

## **«Закончи слово»**

Дети располагаются по кругу. Ведущий бросает кому-либо мячик и говорит первый слог какого-нибудь слова, например: «Са...». Ребенок, которому бросили мяч, ловит его и прибавляет к слогу такое окончание, которое в совокупности составило бы целое слово. Например: ведущий говорит: «Са...», поймавший отвечает: «...ша» (Саша) — и бросает мячик ведущему. Слова надо подбирать короткие и знакомые детям, вначале игры ведущий может сказать, что это будут имена тех, кто стоит в круге. Постепенно, раз за разом, игру можно усложнять, вводя слова из трех слогов. Например: ведущий говорит: «Са...» — и бросает мяч ребенку, поймавший отвечает: «мо» — и бросает мячик другому игроку. Тот заканчивает слово: «лет» (Са-молет) -и бросает мяч ведущему и т. д.

## **«Скажи ласково»**

Игра развивает ловкость и быстроту реакции. Полезна на этапе изучения уменьшительно-ласкательных суффиксов. Можно играть с несколькими детьми сразу, кидая мяч по очереди каждому из них.

Правила несложные: бросая мяч ребенку, вы называете основное слово. Ребёнок должен поймать мячик, а потом бросить его вам, назвав это слово в уменьшительной форме.

Примеры: стул — стульчик

## **«Кто что делает?»**

Игра на закрепление знаний о многообразии профессий. Взрослый называет действие и бросает ребёнку мяч, а малыш, возвращая мяч, должен назвать соответствующую этому действию профессию:

Примеры: готовит — повар (кулинар, кондитер);

Можно поменяться ролями: профессию называет ведущий, а игроки ловят мяч и называют подходящее действие.

## **«Отгадай-ка»**

**Цель игры:** учить детей описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет. Дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу, воспитатель кладет камешек 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.

## **«Соедини»**

Ведущий называет ребёнку несколько несогласованных слов, которые надо соединить в грамматически верное словосочетание или предложение.

Примеры:

высокий, дерево — высокое дерево;  
девочка, бегать — девочка бежит (бегает, бежала);  
лес, грибы, рости — грибы растут в лесу;

### **«Обними словами»**

Есть одинокое слово. Ему скучно и грустно. Надо его обнять словами так, чтобы получилось предложение.

После такого введения называете любое слово, с которым надо придумывать предложения. Если ребёнок с таким заданием справляется с восхищающей вас лёгкостью, можно усложнить правила. Теперь к исходному «одинокому» слову надо добавлять по одному слову так, чтобы сначала получить простое нераспространенное предложение (есть только грамматическая основа: сказуемое и подлежащее), а затем распространённое предложение с второстепенными членами\*.

\*Обратите внимание: классификацию и компоненты предложений ребёнок в 6-7 лет знать не обязан, но общее представление в такой игровой форме дать уже можно.

Пример:

- Кошка;
- Кошка бежит;
- Рыжая кошка бежит;
- Рыжая с белыми лапками кошка бежит.

### **«Расскажи картину»**

Эта словесная игра подразумевает наличие заранее подготовленного рисунка. Лучший вариант — пейзажи или натюрморты известных художников. Но вместо картины можно использовать объекты окружающей среды:

- присутствующего поблизости человека;
- видимую из окна часть улицы;
- детскую площадку во время прогулки.

Как известно, картины рисуют. А мы её расскажем. Проще говоря, составим небольшой текст на 5-6 предложений, описывающий заданный объект (картину, человека, улицу и пр.).

Это задание довольно сложное для новичков, поэтому сначала помогайте своему дошкольнику наводящими вопросами. Постепенно он научится описывать картины самостоятельно, что поможет ему в ближайшем будущем блестяще писать школьные сочинения в младших классах.

### **«Похож — не похож»**

**Цель игры:** учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию. Каждый задумает два предмета, вспомнит, чем они отличаются друг от друга и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем.

## **«Я знаю...»**

В игру может играть произвольное количество участников. Можно играть одному, тогда мячик не перекидывается от игрока к игроку, а отбивается от земли. Отличное занятие для тренировки ловкости и координации движений, развития памяти и внимательности (ведь слова в игре нельзя повторять). Сев в кружок, игроки по часовой стрелке кидают друг другу мяч, проговаривая считалочку:

- я знаю десять (если 10 предметов одной категории назвать пока сложно, число можно уменьшить до 5 или даже 3)
- цветков (категории могут быть самыми разными — женские и мужские имена, месяцы, дни недели, цвета, геометрические фигуры, птицы, овощи и пр.)

Далее следует перечисление предметов и их счёт:

Если игрок замешкался и не смог быстро назвать цветок, он передаёт мячик дальше по кругу, а в конце конца (когда общими усилиями всех участников будут названы все предметы данной категории) ему предстоит выполнить какое-нибудь задание (рассказать стишок, спеть песенку, ответить на вопрос, попрыгать на одной ножке и т.п.).

## **«Слова»**

Дети должны назвать слово, начинающееся на тот звук, который был последней в слове, названном другим игроком. Например, первый игрок называет слово «арбуз», второй игрок - «зонт», третий - «театр» и т.д. Такая игра развивает не только речь и словарный запас, но и слуховое внимание.

