

«Умные игры»

Составитель: Кобельцева Е.А.

"Надо сказать по-другому"

- Дидактическая задача: учить детей подбирать к словосочетанию слова, близкие по смыслу.
- Послушайте стихотворение:
- "Плакала Снегурочка, зиму провожая,
- Шла за ней печальная, всем в лесу чужая.
- Там, где шла и плакала, трогая березы,
- Выросли подснежники Снегурочкины слезы."
 - Т. Белозерова "Подснежники".
- - Вот какие ласковые слова нашел поэт, чтобы рассказать о подснежниках и весне. А какая была Снегурочка, провожая зиму? (Печальная)
- - К слову печальная подберите слова, похожие по смыслу (грустная, невеселая)
- - Если Снегурочка печальная, то какое у нее настроение? (Плохое)
- - Послушайте, какие я назову предложения: "Дождь идет. Снегурочка идет".
- - Какое слово повторялось? (Идет.) Попробуйте заменить слово идет. Дождь идет(льет). Снегурочка идет(шагает). Весна идет как можно сказать по-другому? (Наступает.) Машина идет ...(едет).
- Аналогично даются задания со следующими словосочетаниями:
- чистый воздух (свежий), чистая вода (прозрачная), чистая посуда (вымытая); самолет сел (приземлился), солнце село (зашло); река бежит (течет, струится), мальчик бежит (мчится, несется).

ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.

- Игровые правила. Для сравнения предметов по представлению брать только два предмета; отмечать как признаки сходства, так и различия.
- Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать два предмета, отгадав их по описанию товарища.
- 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 жёлтой серединкой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками, с колючками. Один полевой, другой растёт на клумбе». Загадывающий после небольшой паузы передаёт камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

"Найди другое слово"

- Дидактическая задача: развивать у детей умение подбирать наиболее точное обозначение к заданной ситуации; учить подбирать синонимы и антонимы к прилагательным.
- - Папа стал делать детям качели. Миша принес ему веревку. Папа сказал: "Нет, эта веревка не годится, она оборвется". Папа взял другую веревку: "А вот эта ни за что не оборвется". Какую веревку взял папа? Как можно про нее сказать?
- Послушайте два предложения: "Вова рос крепким мальчиком. Он почувствовал под ногами крепкий лед".
- - Что значит слово *крепкий*? Как можно сказать эти предложения по-другому? Сами придумайте предложение со словом *крепкий*.
- **Аналогично рассматриваются пр**едложения: " Мальчик **дрожит** от холода. Зайчишка **дрожит** от страха".

у "Скажи похоже"

- Дидактическая задача: учить детей подбирать синонимы с дополнительными смысловыми оттенками к глаголам и прилагательным.
- Ход игры.
- 1. Воспитатель передает платок ребенку, называя глагол, ребенок отдает платок обратно, называя синоним к глаголу.
- - Думать(размышлять), открыть (отворить), отыскать ... (найти), зябнуть ... (мерзнуть), поразить ... (удивить), шалить ... (баловаться), забавлять (развлекать), прощать ... (извинять), звать ... (приглашать), реветь ... (плакать), мчаться ... (нестись), вертеться ... (крутиться), опасаться ... (бояться), бросать (кидать).
- 2. Затем дети могут упражняться в подборе синонимов с дополнительными смысловыми оттенками к прилагательным.
- - Этот дом большой, а этот.... (огромный). Эта одежда старая, а это платье совсем (изношенное). Это платье чуть-чуть влажное, а это совсем (мокрое). Мальчик молчаливый, а девочка (неразговорчивая). Вчера день был теплый, а сегодня (жаркий).

ПРИДУМАЙ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

- Дидактическая задача. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.
- Игровые правила. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.
- Игровые действия. Передача камешка.
- 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 возьмёт камешек и быстро ответит: «Я живу близко от детского сада». Затем он назовёт слово и передаст камешек рядом сидящему.
- Слово в предложении должно употребляться в ой форме, в которой 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.



ОХОТНИК

- Дидактическая задача. Упражнять детей в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.
- Игровые правила. Перешагнуть в следующую клетку можно только после того, как назовёшь зверя. Победителем, хорошим охотником будет тот, кто дойдёт до леса, назвав столько зверей, сколько по дороге в лес клеточек.
- Игровые действия. Перешагивать через черту, называть, не повторяясь, диких зверей. Кто не может вспомнить, возвращается.
- 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 в перёд и говорит: «зайцем»; делает второй шаг: «медведем»; делает третий шаг: «волком»; четвёртый 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 охоту на птиц, то нужно называть только птиц.
- Победителем считается тот, кто дошёл 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 ещё раз пойти на охоту. Возможно на этот раз охота будет удачной.

