

Словесная игра

« Где был Петя?»

Цель игры. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, активизировать речь детей.

Ход игры.

Вариант 4. Воспитатель рассказывает о том, что Петя уехал с родителями отдыхать. Дети должны рассказать, куда бы мог поехать Петя и что бы он мог там увидеть.

Например, было дано такое описание: «Петя приехал к бабушке. Пошел с ней гулять и увидел длинный-длинный сарай, в нем было много свиней. Там их кормили, они ели и хрюкали». Дети отвечают: «Петя побывал в колхозе».

Воспитатель, активизируя мышление детей, их словарь, предлагает подумать, можно ли ответить по-другому. Дети дают такие ответы: «Петя побывал на свиноферме, в деревне».

Все ответы правильные», — подводит итог воспитатель.

Словесная игра

«Где был Петя?»

Цель игры. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, активизировать речь детей.

Ход игры.

Вариант 5. В следующий раз воспитатель предлагает детям подумать и сказать, что бы мог увидеть Петя, если бы он был путешественником. Дети рассказывают об Африке, Арктике, и т. д., используя имеющиеся у них знания, полученные в детском саду и дома. Воспитатель уточняет и углубляет знания детей, стремится обогатить их словарь.

Словесная игра

«Где был Петя?»

Цель игры. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, активизировать речь детей.

Ход игры.

Вариант 6. Воспитатель говорит детям о том, что Петя очень любит читать книги, и предлагает: «Пусть он расскажет о каком-либо герое книги, а мы узнаем, какую книгу прочитал Петя». Предупреждает, что рассказывать можно только про тех героев, о которых читали всем в детском саду, иначе не все смогут отгадать.

Приводим несколько рассказов детей:

«Маленькая девочка очень любила свою бабушку, она ходила к ней в гости в лес, носила ей пирожки и молоко, по дороге собирала цветы».

«Жили старики у самого синего моря. Старик ловил рыбу, а старуха его все время ругала, она была злая, привередливая».

«Дедушка был очень добрый. Наступила весна, растаял лед, речка разлилась, и зайцы не знали, куда им спрятаться. Он подплыл к ним на лодке и спас их».

Дети могут и сами придумывать игры про Петю. «Пусть Петя узнает, как называется эта песня», — предлагает Таня. Кто-либо из ребят или все

Словесная игра

«Что это за птица?»

Цель игры. Учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры.

Эта игра требует большой предварительной подготовки. Дети наблюдают за птицами, обращают внимание на их особые приметы (например, на величину и длину клюва, ног, цвет перьев, на то, где эта птица живет, что она ест, как кричит или поет), по которым можно узнать, что это за птица.

Игра начинается с назначения водящего, который загадывает, что за птица прилетела. Свои загадки он произносит нараспев, а все остальные хором повторяют определенные слова (см. ниже). Вот, например, как в такой игре водящий описывает журавля;

Есть у меня птица

Вот такая, вот такая! —

показывает руками, какой величины у него птица. Все играющие говорят:

Летит, летит птица,

К нам летит!

Водящий:

Крылья у птицы

Вот такие, вот такие! —

и показывает, широко раскинув руки, какие большие крылья у птицы. Все играющие:

Летит, летит птица,

К нам летит!

Водящий:

Клюв у этой птицы

[illegible]

Но водящий еще не уверен, что играющие узнали птицу. Он говорит, где живет птица, чем питается и т. д., и заканчивает вопросом:

Ну-ка догадайся, что это за птица?

Вот такая птица к нам прилетела!

Тот, кто отгадал, становится водящим и дает описание ой птицы, которую он загадал.

Не такая птица к нам прилетела!

Потом он обращается к другому играющему и повторяет свой вопрос:

Ну-ка догадайся, что это за птица?

Новый водящий описывает какую-нибудь другую птицу, у которой есть особые приметы, например орла, попугая, дятла, ворону, петуха, гуся.

Есть у меня зверь

Все приговаривают слова:

К нам бежит! И т. д.

Словесная игра

«Отвечай быстро»

Цель игры. Закреплять умение детей классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству), приучать их быстро думать и отвечать.

Ход игры.

Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: «Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, потом он сам называет любой цвет и перебрасывает мяч следующему. Тот тоже ловит мяч, называет предмет, свой цвет и т. д.

«Зеленый» — говорит воспитатель (делает маленькую паузу, давая детям возможность вспомнить предметы зеленого цвета) и бросает мяч Вале. «Лист», — отвечает Валя и, сказав «голубой», бросает мяч Вите. «Небо», — отвечает Витя и говорит «желтый», бросая мяч следующему. Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много.