## **«Скажи наоборот»**

Называется одно слово, а детям предлагается подумать, как его можно сказать по другому. Например: умный – глупый, трудолюбивый – ленивый, сильный – слабый, белый – черный и т. д. Можно подбирать синонимы к словам, т.е. слова, которые означают одно и то же. Например, жесткий – твердый; печальный – грустный – несчастный.

## **«Земля, вода, воздух»**

Ведущий называет стихию (земля, вода или воздух) и кидает мячик в руки игроку. Игрок должен поймать мячик и в доли секунды назвать существо, в этой стихии обитающее.

Можно использовать названия категорий (птицы, рыбы...) и конкретные наименования (окунь, щука, ласточка). Главное условие: слова повторяться не должны. Если назвать слово не получается или случился повтор, проигравший должен выполнить задание ведущего.

Пример: вода — карась; земля — кабан; воздух — воробей.

## **«Слово-ассоциация»**

Назовите слово, допустим, «мёд», и спросите у ребёнка, что он представляет, когда слышит это слово? Например, ребёнок назовёт слово «пчела», тогда следующий игрок должен назвать свою ассоциацию, но к новому слову – например, «цветок». Эта детская словесная игра способствует развитию ассоциативного мышления и расширению словарного запаса.

## **«Словесный волейбол»**

В этой игре участники, встав в круг, бросают друг другу мячик или воздушный шарик. При этом тот игрок, кто бросает, называет любое имя существительное, а тому, кто ловит мяч, нужно назвать подходящий по смыслу глагол, например: солнце – светит, собака – лает и т.д.. Если игрок называет неподходящий глагол, он выбывает из игры.

## **«Задом наперёд»**

Весёлая подвижная игра для детей. Ведущий называет участникам слова, обозначающие названия предметов, а игрокам нужно быстрее этот предмет отыскать и вручить ведущему. Сложность заключается в том, что все предметы ведущий называет «задом наперёд», например: чям, акжол, агинк, алкук (мяч, ложка, книга, кукла). Веселье для детей гарантировано!

## **«Одним словом»**

Спросите ребёнка, как назвать одним словом:

- тарелки, чашки, сковородки, кастрюли? (Посуда)
- диван, кровать, стол, стул, шкаф? (Мебель) и др.

Можно усложнить игру, называя в группе слов одно лишнее: яблок, груша, слива, огурец. Ребенок должен отгадать лишнее слово и объяснить почему оно лишнее.

## **«Похожие слова»**

**Цель:** расширение словаря синонимов, развитие умения определять схожие по смыслу слова.

Называем ребёнку ряд слов, и просим определить, какие два из них похожи по смыслу и почему. Объясняем ребёнку, что похожие слова - это слова-приятели.

А называют их так, потому что они похожи по смыслу.

Приятель - друг - враг;

Грусть - радость - печаль;

Еда - очистки - пища;

Труд - завод - работа;

Танец - пляска - песня;

Бежать - мчаться - идти;

Думать - хотеть - размышлять;

Шагать - сидеть - ступать;

Слушать - глядеть - смотреть;  
Трусливый - тихий - пугливый;  
Старый - мудрый - умный;  
Бестолковый - маленький - глупый;  
Смешной - большой - огромный.

### **«Незнайкины ошибки»**

**Цель:** развитие слухового внимания, умения согласовывать слова в предложении в винительном падеже.

Расскажите ребёнку историю о том, как Незнайка ходил в осенний лес. Ему там так понравилось, что он поделился своими впечатлениями со своими друзьями, но допустил в рассказе ошибки. Нужно помочь Незнайке исправить его ошибки. В осеннем лесу.

Я ходил в осенний лес. Там я видел серый заяц, рыжая белка, колючий ёж. Заяц ел морковка. Белка шелушила еловая шишка. Ёж бежал по лесная тропинка. Хорошо в осенний лес!

### **«Один-много»**

Взрослый называет слово, обозначающее один предмет, ребенок называет множественное число слова.

Ребенок - дети, медвежонок - медвежата, человек-люди.

### **«Скажи чей?»**

**Правила игры:** Взрослый называет слово, ребёнок должен изменить слово, образовав из него притяжательное прилагательное. Например: лиса – лисий.

### **«Два брата»**

**Цель:** развитие словообразования при помощи суффиксов -ИЩ-, -ИК-.

Для этой игры нам понадобятся картинки двух разных человечков.

Предлагаем ребёнку послушать историю о двух братьях.

Жили-были два брата. Одного звали Ик, он был низкого роста и худенький. А другого звали Ищ, он был толстый и высокий. У каждого из братьев было своё жилище. У Ика был маленький домик, а у Ища - большой домище. У Ика был носик, а у Ища - носище. У Ика были пальчики, а у Ища - пальчища.

Предлагаем ребёнку подумать, что могло бы быть у каждого из братьев в их облике, доме. Если ребёнок затрудняется, можно продолжить дальше, называя предмет только одного из братьев.

