

Картотека

Словесные игры

Средняя группа

Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем

Цель игры. Учить детей называть действие словом, правильно употреблять глаголы (время, лицо), развивать творческое воображение, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: "Сегодня мы поиграем в такую игру. Тот из вас, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: "Где вы были? Что вы делали?" Мы ему ответим: "Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!" Выбирают водящего, он выходит.

Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова. "Что я делаю?" - спрашивает он у детей, - "Дрова пилите". - "Давайте все будем пилить дрова".

Приглашают водящего. "Где вы были? Что вы делали?" - спрашивает он. Дети отвечают хором: "Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем". Дети и воспитатель изображают пилку дров, водящий отгадывает: "Вы пилите дрова". Для продолжения игры выбирают другого водящего.

Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. В случае, если, отгадывая, ребенок неправильно употребляет форму глагола, говорит, например: "Вы танцуете, рисуете", воспитатель добивается, чтобы ребенок усвоил, как нужно сказать правильно. "Дети, что вы делаете? - спрашивает воспитатель. - Правильно сказал Вова?" Дети: "Мы рисуем". "Вова, скажи правильно, что делают дети", - предлагает воспитатель. Вова: "Они рисуют".

Мыши

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

Ход игры. Воспитатель становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: "Сейчас мы поиграем в игру "Мыши". Выберем мышек (выбирают 3-4 детей), они 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:

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.

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

Воробушки и автомобиль

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

Ход игры. 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 сигналит автомобиль?" - "У-у-у", - повторяют дети. "Сейчас мы поиграем так, - продолжает воспитатель. - Я - автомобиль, а вы все - воробушки. Послушайте, я прочитаю о воробушках стихотворение:

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

Когда я скажу слово "прыг", вы встаете со стульев и 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 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.

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.

Игра повторяется несколько раз, количество животных постепенно увеличивается.

Не следует менять роли детей на одном занятии: это их путает, они забывают, кого им надо изображать. Когда малыши усвоят правила игры, стучать в домики и отгадывать, кто там живет, может один из них.

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:

Тет-тет-тет,

Гуси белые, гуси серые,

Ступайте домой!

Гуси шеи длинные вытянули,

Лапы красные растопырили,

Крыльями машут,

Носы раскрывают.

Действия детей:

Дети вытягивают шеи, расставляют пальцы, машут руками. Все вместе произносят: "Га-га-га! Не хотим домой. Нам и здесь хорошо!"

Гуси продолжают щипать травку, гулять, по лугу. Когда дети выучат текст, хозяйкой может быть кто-либо из детей.

Сколько?

Цель игры. Развивать у детей слуховое внимание, умение действовать в соответствии с текстом, упражнять детей в счете.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям послушать стихотворение:

Вот жаворонок с нивушки

Взвился и полетел.

Вы слышите, как весело

Он песенку запел?

(Имитируют полет жаворонка, дети бегают по комнате)

Три зайца от охотника

Прыжками в лес бегут,

Скорей, скорее, зайчики,

В лесу вас не найдут!

(Дети объединяются в группы по трое и прыгают, как зайцы, по направлению к "лесу".)

Две лодочки по озеру

Широкому плывут;

Гребцы сидят на лавочках

И весело гребут.

(Объединяются по двое и, изображая гребцов, "гребут веслами").

Четыре скачут лошади,

Во весь опор летят,

И слышно, как по камешкам

Подковы их стучат.

(Объединяются в группы по четыре и скачут, изображая лошадей)

Воспитатель спрашивает у детей, сколько было жаворонков на нивушке, сколько зайцев пряталось от охотника, сколько лодочек плыло по озеру, сколько скакало лошадей? Выслушав ответы детей, он предлагает поиграть: "Я буду вам читать стихотворение, а вы будете изображать то жаворонка, то зайцев, то лодочки, то лошадей. Когда вы услышите слова о жаворонке, вы полетите по одному, а когда я скажу о зайцах, вы объединитесь по трое в одну группу и поскачете, как зайчики, в лес". И т. д.

Воспитатель читает текст повторно. Дети выполняют соответствующие движения.

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?"

"Все дети обрадовались наступлению зимы, "Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках",- сказала Света. "Д 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.

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.

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 наседку с цыплятами и уносят цыплят. "Сегодня мы поиграем в игру, где цыплята должны убежать 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? ч--

- Чтобы твоих детушек клевать.

"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-ми). 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.

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,

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), бегаете по площадке, а по1 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.

Зайка

Цель игры. Развивать умение согласовывать движения со словами, действовать по словесному сигналу.

Ход игры. На одной стороне площадки отмечаются места зайцев и каждый из детей становится на свое место. По сигналу воспитателя "бегите в круг" все дети собираются в круг, а один из зайцев, которого заранее выбирают считалкой, становится в середину. Все дети вместе с воспитателем сопровождают текст движениями.

Слова:

Зайка беленький сидит,
Он ушами шевелит,
Вот так, вот так
Он ушами шевелит.
Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки погреть,
Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп.
Надо лапочки погреть.
Зайке холодно стоять.
Надо зайке поскакать.
Скок, скок, скок, скок,
Надо зайке поскакать.
Кто-то зайку испугал,
Зайка прыг... и убежал.

