

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, подготовиться к ответу) воспитатель кладет маленький мячик 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 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.

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.

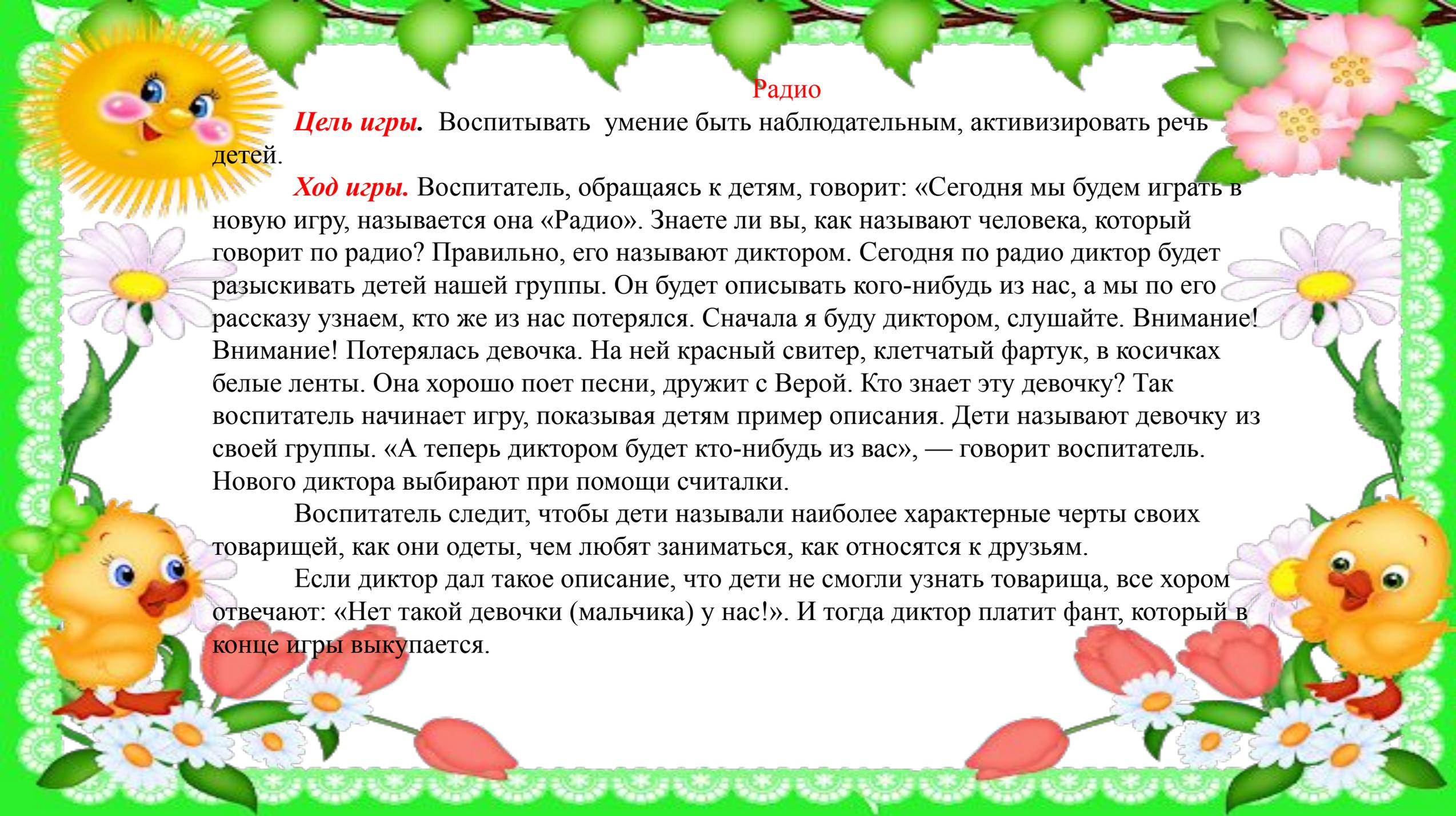
Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки.

Роль продавца могут выполнять несколько ребят поочередно.

Дети, «купившие» игрушки, играют затем с ними 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.



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

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.