Основным признаком для классификации может быть не цвет, а качество предмета. Начинаящий говорит, например: «Деревянный», — и бросает мяч. «Стол», — отвечает ребенок, поймавший мяч, и предлагает свое слово: «Каменный». «Дом», — отвечает следующий играющий и говорит: «Стальной». — «Ложка». И т. д.

В следующий раз за основной признак берется форма. Воспитатель говорит слово «круглый» и бросает мяч любому играющему. «Солнце», — отвечает тот и называет другую форму, например «квадратный», бросая мяч следующему игроку. Тот называет предмет квадратной формы (окно, книга, платок) и предлагает какую-либо форму. Одну и ту же форму можно повторять несколько раз, поскольку многие предметы имеют одинаковую форму.

При повторении игру можно усложнить, предложив называть не один, а два или несколько предметов.

Словесная игра

«Кто больше назовет действий?»

Цель игры. Учить детей соотносить действия людей с их профессией, активизировать словарь, воспитывать умение быстро думать.

Ход игры.

Воспитатель перед игрой проводит короткую беседу, уточняя понимание детьми слов «профессия», «действия»: «Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Ее профессия называется «врач». Как вы думаете, какая профессия у Антонины Васильевны, которая нам готовит обед? (Дети отвечают: «Повар».) Назовите, какие вы знаете профессии. (Дети называют: «Шофер, учитель, сапожник, летчик и др.».) Каждый человек, имея профессию, работает, выполняет какие-то действия. Что же делает повар? (Дети отвечают: «Варит, печет, жарит, перемалывает мясо, чистит овощи и др.».) Вот сейчас мы и поиграем с вами в игру «Кто больше назовет действий?» Я назову профессию, а вы вспомните все действия человека этой профессии.

Воспитатель говорит слово «врач». Дети отвечают: «Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции». «Портной» — наметывает, кроит, порет, утюжит, примеряет, шьет и т. д.

Воспитатель называет знакомые детям профессии: дворник, няня, прачка, шофер и др. Дети вспоминают, что делают люди этих профессий.

Кто больше назовет действий, считается выигравшим.

Словесная игра

«Что кому нужно?»

Цель игры. Упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры.

Воспитатель напоминает детям игру «Кто больше назовет действий?» Он говорит: «В этой игре вы называли, какие действия выполняет человек той или иной профессии. А сегодня мы вспомним, что же нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть человека по профессии, а вы скажете, что нужно ему для работы». «Сапожник!» — говорит воспитатель. «Гвозди, молоток, кожа, сапоги, ботинки, машинка, лапа», — отвечают дети.

Воспитатель называет профессии, знакомые детям данной группы: врач, медсестра, воспитатель, няня, дворник, шофер, летчик, повар и др.

Если интерес к игре у детей не пропадает, можно предложить обратный вариант. Воспитатель называет предметы для труда людей определенной профессии, а дети называют профессию.

«Читает, рассказывает, учит рисовать, лепить, танцует и поет, играет», — говорит воспитатель и бросает мяч кому-либо из играющих. «Воспитательница», — отвечает тот и бросает мяч ей.

В этой игре, как и в других играх, где правилами предусматривается умение быстро отвечать, необходимо помнить об индивидуальных особенностях детей. Есть медлительные дети. Их надо приучать думать быстрее, но делать это следует осторожно. Такого ребенка лучше вызвать отвечать первым, так как в начале игры большой выбор слов. Воспитатель подбадривает ребенка словами: «Витя быстро нашел нужное слово. Молодец!» Подчеркивается именно быстрота ответа.

Словесная игра

«Вершки-корешки»

Цель игры. Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно — корень или плоды на стебле).

Ход игры.

Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть «вершками», а что — «корешками». «Съедобный корень овоща будем называть «корешками», а съедобный плод на стебле — «вершками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Воспитатель предупреждает, чтобы дети были внимательны, так как в некоторых овощах съедобно и то и другое. Воспитатель называет: «Морковь!» Дети отвечают: «Корешки». «Помидор!» — «Вершки». «Лук!» — «Вершки и корешки». Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки», а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки. Эту игру хорошо проводить после беседы об овощах, об огороде.

Словесная игра

«Назови три предмета»

Цель игры. Упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры.

