

Бондаренко А.К. Словесные игры в детском саду. Пособие для воспитателя дет. сада. Изд. 2-е, испр. и доп. М., «Просвещение», 1977.

Организм человека должен приучаться к умственному труду понемногу, осторожно, но, действуя таким образом, можно дать ему привычку легко и без всякого вреда для здоровья выносить продолжительный умственный труд. Вместе с этой привычкой трудиться умственно приобретается и любовь к такому труду, или, лучше сказать, жажда его.

К. Д. У ш и н с к и й

ЗНАЧЕНИЕ СЛОВЕСНЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В УМСТВЕННОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ

Одной из основных задач умственного воспитания детей дошкольного возраста является развитие мышления и речи. Эти два неразрывно связанных между собой психических процесса формируются, развиваются при познании ребенком окружающего мира.

Воспитателю детских садов в своей работе следует уделять как можно больше внимания развитию умственной деятельности детей, приучению их к самостоятельности мышления, к использованию полученных ими знаний в различных условиях, в соответствии с поставленной перед ними задачей. «Самое важное для развития мышления — уметь пользоваться знаниями. Это значит — отбирать из своего умственного багажа в каждом случае те знания, которые нужны для решения стоящей задачи.

Для этого ребенок должен овладеть методом умственной работы: умением думать, правильно анализировать и синтезировать» (Люблинская А.А. Беседы с воспитателем о развитии ребенка. М., 1962, с.252-253.)

Научить ребенка думать, приучить его к умственному труду — нелегкая задача, стоящая перед педагогом. К. Д. Ушинский писал: «Мечтать легко и приятно, но думать трудно. Не только в детях, но и во взрослых людях мы чаще всего встречаемся с леностью мысли. Мальчик скорее готов проработать физически целый день или просидеть без мысли над одной и той же страницей несколько часов и вы зубрить ее механически, нежели подумать серьезно несколько минут. Мало того, серьезный умственный труд утомляет непривычного человека быстрее, чем самый сильный труд физический... Но если не нужно надрывать сил человека в умственной работе, то необходимо не давать им засыпать, необходимо приучать их к этой работе». (Ушинский К.Д. Избр. Пед. соч. М., 1968, с.301-302.)

Чтобы приучить ребенка к умственному труду, необходимо сделать его интересным, занимательным. Занимательность умственного труда достигается разными методами, среди которых на особом месте стоит словесная дидактическая игра, содержащая в себе большие возможности для развития умственной деятельности детей, для развития самостоятельности и активности их мышления. В игровой форме сам процесс мышления протекает быстрее, активнее, так как игра — вид деятельности, присущий этому возрасту. В игре ребенок преодолевает трудности умственной работы легко, не замечая, что его учат. В зависимости от образовательной задачи воспитатель может сам варьировать условия игры.

В словесной дидактической игре дети учатся думать о вещах, которые они в данное время непосредственно не воспринимают. Эта игра учит опираться в решении задачи на представление о ранее воспринятых предметах, а «представление — это все равно, что обобщенное воспоминание. Этот переход к мышлению в общих представлениях есть первый отрыв ребенка от чисто наглядного мышления». (Выготский Л.С. Избранные психологические исследования. М., 1956, с.431). Словесная игра требует использования приобретенных ранее знаний в новых связях, в новых обстоятельствах. В этих играх ребенок должен решать самостоятельно разнообразные мыслительные задачи: описывать предметы, отгадывать по описанию, по признакам сходства и различия, группировать предметы по различным свойствам, признакам, находить алогизмы в суждениях, самому придумывать рассказы с включением небылиц и т. д.

Игры без игрушки и без картины, игры со словом давно известны в педагогике как в народной, так и в классической. Всем известны народные игры-потешки «Ладушки», «Сорока-ворона», «Коза рогатая» и др. Они являются первыми и любимыми «уроками» маленьких детей

по родному слову. Для более старших народная педагогика создала другие игры, посложнее, как например «Каравай», «Гуси-гуси», «Краски», «Фанты», в которых дети, играя со словом, упражняются в произношении слов, в правильном их использовании.

Большое значение использованию словесных игр с целью развития мышления детей придавали лучшие педагоги разных стран мира. Немецкий педагог Б. Базедов писал, что детям доставляют огромное удовольствие игры, в которых они видовые понятия объединяют родовым и к родовому понятию подбирают видовые. «Какое это удовольствие для детей, которые соревнуются в такой игре! Какая возможность для друзей детей соединять познание вещей с познанием слов и упражнять своих любимцев в сравнении и различении предметов, что является половиной работы по развитию разума. Друзья детей! Спросите хороших учителей философии, правда ли, что в будущем эти упражнения окажут детям большую пользу при формировании понятий» (Тумим-Альмединген Н.А. История дошкольной педагогики (хрестоматия). Л., 1940, с.240).

Подчеркивая значение игр в развитии умственных способностей детей, итальянский педагог Д. А. Колоцца писал: «Суждения и умозаключения, выполняемые ребенком при правильно избранной и правильно руководимой игре, именно потому имеют чрезвычайно большое воспитательное значение, что они вытекают — это надо постоянно повторять — из его собственного опыта. Во время игры ребенок деятелен во всех отношениях — в поступках, как и суждениях и умозаключениях о том, что он делает, и его мысли имеют источником именно его собственную, свободную деятельность. Это можно сказать почти обо всех играх. Далее, есть особые игры, которые поразительно способствуют изоощрению ума и развитию суждений; таковы игры со сравнениями, игры с вопросами «почему?»... игра с прерванными предложениями и т. д. Ничего не может быть вреднее, чем давать ребенку суждения и умозаключения, хотя бы и простые, в готовом виде; ничто не противоречит в большей мере законам здоровой педагогики, чем придание главной ценности числу механически повторяемых суждений, а не способности и навыку к самостоятельному составлению суждений» (Колоцца Д.А. Детские игры, их психологическое и педагогическое значение. Пер. с итал. М., 1911, с.235-236).

В советской дошкольной педагогике страстным защитником игры как формы обучения детей дошкольного возраста выступала Н. К. Крупская. Она неоднократно говорила о значении игры как важнейшем средстве всестороннего воспитания дошкольников: «...игра для них — учеба, игра для них — труд, игра для них — серьезная форма воспитания» (Крупская Н.К. О дошкольном воспитании. М., 1973, с.207.). Мысли о большой роли словесной игры встречаются на многих страницах ее педагогических сочинений. Называя народные игры, Н. К. Крупская отмечала их большое значение в воспитании у детей целого ряда качеств: находчивости, дисциплинированности, наблюдательности, чувства юмора. «Много есть старых игр, приучавших владеть собой, — писала Надежда Константиновна. — Были игры, которые учили удерживаться от смеха, от употребления запретных слов. Например, была игра: «Барыня прислала сто рублей, что хотите, то купите, «да» и «нет» не говорите, белого и черного не покупайте», — сколько веселья, смеха было около этих игр».

Н. К. Крупская рекомендовала, сохранив педагогическую направленность народных игр, изменить их названия, придумать для них новые слова, приблизить их содержание к современности: «Мы должны, изучая окружающую жизнь, найти те формы, которые перебрали бы мост между этой жизнью и игрой».

Сначала в практике детских садов словесные дидактические игры заимствовались из сокровищницы народной педагогики: «У медведя во бору», «Черного и белого не называть, «да» и «нет» не говорить», «Море волнуется», «Свети-свети ясно», «Краски» и пр. Затем словесные игры появляются в различных сборниках дидактических игр, созданных для воспитателей детских садов.

Словесные игры для детей младшего и среднего дошкольного возраста в основном направлены на развитие речи, уточнение и закрепление словаря, воспитание правильного звукопроизношения, умение считать, ориентироваться в пространстве. Лишь незначительная часть игр направлена на развитие мыслительной способности детей.

В старшем же дошкольном возрасте, когда у детей начинает формироваться словесно-логическое мышление,

необходимо больше использовать словесные игры именно с целью развития самостоятельности мышления, формирования мыслительной деятельности. «Для всякого обучения существуют оптимальные, т. е. наиболее благоприятные сроки,— писал советский психолог Л. С.

Выготский. — Отход от них вверх и вниз, т. е. слишком ранние и слишком поздние сроки обучения всегда оказываются с точки зрения развития вредными, неблагоприятно отражающимися на ходе умственного развития ребенка... Слишком позднее обучение, которое уже минует срок созревания, теряет возможность воздействовать на эти еще не созревшие процессы, теряет возможность их организовать, поправить известным образом и т. д.» (Выготский Л.С. Избранные психологические исследования, с.430).

Самостоятельность мышления заложена в самой природе мышления, так как человек рождается с готовым ориентировочно-исследовательским рефлексом, названным И. П. Павловым «рефлексом что такое?», т. е. со стремлением познавать, удивляться. Маленькие дети задают бесконечные вопросы взрослому: «Это что? Откуда? Как?» и др. Эта врожденная сторона самостоятельности мышления требует от взрослого поддержки, внимания. Развитие же второй стороны этого качества мышления, а именно умения самому найти ответ на вопрос, всецело зависит от руководства взрослого, от его умения и мастерства направлять мышление ребенка. Взрослому хочется на вопрос ребенка сразу же ответить, показать, рассказать. Часто это делается очень увлекательно, интересно, но это не лучший путь в развитии активности и самостоятельности детского мышления.

Дать ребенку возможность самому найти ответ, вспомнить, догадаться, сделать правильное умозаключение, используя свой прежний опыт, знания, — вот основное направление в решении этой задачи. «Почему здесь висят сосульки, а на той стороне их нет?» — спрашивает ребенок. Один педагог начнет объяснять, где теневая сторона, где солнечная. Другой педагог поступит иначе. Он скажет: «Догадайся сам, почему так получилось. Посмотри, с какой стороны светит солнце, и ты сам ответишь на свой вопрос!» В работе воспитателя очень много таких случаев, когда можно подвести ребенка к самостоятельному решению вопроса, и в своей практике он должен чаще использовать эти моменты.

Самостоятельность мышления в большой мере зависит от жизненного опыта человека, от богатства накопленных знаний, поэтому педагог, заботясь о развитии самостоятельности мышления ребенка, должен помочь ему приобрести разнообразные знания и использовать их в соответствии с поставленными задачами.

Самостоятельность и активность мышления детей воспитывается с самого раннего возраста, с того момента, как начинает развиваться сам процесс мышления, «Воспитатель должен с самого начала предоставить питомцу как можно более самостоятельности в деле его умственных приобретений», — утверждал К. Д. Ушинский. Говоря о «воспитании рассудка», он не раз подчеркивал, что воспитатель должен «с благосклонным вниманием и одобрением относиться к тем продуктам детского мышления, которые, как бы несовершенны они ни были, выражают однако ж самостоятельность ребенка». Одновременно с этим утверждением К. Д. Ушинский предлагал и методы развития самостоятельности мышления; «Предметы естественных наук уже наполовину знакомы ребенку, если он на них посмотрел; заставьте его смотреть внимательнее, вводите его вопросами в существенные подробности предмета, и вам останется только сказать несколько слов, выразить одну мысль, уже шевелящуюся в голове ученика, и вы дадите прочное основание его знаниям о предмете и подымете мышление воспитанника на одну ступень выше. При такой методе учения возбуждается та самостоятельная работа головы учащегося, которая составляет единственно прочное основание всякого плодотворного учения» (Ушинский К.Д. Собр. Соч., т.10. М. – Л., 1950).

Идеи воспитания у детей самостоятельности и активности нашли свое воплощение и развитие в педагогических взглядах выдающегося советского педагога В. А. Сухомлинского.

Вся его педагогическая деятельность, его система обучения и воспитания шестилетних детей была направлена на развитие их творческого, самостоятельного мышления. Для реализации этой задачи он предлагал самые разнообразные методы работы: и проведение экскурсий в природу, и самостоятельное придумывание детьми рассказов, сказок, и упражнения, пробуждающие внутреннюю энергию мозга, стимулирующие игру сил «умственных мускулов» (Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. К., 1972).

«Очень важно, — писал В. А. Сухомлинский, — чтобы способ мышления учащихся основывался на исследовании, поисках, чтобы осознанию научной истины предшествовало накопление, анализ, сопоставление и сравнение фактов... Опыт подтвердил, что мышление детей, читающих «книгу природы», отличается замечательной особенностью: оперируя абстрактными понятиями, ребенок мысленно обращается к тем представлениям, образам и картинам, на основе которых эти понятия сформировались» (Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. К., 1972).

Признавая окружающий мир, красоту природы возбудителем мышления и речи детей, В. А. Сухомлинский считал, что было бы ошибкой утверждать, что сам по себе окружающий мир научит ребенка думать. Без своеобразного «исследовательского» мышления вещи по-прежнему будут скрытыми от детей непроницаемой стеной. Природа становится школой умственного труда лишь при условии, что ребенок отвлекается от окружающих его вещей, абстрагирует.