Глазик - глазище; ротик - ротище; зубик - зубище; котик - котище; кустик - кустище; шарфик - шарфище; ножик - ножище; коврик - коврище; слоник - слонище.

### **«Подбери словечко»**

**Цель:** расширение словарного запаса, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать "свежий"… (воздух, огурец, хлеб, ветер); "старый"… (дом, пень, человек, ботинок); "свежая"… (булочка, новость, газета, скатерть); "старая"…(мебель, сказка, книга, бабушка); "свежее"… (молоко, мясо, варенье); "старое"…(кресло, сиденье, окно).

### **«Найди фишке место»**

**Цель игры:** научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

Описание игры. Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная картинка и схема: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают фишки по числу карточек.

### **«Эстафета»**

**Цель:** активизация глагольного словаря.

**Ход игры.** Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

**Ход игры:** собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мякует, царапается.

### **«Кого позовут в гости»**

**Цель:** научить определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребёнком.

Ход игры. Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове – название картинки, открытой ребенком, столько же звуков, сколько в солее – «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая картинка. Если количество звуков другое,

картинка подкладывается в конец стопки. Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков. Картинный материал для игры: картинки - «хозяева»: кот, волк, кабан, собака; картинки- «гости»: три звука – оса, сом, жук, рак; четыре звука – коза, сова, бобр, крот; пять звуков – галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков – корова, курица, кролик, ворона.

### «Разгадай ребус»

**Цель:** научить выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

**Ход игры.** Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки. На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова – названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт – роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

Карточки с предметными картинками для игры:

Голуби, раки - гора

Бутылка, рябина - бура

Мячи, тазы - мята

Кораблик, жаворонок - кожа

Сухари, шары - суша

Ромашка, тазы - рота

Телефон, малина - тема

Чулок, дома - чудо

Вагон, рябина - Варя

Карандаш, банка - кабан

Банан, бабочка - баба

Колобок, марка - комар

Девочка, лопата - дело

Лисички, самолет - лиса

Шуба, ракета - Шура

### «Прятки»

**Цель:** учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

**Материал.** Грузовик, мишка, мышка.

**Ход игры.** В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

### «Объясните, почему...»

**Цель:** научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

**Ход игры.** Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно

подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

### **«Распутай слова»**

**Цель:** учить составлять предложения, используя данные слова.

**Ход игры.** Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

Предложения для игры:

1. Дымок, идёт, трубы, из.
2. Любит, медвежонок, мёд.
3. Стоят, вазе, цветы, в.
4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

### **«Найди ошибку»**

**Цель:** учить находить смысловую ошибку в предложении.

**Ход игры.** «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.
2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.
3. В ответ я киваю ему рукой.
4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.
5. Скоро удалось мне на машине.
6. Мальчик стеклом разбил мяч.
7. После грибов будут дожди.
8. Весной луга затопили реку.
9. Снег засыпало пышным лесом.

### **«Нарисуй сказку»**

**Цель:** научить составлять рисуночный план к тесту, использовать его при рассказывании.

**Ход игры.** Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой. Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

### **«Как ты узнал?»**

**Цель:** учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

**Ход игры.** Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Играющий должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

### **«Чего на свете не бывает»**

**Цель:** научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

**Ход игры.** Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

### **«Подними цифру»**

**Цель:** научить определять количество слов в предложении на слух.

**Ход игры.** Ведущий произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

Предложения для игры:

1. Алеша спит.
2. Петя кормит кур.
3. Врач лечит больного ребёнка.
4. Мама купила Наташе красивую куклу.
5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

### **«Отгадай»**

Ребенок должен отгадать предмет по названию его частей: кабина, кузов, руль, колеса, фары - машина; голова, рога, туловище, хвост, вымя - корова.

### **«Измени слово»**

**Цель:** развитие речи, слухового внимания.

Теленок — телята, много телят;  
поросенок — поросыта, много поросят;  
жеребенок — жеребята, много жеребят;  
щенок — щенки, много щенят; зайчонок — зайчата, много зайчат.

### **«На одну букву»**

Словесная игра, в которой надо придумывать смешные, нелепые предложения, все слова в которых начинаются на одну букву. Примеры: Заяц звенел золотым звонком. Кошка купила килограмм конфет.

## **«Буриме»**

В этой популярной словесной игре надо сочинять стихи на заранее заданные рифмы. Например, попробуйте вместе с ребенком сочинить стишок с рифмой корона – ворона. У нас получился вот такой стих: Птица важная ворона, К лицу была бы ей корона. Прежде чем предлагать ребенку поиграть в "Буриме", надо объяснить ему, что такое рифма и научить его находить пары рифмованных слов.

## **«Я иду в поход»**

Все игроки садятся или встают по кругу, и водящий начинает игру.

-Я иду в поход, и беру с собой палатку, – говорит он.

Его сосед должен продолжить список.

-Я иду в поход, и беру с собой палатку и спальник, – говорит второй.

-Я иду в поход, и беру с собой палатку, спальник и рюкзак, – говорит третий.

Так продолжают до тех пор, пока кто-то не събьётся.

Можно подсказывать тому, кто вспоминает, но не словами, а жестами показывая, кто что берёт.