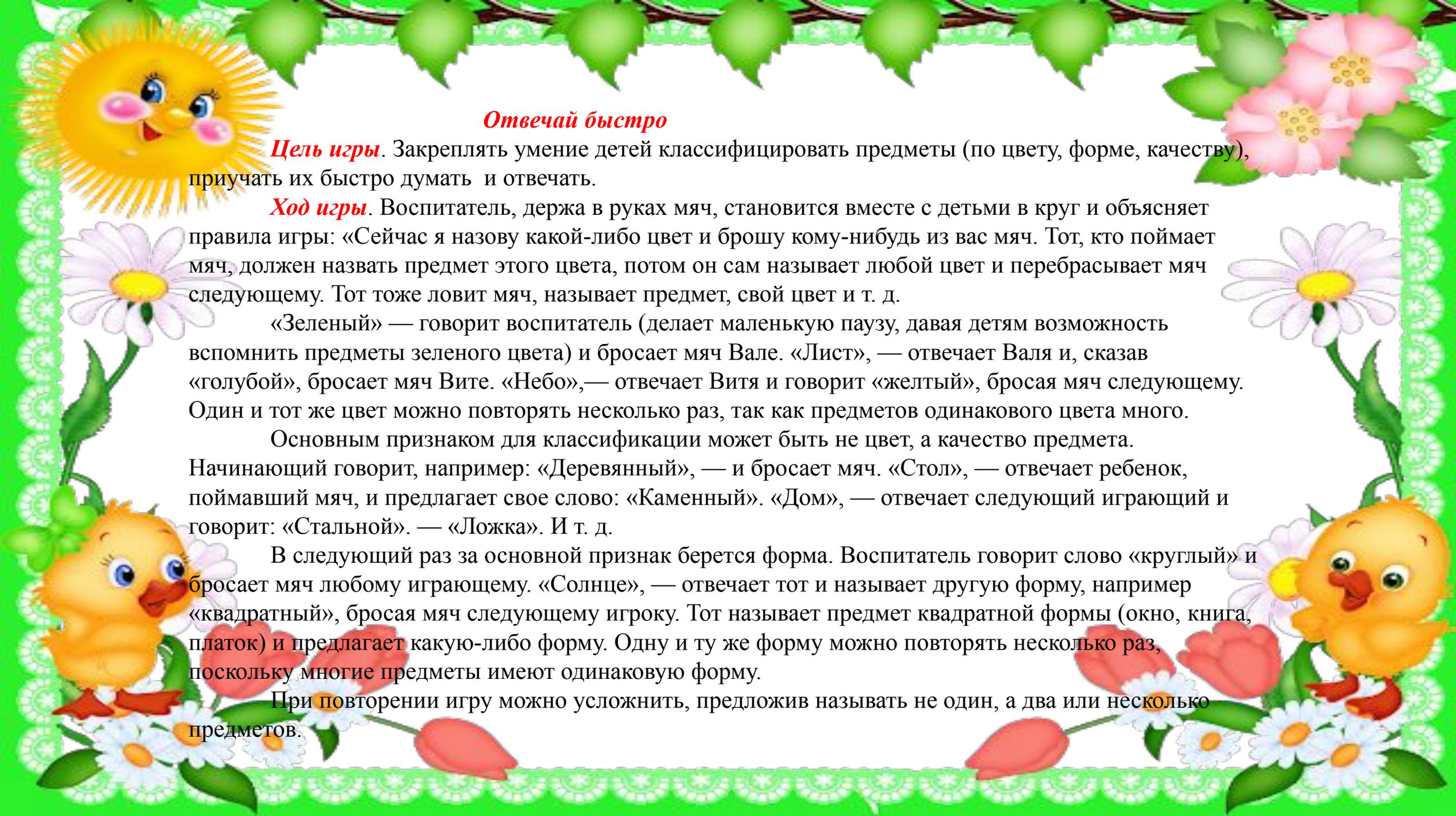
Ход игры. Вступлением к игре служит такая беседа воспитателя: «Писатели, поэты создали много интересных смешных стихов, сказок, рассказов. Мы с вами немало их прочитали. А ведь мы можем и сами попробовать придумать смешной рассказ. Вот послушайте, какой рассказ-небылицу придумала я...»