Особенно серьезное внимание воспитанию самостоятельности и активности мышления детей следует уделять в старших группах детского сада. Перед воспитателями, работающими в этих группах, стоят такие задачи: учить детей видеть предмет как бы со всех сторон (его форму, цвет, расположение в пространстве и т. д.); выделять в нем наиболее характерные признаки сходства и различия с другими предметами, т. е. сравнивать их; воспитывать умение классифицировать предметы; приучать рассуждать, делать правильные выводы, умозаключения, высказывать самостоятельно суждения; приучать применять знания в соответствии с обстоятельствами; развивать находчивость, сообразительность, умение найти разные способы решения одной и той же задачи. Для выполнения этих задач используются разнообразные приемы и методы, одним из которых является словесная игра.

Словесная дидактическая игра, как мы уже говорили, — доступный, полезный, эффективный метод воспитания самостоятельности мышления у детей. Она не требует специального материала, определенных условий, а требует лишь знания воспитателем самой игры. При этом необходимо учитывать, что предлагаемые игры будут способствовать развитию самостоятельности мышления лишь в том случае, если они будут проводиться в определенной системе с использованием необходимой методика.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГР

В данном пособии игры расположены по возрастным группам. Указывается цель каждой игры, ее ход и методика проведения. Во многих случаях даются варианты, усложняющие игровые задачи.

Предлагаем общие методические советы, необходимые для проведения игр:

1. Воспитатель должен четко представлять цель игры, ее ход, свою роль в ней. Выбор игры определяется как уровнем умственного развития детей группы, так и задачами воспитания.

При подборе игры следует всегда помнить о том, что она не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой. Только в этом случае игра принесет детям пользу и радость.

2. В начале каждой игры необходимо создать игровое настроение. Прежде всего на игровой лад настраивается сам воспитатель. Если надо играющих разделить на две группы, по считалке выбирают двух вожakov.

Считалка используется и при распределении ролей (диктор в игре «Радио», продавец в игре «Магазин» и др.); она вводит детей в игру, воспитывает выдержку, слуховое внимание, помогает соблюдать справедливость.

Иногда по ходу игры нужно провести сговор: игроки сходятся парами и сговариваются между собой, как им называться. Один говорит, например: «Я буду ниточкой», а другой: «Я буду иголочкой». Дети придумывают не только отдельные слова, но иногда и рифмованные фразы, например: «Я травка-муравка», «А я — золотая булава». Или: «Что берешь: яблочко в саду или рыбку в пруду?» Уже в самом сговоре есть благоприятные условия для развития сообразительности, находчивости. Дети радуются подобранному слову.

Во многих играх есть условие: кто не выполнит правила, ошибется, тот платит фант. Фант — любая вещь, которая отдается ребенком водящему, а затем «выкупается». Само разыгрывание фантов — веселая игра. Дети любят и ждут ее, поэтому воспитатель должен оставить на это часть времени или провести разыгрывание фантов на прогулке.

Дети при разыгрывании фантов предлагают разные задания: произнести несколько раз скороговорку, пропеть по-петушиному, попрыгать по-заячьи, без помощи рук сесть на пол и подняться с пола и др. Любимыми заданиями становятся такие: «Превратись в дедушку», «Стань пчелой». Игра в «превращения» особенно нравится детям. Воспитатель поддерживает шутки детей, подбадривает застенчивых.

Если же в игре есть элементы соревнования (кто быстрее, кто больше), можно ввести значок победителю: звездочку, флажок. Иногда бывает достаточно поощрения воспитателя, который говорит: «Вова выиграл, он назвал больше всех грибов».

3. Необходимо сделать игры занимательными, сохранить то, что отличало бы игру от занятий и дидактических упражнений. Занимательность должна заключаться как в правилах, заставляющих ребенка думать, «ломать голову», так и в широком использовании игровых элементов, о которых говорилось выше: считалки, сговор, соревнования, разыгрывание фантов и т. д.

4. Нужно создать условия для умственной активности всех детей. Игры следует строить так, чтобы не получилось, что двое заняты, а остальные ждут своей очереди. Отвечать готовятся все играющие, а выбор падает на кого-то одного, в этом случае используют брошенный мяч, считалку, переданный предмет. Почти все народные словесные игры построены по этому принципу. Так, в игре «Что это за птица?» дети, описывая характерные признаки птицы, показывают, как она ходит, имитируют полет, бег. Отгадывает не тот, кто хочет, а тот, на кого укажет водящий. Очень хорошо, когда умственная активность сочетается с двигательной. Это особенно важно для развития детей младшего и среднего возраста. Если в игре используется стихотворение, то она сопровождается движениями в ритм стихотворения.

5. В каждую игру следует вводить варианты с усложнением задач, чтобы дети, усвоив тот или иной способ решения, могли бы применить его при другом содержании, в других условиях. В данном сборнике предлагаются варианты многих игр. Однако воспитатель, зная, какие у детей сформированы представления, умения, может сам придумывать различные варианты.

6. Выбор словесной игры определяется задачами воспитательной работы с детьми данной группы, поэтому она может занимать различное место в педагогическом процессе. Можно использовать игры в часы занятий («Похож — не похож», «Где был Петя?», «Кто как кричит?»), некоторые можно использовать как часть занятия. Например, воспитатель познакомил детей со средствами передвижения людей. После беседы «На чем ездят люди?» хорошо проходит игра «А если бы». Или: рассказав детям об овощах, воспитатель заканчивает беседу игрой «Вершки — корешки». В таких играх принимают участие все дети. Но целесообразнее проводить словесные игры с небольшой группой детей, чтобы на каждого играющего падала большая нагрузка и он имел большую возможность поупражняться в решении игровых задач. В такие группы следует объединять детей активных с менее активными. Последние стараются подражать своим товарищам и успешнее справляются с заданиями.

Можно использовать словесные игры и в часы развлечений, например игры-соревнования «Кто быстрее?», «Охотник», «Отвечай быстро» и др.

Словесные игры должны войти в число любимых детьми самостоятельных игр.

7. Роль воспитателя в процессе словесных игр меняется в зависимости от возрастных особенностей детей. Если с малышами воспитатель выступает как инициатор, руководитель, обучающий игровым действиям и заканчивающий игру, то со старшими детьми он в большей мере советчик, помощник, справедливый судья.

8. При проведении словесных дидактических игр особое внимание должно быть уделено правилам.

Любая дидактическая игра строится по определенным правилам, которые направляют игру, организуют поведение детей. Воспитатель, знакомя детей с новой игрой, рассказывает и о ее правилах. Следует помнить, что, чем строже правила, тем напряженнее, интереснее игра.

Объяснение правил — первый этап в обучении детей с помощью дидактической игры. От того, насколько четко правила будут объяснены, зависит ее успех. В начале игры воспитатель наблюдает, как дети усвоили правила и напоминает, что если они не будут выполняться, игра прервется.

Объяснение правил в разных возрастных группах проводится по-разному.

Детям младшей группы воспитатель объясняет правила в процессе самой игры. Например, в игре «Коза рогатая», рассмотрев с детьми картинку с изображением козы, он говорит: «Я буду козой, а вы — малыми ребятами». Прочитав стихотворение, после слов «забодает» он предлагает: «Убегайте скорее, а то вас коза забодает!» Малыши убегают.

Дети средней группы могут запомнить правила, если воспитатель разъяснит их до игры. Например, предложив детям игру «Воробушки и автомобиль», он заранее объясняет, по какому сигналу что они должны делать (прыгать, убежать, садиться в гнездышки). Воспитатель следит за тем, чтобы правила выполнялись всеми.

В старших и подготовительных к школе группах правила становятся более сложными: не смотреть в сторону описываемого предмета, не повторять сказанного, называть только существенные признаки предмета, объединять несколько предметов одним словом и др. В играх,

предназначенных для детей старших групп, увеличивается и количество правил. Воспитатель и в этих группах на первых порах следит за их выполнением. Например, в игре «Отгадай» надо описывать только те предметы, которые находятся в комнате. Ребенок же описал предмет, который он видел на участке. Воспитатель отмечает, что предмет описан хорошо, но не все правила игры выполнены. Обращаясь к детям, он уточняет эти правила и спрашивает: «Какое правило игры не выполнил Вова?» Дети отвечают: «Вова описал предмет, которого в групповой комнате нет». После того как воспитатель убедится в том, что все дети усвоили правила игры, он может предложить им играть самостоятельно.

Методические советы, имеющие отношение лишь к определенной возрастной группе детей, помещены в соответствующих разделах данной книги.

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШИХ ГРУПП

Кто из взрослых не замечал, как любят играть со звуком совсем маленькие дети? Ребенок еще не произносит слов, вдруг случайно вырывается звук, и вот малыш уже повторяет его на все лады — гулит. Сколько радости в глазах ребенка во время гуления!

Затем, играя со словом, дети начинают понимать родной язык, усваивают его структуру, учатся разговорной речи. Не случайно почти все народные потешки построены на диалогах.

Малыши любят рифмованную речь, ее звучание, они испытывают огромное удовольствие, когда им читают стихи. Е. И. Тихеева не раз подчеркивала эту особенность детей: «Потребность в ритмической рифмованной речи, несомненно, присуща их возрасту и обоснована ходом их развития» (Тихеева Е.И. Игры и занятия малых детей. М., 1965).

В выборе игр для малышей мы руководствовались советами Е. И. Тихеевой использовать народное творчество как источник, в котором можно найти материал, отвечающий как по содержанию, так и по форме требованиям, предъявляемым к произведениям для детей самого раннего возраста. Материалом для игр со словом, предназначенных малышам, и послужили в основном произведения народного творчества из книги Е. И. Тихеевой «Игры и занятия малых детей».

В методике проведения игр также использованы советы Е. И. Тихеевой; прежде чем читать тот или иной стишок надо обязательно познакомить малышей с живым объектом или его изображением на картинке: с вороной, сорокой, козликом и др., т. е. те образы, которые предлагает ребенку живое слово, должны быть ему знакомы, связаны с его личными воспоминаниями, переживаниями.

Основная цель словесных игр для малышей — развивать их речевую активность, умение соотносить действие со словом потешки, стиха, добиваться понимания ими значения слов, правильного их произношения.

Воспитатель младшей группы в процессе игры руководит ею, обучает детей. Речь воспитателя должна быть грамотной, эмоциональной и в то же время спокойной. Большую требовательность следует предъявлять к жестам, мимике. Кто не замечал, как маленькие дети быстро реагируют на выражение лица воспитателя! Вот воспитатель широко открывает глаза от удивления, и так же широко открываются глаза у детей. Воспитатель сделал грустное лицо — и у всех детей на лицах грусть. Не надо, изображая волка, медведя, козу, делать страшное лицо, говорить слишком грубым голосом. Маленькие дети пугаются и иногда отказываются играть, говоря: «Не хочу играть в страшную козу».

Сидеть или стоять во время игры следует так, чтобы каждый ребенок мог видеть лицо воспитателя, его рот, глаза. Читать стихотворение надо так, чтобы каждому казалось, что это ему читают и рассказывают, т. е. все время надо обращать свой взгляд то на одного, то на другого играющего. Поэтому стихотворение, потешку, шутку воспитатель должен знать наизусть.

Ладушки

Цель игры. Приучать детей слушать речь воспитателя, соотносить действие со словом потешки, отвечать на вопросы.

Ход игры. Дет и садятся в кружок на стулья. Воспитатель занимает такое положение, чтобы его видели все, и говорит: «Дети, сейчас мы поиграем в игру «Ладушки». Давайте похлопаем в ладоши! Хлоп! Хлоп! — хлопают в ладошки».

Слова:

Ладушки, ладушки!
Где были? – У бабушки!
- Что ели? – Кашку!
- Что пили? – Бражку!
Кашка масленька,
Бражка сладенька,
Бабушка добренька.
Попили, поели,
Шу-у – полетели!
На головку сели!
Сели, посидели,
Прочь улетели!

Движения:

Воспитатель и дети тихонько хлопают в ладоши
В такт словам потешки.

Поднимают руки, машут ими и кладут на голову.
На слова «Прочь улетели» разводят руки в
стороны и опускают на колени.

Играя повторно, воспитатель после слов «Где были?» делает паузу и ждет ответов детей: «У бабушки»; «Что ели?» - «Кашку»; «Что пили?» - «Бражку».

В следующий раз всю потешку дети произносят с воспитателем.

Про сороку

Цель игры. Учить детей слушать родное слово, улавливать ритм потешки, понимать, о чем в ней говорится.

Ход игры. Дети садятся напротив воспитателя. Воспитатель указательным пальцем правой руки делает круговые движения по ладони левой руки («варит кашку»), приговаривая:

Слова:

Сорока, сорока,
Сорока-белобока
Кашу варила,
На порог скакала,
Гостей скликала.
Гости на двор —
Кашу на стол.
Этому на тарелочке,
Этому на блюдечке,
Этому в чашечке,
Этому в мисочке,
А этому ничего не дала.
Ты дров не таскал,
Ты воды не носил,
Ты каши не варил.
Вот тебе ложечка —
Свари сам себе кашку.
Тут пень, тут колода,
Тут дрова,
Тут горячая вода.

Движения:

Воспитатель и дети «варят кашку» вместе.

Загибают по очереди пальцы, начиная с мизинца.

Большой палец не загибают.

Обращается к большому пальцу.

При повторении игры воспитатель предлагает детям помогать произносить потешку. После слов «этому» делает паузу, а дети заканчивают фразу: «на блюдечке», «в чашечке», «в мисочке».

