

«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 игры 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» — наматывает, 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.

«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. Молено предложить более сложный вариант. Воспитатель загадывает предмет, который находится за пределами комнаты: «Предметов, дети, очень много, и отгадать будет трудно, если вы не узнаете, на 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, О11 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.

« 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»¹. В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положив 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.

«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.

«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.

«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.

«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).

«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.

« Не ошибись»

Цель игры. Развивать быстроту мышления, закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры.

Воспитатель проводит с детьми беседу, закрепляя их знания о разных частях суток. Дети вспоминают, что они делают утром, днем, вечером, ночью. Затем воспитатель предлагает игру: «Дети, давайте теперь с вами поиграем вот так. Я буду называть одно слово, часть суток, а вы вспомните, что вы в это время делаете. Например, я скажу слово «утро». Что вы назовете?» Дети вспоминают: «Просыпаемся, здороваемся умываемся, чистим зубы, причесываемся» и др. «Правильно, — говорит воспитатель. — Но во время игры будет отвечать только тот, кому я положу кубик, и назвать можно только одно действие («иду в детский сад» или «делаю гимнастику» или «занимаюсь»); назвавший передает кубик другому играющему. Если кто-то не вспомнит и ничего не скажет, он должен стукнуть кубиком о стол и передать его дальше. Тогда он считается проигравшим. Будьте внимательны, не ошибитесь!»

Воспитатель называет разные части суток, дети отвечают.

Эта же игра может проводиться по-другому. Воспитатель называет различные действия детей, а они должны ответить лишь одним словом: день, утро, ночь, вечер. Например, воспитатель говорит: «Завтракаю», — и кладет кубик играющему. Тот быстро отвечает: «Утром». Воспитатель: «Смотрю телевизор». Дети могут назвать два слова: «Днем», «Вечером».

« Кузовок»

Цель игры. Развивать слуховое внимание; активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Ход игры.

Ведущий показывает «кузовок» и говорит: «Это волшебный кузовок, мы будем складывать туда все слова, которые заканчиваются на «-ОК», я кладу в кузовОК яблОК мешОК, а вы, что положите в кузовок?». Далее «кузовок» передаётся по кругу и каждый играющий называет слово, заканчивающееся на –ок, если слово названо правильно, играющий берёт себе фишку. Выигрывает тот, кто больше всего соберёт фишек.

«Только на эту букву».

Цель игры. Закреплять знания детей о букве и звуке; воспитывать слуховое внимание, быстроту реакции на слово.

Ход игры.

Каждый выбирает себе одну из букв — А, Б, В, Г, Д и так далее.

Когда у каждого есть своя буква, воспитатель обращается к одному из играющих и спрашивает:

- Какая твоя буква?
- А.

И на все следующие вопросы этот игрок может подбирать ответы только на букву «А». Подбирать надо быстро, не раздумывая.

Воспитатель спрашивает:

- Как тебя зовут?
- Андрей.
- Как твоя фамилия?
- Азбукин.
- Откуда ты приехал?
- Из Архангельска.
- Куда ты едешь?
- В Астрахань.
- На чём ты туда поедешь?
- На автобусе.

- Что там растёт?
- Арбузы.
- А ещё что?
- Абрикосы.
- Какие там птицы водятся?
- Аисты.
- А какие звери?
- Архары.
- Кто тебя встретит дома?
- Алёша.
- Что ты ему привезёшь в подарок?
- Альбом (или алмаз, или аквариум, или атлас, или ещё что угодно, только непременно на А).

Затем воспитатель обращается к другой букве и задаёт ей подобные вопросы.

- Какая твоя буква?

Бывает и так, что тот, кто должен называть все слова на букву «А», на вопрос: «Как тебя зовут?» — назовёт своё собственное имя: Саша или Наташа, или ошибётся в названии города, страны, куда он едет, или дерева, цветка, птицы. Тогда все играющие три раза топают ногами или щёлкают пальцами.

А когда слышат правильный ответ, три раза быстро хлопают в ладоши. Ну а что

делать, если какая-нибудь буква ошибётся и второй раз?

Тогда эту букву заставляют что-нибудь сделать: или обскакать стол на одной ножке, или сесть под стол и прокричать три раза «кукареку», или надеть на голову бумажный колпак и сидеть в этом колпаке до тех пор, пока не ошибётся другой: тогда колпак надевают на того.

Играют до тех пор, пока не дадут ответы все буквы.