



# ***Картотека***

## ***«Умные игры»***

**Составитель: Кобельцева Е.А.**

*FedotoVA*

# "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 предложения: "Мальчик дрожит от холода. Зайчишка дрожит от страха".



# "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 вперёд 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.*
- 



# "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 разбрасает 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. Начинаящий 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** **под ворота**
- **В огород,** **Добежал**
- **Докатился** **До поворота**
- **До ворот,** **Там попал**
- **Подкатился** **под колесо ...."**



# "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).