Игра с пальчиками

Цель игры. Приучать слушать речь, понимать, о чем говорится в потешке, соотносить слова с действиями пальцев.

Ход игры. Воспитатель рассматривает на своей руке пальцы, говоря: «Это большой палец, а эти поменьше, а вот совсем маленький — мизинчик. Все они живут рядышком, как родные братья».

Слова:

«Пальчик-мальчик,
Где ты был?» —
«С этим братцем —
В лес ходил,
С этим братцем —
Щи варил,
С этим братцем —
Кашу ел,
С этим братцем —
Песни пел!»

Движения:

Воспитатель показывает большой палец и, обращаясь к нему, загибает по очереди палец.

«Какую песенку пел он с маленьким братцем?» — спрашивает воспитатель, обращаясь к детям. Дети предлагают спеть знакомую песенку («Серенькая кошечка», «Калинка»), и пальчики «пляшут» (дети поднимают руки и «пританцовывают» пальчиками).

Воспитатель может использовать и другую потешку о пальчиках. Поочередно загибая свои пальцы, он говорит:

Этот пальчик хочет спать,
Этот пальчик — прыг в кровать!
Этот пальчик прикорнул.
Этот пальчик уж заснул.

Остается один большой палец. Воспитатель, обращаясь к нему, говорит:

Тише, пальчик, не шуми,
Братиков не разбуди.

После небольшой паузы, разгибая все пальцы и поднимая вверх руку, он весело заканчивает:

Встали пальчики. Ура!
В детский сад идти пора.

Коза рогатая

Цель игры. Позабавить детей, учить их слушать стишок до конца, понимать его.

Ход игры. После того как дети рассмотрят картинку с изображением козы, воспитатель предлагает поиграть.

Дети стоят перед воспитателем, лицом к нему. Воспитатель, выставив указательный палец и мизинец, идет к детям, приговаривая:

Идет коза рогатая,
Идет коза бодатая
За малыми ребятами.
Ножками топ-топ,
Глазками хлоп-хлоп,
Кто каши не ест,
Молока кто не пьет —
Забодает,
забодает,
забодает.

При слове «забодает» дети убегают от козы, а воспитатель их догоняет. В следующий раз козой можно выбрать кого-либо из детей.

Заинька

Цель игры. Учить детей согласовывать слова стихотворения с действиями.

Ход игры. Дети становятся в круг. Воспитатель считалкой выбирает зайчика, он становится в центр круга. Воспитатель и дети ходят по кругу и приговаривают:

Заинька, по сеничкам
Гуляй, погуливай!
Серенький, по новеньким
Погуливай, гуляй!
Некуда зайнке выскочити,
Некуда серому выпрыгнуть.
Заинька, поскачешь —
Выскочешь,
Серенький, попляшешь —
Выпустят.

Воспитатель с детьми напевает мелодию плясовой, все хлопают в ладоши, а зайчик пляшет. После этого зайчика выпускают из круга и выбирают нового. Игра повторяется 2—3 раза.

На птичьем дворе

Цель игры. Закрепить знания детей о том, как кричат домашние птицы, воспитывать правильное звукопроизношение.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям послушать новое стихотворение:

Наши уточки с утра — Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!
Наши гуси у пруда — Га-га-га! Га-га-га!
А индюк среди двора — Бал-бал-бал! Балды-балда!
Наши гуленьки вверху — Грру-грру-у-грру-грру-у!
Наши курочки в окно — Кко-кко-кко-ко-ко-ко-ко!
А как Петя-петушок
Ранним-рано поутру
Нам споет ку-ка-ре-ку!

«Как кричат уточки?» — спрашивает педагог. Дети отвечают. Так он уточняет, закрепляет с детьми произношение звуков.

В следующий раз воспитатель делит всех детей на группы — «уточка», «гуси», «индюки». «Наши уточки с утра», — говорит воспитатель, а дети-уточка отвечают: «Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!» и т. д.

Эта игра приучает детей к выдержке. Всем хочется покричать, как уточка, а нельзя, надо уметь промолчать, подождать своей очереди.

У медведя во бору

Цель игры. Развивать речевую активность детей, умение соотносить свои действия со словом, быстро реагировать на словесный сигнал, упражнять в произношении звука р.

Ход игры. Дети сидят на стульчиках. Воспитатель садится перед ними и говорит: «Дети, сегодня мы поиграем в игру, которая называется «У медведя во бору». Посмотрите на эту картинку (показывает картинку, на которой изображен медведь в лесу). Вот какой большой медведь гуляет в лесу, в бору. «Р-р-р», — рычит медведь. Послушайте стишок про этого медведя:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь сидит
И на нас рычит.

Как рычит медведь? Давайте играть. Сейчас мы выберем медведя. (При помощи считалки выбирают медведя. Считалки должны быть всегда очень короткими, чтобы дети

долго не ждали. Воспитатель надевает на ребенка-медведя шапочку-маску.) Вот какой у нас медведь! А умеет он рычать?» «Р-р-р-р», - рычит медведь. «Дети медведь будет жить вот здесь, в лесу (уводит водящего в сторону). Мы пойдем в лес и будем собирать бы ягоды. Как только медведь зарычит, мы сразу же побежим домой», — объясняет правила игры воспитатель.

Слова:

У медведя во бору Грибы, ягоды беру,
А медведь сидит И на нас рычит: «Р-р-р!»

Движения:

Дети и воспитатель имитируют сбор грибов и ягод, медленно приближаясь к лесу, где живет медведь.

Дети и воспитатель убегают, медведь их догоняет.

Конь

Цель игры. Развивать речь детей, упражнять их в правильном звукопроизношении.

Ход игры. Дети становятся друг за другом и изображают скачущих лошадок. Воспитатель становится так, чтобы дети его видели, и вместе с детьми произносит слова потешки (слова заранее заучиваются на занятии).

Слова:

Топ-топ-топ!
Ты скачи в галоп.
Ты лети, конь, скоро-скоро,
Через реки, через горы,
Все в галоп, в галоп, в галоп.
Гоп-гоп-гоп!
Тпру!.. — говорит воспитатель.
Игру можно повторить, меняя бейка.

Движения:

Дети скачут по комнате, имитируя бег лошадки. Бег все убыстряется.
Дети останавливаются и тоже произносят «тпру...».
впереди стоящего ребенка.

Петушок

Цель игры. Развивать речевую активность детей, упражнять их в правильном звукопроизношении, закрепить знания о петушке.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Посередине стоит стул для петушка. Воспитатель обращается к детям: «Дети, посмотрите, чья это шапочка? (Показывает яркую шапочку петушка.) Да, это петушок, давайте поиграем с ним. Сейчас мы выберем петушка считалочкой, на кого она укажет, тот и будет петушком». (Выбирают при помощи считалки петушка. Ему надевают шапочку, и воспитатель говорит тихо (на ухо), что, когда он сядет на стул, должен громко пропеть «ку-ка-ре-ку!», как петушок.) Петушок садится на стул и громко кукарекает. Затем воспитатель и дети произносят слова:

Петушок, петушок,
Золотой гребешок,
Масляна головушка,
Шелкова бородушка,
Что ты рано встаешь?
Что ты громко поешь?
Детям спать не даешь!

После слов «детям спать не даешь» воспитатель предлагает петушку несколько раз прокукарекать. Затем выбирают нового петушка.

Воспитатель работает над выразительностью речи детей, учит выделять интонацией слова *золотой, масляна, шелкова*, учит интонацией выделять вопрос, громко и певуче произносить «ку-ка-ре-ку!». Игра повторяется 3—4 раза.

Хохлатка

Цель игры. Упражнять детей в выразительном чтении стихотворения, закрепить знания о повадках курицы-наседки.

Ход игры. Воспитатель показывает картинку, на которой изображена курочка с цыплятами, рассказывает, как любит своих цыплят курочка, как они гуляют, выходят щипать траву, ищут червячков. «Послушайте, дет.к я вам прочитаю стишок об этой курочке. Ее называют хохлаткой. Посмотрите, вот у нее хохолок торчит. Видите? Поэтому ее и называют хохлаткой.

По дворику хохлатка,
По дворику мохнатка
С цыплятами идет.
Чуть дети зазеваются,
Шалят и разбегаются,
Сейчас к себе зовет:
«Куда? Остановитесь!
Куда, куда? Вернитесь!
Не смейте убежать!»

Давайте теперь поиграем. Я буду курочка-хохлатка, а вы мои цыплятки. Пойдемте гулять. Когда я скажу: «Вернитесь! Не смейте убежать!» — вы все прибежите ко мне». Курочка с цыплятками гуляет по дворику: ходят, собирают зернышки, затем расходятся в разные стороны.

Воспитатель приговаривает слова потешки. Дети стараются повторять за ней. Когда дети разойдутся по всей комнате, воспитатель останавливается и, обращаясь к ним, произносит:

Куда? Остановитесь!
Куда, куда? Вернитесь!
Не смейте убежать!

Цыплятки бегут к своей маме.

Игру можно повторить 3—4 раза.

Сова

Цель игры. Приучать детей слушать стихотворение, понимать его смысл и действовать по сигналу.

Ход игры. Дети, взявшись за руки, становятся в круг. Воспитатель считалкой выбирает сову. Она садится на стул в середине круга.

Слова воспитателя и детей:

В лесу темно,
Все спят давно.
Все птицы спят,
Одна сова не спит,
Летит, кричит.
Совушка-сова,
Большая голова,
На суку сидит,
Головой вертит,
Во все стороны глядит,
Да вдруг — как полетит!

Движения:

Дети ходят по кругу. Остановившись,
Изображают спящих птиц.

Сова показывает, какая у неё большая голова.
Вертит головой, смотрит по сторонам.

Услышав слова «как полетит», дети убегают, а сова их догоняет.

Желательно, чтобы до игры воспитатель показал детям картинку с изображением совы, рассказал об этой птице.

Уточка

Цель игры. Приучать детей действовать в соответствии со словами стихотворения, углубить их знания об уточке.

Ход игры. Воспитатель показывает игрушки — большую уточку и маленьких утят, рассматривает их с детьми, рассказывает о том, что уточки любят плавать. Впереди всегда плывет уточка, а за ней утята.

— Послушайте, дети, стихотворение про уточку:

Уточка луговая,
Серая, полевая,
Где ты ночку ночевала?
Под кустиком, под березкой.
Сама утя хожу,
Детей своих вожу,
Сама утя поплыву,
Детей своих поведу.

Давайте теперь поиграем. Уткой будет Лена (выбирают девочку постарше), а мы будем ее детки-утята.

Дети становятся в колонну и, обращаясь к уточке, произносят (вместе с воспитателем):

Уточка луговая,
Серая, полевая,
Где ты ночку ночевала?

Лена (вместе с воспитателем):

Под кустиком, под березкой.
Сама утя хожу,
Детей своих вожу,
Сама утя поплыву,
Детей своих поведу.

Лена становится впереди колонны. Дети то идут за ней по комнате, переваливаясь с ноги на ногу, то плывут, делая круговые движения руками перед грудью. Затем выбирают другую уточку, и игра продолжается.

Птички

Цель игры. Упражнять детей в умении согласовывать слова и действия, продолжать активизировать речь

Ход игры. Воспитатель обращается к детям: «Послушайте новое стихотворение про птичек:

Летели две птички,
Собой невелички.
Как они летели,
Все люди глядели.
Как они садились,
Все люди дивились.

Кто хочет быть птичками? (Желающим воспитатель надевает шапочки птичек.) Мы все сядем на стульчики в сторонку и будем смотреть, как птички полетят, а потом сядут, посидят рядышком и полетят назад».

Дети и воспитатель произносят слова потешки, а птички выполняют соответствующие действия. Затем они выбирают новых птичек, и игра повторяется. Игру можно повторить несколько раз.

Солнечные зайчики

Цель игры. Упражнять детей в произношении стихотворения в сочетании с движениями.

Ход игры. Воспитатель с помощью маленького зеркала пускает солнечного зайчика и произносит стихотворение:

Солнечные зайчики
Играют на стене,
Поманю их пальчиком,
Пусть бегут ко мне.
Ну, лови, лови скорей.
Вот он, светленький кружок,
Вот, вот, вот — левей, левей!
Убежал на потолок.

Дети ловят зайчика на стене. Пусть воспитатель направит его пониже: дети любят подпрыгивать, стараясь поймать зайчика. Эта игра вызывает у детей большую радость, особенно если удастся поймать рукой солнечного зайчика.

Игра в поезд

Цель игры. Закреплять знания детей о таком транспорте, как поезд, вызвать воспоминания о поездках детей на поезде, упражнять в правильном произношении звуков.

Ход игры. Воспитатель изображает паровоз. Он становится впереди колонны детей. Дети изображают вагоны.

«Дети, — говорит он, — посмотрите, какой у нас длинный поезд. Сейчас мы поедем на нем. Покажите, как колеса двигаются (дети, согнув руки в локтях, двигают ими вперед-назад и приговаривают: «Гу-гу-гу»). Поехали!

Вот поезд наш едет,
Колеса стучат,
А в поезде этом ребята сидят.
«Гу-гу-гу, гу-гу-гу», —
Пыхтит паровоз,
Далеко, далеко
Ребят он повез.