## **«Барыня прислала 100 рублей»**

Водящий говорит:

Барыня прислала сто рублей,

И сказала «Чёрного и белого не берите,

«Да» и «нет» не говорите!

-Вы поедете на бал?

Игроки должны отвечать, с учётом условий – не произнося слова «белый», «чёрный», «да» и «нет».

-Вы видели снег?

-Много раз!

-Вы знаете, какого он цвета?

-Знаю.

-И какого же?

-Как молоко или соль.

## **«Я беру с собой в дорогу»**

Один игрок водит. Он задумывает правило, по которому предметы делятся на две группы – то, что он «взьмет с собой в дорогу», и все остальное. После этого водящий начинает игру, давая правильный пример:

- Я беру с собой в дорогу... АРБУЗ!

Игроки пытаются

отгадать задуманное правило, спрашивая, возьмет ли водящий с собой в дорогу то или иное, например:

- А ты возьмешь с собой... БАНАН?

- Нет!
- А апельсин?
- Да!
- А огурец?
- Нет!
- А автомобиль?
- Нет...
- Мяч?
- Да.

Когда кто-нибудь думает, что он отгадал правило, он говорит об этом и называет правило. Если правило названо неверно, то он выходит из игры (Впрочем, малышам можно давать несколько попыток.)

Правила могут быть самые разные, от очень простых – типа «беру все шарообразные предметы», до весьма хитрых, типа «съедобное, начинающееся с согласной».

### **«Цепочка слов (города)»**

Все игроки в свой ход придумывают слова, которые начинаются на последнюю букву предыдущего слова. Получается цепочка слов:

Арбуз – зебра – артист – театр – робот – телефон – нос – слон – небо – окно – океан.

### **«Четвёртый лишний»**

Игроки загадывают друг другу несколько три слова из одной группы предметов, и четвёртый – из другой. Остальные должны угадать, что лишнее. В этой игре важно не только угадать лишнее, но и объяснить своё решение (и если объяснение хорошее, то вполне можно признать правильным и другое решение, не такое, как хотел автор)

Например,

Огурец, банан, морковка, вишня (лишняя вишня, она маленькая и не длинная, а круглая).

Груша, картошка, яблоко, персик (лишняя картошка, она овощ, а не фрукт).

Огурец, помидор, киви, горох (лишними могут быть и помидор – он другого цвета, и горох – он растёт в стручках, и киви – он пушистый, и огурец – он длинный).

### **«Определения»**

Игроки договариваются, на какую букву они будут придумывать слова, а потом начинают придумывать слова, и давать им смешные определения.

Например, все придумывают слова, начинающиеся на К

-Это много веток, меньше, чем дерево

-Это очень колючее растение из пустыни

-Это очень кислая красная ягода

-Это часть обуви, бывает очень высокий и тонкий  
-Это напиток, похожий на кофе с молоком по цвету

### **«Что ты делаешь?» (Народная игра)**

**Цель:** активизировать употребление глаголов и глагольных форм, обозначающих профессиональные действия. Игра проводится на улице. Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, жать овес, ремонтировать автомобиль, шить, вязать и т. д. Каждый участник выкапывает себе ямку, садится около нее, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке, задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит: «Пеките хлеб» или «Пойте песню», — и все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять заданную работу: «Хлеб пеку, хлеб пеку» и т. д. В это время ведущий неожиданно обращается с вопросом к кому-нибудь: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную ему работу, например: «Овес жну». Если же ошибется и назовет общую работу (Хлеб пеку) или замнется, то меняется местами с ведущим.

### **«Король» (Народная игра)**

**Цель:** соотносить выразительное движение и производное слово, обозначающее профессию. Организация. Кто-то из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:

— Здравствуй, Король!  
— Здравствуйте! — отвечает он.  
— Нужны вам работники?  
— Нужны.  
— Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их, и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работ. Но если Король назовет изображаемую работу неверно, то называет ее во второй, в третий раз и т. д., пока наконец не угадает. Ловить работников Король может только тогда, когда они еще не добежали до назначенного места, и если не поймает никого, то опять остается Королем на следующую игру. Большой интерес игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а через это заставить Короля подольше исполнять свою роль.

### **«Коршун» (Народная игра)**

**Цель:** активизировать употребление глаголов. Ведущий - Коршун (изби-рается по жребию). Дети окружают его стайкой, и начинается диалог.

- Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу.
- Коршун, что делаешь?
- Ямочку рою.
- Зачем ямочка?
- Денежку ищу.
- Зачем тебе денежку?
- Иголку купить.
- Зачем тебе иголка?
- Мешочек сшить.
- Зачем мешочек?
- Камешки класть.
- Зачем камешки?
- В твоих детей бросать.
- За что?
- Они ко мне в огород лазят.
- Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, лови их!

Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра кончается, когда переловит всех.

### **«Как тебя зовут?» (Народная игра)**

**Цель:** активизировать производные наименования и их формы; соотносить производный глагол и движение. Участники игры садятся кружком на стулья (на траву). Водящий дает каждому какое-нибудь смешное имя (либо дети выбирают имя сами): Пузырек, Метла, Расческа, Авторучка, Самосвал и т. д. После этого водящий задает вопросы. Отвечая на них, надо повторять только «свое слово» (пузырек, метла и пр.). Отвечать надо быстро, не задумываясь. Ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, а тот, с кем говорит водящий, должен отвечать серьезно. Даже улыбаться нельзя.