«Дети,— говорит воспитатель,— мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например «мебель», а тот, кому я брошу мяч, назовет три слова, которые можно назвать одним словом «мебель». Какие предметы можно назвать одним словом «мебель»?» Дети: «Стол, стул, кровать, диван». «Правильно, — говорит воспитатель, — но в игре нужно назвать только три слова». «Цветы!» — произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды».

Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

Эту игру рекомендуется проводить с небольшими группами играющих.

Словесная игра

«Охотник»

Цель игры. Упражнять детей в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Ход игры.

Где-нибудь на свободном месте в одном конце двора или площадки стоит группа играющих. Это дом. На расстоянии нескольких шагов от дома — чем дальше, тем лучше — положена какая-нибудь метка и проведена черта. Это лес, где водятся разные звери. В этот лес и отправляется охотник — один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту, буду охотиться за...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...зайцем»; делает второй шаг: «...медведем»; делает третий шаг: «...волком»; четвертый шаг: «...лисицей»; пятый: «...барсуком...». При каждом шаге охотник называет какого-нибудь зверя. Нельзя два раза называть одного и того же зверя. Нельзя называть и птиц, но если играть в птичью охоту, то нужно называть только птиц.

Победителем считается тот, кто дошел до леса, при каждом шаге называя нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается домой, а на охоту отправляется следующий. Неудачливому охотнику можно разрешить еще раз пойти на охоту. Возможно, на этот раз охота будет удачной.

Примечание. По принципу этой игры можно провести игру «Рыболов». Игра проводится так же. Рыболов говорит: «Пойду на рыбалку и поймаю... щуку, карася, окуня» и т. д.

Словесная игра

«Птицы (звери, рыбы)»

Цель игры. Закреплять умение детей классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры.

Все дети садятся на стулья, поставленные в ряд или вокруг стола, или становятся в кружок.

Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его своему соседу справа, говоря: «Вот птица. Что за птица?» Сосед принимает предмет и быстро отвечает: «Орел». Затем он передает вещь своему соседу и сам говорит: «Вот птица. Что за птица?» «Воробей», — отвечает тот и быстро передает предмет следующему.

Предмет можно передавать по кругу несколько раз, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан. Отвечать надо не мешкая. Если ребенок медлит, это значит, что он плохо знает птиц. Тогда все другие участники игры начинают помогать ему, называя птиц. Одну и ту же птицу нельзя называть дважды, каждый раз нужно называть новую. Если кто-нибудь повторит название два раза, у него берут фант, а по окончании игры заставляют выкупать его.

Так же играют, называя рыб, зверей, насекомых.

Словесная игра

«Кто больше назовет предметов?»

Цель игры. Учить детей классифицировать предметы по месту их производства.

Ход игры.

После предварительной беседы о том, что окружающие нас предметы изготовлены людьми на фабриках, заводах или выращены в совхозах и колхозах, воспитатель предлагает игру «Кто больше назовет предметов?»

«Что сделано на заводе (на фабрике)?» — спрашивает воспитатель и бросает мяч кому-либо из играющих. «Машины», — отвечает тот и бросает мяч следующему. Дети следят за правильностью ответов, за тем, чтобы не повторялось сказанное.

«Что выращено в колхозе (в совхозе)?» — спрашивает воспитатель. Дети называют: лен, картофель, рожь, пшеница.

В такой игре уточняются знания детей. Например, дети узнают, что зерно выращивают колхозники, а хлеб выпекают рабочие пекарни, хлебозавода.

Постоянное напоминание детям о том, что в создание почти каждого предмета вложен труд человека, воспитывает у них бережное отношение ко всем вещам.

Словесная игра

«Природа и человек»

Цель игры. Закреплять, систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры.

Воспитатель проводит с детьми беседу, в процессе которой уточняет их знания о том, что окружающие нас предметы или сделаны руками людей, или существуют в природе, и человек ими пользуется; например, лес, уголь, нефть, газ существуют в природе, а дома, заводы, транспорт создает человек.

«Что сделано человеком?» — спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). После нескольких ответов детей он задает новый вопрос: «Что создано природой?»

В ходе игры воспитатель проводит с детьми небольшую беседу о том, что человек использует природу для того, чтобы лучше жилось людям и в то же время люди бережно относятся к природе: охраняют леса от пожаров, очищают пруды, озера и реки, охраняют животных и птиц.

Словесная игра

«А если бы...»

Цель игры. Воспитывать сообразительность, находчивость, умение использовать знания в соответствии с обстоятельствами.

Ход игры.