Стоп! Остановка! Кто хочет гулять? Скорей выходите!» Дети выходят из поезда, гуляют, собирая грибы, ягоды. На гудок паровоза («у-у-у-у») они снова становятся в колонну и едут дальше. Воспитатель предлагает произносить стишок о поезде всем вместе.

В этой игре может быть использован и другой текст:

Загудел паровоз
И вагончики повез:
«Чах-чах,
Чу-чу-чу,
Далеко я укачу!»

Или:

Вагончики зеленые
Бегут, бегут, бегут,
А круглые колесики
Все тук, да тук, да тук.

Птицы и автомобиль

Цель игры. Развивать у детей слуховое внимание, двигаться в соответствии со словами стихотворения.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Посмотрите, какой у меня руль. Я буду автомобилем, а вы птичками. Вы будете летать и прыгать на полянке (указывает на середину комнаты).

Слова:

Прилетали птички,
Птички-невелички,

Движения!

Дети-птички «летают» и
прыгают.

Весело скакали,
Зернышки клевали.

Садятся на корточки, сту-
чат пальчиками об пол.

Воспитатель поворачивает в руках руль, гудит и приговаривает: «Автомобиль по улице бежит, пыхтит, спешит, гудок гудит. Тра-та-та, берегись, посторонись!»

Дети-птички убегают от автомобиля. При повторении игры дети произносят слова вместе с воспитателем.

Вороны

Цель игры. Развивать у детей слуховое внимание, умение двигаться в соответствии со словами стихотворения, упражнять в правильном произношении звука *р*, учить говорить то громко, то тихо.

Ход игры. Дети изображают ворон, они стоят посреди комнаты и выполняют движения в соответствии с текстом, который говорит нараспев воспитатель. Слова «кар-кар-кар» произносят все дети.

Слова:

Вот под елочкой зеленой
Скачут весело вороны:
«Кар-кар-кар!» (*Громко.*)

Целый день они кричали,
Спать ребятам не давали:
«Кар-кар-кар!» (*Громко.*)

Только к ночи умолкают
и все вместе засыпают:
«Кар-кар-кар!» (*Тихо.*)

Движения:

Дети бегают по комнате,
размахивая руками, как
крыльями.

Садятся на корточки, ру-
ки под щеку — засыпают.

Игра проходит хорошо в том случае, если дети наблюдали за вороной, за ее повадками: как широко она расправляет при полете крылья, как громко кричит.

Цель игры. Упражнять детей в диалогической речи, в правильном произношении звука *ж*, учить действовать по словесному сигналу.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть: «Помните, мы видели пчелок на клумбе с цветами? Как они жужжали? (Дети вспоминают.) Пчелки собирают мед на цветах. Мишка-медведь тоже любит мед. Он подходит к домику-улью, где живут пчелки, и хочет забрать оттуда их мед. Пчелки его не пускают, прогоняют. А он их ловит. Но пчелки быстро улетают от него. Я буду пчелка-мама. Вы будете пчелки-дети. Мишку мы сейчас выберем считалочкой: «Раз, два, три, медведем будешь ты!» На водящего надевают шапочку-маску. Медведь становится в стороне.

Слова пчелки-мамы:

Полетели пчелки
собирать мед с цветочков.
Мишка-медведь идет,
Мед у пчелок унесет,
Пчелки, домой!

Слова пчелок-детей:

Этот улей — домик наш,
Уходи, медведь, от нас:
Ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж!

Движения:

Пчелки летают (дети бегают по комнате, размахивая руками) и жужжат. Пчелки летят в улей (угол комнаты). Медведь направляется туда же.

Пчелки машут крыльями, прогоняя медведя, и улетают от него. Медведь старается их поймать.

Для продолжения игры дети с помощью считалки выбирают нового медведя.

Куточка-рябушечка

Цель игры. Развивать у детей речевую активность, отрабатывать с ними вопросительную интонацию, упражнять их в правильном звукопроизношении.

Ход игры. Воспитатель показывает картинку с изображением рябенькой курочки и объясняет, почему её называют «рябушечкой», затем предлагает детям поиграть Считалкой выбирают курочку. Воспитатель надевает ей шапочку, ставит перед детьми и начинает задавать вопросы. Курочка отвечает на них по подсказке воспитателя:

- Курочка-рябушечка, куда ты пошла?
- На речку.
- Курочка-рябушечка, зачем ты пошла?
- За водичкой.
- Курочка-рябушечка, зачем тебе водичка?
- Цыпляток поить.
- Курочка-рябушечка, как цыплятки просят пить?
- Пи-пи-пи-пи! (Это произносят все дети.)

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям: «Давайте все вместе спросим у курочки, куда она пошла?» Дети вместе с воспитателем, стараясь воспроизвести вопросительную интонацию, спрашивают: «Куточка-рябушечка, куда ты пошла?» и т. д. Лучше выбирать курочкой детей застенчивых, робких, молчаливых.

Еду-еду

Цель игры. Развивать у детей речевую активность, упражнять их в умении соотносить действия со словами, в правильном звукопроизношении.

Ход игры. Воспитатель читает детям стихотворение, спрашивает, понравилось ли оно, и предлагает поиграть — всем вместе поехать к бабушке и дедушке. Но перед тем, как повторить стихотворение, воспитатель спрашивает: «Как цокают копыта у лошадей?» Дети цокают: «Цок-цок-цок». «Как мы остановим лошадку?» «Тпр-р-р», — произносят дети. Затем воспитатель ставит Детей в круг друг за другом, читает им стихотворение, а дети, «натянув вожжи», движутся по кругу, производя действия в соответствии со словами стихотворения и стараясь произносить текст вместе с воспитателем.

Слова:

«Еду-еду
К бабе, к деду
На лошадке
В красной шапке.
По ровной дорожке
На одной ножке,
В старом лапоточке
По рытвинам, по кочкам,
Всё прямо и прямо,
А потом вдруг...
В яму! Бух!

Движения:

Дети скачут галопом.

Скачут на одной ножке.

Прыгают все на двух ногах «с кочки на кочку».

Останавливаются.

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ

Дети среднего дошкольного возраста более активны в стремлении познавать окружающий мир. Это возраст «почемучек», когда у малышей интенсивно развивается мышление и речь, увеличивается запас слов, речь становится более связной и последовательной. Дети начинают выделять существенные признаки предметов, группировать предметы по материалу, качеству и назначению. Могут, например, объединить в одну группу различные овощи, цветы, деревья, одежду, посуду, игрушки и т. п. Они начинают понимать простейшие причинные связи, если встречаются с явлениями, знакомыми им из прошлого опыта, а в 4 года уже знают, что бывает, а чего не бывает, если рассказывать им о знакомых предметах и явлениях.

Воспитатель развивает любознательность детей, отвечая на их вопросы; побуждает к попытке самостоятельно находить ответ, наблюдая явления и производя действия с различными предметами. Он учит малышей сравнивать предметы по цвету, величине, форме, правильно называть их признаки; во всех видах игр поощряет активное речевое общение детей, расширяет их словарный запас, развивает связную речь.

Воспитатель проводит словесные игры, основываясь на накопленных у детей представлениях об окружающем. И в средней группе он продолжает руководить игрой, или лично участвуя, или наблюдая за ней. Но роль ведущего в игре все чаще поручается то одному, то другому ребенку.

Вначале воспитатель может использовать игры, уже знакомые детям по младшей группе, целью которых было развитие речевой, умственной и двигательной активности, а затем уже приступить к играм с более сложным заданием.

В этом разделе и предлагается ряд таких игр, многие из них народные, известные воспитателям с детства, как «Гуси-гуси», «Где мы были, мы не скажем...» и др.

Игры проводятся как со всей группой, так и с небольшими группами играющих. Воспитатель поощряет самостоятельные словесные игры детей.

Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем

Цель игры. Учить детей называть действие словом правильно употреблять глаголы (время, лицо), развивать творческое воображение, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы поиграем в такую игру. Тот из вас, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!» Выбирают водящего, он выходит.

Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова. «Что я делаю?» — спрашивает он у детей. — «Дрова пилите». — «Давайте все будем пилить дрова».

Приглашают водящего. «Где вы были? Что вы делали?» — спрашивает он. Дети отвечают хором: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Дети и воспитатель изображают пилку дров, водящий отгадывает: «Вы пилите дрова». Для продолжения игры выбирают другого водящего.

Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. В случае, если, отгадывая, ребенок неправильно употребляет форму глагола, говорит, например: «Вы танцуете, рисуете», воспитатель добивается, чтобы ребенок усвоил, как нужно сказать правильно. «Дети, что вы делаете? — спрашивает воспитатель. — Правильно сказал Вова?» Дети: «Мы рисуем». «Вова, скажи что делают дети», — предлагает воспитатель. Вова: «Они рисуют».

Мыши

Цель игры. Развивать речевую и двигательную активность детей, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: «Сейчас мы поиграем в игру «Мыши». Выберем мышек (выбирают 3—4 детей), а будут бегать по кругу, убегать из круга и снова вбегать в него. А мы с вами будем мышеловкой». Дети с воспитателем ходят по кругу и произносят такие слова:

Ах, как мыши надоели!
Все погрызли, все поели.
Всюду лезут — вот напасть!
Доберемся мы до вас.
Берегитесь вы, плутовки!
Как поставим мышеловки,
Переловим всех сейчас!

Дети и воспитатель держатся за руки, высоко поднимают их, пропуская мышек.
Когда воспитатель произносит слово «хлоп», дети опускают руки, не выпуская мышек из круга. Кто остался внутри, считается пойманным и становится в общий круг.

Воробушки и автомобиль

Цель игры. Упражнять детей в правильном звукопроизношении, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

Ход игры. Дети сидят на стульях в стороне от площадки, где будут летать воробушки. Воспитатель держит в руках руль и говорит: «Дети, это — руль. Я буду автомобилем. Автомобиль гудит: «У-у-у». Как сигналист автомобиль?» — «У-у-у» - повторяют дети. «Сейчас мы поиграем так, — продолжает воспитатель. — Я — автомобиль, а вы все — воробушки. Послушайте, я прочитаю о воробушках стихотворение:

Воробей с березы
На дорогу — прыг!
Больше нет мороза,
Чик-чирик!

Когда я скажу слово «прыг», вы встаете со стульев и попрыгаете тихонько на носочках по дороге (показывает на то место, где дети будут прыгать). Вместе со мной вы будете говорить: «Прыг, прыг, прыг». Когда я скажу: «чик-чирик!», вы полетите, кто куда хочет, будете махать крылышками и чирикать: «Чик-чирик!» А как услышите сигнал автомобиля, летите в свои гнездышки».

После объяснения игры воспитатель вместе с детьми выполняет все движения, но не стремится выполнять движения первым. Пусть дети сами услышат слова «прыг», «чик-чирик» и начнут выполнять соответствующие движения.

Игра повторяется 2—3 раза. Затем, когда дети запомнят четверостишие, они могут играть самостоятельно.

Кто в домике живет?

Цель игры. Закрепить знания детей о животных, умение правильно произносить звуки.

Ход игры. Воспитатель делит детей на несколько групп (сначала на 3, потом на 4—5), Дети изображают знакомых им птиц или животных.

Каждая группа строит себе из стульев домик. Воспитатель говорит детям, что они будут находиться в своих домиках и кричать так, как кричит то животное, которое они изображают. Затем с каждой группой воспитатель повторяет те звуки, которые дети должны произносить. После этого он по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит: «Тук-тук-тук, кто в этом домике живет?» Дети отвечают: «Му-му-му», «Ме-е», «Мяу-мяу», «Бе-е, бе-е», «И-го-го», «Га-га-га», «Ко-ко-ко». Воспитатель отгадывает, кто же в домике живет.

Если дети произносят звуки недостаточно хорошо, т. е. недостаточно четко и громко, воспитатель просит их повторить. Если на вопрос: «Кто в этом домике живет?» — дети отвечают: «Мы» или «Кошечки, собачки», — воспитатель говорит: «А как кошечки мяукают?» и т. п.

Игра повторяется несколько раз, количество животных постепенно увеличивается.

Не следует менять роли детей на одном занятии: это их путает, они забывают, кого им надо изображать. Когда малыши усвоят правила игры, стучать в домики и отгадывать, кто там живет, может один из них.

Гуси

Цель игры. Развивать у детей диалогическую речь, умение действовать по словесному сигналу, сочетать слова с действиями.

Ход игры. Воспитатель предлагает поиграть в игру «Гуси»: «Вы, дети, будете гусями, а я вашей хозяйкой. Вы пасетесь вот здесь на травке (указывает место, где дети могут ходить, «Щипать травку»), а в этом углу будет мой дом». Воспитатель объясняет детям ход игры.

Слова воспитателя:

Тет-тет-тет,
Гуси белые, гуси серые,
Ступайте домой!
Гуси шеи длинные вытянули,
Лапы красные растопырили,
Крыльями машут,
Носы раскрывают.

Действия детей:

Дети вытягивают шеи, расставляют пальцы,
Машут руками.
Все вместе произносят: «Га-га-га! Не хотим
домой. Нам и здесь хорошо!»

Гуси продолжают щипать травку, гулять по лугу.
Когда дети выучат текст, хозяйкой может быть кто-либо из детей.

Гуси-гуси

Цель игры. Развивать у детей диалогическую речь, добиваться, чтобы речь их была выразительной.