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».*



Отвечай быстро

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

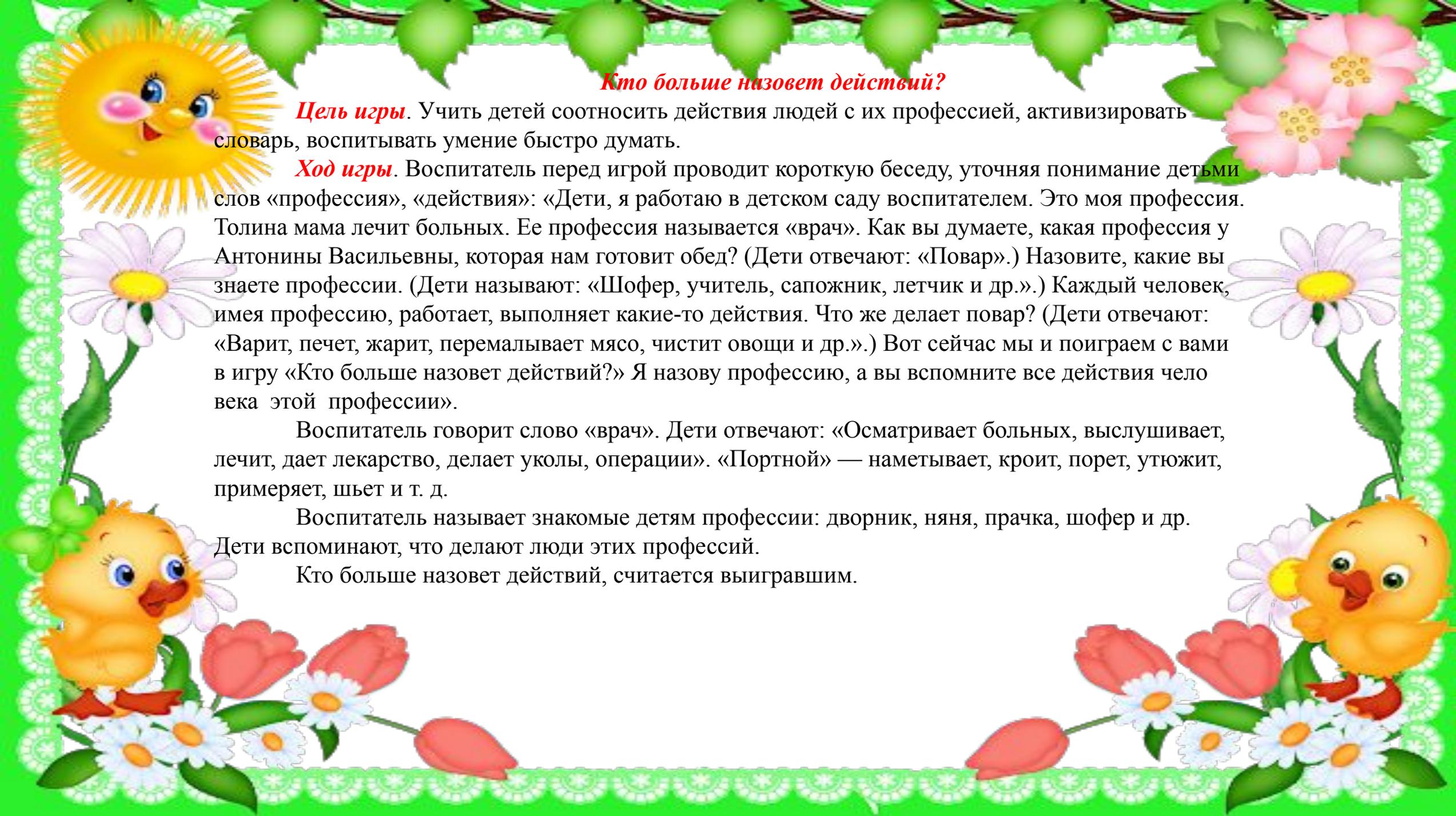
Ход игры. Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: «Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, потом он сам называет любой цвет и перебрасывает мяч следующему. Тот тоже ловит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



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.

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.