Воспитатель начинает игру таким вступлением: «Решили как-то ребята из детского сада отправиться в путешествие по родной стране. Все хотели путешествовать, но ничего у них не вышло, оказалось, что все они хотели путешествовать по-разному. Как вы думаете, что предлагали дети того детского сада? Куда и на чем они хотели поехать? Каждый может предложить только один маршрут и один подходящий вид транспорта, повторяться нельзя».

Дети сидят в кругу. Воспитатель передает одному из играющих какой-нибудь предмет (камешек, желудь, кубик). Получивший его говорит, куда бы он отправился и на чем, и передает предмет рядом сидящему игроку. Так предмет переходит из рук в руки, пока не будут названы все средства передвижения. Дети вспоминают все: лодки, плоты, упряжки оленей, ракеты и др.

Словесная игра

«Испорченный телефон»

Цель игры. Развивать у детей слуховое внимание.

Ход игры.

Дети выбирают ведущего при помощи считалки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т. д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

Игра проводится в свободное от занятий время. Она успокаивает детей после подвижных игр.

Словесная игра

«Летает — не летает»

Цель игры. Развивать у детей слуховое внимание, воспитывать выдержку.

Ход игры.

Дети садятся полукругом, руки кладут на колени. Воспитатель объясняет правила игры: «Я буду называть предметы и спрашивать «летает?», например: «Голубь летает? Самолет летает?» и т. д. Если я назову предмет, который в самом деле летает, вы поднимете руки. Если я назову нелетающий предмет, руки поднимать не следует. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фант». Похлопывая по коленям, воспитатель и дети говорят: «Поехали-поехали», затем воспитатель начинает игру: «Галка летает?» — и поднимает руки. Дети отвечают: «Летает», — и тоже поднимают руки. «Дом летает?» — спрашивает воспитатель и поднимает руки. Дети молчат. У многих ребят в начале игры руки непроизвольно, в силу подражания, поднимаются каждый раз. Но в том и заключается смысл игры, чтобы своевременно удержаться и не поднять руки, когда назван нелетающий предмет. Кто не удержался, платит фант, который в конце игры выкупается.

Словесная игра «Краски»

Цель игры. Развивать у детей слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры.

Для этой игры надо выбрать хозяина красок и отгадчика Сеньку Попова. Все остальные будут красками.

Сенька Попов отходит в сторону, а хозяин и краски тихонько сговариваются, кто будет какой краской. Название краскам дает хозяин, или они сами себе выбирают название. Нельзя, чтобы были две одинаковые краски. Хозяин должен хорошо запомнить, кто из играющих какая краска. Когда цвета распределены, краски и хозяин присаживаются на корточки и делают вид, что засыпают. Тут приходит Сенька Попов. Подходит, стучит несколько раз в дверь и говорит:

— Тук, тук!

Хозяин просыпается, встает и спрашивает:

— Кто там?

— Сенька Попов!

— За чем пришел?

— За краской!

— За какой?

— За синей!

Если такого цвета среди красок нет, хозяин говорит:

— Такой у нас нет!

А все краски хлопают в ладоши и приговаривают:

Пойди по синенькой дорожке,
Найдешь синие сапожки,
Поноси, поноси,
И нам принеси!

Сенька уходит в сторону, потом снова возвращается и ведет с хозяином прежний разговор.

Если краска, которую просит Сенька, есть, он уводит ее в дом, а потом снова возвращается к хозяину за другой краской. Когда Сенька уведет от хозяина все краски, игра кончается.

Словесная игра «Семья»

Цель игры. Развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слово.

Ход игры.

Воспитатель придумывает рассказ. Каждый играющий получает в этом рассказе роль. Если рассказывается, например, о поездке семьи, то роли могут быть такими: мать, отец, мальчик, дедушка, бабушка, поезд, чемодан, билет и т. д.

Как только роль в рассказе названа, ребенок встает, кивает головой и садится. Если он забудет встать вовремя, то должен стать за стулом и внимательно слушать, когда его роль будет названа еще раз. Услышав, ребенок должен кивнуть, потом он может сесть.

Вначале нужно рассказывать медленно, в определенных местах делать небольшие паузы. Игру можно усложнить, если рассказывать быстрее и одну и ту же роль называть чаще. В этом случае ребенок должен быть особенно внимательным.

Словесная игра «И я»

Цель игры. Развивать у детей сообразительность, воспитывать выдержку, чувство юмора.

Ход игры.