Ход игры. При помощи считалки выбирают хозяйку гусей и волка. Гуси находятся в одном конце комнаты, хозяйка – в другом, волк – в стороне.

Слова хозяйки гусей:

Гуси! Гуси!
Есть хотите?
Ну, летите!
Почему?

Ответы гусей:

Га-га-га!
Да-да-да!
Нам нельзя!
Серый волк под горой,
Не пускает нас домой!

Ну, летите как хотите,
Только крылья берегите!

Гуси бегут к хозяйке, а волк старается их поймать и увести к себе. Когда волк поймает несколько гусей, хозяйка ищет их, а затем выручает, предлагая убежать от волка. Волк их ловит, но всех поймать не может, кто-то убегает.

Так бывает или нет?

Цель игры. Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры. Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть, после того как я закончу, скажет, почему так не может быть.

Примерные рассказы воспитателя:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках».

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» — предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям».

«У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?»

«Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», — сказала Света. «А я люблю купаться в реке, — сказала Люда, — мы с мамой будем ездить на речку и загорать».

Примечание. Вначале в рассказ следует включать только одну небылицу, при повторном проведении игры количество небылиц увеличивают, но их не должно быть больше трех.

Зеркало

Цель игры. Развивать речевую и двигательную активность детей.

Ход игры. Дети становятся в круг. Выбранный при помощи считалки ребенок становится в центр круга. Все остальные произносят:

Ровным кругом,
Друг за другом,
Эй, ребята, не зевать!
Что нам Вовочка (Анечка, Валечка и т. д.) покажет,
Будем дружно выполнять.

Ребенок в центре круга показывает разнообразные движения, остальные дети повторяют их.

Коршун

Цель игры. Упражнять детей в диалогической речи, учить быстро реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям о коршунах, о том, что они иногда нападают на наседку с цыплятами и уносят цыплят. «Сегодня мы поиграем в игру, где цыплята должны убегать от коршуна. Вот послушайте, какой разговор был у наседки с коршуном»,— говорит воспитатель.

— Коршун, коршун, что ты делаешь? — спрашивает наседка.
— Ямочку копаю, — отвечает коршун.
— Что в ней ищешь?
— Камешек.
— Зачем тебе камешек?
— Чтобы носик точить.
— Зачем тебе носик точить?
— Чтобы твоих детушек клевать.

«Сейчас мы считалочкой выберем коршуна, наседку, а все остальные будут цыплятами, — продолжает воспитатель.— Как только вы услышите слова «детушек клевать», бегите в курятник, вот сюда (показывает на место, обведенное мелом или окруженное стульями). Наседка будет защищать своих цыплят, прогонять коршуна: «Кыш, кыш, злой коршун». Старайтесь не попадаться в лапы коршуну».

Роль наседки в первый раз берет на себя воспитатель. При повторном проведении игры и коршуна, и наседку выбирают из числа играющих.

Карусель

Цель игры. Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца: «Сегодня мы поиграем в игру «Карусель». Давайте, дети, станем возле веревки в круг, возьмем ее в правую руку и пойдем друг за другом, это будет карусель. Все вместе будем произносить такие слова:

Еле, еле, еле, еле
Завертелись карусели,
А потом кругом, кругом —
Все бегом, бегом, бегом.

Сначала пойдем медленно, а после слова «бегом» побежим по кругу. После того как я скажу слово «поворот», мы повернемся, возьмем веревку в левую руку и пойдем в другую сторону, произнося такие слова:

Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите,
Раз и два, раз и два —
Вот и кончилась игра.

Карусель начинает кружиться медленно, наконец останавливается. Когда карусель остановится, вы сходите с нее (кладете веревку на пол), бегаете по площадке, а по сигналу (удар в бубен, звонок) снова садитесь на карусель».

При повторении игры воспитатель может уже не становиться в круг, а только наблюдать за игрой и напоминать детям текст.

Что сажают в огороде?

Цель игры. Учить детей классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению), развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель спрашивает: «Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «нет». Кто ошибется, тот проигрывает».

— Морковь.

-Да!

— Огурцы.

-Да!

— Свекла.

-Да!

— Сливы.

— Нет!

Если кто-то поспешит и ответит неправильно, воспитатель может сказать: «Поспешешь, людей насмешешь. Будь внимателен!» Так же можно провести игры: «Накроем стол для гостей» (воспитатель называет столовую посуду), «Посадим сад», «Мебель», «Одежда» и др.

Какое время года

Цель игры. Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года, развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры. У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?» — и, открывая карточку, читает текст. Дети отгадывают.

Загадки

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Дел у меня немало — | Я соткано из зноя, |
| Я белым одеялом | Несу тепло с собою. |
| Всю землю укрываю, | Я реки согреваю, |
| В лед реки убираю, | «Купайтесь!» — приглашаю. |
| Белю поля, дома | И любите за это |
| Зовут меня... | Вы все меня. Я... |
| (Зима) | (Лето) |

| | |
|--------------------|-----------------------|
| Я раскрываю почки, | Несу я урожай, |
| В зеленые листочки | Поля вновь засеваю, |
| Деревья одеваю, | Птиц к югу отправляю, |
| Посевы поливаю, | Деревья раздеваю. |
| Движения полна. | Но не касаюсь сосен |
| Зовут меня... | И елочек. Я- |
| (Весна) | (Осень) |

Что подарили Наташе?

Цель игры. Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Ход игры. Воспитатель рассказывает: «Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке что-то круглое, гладенькое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его — вкусное сочное. Растет на дереве. «Забыла, как это называется», — подумала Наташа. Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала?»

Другой вариант. Воспитатель вспоминает: «Однажды в детский сад пришел гость. Одет он был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник в детском саду?»

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

Добавь слово

Цель игры. Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у нас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначают слова «впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия.) А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол.) Я буду начинать предложение, называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете добавлять слова: «справа», «слева», «позади», «впереди» — отвечать, где этот предмет находится. Воспитатель начинает:

— Стол стоит... (называет имя ребенка).

— Позади

— Полочка с цветами висит...

— Справа.

— Дверь от нас...

— Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

— Какая рука у тебя ближе к окну?

— Правая.

— Значит, где находится от тебя окно?

— Справа.

Можно эту игру провести и так. Воспитатель произносит слова: «слева», «справа», «впереди», «позади», а дети говорят, какие предметы находятся в названном направлении.

Для проведения этой игры детей не следует сажать в кружок, их лучше посадить с одной стороны стола, так, чтобы предметы по отношению к ним были расположены одинаково. В более старших группах детей можно сажать в кружок. Это усложняет решение игровой задачи, но дети успешно справляются с заданием, так как уже хорошо ориентируются в пространстве.

А что потом?

Цель игры. Закрепить знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня.

Ход игры. Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Помните, мы с вами говорили на занятии, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, всё ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся». Можно ввести такой игровой момент. Воспитатель поет песенку: «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. «Делали гимнастику», — отвечает ребенок. «А потом?» (Воспитатель передает камешек другому ребенку.) И т. д.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек в подобных играх целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому достанется камешек. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

Игра проводится в конце года.

Когда это бывает?

Цель игры. Уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры. Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев и т. д. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека с временем года. «А сейчас я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди. Например, я скажу: «Весна» — и положу камешек Вове, Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной. Например: «Весной тает снег». Потом он передаст камешек рядом сидящему и тот вспомнит еще что-нибудь о весне». Когда все дети усвоят правила, можно начинать игру. Если кто-то не может ответить, воспитатель помогает ему вопросами.

Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое)?

Цель игры. Уточнить представления детей о величине предметов, учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), развивать быстроту мышления.

Ход игры. Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит: «Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

— Длинный,— говорит воспитатель и дает камешек рядом сидящему.

— Дорога, — отвечает тот и передает камешек соседу.

— Платье, веревка, день, шуба, — вспоминают дети.

— Широкий, — предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Эта игра проводится с детьми в конце года, когда они получили знания о величине предметов.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

— Красный.

Дети по очереди отвечают: флажок, шар, ягода, звездочка и др. Или:

— Круглый.

Дети отвечают: мяч, солнце, яблоко, колесо и др. Тех детей, которые назвали больше слов, следует похвалить.

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕЙ И ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУПП

Наблюдая явления природы и общественной жизни, участвуя в жизни семьи и детского сада, играя и приучаясь к организованным занятиям, дети старшего дошкольного возраста (6—7 лет) приобретают в меру своих возможностей сравнительно широкий круг знаний, которые должны составить основу последующего умственного развития и помочь им при обучении в школе.

Вместе с расширением круга знаний происходят изменения в характере умственной деятельности, возникают новые формы мышления. В основе выполнения ребенком умственной работы лежит процесс понимания, который строится на анализе и синтезе. В результате развития мышления анализ становится все более дробным, а синтез все более обобщенным и точным. Дети хотят понять связь между окружающими предметами и явлениями, причины наблюдаемых явлений, их особенности. С развитием логического мышления развивается способность устанавливать, раскрывать разнообразные связи, существующие в действительности между предметами и явлениями и внутри каждого из них.

Детям 6—7 лет свойственны большая любознательность, наблюдательность, пытливость, интерес ко всему новому, необычному. Самому отгадать загадку, высказать суждение, придумать рассказ или его конец, начало, обобщить предметы по определенным признакам — вот далеко не полный перечень интересных умственных задач, решаемых детьми этого возраста.

Решать головоломки, соблюдать определенные правила игры детям этого возраста увлекательнее, чем играть и выигрывать без выдумки и без усилия. Главным в умственной деятельности становится стремление узнать новое. Больше, чем раньше, место приобретают мотивы соревнования. У детей старшего дошкольного возраста появляются новые мотивы умственной деятельности, интенсивно развивается словесно-логическое мышление.

Что же представляет собой словесно-логическое мышление детей 6—7 лет?

Обобщение чувственного опыта, расширение кругозора в связи с образующимися представлениями создают возможность думать не только о непосредственно воспринимаемых предметах, но и об отсутствующих. В возрасте 6—7 лет ребенок при рассматривании картин, слушании рассказов, сказок, в различных видах деятельности может выделить, абстрагировать более или менее существенные признаки объектов, синтезировать их, обобщать, относить предметы к определенным категориям, классифицировать.

В пределах имеющегося опыта дети высказывают правильные суждения об окружающих предметах и явлениях, объединяют их между собой, переходят от общего к частному и от частного к общему, делают умозаключения, в которых правильно раскрывают доступные для них причинно-следственные и другие связи явлений, учатся замечать противоречия в своих рассуждениях и устранять их в зависимости от глубины знаний о предметах.

Способность ребенка к таким разнообразным умственным действиям свидетельствует о том, что в этом возрасте у него активно развивается словесно-логическое мышление.

Словесные игры, имеющие целью развивать мышление детей, условно разделены на четыре группы. В каждой группе определены общие мыслительные задачи. Так, например, известно, что сравнивать предметы детям легче, чем обобщать и классифицировать их, поэтому игры и а сравнение предметов предлагаются раньше, чем на классификацию и обобщение. И внутри групп игры расположены по степени трудности игровых задач.

При проведении словесных игр со старшими детьми меняется и роль воспитателя: он больше советует, помогает, поощряет находчивых, больше уделяет внимания индивидуальной работе с детьми застенчивыми, медлительными, менее сообразительными.

Детям представляется большая самостоятельность не только в выборе самой игры, но и в творческом решении её задач.

1. ИГРЫ, ВОСПИТЫВАЮЩИЕ УМЕНИЕ ВЫДЕЛЯТЬ СУЩЕСТВЕННЫЕ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗНАКИ ПРЕДМЕТОВ, ЯВЛЕНИЙ

Что значит находить наиболее характерные признаки предмета? Это значит находить те признаки, которые отличают один предмет от других. Если, например, нужно указать, чем стол и стул отличаются друг от друга, то необходимо будет сказать об их назначении, т. е., что за столом едят, занимаются, работают и т. д., на стуле сидят. Но если нужно выделить признаки, отличающие стул от табуретки, то признак, что на стуле сидят, не будет главным, отличающим его от табуретки. Главным отличительным признаком в данном случае будет наличие спинки. Или, если сравнивать диван и стул, главным признаком, различающим их, будет то, что на стуле может сидеть один человек, а на диване — несколько.

Прежде чем приступить к играм первой группы, рекомендуется провести занятие-беседу. Содержание этого занятия сводится к следующему: воспитатель говорит детям, что людей окружает много предметов, что предметы бывают сходные и отличающиеся друг от друга, каждый имеет свою форму, цвет, он для чего-то нужен человеку и т. д. Предметы сами как бы рассказывают о себе. «Давайте придумаем, что могла бы рассказать о себе книга», — предлагает воспитатель.

Дети рассказывают: «Я сделана из бумаги, сшита из листиков, умею интересно рассказывать сказки, рассказы. У меня красивая обложка, яркие картинки». «Как интересно рассказала о себе книга! Мы сразу узнали ее», — говорит воспитатель. Так можно предложить «рассказать о себе» телевизору, яблоне и т. д. Окончить занятие можно загадками об овощах, цветах, животных и др.

Когда воспитатель убедится, что дети поняли, как нужно описывать характерные признаки предметов, он предлагает игру «Отгадай-ка».