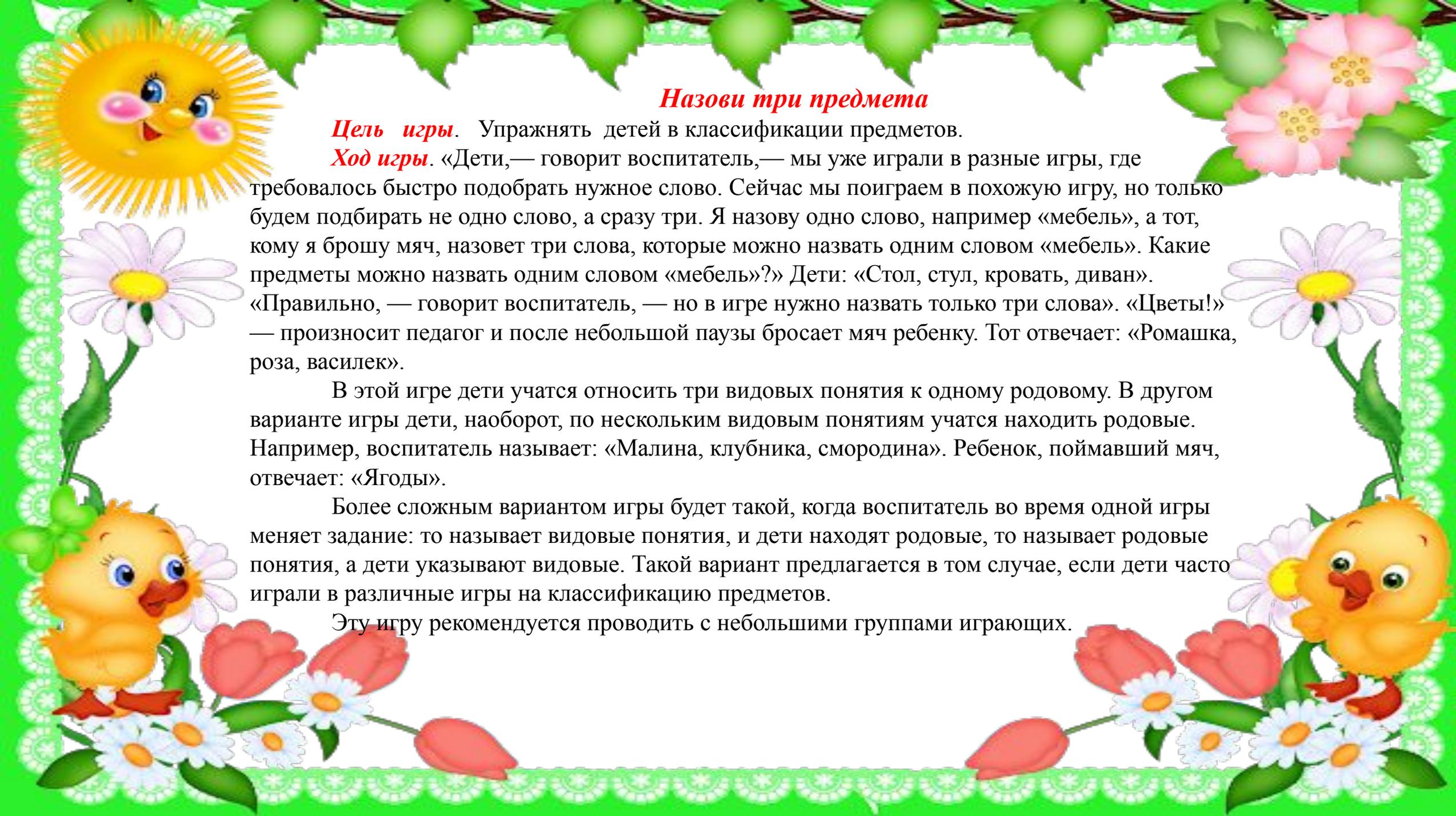


Вершки-корешки

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».

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.