Воспитатель объясняет детям правила игры: «Я буду рассказывать вам какую-нибудь историю. Когда я остановлюсь во время рассказа, вы скажете слова «и я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, произносить их не надо. Кто произнесет, тот заплатит фант».

Воспитатель начинает: «Иду я однажды к реке...» Дети: «И я».

— Рву цветы, ягоды...

— И я.

— По дороге попадается мне наседка с цыплятами. *(Дети молчат.)*

— Они клюют зернышки... *(Дети молчат.)*

— Гуляют на зеленой полянке.

— И я.

— Вдруг налетел коршун. *(Дети молчат.)*

— Цыплята и наседка испугались... *(Дети молчат.)*

— И убежали.

— И я.

Если кто-нибудь не вовремя произнесет слова «и я», это вызовет смех у детей, а ребенок, поспешивший с ответом, заплатит фант.

Когда ребята поймут правила игры, они сами будут придумывать короткие рассказы и выполнять роль ведущего.

[illegible]

« Где мы были, мы не скажем»

Цель игры. Развивать у детей находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

Ход игры.

Дети делятся на две группы. Группы расходятся в разные стороны и договариваются, какую деятельность они будут изображать. Одна группа показывает движения, а вторая по движениям должна догадаться, что дети делают. Они изображают хорошо знакомую им деятельность, которую часто наблюдали, например: стирку белья, чистку ботинок, чтение книги и т. д.

Более интересно, если дети будут выполнять не одинаковые движения, а разные: например, одни «стирают», другие «вешают белье», третьи «гладят».

При помощи жеребьевки определяют, какая группа будет загадывать. Эта группа детей подходит ко второй и говорит: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем», — и показывают действия. Вторая группа отгадывает. Когда дети отгадают, те, кто загадывал, убегают, а те, кто отгадывал, их догоняют.

Игра повторяется: те, кто отгадывал, теперь загадывают.

Эта игра хорошо проходит на прогулке, вне занятий. Игра проводится с детьми разного возраста; чем старше дети, тем действия, которые они придумывают, становятся более сложными.

(continued)

Цель игры. Упражнять детей в правильном подборе слов, в умении логично ставить вопросы, быстро и правильно отвечать, избегая употребления запретных слов.

Ход игры.

Все участники садятся на стулья, поставленные в кружок или в ряд у стены.

По жребью или по считалке одного из играющих выбирают ведущим.

Ведущий обходит всех играющих, останавливается перед одним из них и говорит:

Бабушка прислала сто рублей:

Чмо хомуме, мо кунуме,

Черного и белого не берите,

«Да» и «нет» не говорите!

После этого он начинает вести разговор с играющим, задавая ему вопросы. Отвечать нужно быстро, не задерживая ответа, иначе играть будет неинтересно. На вопросы можно отвечать все, что угодно, только не называть слов «черное», «белое», «да», «нет». Кто ошибется, дает ведущему фант. Ведущий старается, чтобы ребенок, которому задают вопросы, произнес хотя бы одно из запрещенных слов. Идет примерно такой разговор:

— *Какая на тебе рубашка?*

— Синяя.

— *Какая же она синяя? Она белая!*

Отвечающий хочет сказать «нет», но «нет» нельзя говорить.

— Она зеленая!

— *Какая зеленая? Она черная!*

— Голубая.

— Вот так голубая! Она же белая!

И тут игрок оговаривается.

«Нет, не белая!» — возражает он. За это ему дается двойное наказание, так как он сказал и «нет», и «белая». Провинившийся дает два фанта.

Так ведущий обходит всех играющих. Одни не ошибаются долго, а другие сразу же ошибаются и платят фант. После игры начинается выкуп фантов.