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, 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. 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.

Дети дают такие описания предметов: «Деревянный, полированный, впереди стекло, может интересно рассказывать» (*телевизор*), «Железная, из прутьев, стоит на подоконнике, оттуда слышно пение птички (*клетка*), «Блестящий, с носиком, в нем кипяченая вода» (*чайник*).

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.

Примечание. По такому же принципу проводится игра «Магазин цветов», где дети описывают комнатные растения, их листья, стебель, цветок.

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.

Где был Петя?

Цель игры. Активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, активизировать речь детей.

Ход игры. *Вариант 1.* Воспитатель говорит детям, что они будут играть в такую игру, которая заставит их вспомнить все, что они видели в своем детском саду: какие есть комнаты, кто в них находится, что стоит в каждой комнате, чем в ней занимаются.

Воспитатель рассказывает: «Давайте представим, будто в наш детский сад пришел новый мальчик Петя. Вместе со своей воспитательницей он пошел осматривать детский сад. А вот куда он заходил и что там увидел, расскажет Петя. От имени Пети будете рассказывать вы все по очереди. Не называйте комнату словом. Мы должны ее узнать сами по вашему описанию».

Если дети уже знакомы с играми «Отгадай-ка», «Магазин», «Радио», они должны самостоятельно, без помощи воспитателя дать описание отдельных комнат и труда взрослых детского сада.

Приводим примерные описания, данные детьми: «Петя зашел в комнату, где на полках лежало много чистого белья. Мария Петровна гладила его, гудела стиральная машина».

(Прачечная). «Петя заглянул в комнату, где дети пели, танцевали, кто-то играл на пианино. Комната была большая, светлая». *(Зал.)*

Воспитатель предупреждает детей, что надо описывать только то, что Петя мог увидеть в здании детского сада. Если ребенок рассказал о том, чего нет в детском саду, он считается проигравшим.

Вариант 2. Можно усложнить эту игру. Воспитатель при ее повторении предлагает вспомнить, что мог увидеть Петя, выйдя на участок детского сада. Дети описывают участок, постройки, деревья, кустарники, выделяют признаки, отличающие участок одной группы от участка другой.

Воспитателю необходимо активизировать словарь детей, предлагая назвать одно и то же различными словами. Так, например, ребенок описал овощехранилище: «Петя спустился по лестнице и увидел на полочках банки с разными фруктами, соками, компотами: в мешках была морковь, а в большом ящике картошка. Там было прохладно». Дети отвечают: «Петя попал в подвал». Воспитатель предлагает подумать и сказать другими словами. Ответы детей могут быть такими: «На продуктовый склад», «В кладовую», «В овощехранилище».

Воспитатель подтверждает правильность ответов детей: «Да, помещение, куда заглянул Петя, можно назвать по-разному».

Вариант 3. Можно предложить более сложный вариант. Воспитатель говорит детям: «Мы с вами хорошо знаем наш город (или район), мы ходили с вами на экскурсию, видели, какие учреждения, здания, улицы есть в городе. А вот Петя только недавно приехал в наш город. Расскажите, где он уже побывал и что увидел. А мы отгадаем». Дети рассказывают о библиотеке, школе, кинотеатре, главной улице и т. д.

Воспитатель помогает детям выделить наиболее существенные отличительные черты описываемого объекта, уточняет знания детей. Например, Ира дала такое описание: «Петя зашел в дом. Там было много полок с книгами, люди стояли и рассматривали их». По этому описанию трудно догадаться, где же был Петя: в книжном магазине или в библиотеке? Воспитатель уточняет рассказ ребенка: «Книги там продавали или выдавали?» — «Выдавали». — «Куда же попал Петя?» Дети отвечают:

«В библиотеку». — «Что же было главным в описании Иры?» — спрашивает педагог. «То, что книги там выдавали». — «Кто выдавал книги?» — «Библиотекарь». — «А кто продает книги?» — «Продавец». — «Где работает продавец?» — «В магазине». Так воспитатель уточняет и углубляет знания детей об окружающем.

Можно использовать и другие варианты.

Вариант 4. Воспитатель рассказывает о том, что Петя уехал с родителями отдыхать. Дети должны рассказать, куда бы мог поехать Петя и что бы он мог там увидеть.

Например, было дано такое описание: «Петя приехал к бабушке. Пошел с ней гулять и увидел длинный-длинный сарай, в нем было много свиней. Там их кормили, они ели и хрюкали». Дети отвечают: «Петя побывал в колхозе».

Воспитатель, активизируя мышление детей, их словарь, предлагает подумать, можно ли ответить по-другому. Дети дают такие ответы: «Петя побывал на свиноферме, в деревне».

«Все ответы правильные», — подводит итог воспитатель.

Вариант 5. В следующий раз воспитатель предлагает детям подумать и сказать, что бы мог увидеть Петя, если бы он был путешественником. Дети рассказывают об Африке, Арктике, и т. д., используя имеющиеся у них знания, полученные в детском саду и дома. Воспитатель уточняет и углубляет знания детей, стремится обогатить их словарь.

Вариант 6. Воспитатель говорит детям о том, что Петя очень любит читать книги, и предлагает: «Пусть он расскажет о каком-либо герое книги, а мы узнаем, какую книгу прочитал Петя». Предупреждает, что рассказывать можно только про тех героев, о которых читали всем в детском саду, иначе не все смогут отгадать.

Приводим несколько рассказов детей:

«Маленькая девочка очень любила свою бабушку, она ходила к ней в гости в лес, носила ей пирожки и молоко, по дороге собирала цветы».

«Жили старики у самого синего моря. Старик ловил рыбу, а старуха его все время ругала, она была злая, привередливая».

«Дедушка был очень добрый. Наступила весна, растаял лед, речка разлилась, и зайцы не знали, куда им спрятаться. Он подплыл к ним на лодке и спас их».

Дети могут и сами придумывать игры про Петю. «Пусть Петя узнает, как называется эта песня», — предлагает Таня. Кто-либо из ребят или все вместе напевают слова песни, а водящий должен вспомнить ее название и автора. Воспитатель поощряет творческую самостоятельность. В конце игры он может предложить детям зарисовать то, о чем они рассказывали в игре «Где был Петя?».

Что это за птица?

Цель игры. Учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Эта игра требует большой предварительной подготовки. Дети наблюдают за птицами, обращают внимание на их особые приметы (например, на величину и длину клюва, ног, цвет перьев, на то, где эта птица живет, что она ест, как кричит или поет), по которым можно узнать, что это за птица.

Игра начинается с назначения водящего, который загадывает, что за птица прилетела. Свои загадки он произносит нараспев, а все остальные хором повторяют определенные слова (см. ниже). Вот, например, как в такой игре водящий описывает журавля;

Есть у меня птица
Вот такая, вот такая! —

показывает руками, какой величины у него птица. Все играющие говорят:

Летит, летит птица,
К нам летит!

Водящий:

Крылья у птицы
Вот такие, вот такие! —

и показывает, широко раскинув руки, какие большие крылья у птицы. Все играющие:

Летит, летит птица,
К нам летит!

Водящий:

Клюв у этой птицы
Вот такой, вот такой!

Но водящий еще не уверен, что играющие узнали птицу. Он говорит, где живет птица, чем питается и т. д., и заканчивает вопросом:

Что это за птица к нам прилетела?
Ну-ка догадайся, что это за птица?

На вопрос отвечают не все дети хором, а кто-нибудь один — на кого укажет водящий. Если ребенок ответит правильно, дети говорят:

Вот какая птица к нам прилетела!
Вот какая птица к нам прилетела!

Тот, кто отгадал, становится водящим и дает описание ой птицы, которую он загадал. Если ответ ребенка был неправильным, водящий говорит ему:

Не такая птица к нам прилетела!
Не такая птица к нам прилетела!

Потом он обращается к другому играющему и повторяет свой вопрос:

Что за птица к нам прилетела?
Ну-ка догадайся, что это за птица?

Названный водящим может отгадывать только один раз.

Новый водящий описывает какую-нибудь другую птицу, у которой есть особые приметы, например орла, попугая, дятла, ворону, петуха, гуся.

Возможен и другой вариант этой игры. Дети дают описание различных зверей: тигра, зайца, лисицы, слона, оленя и многих других. Надо только изменить слова:

Есть у меня зверь
Вот такой, вот такой!

Все приговаривают слова:

Бежит, бежит, зверь,
К нам бежит! И т. д.

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, 011 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.

II. ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ У ДЕТЕЙ УМЕНИЕ СРАВНИВАТЬ, СОПОСТАВЛЯТЬ, ЗАМЕЧАТЬ АЛОГИЗМЫ, ДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНЫЕ УМОЗАКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем приступить к таким играм, воспитатель проводит с детьми занятие-беседу. В беседе он напоминает о том, что предметы, окружающие людей, очень разнообразны, в них есть и различия, и сходства. «Сейчас я назову два предмета, а вы расскажете, чем они отличаются друг от друга и чем похожи, — обращается он к детям. — Посмотрите на стол и стул и сравните их».

Обычно дети начинают называть признаки различия, это легче:

— На стуле сидят, на столе пишут, рисуют, едят.

— Стол больше стула, — продолжают они.

— У стола нет спинки, а у стула есть.

— У стола высокие ножки, а у стула — ниже.

— У стола есть крышка, а у стула сиденье.

«Вы сказали, чем похожи стол и стул или чем они не похожи?» — спрашивает воспитатель. — «Чем они не похожи». — «Правильно, вы назвали признаки различия, т. е. чем они отличаются друг от друга. А чем они похожи? Есть у них что-нибудь общее, похожее?» Эту задачу детям решить труднее, и поэтому воспитатель может помочь им дополнительными вопросами: «Посмотрите, из чего сделаны стол и стул, какого они цвета» и др.

Дети отвечают:

- У стола и стула одинаковый цвет. Они желтые.

- И стол и стул сделаны из дерева.

- У них острые углы.

— У стола и стула по четыре ножки.

— И стол и стул — это мебель.

Воспитатель подводит итог: «Сейчас вы назвали признаки сходства, т. е. чем похожи друг на друга стол и стул. Значит эти предметы чем-то похожи и чем-то отличаются один от другого. Вы сами это заметили. А теперь сделаем по-другому. Я вам расскажу о двух предметах, назову, чем они отличаются друг от друга и чем они похожи, а вы постарайтесь узнать их по

моему описанию». И воспитатель дает, например, описание двух домашних животных—коровы и лошади. Затем он предлагает детям рассказать о двух предметах, назвать, чем они отличаются и чем похожи. Остальные дети будут отгадывать.

Это задание трудное, оно не сразу выполняется детьми правильно, и воспитателю приходится уточнять описания детей, помогать им. Например, ребенок загадывает: «Одно дерево колючее, а другое — не колючее». Воспитатель уточняет: «У колючего дерева маленькие иголки, у второго дерева кора гладкая, белого цвета». После уточнения дети могут отгадать, что это ель и береза.

Когда дети усвоят, как находить признаки сходства и различия предметов, воспитатель предлагает им игру «Похож — не похож».

Похож — не похож

Цель игры. Учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.

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 желтой серединой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками, с колючками. Один полевой, другой растет на клумбе». Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

Примеры загадок, придуманных детьми.

Галя. «Ползли два жука. Один маленький, красненький, с черными точечками, а другой большой, коричневого цвета. Один совсем не жужжит, а другой сильно жужжит* (*божья коровка и майский жук*),

Ира. «Животные, оба проворные. Одно серого цвета, другое — рыжего. Живут в лесу, одно в норе, а другое просто так бежит. Одно любит петушков, а другое нападает на стадо» (*лисица и волк*),

Сергея. «Две машины. Одна пахнет землей, другая возит грузы. Одна громко трещит, а другая идет тихо (*трактор и грузовик*)».

Воспитатель предлагает в следующий раз выбирать для сравнения предметы с менее заметными признаками различия. Дети понимают это задание и дают описание, например, кошки и котенка, ели и сосны, дивана и скамейки и др.

Дети старшего возраста любят игры в небылицы. В процессе этих игр у них развивается связная, образная речь, воспитывается понимание юмора, умение самому пошутить. Эти игры повышают интерес детей к приобретению новых знаний.

Перед тем как проводить игру, воспитатель выясняет, знают ли дети, что такое небылицы, где они их слышали. Дети отвечают, что небылица — это выдумка, то, чего не бывает в жизни, небылицы часто встречаются в сказках. Если они не смогут ответить, воспитатель сам скажет им об этом.

Он предлагает детям рассказать какую-нибудь небылицу из знакомых сказок. Дети вспоминают: «Красная Шапочка не могла выйти живой из брюха волка», «Гуси не могут унести на крыльях Иванушку», «Рыбка не может делать чудеса», «Звери не умеют разговаривать» и т. д.

После того как дети научатся замечать небылицы, воспитатель читает им произведение с небылицами, знакомит их с занимательным содержанием. Бывает так, что у ребят возникают вопросы, на которые воспитатель сразу не может дать ответ, например: плавают ли слоны, заправляют ли ракету бензином и т. п. В таких случаях он обещает детям рассказать об этом завтра и, выяснив для себя, что требовалось, на следующий день обязательно дает им правильный ответ. Иначе у ребят пропадет интерес к таким играм.