Назови три предмета

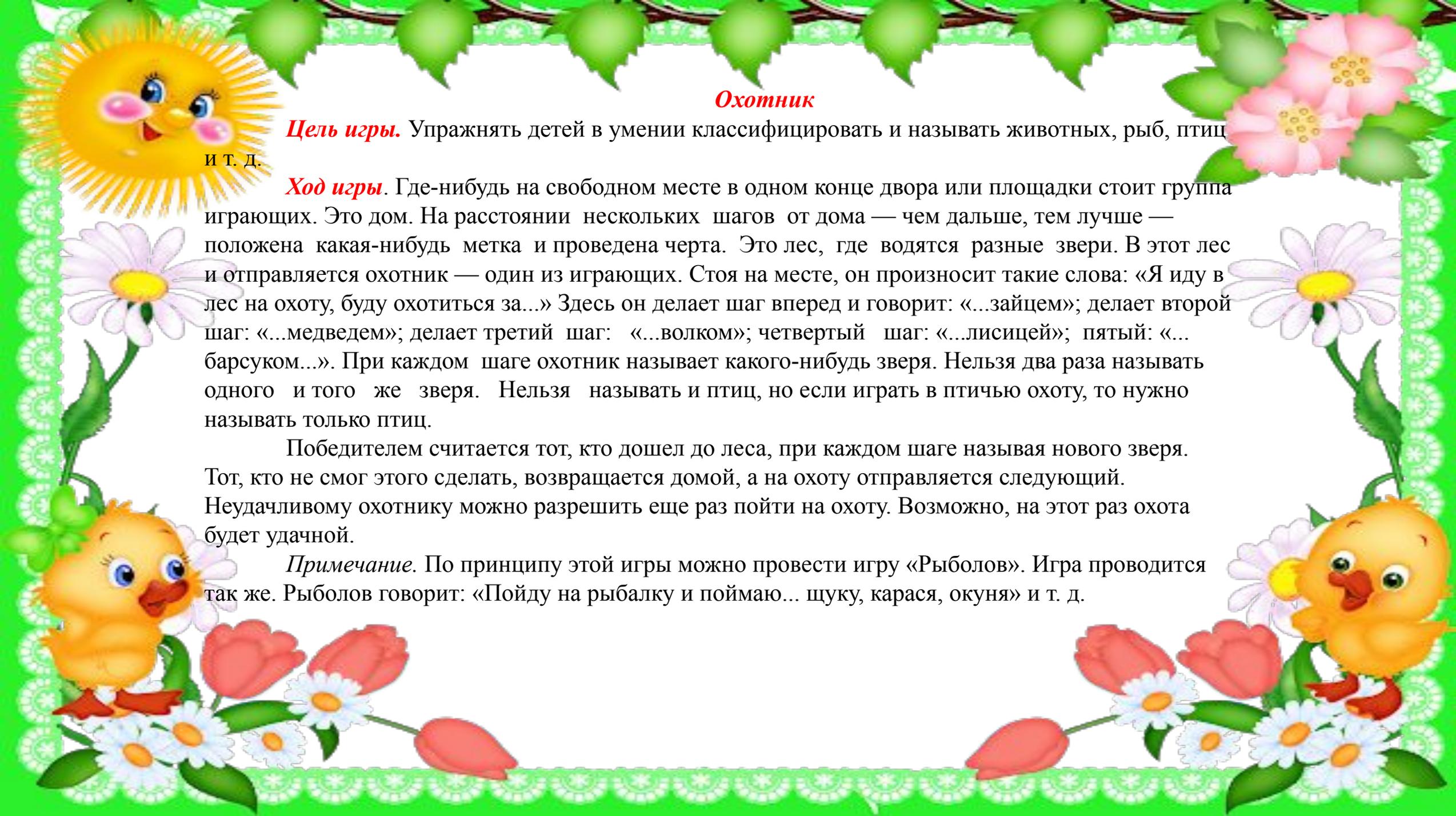
Цель игры. Упражнять детей в классификации предметов.

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.