1 / 2024 / 2023 / 2022 / 2021 / 2020 / 2019 / 2018 / 2017 / 2016 / 2015 / 2014 / 2013 / 2012 / 2011 / 2010 / 2009 / 2008 / 2007 / 2006 / 2005 / 2004 / 2003 / 2002 / 2001 / 2000 / 1999 / 1998 / 1997 / 1996 / 1995 / 1994 / 1993 / 1992 / 1991 / 1990 / 1989 / 1988 / 1987 / 1986 / 1985 / 1984 / 1983 / 1982 / 1981 / 1980 / 1979 / 1978 / 1977 / 1976 / 1975 / 1974 / 1973 / 1972 / 1971 / 1970 / 1969 / 1968 / 1967 / 1966 / 1965 / 1964 / 1963 / 1962 / 1961 / 1960 / 1959 / 1958 / 1957 / 1956 / 1955 / 1954 / 1953 / 1952 / 1951 / 1950 / 1949 / 1948 / 1947 / 1946 / 1945 / 1944 / 1943 / 1942 / 1941 / 1940 / 1939 / 1938 / 1937 / 1936 / 1935 / 1934 / 1933 / 1932 / 1931 / 1930 / 1929 / 1928 / 1927 / 1926 / 1925 / 1924 / 1923 / 1922 / 1921 / 1920 / 1919 / 1918 / 1917 / 1916 / 1915 / 1914 / 1913 / 1912 / 1911 / 1910 / 1909 / 1908 / 1907 / 1906 / 1905 / 1904 / 1903 / 1902 / 1901 / 1900 / 1899 / 1898 / 1897 / 1896 / 1895 / 1894 / 1893 / 1892 / 1891 / 1890 / 1889 / 1888 / 1887 / 1886 / 1885 / 1884 / 1883 / 1882 / 1881 / 1880 / 1879 / 1878 / 1877 / 1876 / 1875 / 1874 / 1873 / 1872 / 1871 / 1870 / 1869 / 1868 / 1867 / 1866 / 1865 / 1864 / 1863 / 1862 / 1861 / 1860 / 1859 / 1858 / 1857 / 1856 / 1855 / 1854 / 1853 / 1852 / 1851 / 1850 / 1849 / 1848 / 1847 / 1846 / 1845 / 1844 / 1843 / 1842 / 1841 / 1840 / 1839 / 1838 / 1837 / 1836 / 1835 / 1834 / 1833 / 1832 / 1831 / 1830 / 1829 / 1828 / 1827 / 1826 / 1825 / 1824 / 1823 / 1822 / 1821 / 1820 / 1819 / 1818 / 1817 / 1816 / 1815 / 1814 / 1813 / 1812 / 1811 / 1810 / 1809 / 1808 / 1807 / 1806 / 1805 / 1804 / 1803 / 1802 / 1801 / 1800 / 1799 / 1798 / 1797 / 1796 / 1795 / 1794 / 1793 / 1792 / 1791 / 1790 / 1789 / 1788 / 1787 / 1786 / 1785 / 1784 / 1783 / 1782 / 1781 / 1780 / 1779 / 1778 / 1777 / 1776 / 1775 / 1774 / 1773 / 1772 / 1771 / 1770 / 1769 / 1768 / 1767 / 1766 / 1765 / 1764 / 1763 / 1762 / 1761 / 1760 / 1759 / 1758 / 1757 / 1756 / 1755 / 1754 / 1753 / 1752 / 1751 / 1750 / 1749 / 1748 / 1747 / 1746 / 1745 / 1744 / 1743 / 1742 / 1741 / 1740 / 1739 / 1738 / 1737 / 1736 / 1735 / 1734 / 1733 / 1732 / 1731 / 1730 / 1729 / 1728 / 1727 / 1726 / 1725 / 1724 / 1723 / 1722 / 1721 / 1720 / 1719 / 1718 / 1717 / 1716 / 1715 / 1714 / 1713 / 1712 / 1711 / 1710 / 1709 / 1708 / 1707 / 1706 / 1705 / 1704 / 1703 / 1702 / 1701 / 1700 / 1699 / 1698 / 1697 / 1696 / 1695 / 1694 / 1693 / 1692 / 1691 / 1690 / 1689 / 1688 / 1687 / 1686 / 1685 / 1684 / 