Движения

Дети стоят в кругу. Начиная со слов "вот так", поднимают руки к голове, поворачивают кисти то в одну, то в другую сторону. Начиная со слова "хлоп", хлопают в ладоши. Начиная со слова "скок, прыгают на двух ногах на месте. Воспитатель хлопает в ладоши, и дети разбегаются по своим "домам".

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!

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

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 белым одеялом

Всю землю укрываю,

В лед реки убираю,

Белю поля, дома

Зовут меня... (Зима)

Я раскрываю почки,

В зеленые листочки

Деревья одеваю,

Посевы поливаю,

Движения полна.

Зовут меня... (Весна)

Я соткано из зноя,

Несу тепло с собою.

Я реки согреваю,

"Купайтесь!" -

приглашаю.

И любите за это

Вы все меня. Я- (Лето)

Несу я урожай,

Поля вновь засеваю,

Птиц к югу отправляю,

Деревья раздеваю.

Но не касаюсь сосен

И елочек. Я- (Осень)

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.

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.

- Какая рука у тебя ближе к окну?
- Правая.
- 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,

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 готовыми отвечать.

Игра проводится в конце года.

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.

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.

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.

Кто больше заметит небылиц?

Цель игры. Учить детей замечать небылицы, нелогичные ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Ход игры. Дети садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки. Воспитатель объясняет правила игры: "Дети, сейчас я прочитаю вам стихотворение Корнея Чуковского "Путаница". В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит еще одну небылицу - положит вторую фишку рядом и т. д. Кто заметит больше небылиц, тот и выиграет. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу". Сначала читается небольшая часть этого стихотворения. Читается стихотворение медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется "Путаница". Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные им небылицы. Дети, у которых больше фишек, называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, так как игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех детей, которые заметили больше небылиц и правильно их объяснили.

Придумай небылицу

Игра проводится после того, как с детьми неоднократно проводили предыдущую игру.

Цель игры. Учить детей придумывать самостоятельно небылицы, включая их в свой рассказ, развивать фантазию детей.

Ход игры. Вступлением к игре служит такая беседа воспитателя: "Писатели, поэты создали много интересных смешных стихов, сказок, рассказов. Мы с вами немало их прочитали. А ведь мы можем и сами попробовать придумать смешной рассказ. Вот послушайте, какой рассказ-небылицу придумала я..."

Примерный рассказ воспитателя:

"Утром, когда солнце село, я встала и пошла на работу. Подошла к детскому саду и увидела там детей. Я сказала им "до свидания". Все весело мне ответили: "До свидания". Мы пошли в детский сад, зашли в комнату, вытерли ноги и сразу сели за стол завтракать".

Дети слушают внимательно, а потом называют небылицы. "А теперь постарайтесь сами придумать рассказ с небылицами. Мы будем слушать и замечать небылицы",- предлагает воспитатель.

Приводим примеры рассказов-небылиц, придуманных детьми;

"Жила в лесу девочка. Была у нее волшебная палочка. Прискакал к ней зайчик без усиков с короткими ушками. Она хотела до него дотронуться, а зайца как не бывало. Посмотрела она туда, сюда - нет зайца. Подняла она глаза вверх, а заяц сидит на верхушке сосны и смеется".

"Один человек вышел из дома и пошел гулять. У реки он увидел лодку. Сел в нее, поплыл. Лодка перевернулась, и человек упал на дно. Идет по песку на дне, смотрит - навстречу акула. Она его проглотила, а он расперол ей брюхо и вылез".

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

Вот такой, вот такой!-

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

Что это за птица к нам прилетела?

Ну-ка догадайся, что это за птица?

На вопрос отвечают не все дети хором, а кто-нибудь один - на кого укажет водящий. Если ребенок ответит правильно, дети говорят:

Вот такая птица к нам прилетела!

Вот такая птица к нам прилетела!

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

Если ответ ребенка был неправильным, водящий говорит ему:

Не такая птица к нам прилетела!

Не такая птица к нам прилетела!

Потом он обращается к другому играющему и повторяет свой вопрос:

Что за птица к нам прилетела?

Ну-ка догадайся, что это за птица?

Названный водящим может отгадывать только один раз.

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

Возможен и другой вариант этой игры. Дети дают описание различных зверей: тигра, зайца, лисицы, слона, оленя и многих других.

Надо только изменить слова:

Есть у меня зверь

Вот такой, вот такой!

Все приговаривают слова:

Бежит, бежит, зверь, К нам бежит! И т. д.

Да - нет

Цель игры. Учить детей мыслить, логично ставить вопросы, делать правильные умозаключения.

Ход игры. Вариант 1. Воспитатель сообщает детям правила игры и объясняет название. "Почему эта игра так называется? Потому что мы с вами можем отвечать на вопросы водящего только словами "да" или "нет". Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какой предмет в нашей комнате мы ему загадаем. Он придет и будет у нас спрашивать, где находится предмет, какой он, для чего нужен. Мы ему будем отвечать только двумя словами. Сначала водящим буду я. Когда я выйду из комнаты, Вова скажет вам, какой предмет он предлагает загадать. Потом вы позовете меня.