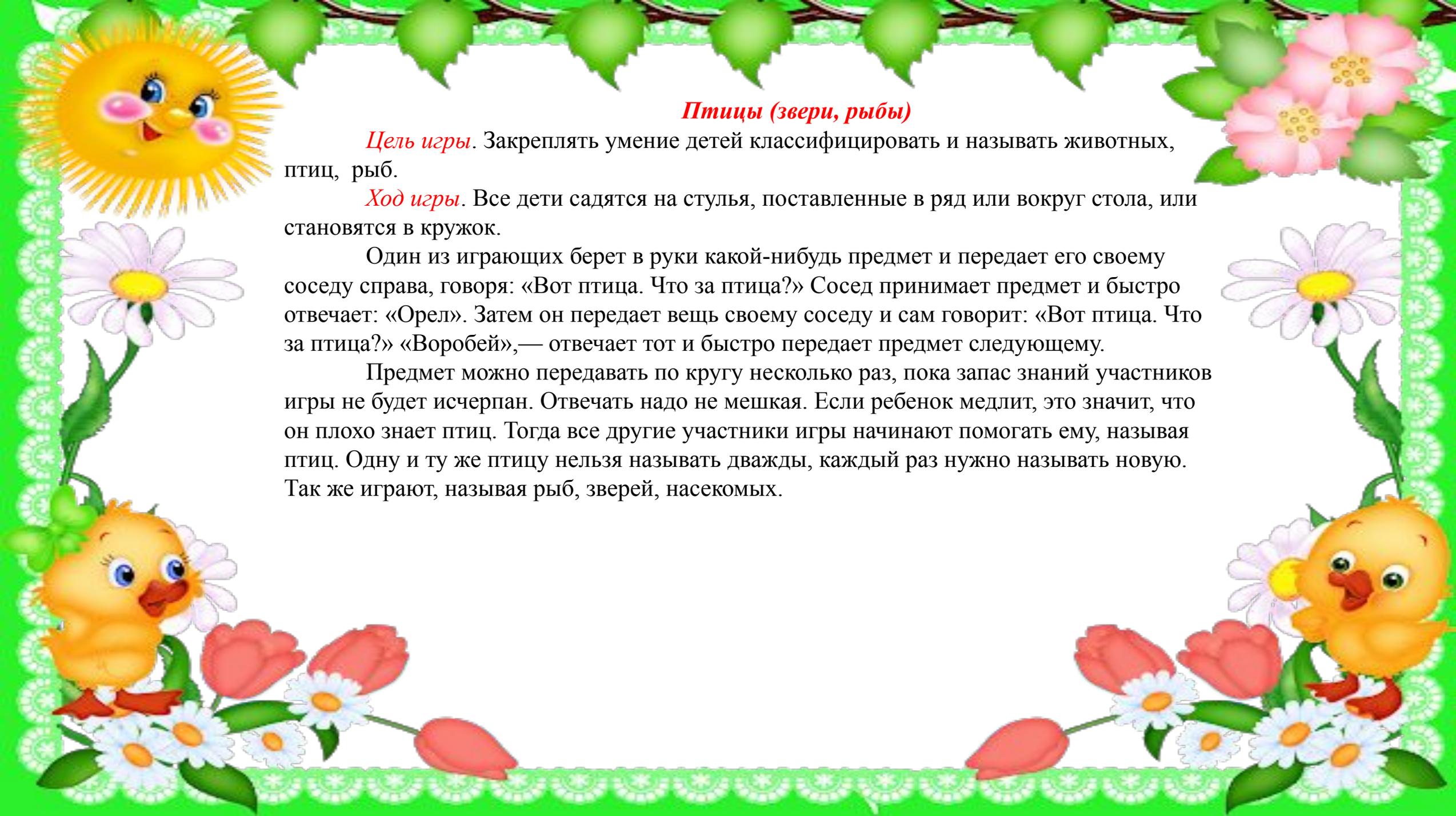
Охотник

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.



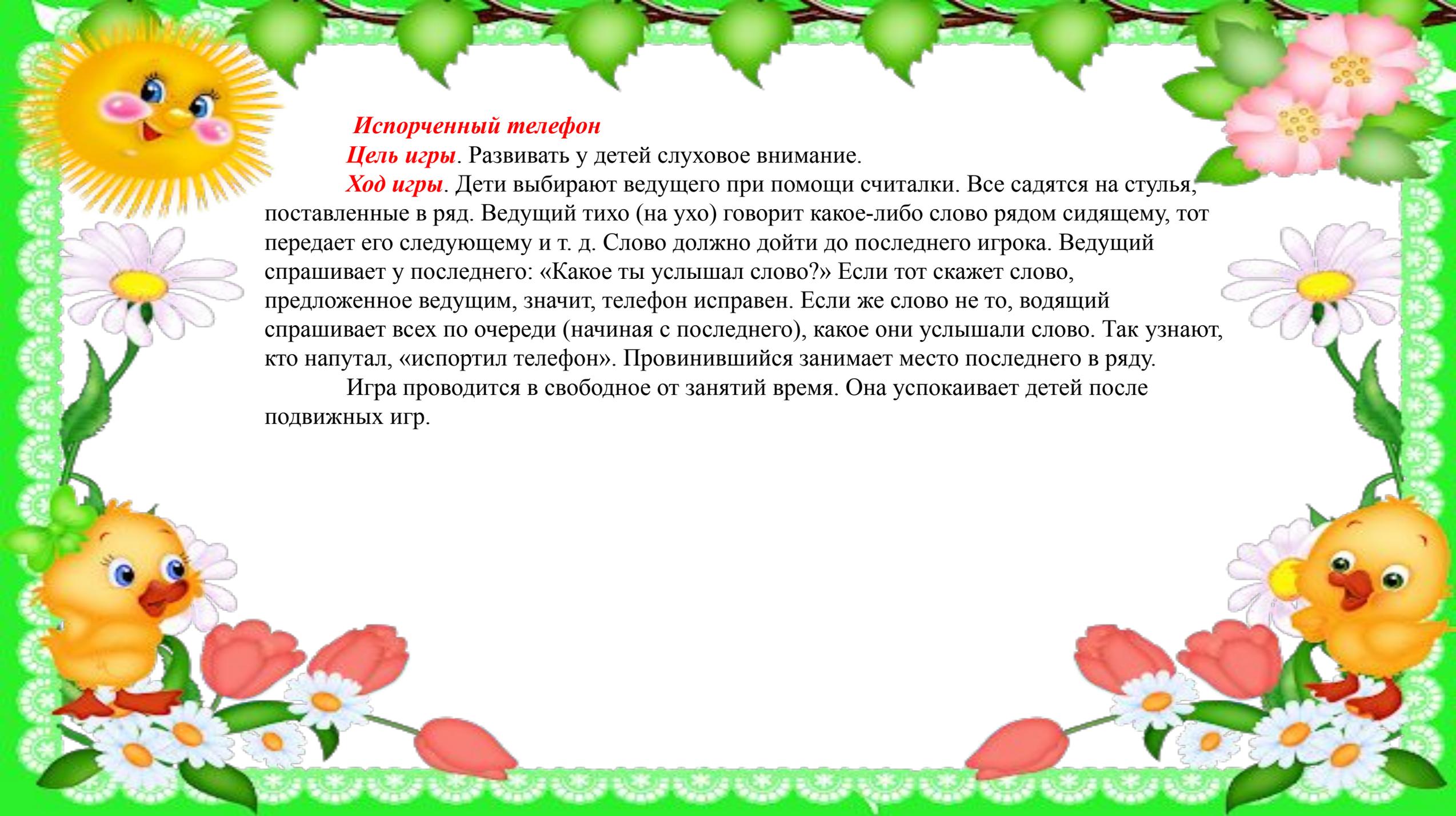
Птицы (звери, рыбы)