1683 / 1682 / 1681 / 1680 / 1679 / 1678 / 1677 / 1676 / 1675 / 1674 / 1673 / 1672 / 1671 / 1670 / 1669 / 1668 / 1667 / 1666 / 1665 / 1664 / 1663 / 1662 / 1661 / 1660 / 1659 / 1658 / 1657 / 1656 / 1655 / 1654 / 1653 / 1652 / 1651 / 1650 / 1649 / 1648 / 1647 / 1646 / 1645 / 1644 / 1643 / 1642 / 1641 / 1640 / 1639 / 1638 / 1637 / 1636 / 1635 / 1634 / 1633 / 1632 / 1631 / 1630 / 1629 / 1628 / 1627 / 1626 / 1625 / 1624 / 1623 / 1622 / 1621 / 1620 / 1619 / 1618 / 1617 / 1616 / 1615 / 1614 / 1613 / 1612 / 1611 / 1610 / 1609 / 1608 / 1607 / 1606 / 1605 / 1604 / 1603 / 1602 / 1601 / 1600 / 1599 / 1598 / 1597 / 1596 / 1595 / 1594 / 1593 / 1592 / 1591 / 1590 / 1589 / 1588 / 1587 / 1586 / 1585 / 1584 / 1583 / 1582 / 1581 / 1580 / 1579 / 1578 / 1577 / 1576 / 1575 / 1574 / 1573 / 1572 / 1571 / 1570 / 1569 / 1568 / 1567 / 1566 / 1565 / 1564 / 1563 / 1562 / 1561 / 1560 / 1559 / 1558 / 1557 / 1556 / 1555 / 1554 / 1553 / 1552 / 1551 / 1550 / 1549 / 1548 / 1547 / 1546 / 1545 / 1544 / 1543 / 1542 / 1541 / 1540 / 1539 / 1538 / 1537 / 1536 / 1535 / 1534 / 1533 / 1532 / 1531 / 1530 / 1529 / 1528 / 1527 / 1526 / 1525 / 1524 / 1523 / 1522 / 1521 / 1520 / 1519 / 1518 / 1517 / 1516 / 1515 / 1514 / 1513 / 1512 / 1511 / 1510 / 1509 / 1508 / 1507 / 1506 / 1505 / 1504 / 1503 / 1502 / 1501 / 1500 / 1499 / 1498 / 1497 / 1496 / 1495 / 1494 / 1493 / 1492 / 1491 / 1490 / 1489 / 1488 / 1487 / 1486 / 1485 / 1484 / 1483 / 1482 / 1481 / 1480 / 1479 / 1478 / 1477 / 1476 / 1475 / 1474 / 1473 / 1472 / 1471 / 1470 / 1469 / 1468 / 1467 / 1466 / 1465 / 1464 / 1463 / 1462 / 1461 / 1460 / 1459 / 1458 / 1457 / 1456 / 1455 / 1454 / 1453 / 1452 / 1451 / 1450 / 1449 / 1448 / 1447 / 1446 / 1445 / 1444 / 1443 / 1442 / 1441 / 1440 / 1439 / 1438 / 1437 / 1436 / 1435 / 1434 / 1433 / 1432 / 1431 / 1430 / 1429 / 1428 / 1427 / 1426 / 1425 / 1424 / 1423 / 1422 / 1421 / 1420 / 1419 / 1418 / 1417 / 1416 / 1415 / 1414 / 1413 / 1412 / 1411 / 1410 / 1409 / 1408 / 1407 / 1406 / 1405 / 1404 / 1403 / 1402 / 1401 / 1400 / 1399 / 1398 / 1397 / 1396 / 1395 / 1394 / 1393 / 1392 / 1391 / 1390 / 1389 / 1388 / 1387 / 1386 / 1385 / 1384 / 1383 / 1382 / 1381 / 1380 / 1379 / 1378 / 1377 / 1376 / 1375 / 1374 / 1373 / 1372 / 1371 / 1370 / 1369 / 1368 / 1367 / 1366 / 1365 / 1364 / 1363 / 1362 / 1361 / 1360 / 1359 / 1358 / 1357 / 1356 / 1355 / 1354 / 1353 / 1352 / 1351 / 1350 / 1349 / 1348 / 1347 / 1346 / 1345 / 1344 / 1343 / 1