Водящий подходит к тому, кого он назвал Метлой, и важно предупреждает:

Кто ошибется,

Тот попадется!

Кто засмеется,

Тому плохо придется!

После этого он спрашивает:

— Кто ты?

— Метла.

Вожак показывает на волосы играющего и спрашивает:

— А это у тебя что?

— Метла.

Вожак показывает на руки:

— А это у тебя что?

— Метлы!

Вожак показывает на ноги:

— А это?

— Метлы.

— А что ты ел сегодня утром?

— Метлу!

— А на чем ты ездишь по городу?

Какая бывает собака?

Можно попросить ребенка представить себе собаку и рассказать о ней как можно больше: какая у нее шерсть, что она любит есть, какой формы у нее хвост и ушки, какой у нее характер и т.д. Дети называют предложения по очереди.

Другие темы: "Какая бывает весна?", "Какая бывает корова?" и т.п.

### **«Угадай, кто мой друг».**

Для этой игры вам понадобятся карточки с изображениями животных, Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д. Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети, и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для составления рассказа о его жизни. Например, ребенок выбрал картинку со слоном. Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем: Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее. Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь. Можно изобразить походку животного.

### **«Назови слово»**

Играть можно и группой и вдвоем. Для игры лучше использовать небольшой мяч.

**Местоимения.** Один бросает мяч, называет местоимение. Задача ловящего мяч назвать слово, соответствующее названному местоимению. Пример: она - картина; он - чемпион; оно - солнышко.

**Усложненный вариант:** ему - слону; ей - кукле, им - собакам; от нас (от них) - от девочек.

**Суффиксы существительных.** Задание: придать слову уменьшительно-ласкательное значение (вариант: увеличивающее или устрашающее значение). Пример: дом-домик (домище).

- а) ковер, книга, узел, тень, кот, сумка, мяч, нога, человек, пень, нос, зонт...,
- б) дверь, пуговица, сила, муравей, друг, дерево, воробей...,
- в) погода, пианино, число, фабрика.... .

**Приставки.** Задание: подобрать слову подходящее ?начало? (приставку).

Пример: рвать-нарвать.

- а) сесть, зреть, шитый, ход, брать, селение, гнать, делать, падать,  
б) сыпь, кто, жалостный, внук, данный...

### **«Отвечай быстро!»**

Играть можно вдвоем и компанией. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства какого-либо предмета - цвет, вкус, размер и т.п. Второй игрок должен быстро назвать предмет, подходящий этим признакам:

Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)  
высокий, прочный, кирпичный ... (дом)  
рыжая, пушистая, хитрая ... (лиса)  
зеленая, колючая, нарядная ... (ёлка)

### **«Кто больше?»**

Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков - например мяч- круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый.

Машинка - большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная).

Задание детям

1. Кто больше назовет свойств предмета.
2. Кто больше назовет возможных действий с предметом.

### **«Скажи по-другому»**

Берется простое предложение, но с прилагательными и наречиями, например: "Машина быстро ехала по шоссе". А теперь, представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но мысль все равно надо как-то выразить. Надо придумать вариант той же фразы другими словами. При этом ни одно из слов начального предложения не должно повторяться. (Автомобиль мчался по дороге).

### **«В чем причина?»**

Придумывается какая-нибудь необычайная ситуация. Например: "Придя утром в парк, вы увидели, что там исчезли все скамейки". Надо как можно быстрее придумать объяснения этого события. Причины могут быть обычными, житейскими ("Забрали на ремонт"), и необычные, фантастические (скамейки обиделись, что их портят, и ушли в другой парк). Побеждает тот, кто предложит больше причин, и чем они разнообразнее, тем лучше. Игра развивает способность анализировать и логически мыслить.

### **«Радио»**

Считалочкой выбирается водящий на роль диктора. Он описывает подробно внешность, характерные особенности одного из играющих. Взрослый может дать образец такого описания:

- Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, черная юбочка, красные туфельки, она хорошо поёт, дружит с Верой.
- Если диктор дал такое описание, что дети не смогли узнать товарища, все хором отвечают: "Нет такой девочки (мальчика) у нас!"
- Правила. Подробно рассказывать о наиболее характерных особенностях в поведении, одежде играющих.

### **«Кто больше назовёт действий»**

Взрослый называет знакомые детям профессии: врач, продавец, повар, шофер, бросает мяч ребёнку. Ребёнок должен вспомнить и назвать действие человека этой профессии.

- Что делает повар?
- Печёт!

Правила. Называть только одно действие человека данной профессии. Если ребёнок не может вспомнить, он ударяет мячом об пол, ловит его и затем бросает назад ведущему.

### **«Найди себе пару»**

Чтобы найти себе пару, ребёнок говорит слово, а кто-то из детей отзыается похожим словом:

- Шутка!
- Мишутка!