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. Так же играют, называя рыб, зверей, насекомых.

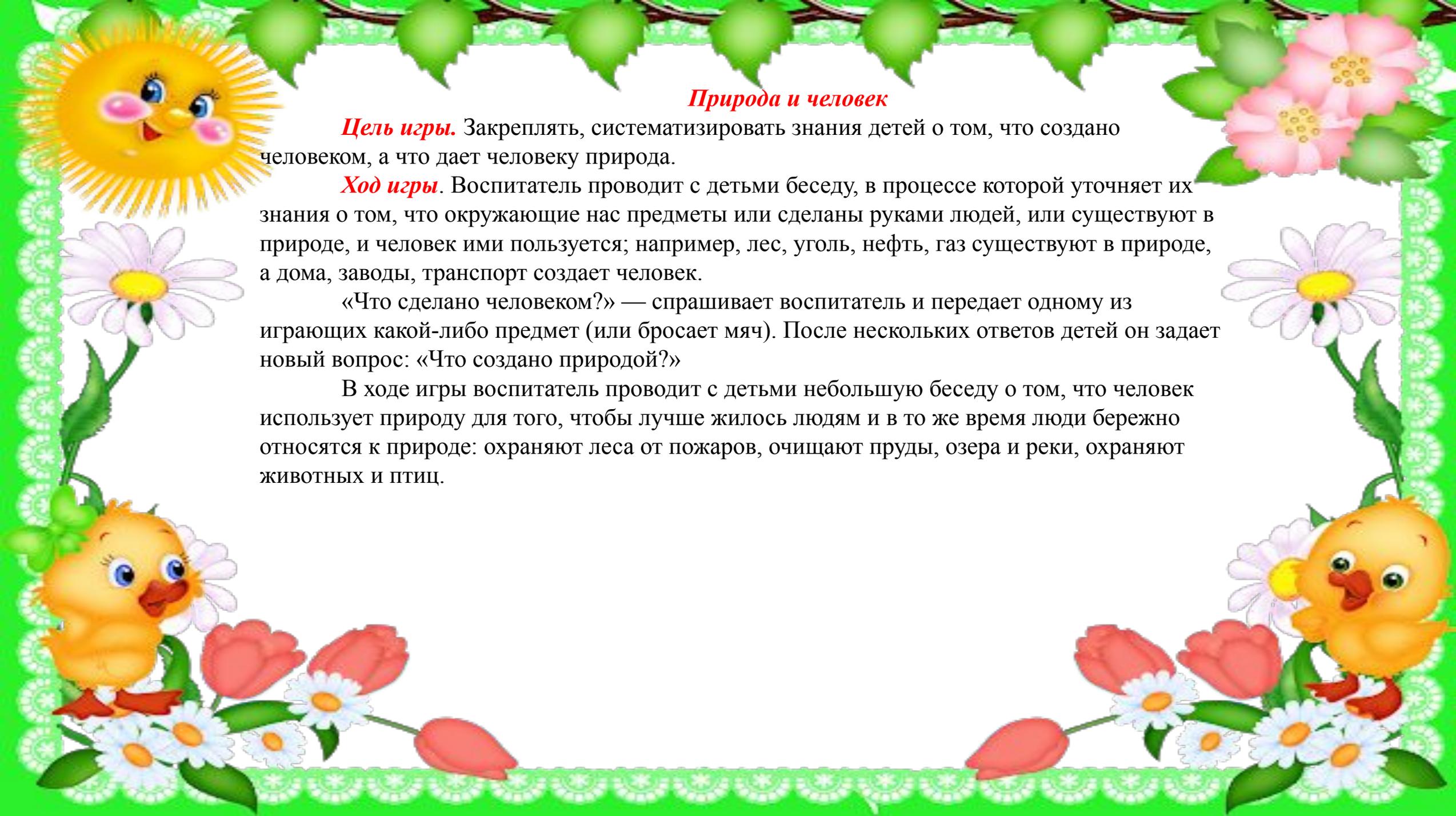


Испорченный телефон

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, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали 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.