у Все наоборот"

- Дидактическая задача: учить детей образовывать глаголы-антонимы, с помощью приставок.
- Материал. Две обезьянки (игрушки).
- Ход игры.
- Сегодня мы поиграем в упрямых и послушных детей. Послушайте мой рассказ. У мамы обезьянки были две дочери. Старшую звали Послушница, младшую Упрямица. Упрямица любила все делать наоборот. Послушница соберет игрушки, Упрямица разбросает их. Если сестра закроет дверь, Упрямица..... (интонацией незавершенности воспитатель стимулирует детей к ответу: откроет). Если принесет... (унесет), пришьет... (оторвет), вычистит... (испачкает), замолчит... (заговорит), повесит... (снимет) и т.д.

ПОДБЕРИ СЛОВО

- Дидактическая задача. Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.
- Игровые правила. Называть только одно действие человека данной профессии. Если ребёнок не может вспомнить, он ударяет мячом о пол, ловит его и затем бросает назад ведущему.
- Игровые действия. Бросание и ловля мяча.
- 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».- «Надвигать?» «Шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, будёновку». «Надеть?» «Пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки».
- Воспитатель заранее намеченные им слова. Дети дают ответы, подбирая слова, подходящие по смыслу.

ОТВЕЧАЙ БЫСТРО

- Дидактическая задача. Закреплять умение детей классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству); приучать их быстро думать и отвечать.
- Игровые правила. Подбирать только те слова, которые можно назвать одним обобщающим словом; бросать мяч обратно только после того, как сказал нужное слово.
- Игровые действия. Бросание и ловля мяча.
- 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 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.
- «Зелёный» 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 «жёлтый», бросая мяч следующему. Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много.
- Основным признаком для классификации предметов может быть не цвет, а качество предмета. Начинающий говорит, например: «Деревянный»,- и бросает мяч. «Стол»,- отвечает ребёнок, поймавший мяч, и предлагает своё слово: «Каменный». «Дом»,- отвечает следующий играющий и говорит «Стальной».- «Ложка». И т. д.
- В следующий раз за основной признак берётся 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 формы.
- При повторении игру можно усложнить, предложив назвать не один, а два или несколько предметов.

"Веселые автомобили".

- (Подвижная игра со словами).
- Цель: активизация в речи глаголов движения.
- Выезжая, по сигналу, каждый "автомобильчик" должен сказать глагол движения (н-р выехал, уехал, поехал, отъехал, покатился, помчался и т.д.).
- Приехав в гараж, сказать: приехал, подъехал, заехал, прибыл, примчался и т.д.).
- Чтение стихотворения С.Я.Маршака "Мяч".

• "Покатился

• В огород,

• Докатился

• До ворот,

• Подкатился

под ворота

Добежал

До поворота

Там попал

под колесо"

у "Говори наоборот"

- Цель: развитие мышления, активизация словарного запаса.
- Ход игры.
- Ведущий кидает мяч ребенку, называет слово, а ребенок бросает мяч обратно и называет слово с противоположным значением:
- веселый грустный
- быстрый медленный
- красивый безобразный
- пустой полный
- худой толстый
- умный глупый
- трудолюбивый ленивый
- тяжелый легкий
- трусливый храбрый
- твердый мягкий
- светлый темный
- длинный короткий
- высокий низкий
- острый- тупой

"Я начну, а ты закончи"

- Цель: учить детей составлять предложения с использованием приставочных глаголов с противоположным значением; развивать умение быстро находить точное слово.
- Воспитатель начинает предложение, используя приставочный глагол. Дети заканчивают предложение, употребляя однокоренной глагол с приставкой противоположного значения.
- - Мальчик сначала подошел к дому, а потом... (отошел). Утром ребята пришли в детский сад, а вечером... (ушли). Мальчик вошел в комнату, вскоре он... (вышел). Ребята побежали по правой стороне, а потом... (перебежали) на левую. Дети играли в прятки. Они забежали за дом, спрятались, но вскоре они ... (выбежали).