**Правила.** Те, кто составил пару, отходят в сторону. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не подберут себе пару.

### **«Стоп! Палочка остановись!»**

Дети становятся в круг, взрослый - в центре. Игра заключается в том, что дети называют слова и одновременно передают палочку рядом стоящему - своеобразная эстафета. О том, какие это будут слова, участники игры договариваются заранее.

- О каком животном будем рассказывать?
- Будем говорить про котёнка всё, что знаем.
- Подберём слова про то, какой котёнок (подбор прилагательных).

Дети подбирают и называют слова: полосатый, озорной, пушистый, усатый, весёлый... Когда палочка дойдёт до середины круга, задание меняется:

- Будем подбирать слова про то, что котёнок может делать (подбор глаголов).

**Правила.** Если кто-то повторяет уже названное слово или слишком долго ищет его, взрослый даёт сигнал: "Стоп! Палочка, остановись!" Ребёнок должен выйти из круга. Аналогично подбираются слова для характеристики других животных, птиц, насекомых, рыб.

## **«Угадай, кто я?»**

Дети сидят или стоят в кругу. Каждый загадывает себе образ, но не называет его. Один из участников выходит в центр и говорит: "Я умею..." (действие изображается при помощи пластики.)

Дети должны отгадать и назвать изображённое действие. "А ещё я умею..." - говорит ребёнок-ведущий и показывает следующее движение. После изображения 3-4 функций дети отгадывают объект.

Например: прыгать, катиться, лежать... (мячик).

Если дети назвали объект по загаданным функциям, но не тот, который изначально загадан, предлагается вспомнить, для кого эти функции характер. Количество участников - до 10 человек.

## **«Чья это работа?»**

Каждый ребёнок выбирает себе образ. Его можно обозначить медальоном. Ведущий с мячом в руках становится в центр круга. Подбрасывая вверх мяч, ведущий называет какую-либо функцию того или иного образа: "Кто умеет перевозить грузы?" и т.д.

Тот из детей, для образа которого характерна эта функция, ловит мяч и становится ведущим.

В игре участвуют не более 5-6 детей, желательно, чтобы выбириались образы с несовпадающими функциями.

## **«Повторялка»**

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свою функцию, а остальные дети "примеряют" эту функцию на себя:

Я - лягушка. Я умею прыгать.

Я - машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.

Я - Карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки. И т.д

Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

## **«Метель».**

Дети кружатся по комнате, изображая снегопад, со словами:

Закружила метель, словно чудо-карусель,  
Все дорожки замела. Нам в подарок принесла...

И воспитатель называет любой объект. Все на последнем слове замирают на месте. Тот, на кого укажет педагог, должен изобразить данный объект в действии.

### **«Обгонялки».**

Каждый ребенок придумывает себе образ. Дети становятся в круг и по очереди себя называют. Затем так же по очереди называют свои функции, но не глаголом, а существительным, образованным от глагола при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов: "скакунчик", "поливалка" и т.д. Кто не может быстро назвать своё прозвище, выходит из игры на один круг. Количество участников должно быть не менее 6 человек, тогда у каждого ребёнка будет возможность подумать, пока до него дойдёт очередь. Игра проходит в 5-6 кругов, поэтому каждый из детей должен будет найти не менее 5 разных функций своего образа.

### **«Кто же это делает?» (разновидность игры «Да – Нет»)**

Один из участников загадывает предмет. Остальные по очереди задают ему вопросы, на которые можно ответить утвердительно или отрицательно. Все вопросы должны касаться функционального назначения предмета: "Это летает? Режется? Нужно для письма?" и т.д. За правильную отгадку можно предлагать фишку или передавать право ведущего.

### **«Неумейка»**

Ведущий начинает игру, называя предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот, объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию.  
Например: "Я воробей, я не умею танцевать". "А я - балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы". И т.д.

### **«Я еду в деревню»**

Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз.  
Ребёнок объявляет: "Я еду в деревню и беру с собой..." и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3-4 ребёнка.  
Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдыхать и т.д.

### **«Расскажи сказку»**

Дети по ролям пересказывают хорошо знакомую сказку, но герои называются не именами и названиями, а производными от функций.

Например, сказка "Теремок":

Бежит Пищалка...  
Подошла В Болоте Сиделка к теремку...

**Цель этого блока игр:**

Упражнять детей в умении замечать зависимость проявления разных свойств одного и того же объекта от стадии (этапа) развития, замечать изменения объектов во времени.

**«Как это было?»**

Детям предлагаются наборы картинок, на которых изображены объекты природного и рукотворного мира на разных стадиях их развития или создания, и предлагается выложить их в правильной последовательности. Если условие соблюдено, картинки складываются в сплошную единую линию.  
семечко -- росток -- цветок с бутоном -- раскрывшийся цветок

**«Репка»**

Задаётся объект. Воспитатель предлагает "потянуть репку" Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадии развития этого объекта. Например: икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок за головастика, лягушка за лягушонка, тянем потянем... вытащили репку.  
Если всё названо правильно, то взрослый объявляет, что репка вытянута, а если дети ошиблись, то репка "остаётся" на грядке.