Воспитатель выходит, потом заходит в комнату и спрашивает: "Этот предмет на полу?" - "Нет", "На стене?" - "Нет". "На потолке?" - "Да". "Стеклянный? Похож на грушу?" - "Да". "Лампочка?" - "Да".

Взяв на себя роль первого водящего, воспитатель учит детей логично ставить вопросы. Он разъясняет: "Дети, вы заметили, как я спрашивала? Сначала я узнала, где находится предмет, а потом я узнала, какой он. Постарайтесь и вы так же отгадать".

Эта игра учит детей мыслить логично: если предмет не на полу, значит, он может быть на стене или на потолке. Дети не сразу делают правильные выводы. Бывает так; узнав, что этот предмет не на полу, ребенок продолжает спрашивать: "Стол?", "Стул?" Воспитатель в таких случаях помогает ребенку прийти к правильному умозаключению: "Ира, мы тебе ответили, что предмет не на полу. А где находится стул, стол?" - "На полу". "Нужно было их называть?" - "Нет", "Ты узнала, что предмет на стене. Посмотри, какие предметы на стене, и отгадай, что мы загадали", - предлагает воспитатель. "Он квадратный?" - "Да". "В рамочке?" - "Да". "На нем нарисованы цветы?" - "Да". "Картина?" - "Да".

Вариант 2. Можно предложить более сложный вариант.

Воспитатель загадывает предмет, который находится за пределами комнаты: "Предметов, дети, очень много, и отгадать будет трудно, если вы не узнаете, па земле это или на небе, в доме или на улице, животное это или растение".

Если дети несколько раз играли в эту игру, они быстро начинают подбирать вопросы и отгадывать задуманный предмет. Например, дети загадали солнце. Миша-отгадчик задает такие вопросы: "В доме? На улице? В огороде? В лесу? На земле? На небе?" Узнав, что предмет на небе, он задает следующие вопросы: "Воздух? Тучи? Снег? Воробьи? Ракета? Самолет? Солнце?"

По его вопросам можно проследить ход логического мышления: узнав, что предмет находится на небе, он называет уже только те объекты, которые могут там быть

Похож - не похож

Цель игры. Учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.,

Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется "Похож - не похож".

Обращаясь к детям, он говорит: "Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так. Каждый задумает два предмета, вспомнит, чем они отличаются друг от друга и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. Вспоминайте (пауза). У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать".

Получивший камешек загадывает загадку, например такую: "Два цветка, один с белыми лепестками и желтой серединой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками, с колючками. Один полевой, другой растет на клумбе". Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

Примеры загадок, придуманных детьми.

Галя. "Ползли два жука. Один маленький, красненький, с черными точечками, а другой большой, коричневого цвета. Один совсем не жужжит, а другой сильно жужжит" (божья коровка и майский жук).

Ира. "Животные, оба проворные. Одно серого цвета, другое - рыжего. Живут в лесу, одно в норе, а другое просто так бегают. Одно любит петушков, а другое нападает на стадо" (лисица и волк),

Сережа. "Две машины. Одна пашет землю, другая возит грузы. Одна громко трещит, а другая идет тихо (трактор и грузовик),

Воспитатель предлагает в следующий раз выбирать для сравнения предметы с менее заметными признаками различия. Дети понимают это задание и дают описание, например, кошки и котенка, ели и сосны, дивана и скамейки и др.

Дети старшего возраста любят игры в небылицы. В процессе этих игр у них развивается связная, образная речь, воспитывается пони-

мание юмора, умение самому пошутить. Эти игры повышают интерес детей к приобретению новых знаний.

Перед тем как проводить игру, воспитатель выясняет, знают ли дети, что такое небылицы, где они их слышали. Дети отвечают, что небылица - это выдумка, то, чего не бывает в жизни, небылицы часто встречаются в сказках. Если они не смогут ответить, воспитатель сам скажет им об этом.

Он предлагает детям рассказать какую-нибудь небылицу из знакомых сказок. Дети вспоминают: "Красная Шапочка не могла выйти живой из брюха волка", "Гуси не могут унести на крыльях Иванушку", "Рыбка не может делать чудеса", "Звери не умеют разговаривать" и т. д.

После того как дети научатся замечать небылицы, воспитатель читает им произведение с небылицами, знакомит их с занимательным содержанием. Бывает так, что у ребят возникают вопросы, на которые воспитатель сразу не может дать ответ, например: плавают ли слоны, заправляют ли ракету бензином и т. п. В таких случаях он обещает детям рассказать об этом завтра и, выяснив для себя, что требовалось, на следующий день обязательно дает им правильный ответ. Иначе у ребят пропадет интерес к таким играм.

При проведении игры следует брать не все произведение, а лишь часть его. Первоначально отрывок может содержать 2-3 небылицы, а затем их может быть больше. Опыт проведения игр показывает, что дети могут запомнить и назвать 6-7 небылиц, содержащихся в отрывке. Исходя из этого, воспитатель самостоятельно разбивает произведение на смысловые части.