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.

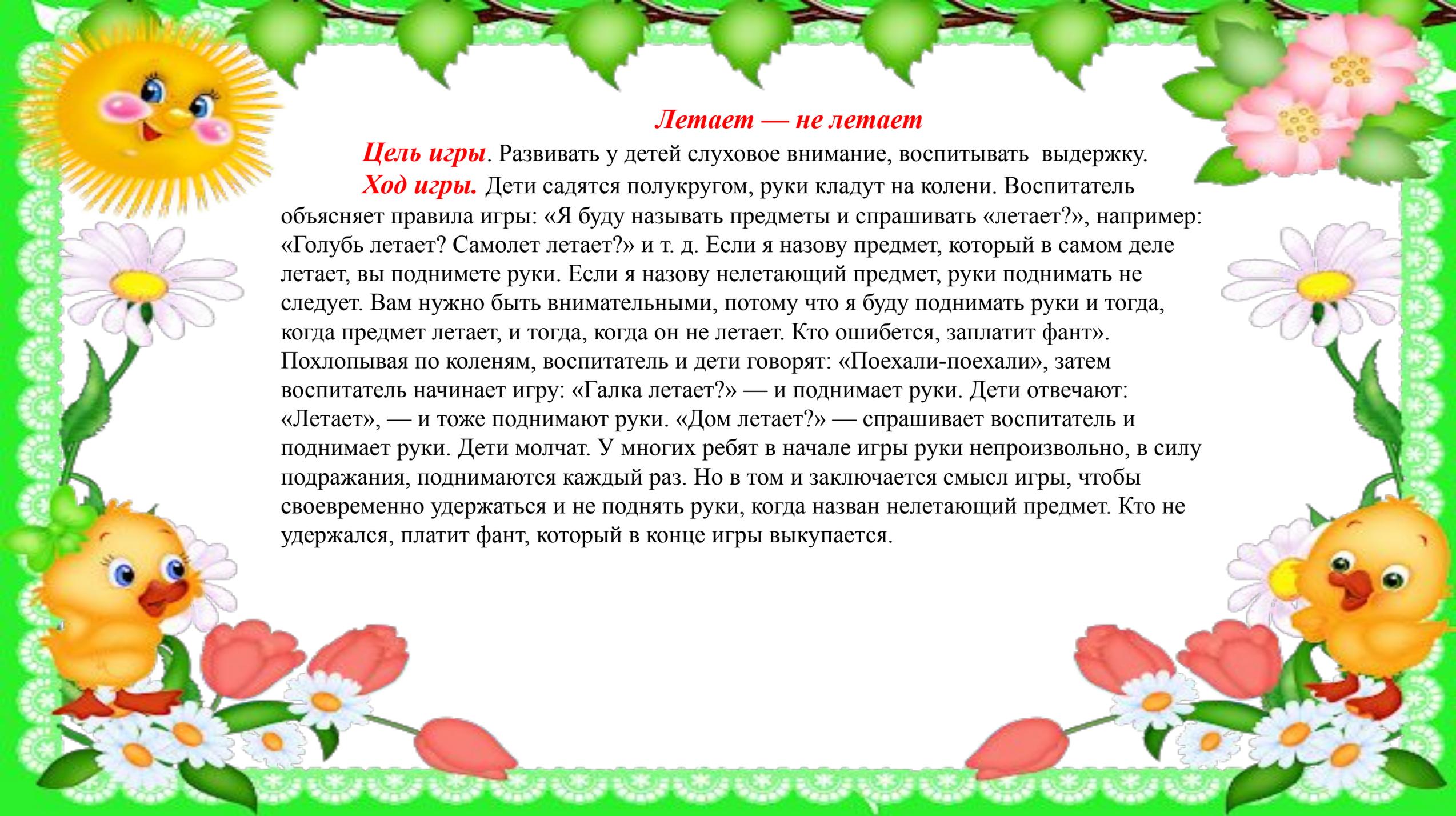
«Что сделано человеком?» — спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). После нескольких ответов детей он задает новый вопрос: «Что создано природой?»

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.



Словесные игры

**ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕЙ И ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К
ШКОЛЕ ГРУПП**



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.