**«Был. Есть. Будет»**

Воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем, будущем. Например, яблоко:

сейчас - сладкое, сочное, красное...  
было - зелёное, кислое, терпкое...  
будет - сухое, сморщенное, червивое.

Аналогично можно поиграть с функциями этого объекта.

**«Ромашка»**

В игре используется волчок. Вокруг него раскладываются предметные картинки. Волчок раскручивается. Когда стрелка укажет на один из объектов кто-то из детей (или в коллективном процессе) должен рассказать о стадиях развития этого объекта, чем он станет в скором и далёком будущем. Игра адресована старшим дошкольникам.

**«Что было? Что будет?»**

Для игры понадобятся картинки к хорошо знакомым сказкам. Можно использовать не только иллюстрации, но и схематические "кадрики" к сюжету, нарисованные вместе с детьми.

Каждый получает одну картинку и по сигналу должен быстро занять своё место в общей шеренге. Затем идёт обсуждение: каждый ребёнок называет, что изображено на картинке, было это по сюжету или еще будет (по отношению к предыдущему выступлению).

Например: Колобок встретился с зайцем и поёт ему песенку. Это сейчас.

Колобок убегает из дома. Это было. Колобок сидит на носу у лисы. Это будет.

**Цель этого блока игр:**

Анализ структурных единиц объектов окружающего мира, упражнение в выделении свойств.

### **«Волшебный мешочек»**

В мешочек из непрозрачного материала складывается некоторое количество предметов или игрушек. Вызванный ребёнок опускает руку в мешочек, ощупывает предмет и вслух перечисляет те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.

Остальные дети по перечисленным свойствам отгадывают этот объект.

Желательно брать одновременно не более 5-6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, т.к. вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным.

### **«Ты мой кусочек»**

Дети сидят в кругу. Один из них называет образ, а остальные - его части: я - озеро, а ты мой кусочек. Я - твой берег, дно, вода и т.д.

В качестве усложнения предлагается выстроить целую подсистемную цепочку: "Я - озеро, а ты - мой кусочек Я - твой берег, а ты мой кусочек. Я - песочек на берегу, а ты - мой кусочек..."

### **«Угадай-ка» (разновидность игры "Да-Нет").**

Ребёнок загадывает себе образ и его описывает, не называя. Остальные по описанию должны угадать, кого ребёнок загадал. Можно ввести условие: вместо описания свойств ребёнок может назвать несколько надсистем объекта (я бываю в лесу, в клетке, в зоопарке и т.д.) Тогда при отгадывании дети могут задать несколько уточняющих вопросов, на которые можно ответить только "да" и "нет".

### **«Змея»**

В игре участвуют 4-6 детей. Каждому из них воспитатель называет слово из единой надсистемной цепочки: улица, квартал, район, город... Или: морковь, грядка, огород, деревня... Слова называются не по порядку.

Затем дети разбегаются в разные стороны, а по сигналу: "Змея, стройся!" должны выстроиться в колонну, соблюдая надсистемный порядок: от самого малого до самого широкого понятия.

### **«Выбери нужное»**

Данная игра практикует навык классификации. На стол вперемежкусыпаются предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство по любому признаку, а дети должны выбрать максимум предметов, у которых это свойство наблюдается.

### **«Волшебная дорожка»**

Игра начинается с тренинга на сортировку объектов по классу. Желательно брать не более 4-х классов на одну игру: например, по 5-6 картинок из классов посуды, мебели, одежды, растений. Затем в один ряд выкладываются 4-5 произвольно выбранных картинок по одной из каждого класса. Дети должны найти общий для выложенных предметов признак.

### **«Домино»**

По сигналу дети становятся в пары лицом друг к другу. Затем по очереди каждая пара должна назвать свой общий признак: цвет или детали одежды, половая принадлежность, место и т.д.

### **«Разведчики»**

Для игры понадобится большая сюжетная или пейзажная картина и набор предметных картинок.

По команде: "Разведчики, вперёд!" дети должны выбрать из множества предметных изображений те, которые характерны для места, изображённого на большой картине: что можно встретить на лугу, в лесу, в комнате и т.д. Если ребёнок ошибается, то вместе с остальными участниками игры нужно придумать ситуацию, оправдывающую ошибочный выбор. Например, ребёнок не может объяснить, почему к картине с изображением фермы он выбрал автобус: "В автобусе могли приехать доярки, привезти корм для скота" и т.д.

### **«Цепочка»**

Первый ребёнок называет объект.

Второй - его свойство.

Третий - объект с названным свойством.

Четвёртый - другое свойство нового объекта и т.д.

Например:

Морковь.

Морковь сладкая.

Сладким бывает сахар.

Сахар белый.  
Белым бывает снег и т.д.

### **«Купец» (модификация народной игры «Краски»)**

Выбираются купец и продавец. Остальные участники игры - товар. Каждому "товару" продавец называет его образ, но так, чтобы слышал купец. Затем купец обращается к продавцу: "Продавец, продавец, продай мне товар". "А что тебе продать?" Купец описывает свойства товара: "Продай мне круглое, пушистое, тёпленькое..."