При проведении игры следует брать не все произведение, а лишь часть его. Первоначально отрывок может содержать 2—3 небылицы, а затем их может быть больше. Опыт проведения игр показывает, что дети могут запомнить и назвать 6—7 небылиц, содержащихся в отрывке. Исходя из этого, воспитатель самостоятельно разбивает произведение на смысловые части.

В приложении I приводятся доступные для понимания детей юмористические рассказы, сказки с небылицами. Воспитатель может использовать их для игр и проводить такие игры по предлагаемой методике.

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 заметишь 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».

«Один человек вышел из дома и пошел гулять. У реки он увидел лодку. Сел в нее, поплыл. Лодка перевернулась, и человек упал на дно. Идет по песку на дне, смотрит — навстречу акула. Она его проглотила, а он распорол ей брюхо и вылез».

ПРИЛОЖЕНИЕ I

Это правда или нет? (Л. Станчев)

Теплая весна сейчас,
Виноград созрел у нас.

Конь рогатый на лугу
Летом прыгает в снегу.
Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть.
А зимой среди ветвей
«Га-га-га!» — пел соловей.
Быстро дайте мне ответ —
Это правда или нет?

К. Чуковский

Путаница

Замяукали котята:
— Надоело нам мяукать!
Мы хотим, как поросята,
Хрюкать!
А за ними и утята:
— Не желаем больше крякать!
Мы хотим, как лягушата.
Квакать!
Свинки замяукали:
— Мяу, мяу!
Кошечки захрюкали:
— Хрю, хрю, хрю!
Уточки заквкали:
— Ква, ква, ква!
Курочки закрякали:
— Кря, кря, кря!
Воробышек прискакал
И коровой замычал:
— Му-у-у!
Прибежал медведь
И давай реветь:
— Ку-ка-ре-ку!
Только зайнька
Был паинька:
Не мяукал
И не хрюкал —
Под капустою лежал,
По-заячьи лопотал
И зверюшек неразумных
Уговаривал:
— Кому велено чирикать —
Не мурлыкайте!
Кому велено мурлыкать —
Не чирикайте!
Не бывать вороне коровою,
Не летать лягушатам под облаком!
Но веселые зверята —
Поросята, медвежата —
Пуще прежнего шалят,
Зайца слушать не хотят.
Рыбы по полю гуляют,
Жабы по небу летают.
Мыши кошку изловили,
В мышеловку посадили.
А лисички
Взяли спички,
К морю синему пошли,

Море синее зажгли.
Море пламенем горит,
Выбежал из моря кит:
— Эй, пожарные, бегите!
Помогите, помогите!
Долго, долго крокодил
Море синее тушил
Пирогам и блинами,
И сушеными грибами.
Прибегали два курчонка,
Поливали из бочонка.
Приплывали два ерша,
Поливали из ковша.
Прибегали лягушата,
Поливали из ушата.
Тушат, тушат — не потушат.
Заливают — не залиют.
Тут бабочка прилетела,
Крылышками помахала,
Стало море потухать —
И потухло.
Вот обрадовались звери!
Засмеялись и запели,
Ушками захлопали,
Ножками затопали.
Гуси начали опять
По-гусиному кричать:
— Га-га-га!
Кошки замурлыкали:
— Мур-мур-мур!
Птицы закричали:
— Чик-чирик!
Лошади заржали:
— И-и-и!
Мухи жажужжали:
— Ж-ж-ж!
Лягушата квакают:
— Ква-ква-ква!
А утята крякают:
— Кря-кря-кря!
Поросята хрюкают:
— Хрю-хрю-хрю!

Мурочку баюкают
Милую мою:
— Баюшки-баю!
— Баюшки-баю!

К. Чуковский

Радость

Рады, рады, рады
Светлые березы,
И на них от радости
Вырастают розы.
Рады, рады, рады
Темные осины,
И на них от радости
Растут апельсины.

То не дождь пошел из облака
И не град,
То посыпался из облака
Виноград.
И вороны над полями
Вдруг запели соловьями.
И ручьи из-под земли
Сладким медом потекли.
Куры стали павами,
Лысые — кудрявыми.
Даже мельница — и та
Заплясала у моста.
Так бегите же за мною
На зеленые луга,
Где над синею рекою
Встала радуга-дуга.
Мы на радугу
вска-ра-б-каемся,
Поиграем в облаках
И оттуда вниз по радуге
На салазках, на коньках.

3. Александрова

Шутка

У нас в переулке есть дом с чудесами,—
Сходите, взгляните — увидите сами:
Под белою шторкой на первом окошке
Лежат и на солнышке греются кошки.
 В соседнем окошке, на радость ребятам,
 Пять рыбок серебряных плавают рядом.
 А в этом окошке — поют канарейки.
 А в этом — вьюнки зеленеют на рейке.
 А в этом окошке собака большая
 Спокойно лежит, никому не мешая.
 Вот девочка с куклой сидит на окошке,
 А рядом играет старик на гармошке.
 Здесь мальчик читает веселые книжки.
 Здесь бабушка вяжет носки для мальчишки.
Но знает Володя какое-то слово,
Он шепотом скажет его — и готово!
Собака садится играть на гармошке,
Ныряют в аквариум рыжие кошки,
Носки начинают вязать канарейки,
Цветы малышей поливают из лейки,
Старик на окошке лежит, загорает,
А внучкина бабушка в куклы играет,
А рыбы читают веселые книжки,
Отняв потихонечку их у мальчишки.
 Теперь во дворе мы не знаем покоя.
 Какое же слово? Какое? Какое?
 Как только поделится Вовка секретом,
 Я вам напишу непременно об этом.

Табун

Абхазская сказка

(Отрывок)

Был у меня большой табун. Раз в жаркий день я выгнал лошадей на водопой, а сам спокойно вернулся домой. Так, бывало, делал я каждый день летом, лошади сами возвращались

домой. А на этот раз они не вернулись. Долго я ждал, когда появится табун, но не дождался. Кинулся к берегу — нет лошадей. Посмотрел туда, сюда, поискал кругом — не видать. Что тут делать?

Воткнул я свой посох-алабашу в землю, влез на него, осмотрел берег — нет табуна. Спрыгнул на землю, выхватил кинжал, воткнул в алабашу и взобрался на его рукоятку. Смотрел, смотрел и опять ничего не видать. Тогда я воткнул в рукоятку кинжала нож, встал на его черенок, смотрю вдаль — все напрасно, пропал мой табун! Тогда я воткнул в черенок ножа шило, взобрался на него и только теперь увидел своих лошадей далеко на берегу моря.

Вижу, мои лошади топчутся у берега на самом солнцепеке и, умирая от жажды, лизнут лед. Попробовал я разбить лед... в прорубь хлынула морская вода.

Выдернул я шило из ножа, нож из кинжала, кинжал из алабаши, алабашу из земли и побежал к табуну.

Напились лошади вдоволь, я погнал их домой...

Вдруг я увидел, что у пенька, невыросшего орехового дерева сидит заяц. Я выхватил незаряженное ружье и застрелил зайца. Поднял его и поехал дальше.

Пан и сказочник

Белорусская народная сказка

(Отрывок)

Присел Янка на корточках перед тарелкой и начал рассказывать:

— И чего, панок, на свете не бывает! Вот такой случай со мной вышел однажды.

Было это в то время, когда мой отец еще и на свет не родился. Жил я с дедом. Делать дома нечего, вот дед и отдал меня к одному хозяину пчел пасти. А было у того хозяина целых пятьдесят колод (ульев) пчел. Надо каждый день поутру пересчитать их и на пастбище гнать. Л вечером пригнать, опять пересчитать, подоить да в ульи загнать. И хозяин мне твердо сказал: «Ежели ты хоть одну пчелу потеряешь, то не заплачу тебе за целый год».

...Однажды пригнал я пчел с пастбища, пересчитал: нету одной пчелы... Я бегом назад — пчелу искать. А уже вечереть начало. Я туда, я сюда — нету пчелы. Вдруг слышу — где-то пчела ревет. Смотрю — за рекой семь волков напали на мою пчелу. А она, бедняжка, от них из всех сил отбивается, не сдается. Бросился я на помощь пчеле. Прибежал к реке — нет переправы. Что делать? А тут вот-вот волки пчелу разорвут. Я, долго не

раздумывая, схватил себя за чуб, раскачал — и гоппа через реку! Но до другого берега не долетел — упал посреди реки и, как камень, пошел ко дну. Опамятовался кое-как и начал искать дорогу, чтобы наверх выбраться. А тут, как назло, на дне реки кто-то костер развел да такого дыму напустил, что прямо глаза ест, даже рыба носом сопит и дороги из-за дыма не видать. Иду это я ощупью, глядь — медведь стоит. ...Добрался я до хвоста и за него ухватился.

Испугался медведь, да как рванется наверх — ну и вытащил меня. Сам бросился с перепугу в лес, а я на берегу остался, да не на том, что надо.

Тут схватил я себя за чуб, раскачал еще посильней, чем в первый раз, — и прыг на другой берег!

...Перескочил я на другой берег, да с разбегу так грохнулся оземь, что по самый пояс увяз. Я и туда и сюда — не выбраться. Без лопаты, думаю, ничего не поделаешь. Побежал домой, схватил лопату — и назад. Откопал себя и бегу на помощь пчеле.

Братья Гримм

В стране небывалой

(Отрывки)

Слышу я — затеяли рыбы такой шум промеж себя, что слышно было до самого неба, а мед тек целой рекой, с голубой долины на высокую гору, — вот уж, что и говорить, диковинные дела! Да еще там два ворона луг косили; и заметил я двух комаров, что мост строили. А два голубя волка разорвали, двое ребят козочек вверх бросали, а две лягушки зерно молотили... А еще видел я двух гончих собак, тащили они мельницу из воды... И стоят во дворе четыре коня и зерно из всех сил молотят, а две козы печь топят, а рыжая корова хлебы в печку сажает, тут как запел петух: «Ку-ка-ре-ку!» Вот и сказке конец, ку-ка-ре-ку!

III. ИГРЫ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ РАЗВИВАЕТСЯ УМЕНИЕ ОБОБЩАТЬ И КЛАССИФИЦИРОВАТЬ ПРЕДМЕТЫ ПО РАЗЛИЧНЫМ ПРИЗНАКАМ

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 основным признаком 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» — 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». Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

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. Если кто-нибудь повторит название два раза, у него берут фант, а по окончании игры заставляют выкупать его.

Так же играют, называя рыб, зверей, насекомых.

Кто больше назовет предметов?

Цель игры. Учить детей классифицировать предметы по месту их производства.

Ход игры. После предварительной беседы о том, что окружающие нас предметы изготовлены людьми на фабриках, заводах или выращены в совхозах и колхозах, воспитатель предлагает игру «Кто больше назовет предметов?»

«Что сделано на заводе (на фабрике)?» — спрашивает воспитатель и бросает мяч кому-либо из играющих. «Машины», — отвечает тот и бросает мяч следующему. Дети следят за правильностью ответов, за тем, чтобы не повторялось сказанное.

«Что выращено в колхозе (в совхозе)?» — спрашивает воспитатель. Дети называют: лен, картофель, рожь, пшеница.

В такой игре уточняются знания детей. Например, дети узнают, что зерно выращивают колхозники, а хлеб выпекают рабочие пекарни, хлебозавода.

Постоянное напоминание детям о том, что в создание почти каждого предмета вложен труд человека, воспитывает у них бережное отношение ко всем вещам.

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.

А если бы...

Цель игры. Воспитывать сообразительность, находчивость, умение использовать знания в соответствии с обстоятельствами.

Ход игры. Воспитатель начинает игру таким вступлением: «Решили как-то ребята из детского сада отправиться в путешествие по родной стране. Все хотели путешествовать, но ничего у них не вышло, оказалось, что все они хотели путешествовать по-разному. Как вы думаете, что предлагали дети того детского сада? Куда и на чем они хотели поехать? Каждый может предложить только один маршрут и один подходящий вид транспорта, повторяться нельзя».

Дети сидят в кругу. Воспитатель передает одному из играющих какой-нибудь предмет (камешек, желудь, кубик). Получивший его говорит, куда бы он отправился и на чем, и передает предмет рядом сидящему игроку. Так предмет переходит из рук в руки, пока не будут названы все средства передвижения. Дети вспоминают все: лодки, плоты, упряжки оленей, ракеты и др.

IV. ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ВНИМАНИЕ, СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ, БЫСТРОТУ МЫШЛЕНИЯ, ЧУВСТВО ЮМОРА, ВОСПИТЫВАЮЩИЕ САМООБЛАДАНИЕ

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.

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.

Краски

Цель игры. Развивать у детей слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры. Для этой игры надо выбрать хозяина красок и отгадчика Сеньку Попова. Все остальные будут красками.