«Наоборот»

Цель игры. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры.

Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч; ребенок должен поймать мяч, сказать слово, противоположное по смыслу, и снова отбросить мяч воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперед». Ребенок отвечает: «Назад» (направо — налево, вверх — вниз, далеко — близко, высоко — низко, над—под, внутри—снаружи, дальше — ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий — близкий, верхний — нижний, правый — левый, завязать — развязать, намочить — высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

Словесная игра

«Узнай по голосу»

Цель игры. Развивать слуховое внимание детей.

Ход игры.

На площадке воспитатель чертит большой круг. Все дети бегают по площадке. После слов воспитателя «Раз, два, три, в круг беги!» все играющие собираются в круг, а один ребенок, выбранный заранее, подбегает к воспитателю и становится спиной к кругу, ему завязывают глаза.

Дети, которые стоят в кругу, говорят:

Ты загадку отгадай:

Кто позвал тебя, узнай.

В это время воспитатель дает знак кому-нибудь из детей, и тот называет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал.

Если водящий угадал, он меняется местом с тем, кто его назвал, а если не угадал, то воспитатель предлагает ему узнать по голосу другого ребенка.

Словесная игра

«Дополни предложение»

Цель игры. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры.

Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например: «Мама купила...» Дети: «...книжки, тетради, портфель» и т. д.

Словесная игра

«Скажи слово с нужным звуком»

Цель игры. Развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры.

Воспитатель говорит: «Придумайте слово со звуком а». Маленькая пауза. Бросает мяч любому из играющих. Ребенок отвечает: «Шапка», — и бросает мяч следующему играющему. И т. д. Затем называется другой звук, а дети вспоминают слова с этим звуком. Тот, кто не может назвать слово быстро или назвал слово, в котором нет нужного звука, платит фант.

Эти игры проводятся как часть занятия по развитию звуковой культуры речи.

Словесная игра

«Придумай предложение»

Цель игры. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры.

Дети и воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры: «Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Мише камешек. Он возьмет камешек и быстро ответит: «Я живу близко от детского сада». Затем он назовет свое слово и передаст камешек рядом сидящему». Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди (по кругу) камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им. Эта игра проводится после того, как дети познакомились со словом и предложением.

Словесная игра

«Скажи по-другому»

Цель игры. Учить детей подбирать синоним — слово, близкое по значению.

Ход игры.

Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

«Большой», — предлагает воспитатель. Дети называют слова; «Огромный, крупный, громадный, гигантский».

«Красивый» — «Пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» — «Сырой, влажный». И т. д. Готовясь к проведению игры, воспитатель заранее подбирает слова, имеющие ряд синонимов. Эти слова лучше записать, чтобы долго не припоминать, так как игра проходит в быстром темпе.

Воспитатель может по аналогии с этой игрой разработать другие игры, например: он называет какое-нибудь существительное, а дети подбирают к нему подходящие эпитеты. Так, к слову «море» дети подбирают эпитеты «спокойное, бурное, тихое, лазурное, грозное, штормовое, красивое, южное». Ребенка, который вспомнит больше слов, нужно похвалить.

Все эти игры можно проводить на занятии по родному языку (как часть занятия).

Словесная игра

«Подбери слово»

Цель игры. Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

Ход игры.

Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить». Ответы детей. «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т. д.». «Штопать?» — «Носки, чулки, варежки, шарф». «Завязывать?» — «Шнурки, веревочку, шарф, завязки». «Надвигать?» — «Шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, буденовку». «Надеть?» — «Пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки».

Воспитатель называет заранее намеченные им слова. Дети дают ответы, подбирая слова, подходящие по смыслу.

Словесная игра

«Закончи предложение»

Цель игры. Учить детей понимать причинные связи между явлениями, упражнять детей в правильном подборе слов.

Дети уже играли в игру «Дополни предложение». В данной игре ставятся более сложные задачи.

Ход игры.

Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, чтобы...» — и предлагает детям закончить его. Дети говорят: «чтобы было тепло... чтобы пойти гулять... чтобы не замерзнуть».

Воспитатель должен заранее подготовить ряд предложений, например: «Мы зажгли свет, потому что...», «Дети надели панамки, потому что...», «Полили рассаду, чтобы...» И т. д.

В следующий раз можно предложить детям самим придумывать незаконченные предложения.

Словесная игра

«Кто больше знает?»

Цель игры. Развивать память детей, их знания о предметах, находчивость, сообразительность.

Ход игры.

Дети вместе с воспитателем садятся на стулья в кружок. Воспитатель говорит: «У меня в руке стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?» Ответы детей: «Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши» и т. д. «Правильно, — подтверждает воспитатель и, если нужно, дополняет ответы детей. — Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше».

Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

Словесная игра

«Найди рифму»

Цель игры. Учить детей подбирать рифмующиеся слова.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям послушать небольшое стихотворение и заметить, какие слова звучат в нем похоже:

Там котик усатый

По садику бродит,

А козлик рогатый

За котиком ходит.

Слова «усатый», «рогатый», «ходит», «бродит» выделяются интонацией.

Дети называют слова: «усатый» и «рогатый», «бродит» и «ходит». «Правильно, дети, эти слова звучат похоже, они рифмуются, — говорит воспитатель. — А теперь давайте поиграем в игру, которая называется «Найди рифму». Я буду произносить какое-либо слово, а вы должны будете подобрать к нему рифму, т. е. рифмующееся слово». Воспитатель заранее подбирает слова, которые легко рифмуются.

Если ребенок называет слово, которое не рифмуется, воспитатель предлагает послушать, как звучат оба слова, и просит подобрать другое.

Дети любят подбирать рифмующиеся слова. После такой игры у них появляется желание сочинять стихи.