Тот ребёнок, образу которого соответствуют данные свойства, убегает, а купец его догоняет. Если догнал, то забирает в условленное место и выбирает следующий товар. Если нет, то товар становится купцом, купец - продавцом, а продавец занимает место товара. (В подвижной части игры возможны варианты.)

#### **Цель этого блока игр:**

Упражнять детей в классификации объектов окружающего мира по специально заданному или произвольно выбранному признаку, в обобщении объектов по принадлежности к определённому классу в биологической классификации; в выделении признаков и свойств объектов, в анализе "полезности" и "вредности" различных объектов живой и неживой природы. Подвести к пониманию природных взаимосвязей на основе диалектических законов, ответственности человека за сохранение природы.

### **«Мир вокруг нас»**

**Материал:** глобус, графическая "модель мира" - круг, разделенный на две цветные части (белую и голубую), предметные картинки (до 20 шт.).

**Ход игры:** детям представляется глобус, выясняется, что по форме планета круглая, по цвету - многоцветная, по составляющим - много всего, по размеру - огромная. Далее воспитатель на столе располагает "модель мира" и предметные картинки, объясняет детям, что голубая часть - природный мир, белая - рукотворный.

Дети должны распределить картинки в кругу. Например: цветок - в голубую часть, это природа. Автомобиль - в белую, это рукотворный мир. Если дети легко справляются с заданием, то проводится игра "Все в мире перепуталось": дети закрывают глаза, воспитатель перемешивает картинки по секторам (п) и (р). Дети открывают глаза и исправляют ошибки, давая обоснование.

### **«Природный мир бывает разный»**

**Материал:** картинки с изображением природных объектов.

**Ход игры:** детям предлагается сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов. Попросить отделить картинки с изображением живой и неживой природы, сделать обоснование.

## **«Назови, одним словом»**

**Ход игры:** воспитатель называет несколько объектов одного класса, дети называют их одним словом (береза, дуб, сосна - деревья и т.д.).

## **«Я знаю»**

**Материал:** мяч.

**Ход игры:** подбрасывают мяч и говорят "Я знаю пять названий птиц, зверей и т.д. Произносят 5 названий птиц, зверей, растений или других объектов природы.

Второй вариант: воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы - "Звери". Ребёнок ловит мяч и называет пять зверей и пр.

## **«Цепочка»**

**Материал:** мяч, картинки объектов.

**Ход игры:** воспитатель сначала показывает картинку с изображением объекта, затем передает мяч. У кого в руках мяч, тот называет один из признаков объекта и передает мяч другому. Нужно называть как можно больше признаков объекта и не повторяться.

## **«Такой листок, лети ко мне»**

**Материал:** опавшие листья различных деревьев (осенью) или их силуэты, вырезанные из цветной бумаги.

**Ход игры:** детям раздаются силуэты листьев (по одному). Воспитатель становится в противоположном углу комнаты или площадки, показывает детям лист и командует: "Кленовый (осиновый, берёзовый и т.д.) листок, лети ко мне". Подбежавшие дети должны убедиться, что у них в руках лист с названного дерева, затем рассказать о его признаках.

**Усложнение - команда:** "Такой листок лети ко мне". Признак принадлежности к какому - то растению не называется. Если среди подбежавших окажется ребёнок с листом другого дерева, он должен найти общий признак между своим и показанным листочком.

## **«Теремок»**

**Материал:** набор предметных картинок.

**Ход игры:** разыгрывается ситуация - в чистом поле теремок, в котором поселяются объекты окружающего мира. Объект (картинку) можно поселить только тогда, когда ребёнок найдёт не менее пяти схожих признаков между своей картинкой и картинкой "хозяина" теремка. Например: в теремке первым поселился зонтик. У ребёнка картинка с вишнёвой. Общие признаки - округлые формы, косточка в вишнёве и костяная ручка у зонтика, общий цвет и т.д.

**Усложнение -** нужно назвать схожие признаки не только с "хозяином" теремка, но и с каждым из его обитателей, которые уже там поселились.

## **«Хорошо – плохо»**

**Ход игры:** воспитатель называет природное явление или объект, а дети сначала перечисляют его полезные свойства, а потом - вредные. Например: мороз, это хорошо, потому что легко дышится; снег не тает, можно на санках кататься; речка замерзает, каток не надо заливать и т.д. Но мороз, это плохо, потому что руки мёрзнут, нельзя долго гулять и т.д.

**Усложнение** - задать детям "точку зрения", с позиции которой они будут обосновывать свои доводы. Например, когда дождь - это хорошо или плохо для дерева, кошки и т.д.

### **«Кто где живет»**

**Материал:** картинки с животными у воспитателя, картинки с изображениями разных мест обитания - у детей (дерево, река, нора и т.д.)

**Ход игры:** воспитатель показывает картинку с изображением животного, а ребенок должен определить, где он обитает, и "поселить" у себя на нужной карточке.

### **«Съедобное – несъедобное»**

**Цель:** упражняться в классификации по выбранному признаку.

**Материал:** мяч.

**Ход игры:** водящий бросает мяч и называет предмет. Если предмет съедобный, то ловящий удерживает мяч, если нет, то отбрасывает.