Сенька Попов отходит в сторону, а хозяин и краски тихонько сговариваются, кто будет какой краской. Название краскам дает хозяин, или они сами себе выбирают название. Нельзя, чтобы были две одинаковые краски. Хозяин должен хорошо запомнить, кто из играющих какая краска. Когда цвета распределены, краски и хозяин присаживаются на корточки и делают вид, что засыпают. Тут приходит Сенька Попов. Подходит, стучит несколько раз в дверь и говорит:

— Тук, тук!
Хозяин просыпается, встает и спрашивает:
— Кто там?
— Сенька Попов!
— За чем пришел?
— За краской!
— За какой?
— За синей!
Если такого цвета среди красок нет, хозяин говорит:
— Такой у нас нет!
А все краски хлопают в ладоши и приговаривают:
Пойди по синенькой дорожке,
Найдешь синие сапожки,
Поноси, поноси,
И нам принеси!

Сенька уходит в сторону, потом снова возвращается и ведет с хозяином прежний разговор.

Если краска, которую просит Сенька, есть, он уводит ее в дом, а потом снова возвращается к хозяину за другой краской. Когда Сенька уведет от хозяина все краски, игра кончается.

Семья

Цель игры. Развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слово.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ. Каждый играющий получает в этом рассказе роль. Если рассказывается, например, о поездке семьи, то роли могут быть такими: мать, отец, мальчик, бабушка, дедушка, поезд, чемодан, билет и т. д.

Как только роль в рассказе названа, ребенок встает, кивает головой и садится. Если он забудет встать вовремя, то должен стать за стулом и внимательно слушать, когда его роль будет названа еще раз. Услышав, ребенок должен кивнуть, потом он может сесть.

Вначале нужно рассказывать медленно, в определенных местах делать небольшие паузы. Игру можно усложнить, если рассказывать быстрее и одну и ту же роль называть чаще. В этом случае ребенок должен быть особенно внимательным.

Примечание. По типу этой игры можно проводить и другие игры, например: детям даются названия различных цветов, фруктов. В свой рассказ воспитатель включает их названия, а дети, выполняющие роли цветов, фруктов, встают, как только их роль будет названа, могут покружиться и т. д.

И я

Цель игры. Развивать у детей сообразительность, воспитывать выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель объясняет детям правила игры: «Я буду рассказывать вам какую-нибудь историю. Когда я остановлюсь во время рассказа, вы скажете слова «и я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, произносить их не надо. Кто принесет, тот заплатит фант».

Воспитатель начинает: «Иду я однажды к реке...» Дети: «И я».

— Рву цветы, ягоды...

— И я.

— По дороге попадается мне насадка с цыплятами. *(Дети молчат.)*

— Они клюют зернышки... *(Дети молчат.)*

— Гуляют на зеленой полянке.

— И я.

— Вдруг налетел коршун. *(Дети молчат.)*

— Цыплята и насадка испугались... *(Дети молчат.)*

— И убежали.

— И я.

Если кто-нибудь не вовремя произнесет слова «и я», это вызовет смех у детей, а ребенок, поспешивший с ответом, заплатит фант.

Когда ребята поймут правила игры, они сами будут придумывать короткие рассказы и выполнять роль ведущего.

Где мы были, мы не скажем

Цель игры. Развивать у детей находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

Ход игры. Дети делятся на две группы. Группы расходятся в разные стороны и договариваются, какую деятельность они будут изображать. Одна группа показывает движения, а вторая по движениям должна догадаться, что дети делают. Они изображают хорошо знакомую им деятельность, которую часто наблюдали, например: стирку белья, чистку ботинок, чтение книги и т. д.

Более интересно, если дети будут выполнять не одинаковые движения, а разные: например, одни «стирают», другие «вешают белье», третьи «гладят».

При помощи жеребьевки определяют, какая группа будет загадывать. Эта группа детей подходит ко второй и говорит: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем», — и показывают действия. Вторая группа отгадывает. Когда дети отгадают, те, кто загадывал, убегают, а те, кто отгадывал, их догоняют.

Игра повторяется: те, кто отгадывал, теперь загадывают.

Эта игра хорошо проходит на прогулке, вне занятий. Игра проводится с детьми разного возраста; чем старше дети, тем действия, которые они придумывают, становятся более сложными.

Фанты

Цель игры. Упражнять детей в правильном подборе слов, в умении логично ставить вопросы, быстро и правильно отвечать, избегая употребления запретных слов.

Ход игры. Все участники садятся на стулья, поставленные в кружок или в ряд у стены.

По жребию или по считалке одного из играющих выбирают ведущим.

Ведущий обходит всех играющих, останавливается перед одним из них и говорит:

Бабушка прислала сто рублей:

Что хотите, то купите,

Черного и белого не берите,

«Да» и «нет» не говорите!

После этого он начинает вести разговор с играющим, задавая ему вопросы. Отвечать нужно быстро, не задерживая ответа, иначе играть будет неинтересно. На вопросы можно отвечать все, что угодно, только не называть слов «черное», «белое», «да», «нет». Кто ошибется, дает ведущему фант. Ведущий старается, чтобы ребенок, которому задают вопросы, произнес хотя бы одно из запрещенных слов. Идет примерно такой разговор:

— Какая на тебе рубашка?

— Синяя.

— Какая же она синяя? Она белая!

Отвечающий хочет сказать «нет», но «нет» нельзя говорить.

— Она зеленая!

— Какая зеленая? Она черная!

— Голубая.

— Вот так голубая! Она же белая!

И тут игрок оговаривается.

«Нет, не белая!» — возражает он. За это ему дается двойное наказание, так как он сказал и «нет», и «белая». Провинившийся дает два фанта.

Так ведущий обходит всех играющих. Одни не ошибаются долго, а другие сразу же ошибаются и платят фант. После игры начинается выкуп фантов. Это уже новая, но тоже очень веселая игра.

Наоборот

Цель игры. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч; ребенок должен поймать мяч, сказать слово,

противоположное по смыслу, и снова отбросить мяч воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперед». Ребенок отвечает: «Назад» (направо — налево, вверх — вниз, далеко — близко, высоко — низко, над — под, внутри — снаружи, дальше — ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий — близкий, верхний — нижний, правый — левый, завязать — развязать, намочить — высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

Добавь слог

Цель игры. Развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить слово, например: «Ма» — «ма», «Кни» — «га». Дополнивший слово снова бросает мяч воспитателю.

Дополни предложение

Цель игры. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например: «Мама купила...» Дети: «...книжки, тетради, портфель» и т. д.

Скажи слово с нужным звуком

Цель игры. Развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте слово со звуком а». Маленькая пауза. Бросает мяч любому из играющих. Ребенок отвечает: «Шапка», — и бросает мяч следующему играющему. И т. д. Затем называется другой звук, а дети вспоминают слова с этим звуком. Тот, кто не может назвать слово быстро или назвал слово, в котором нет нужного звука, платит фант. Эти игры проводятся как часть занятия по развитию звуковой культуры речи.

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».

Кто знает, пусть дальше считает

Цель игры. Закрепить у детей знание порядкового счета в пределах 10, развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры. Дети становятся в круг. В руках у воспитателя мяч. Он говорит: «Дети, сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Я буду называть число, а вы будете считать дальше до десяти. Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как Лена будет считать?» Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять». «Правильно», — говорит воспитатель и, бросая мяч другому играющему, называет любое другое число.

Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу бросить мяч следующему раньше, чем вы досчитаете до десяти, и сказать ему: «Считай дальше». Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре», — и кидаю мяч Вове. Он считает до восьми, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять».

Еще одним вариантом этой же игры может быть игра «До и после». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти, т. е. один, два, три, четыре. Если воспитатель скажет: «После пяти», — дети должны назвать числа; шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра должна проходить в быстром темпе.

Было — будет

Цель игры. Уточнить представления детей о прошлом, настоящем и будущем времени.

Ход игры. Воспитатель предлагает послушать коротенькое стихотворение и сказать, было или будет то, о чем в нем говорится. Таких стихотворений можно найти много. Стихи А. Барто «Игрушки» хорошо служат этой цели. Например:

Идет бычок, качается,
Вздыхает на ходу:

— Ой, доска кончается,
Сейчас я упаду!

Дети говорят: «Качается» — это сейчас, а «упаду» — это еще будет». Или
Уронили Мишку на пол,
Оторвали Мишке лапу.
Все равно его не брошу —
Потому что он хороший.

Дети говорят: «Уронили» — это было, «не брошу», — это будет».

Затем воспитатель объясняет правила игры: «Дети, я буду произносить слова, а вы отвечайте мне только одним словом из трех: «есть», «было» или «будет» — тем, которое подходит по смыслу». Воспитатель произносит глаголы в настоящем, прошедшем и будущем времени, дети отвечают.

Эту игру можно усложнить, и тогда воспитатель будет произносить «есть», «было» или «будет», а дети придумывать к ним другие, подходящие по смыслу слова, чтобы получилось предложение.

— «Будет», — говорит воспитатель; — что можно придумать к этому слову?

— Я буду учиться.

— Я буду пионерка.

— Мы поедем к бабушке, — отвечают дети.

— Правильно. Это всё будет с вами в будущем. Теперь давайте поиграем. Когда я произнесу слово, вы все готовитесь отвечать, но ответит лишь тот, кому я брошу мяч.

— «Петь», — начинает воспитатель и после небольшой паузы бросает мяч идиому из играющих.

— Я сижу.

— Я читаю.

— Мы рисуем.

— Мы занимаемся.

— Мама стирает. И т. д.

Такая игра, закрепляя знания детей о временных формах глаголов, будет способствовать развитию быстроты мышления, сообразительности.

Закончи предложение

Цель игры. Учить детей понимать причинные связи между явлениями, упражнять детей в правильном подборе слов.

Дети уже играли в игру «Дополни предложение». В данной игре ставятся более сложные задачи.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, чтобы...» — и предлагает детям закончить его. Дети говорят: «чтобы было тепло... чтобы пойти гулять... чтобы не замерзнуть».

Воспитатель должен заранее подготовить ряд предложений, например: «Мы зажгли свет, потому что...», «Дети надели панамки, потому что...», «Полили рассаду, чтобы...» И т. д.

В следующий раз можно предложить детям самим придумывать незаконченные предложения.

Кто больше знает?

Цель игры. Развивать память детей, их знания о предметах, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Дети вместе с воспитателем садятся на стулья в кружок. Воспитатель говорит: «У меня в руке стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?» Ответы детей: «Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши» и т. д. «Правильно, — подтверждает воспитатель и, если нужно, дополняет ответы детей. — Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше».

Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

Найди рифму

Цель игры. Учить детей подбирать рифмующиеся слова.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям послушать небольшое стихотворение и заметить, какие слова звучат в нем похоже:

Там котик усатый
По садику бродит,
А козлик рогатый
За котиком ходит.

Слова «усатый», «рогатый», «ходит», «бродит» выделяются интонацией.

Дети называют слова: «усатый» и «рогатый», «бродит» и «ходит». «Правильно, дети, эти слова звучат похоже, они рифмуются, — говорит воспитатель. — А теперь давайте поиграем в игру, которая называется «Найди рифму». Я буду произносить какое-либо слово, а вы должны будете подобрать к нему рифму, т. е. рифмующееся слово». Воспитатель заранее подбирает слова, которые легко рифмуются.

Если ребенок называет слово, которое не рифмуется, воспитатель предлагает послушать, как звучат оба слова, и просит подобрать другое.

Дети любят подбирать рифмующиеся слова. После такой игры у них появляется желание сочинять стихи.

Узнай по голосу

Цель игры. Развивать слуховое внимание детей.

Ход игры. На площадке воспитатель чертит большой круг. Все дети бегают по площадке. После слов воспитателя «Раз, два, три, в круг беги!» все играющие собираются в круг, а один ребенок, выбранный заранее, подбегает к воспитателю и становится спиной к кругу, ему завязывают глаза.

Дети, которые стоят в кругу, говорят:

Ты загадку отгадай:
Кто позвал тебя, узнай.

В это время воспитатель дает знак кому-нибудь из детей, и тот называет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал.

Если водящий угадал, он меняется местом с тем, кто его назвал, а если не угадал, то воспитатель предлагает ему узнать по голосу другого ребенка.

ПРИЛОЖЕНИЕ II

Считалки

Раз, два, три, четыре, пять —
Коля (Люся) будет начинать.
Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.
Мы играем — водишь ты!

Серый зайка
Вырвал травку,
Положил ее на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот и вон пойдет.

Я куплю себе дуду,
Я на улицу пойду.
Громче, дудочка, дуди!
Мы играем — ты води!

«Тили-тели», —
Птички пели.
Взвились, к лесу полетели.
Стали птички гнезда вить.

Кто не вьет, тому водить.

Раз, два, три, четыре, пять —
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Но охотник не попал,
Серый зайчик убежал.

Чижик в клетке сидел,
Чижик громко песню пел:
«Чу-чу-чу, чу-чу-чу, Я на волю улечу!»

Вышли мышки как-то раз
Поглядеть, который час.
Раз, два, три, четыре —
Мышки дернули за гири.
Вдруг раздался страшный звон,
Убежали мышки вон.

В лес дремучий я пойду,
Зайца серого найду,
Принесу его домой,
Будет этот зайчик мой.

Катилось яблоко
Мимо сада,
Мимо сада,
Мимо града.
Кто поднимет,
Тот и выйдет.

Раз, два, три, четыре, пять —
Вышел зайчик погулять.
Что нам делать?
Как нам быть?
Нужно зайньку ловить.
Снова будем мы считать:
Раз, два, три, четыре, пять.