

УТВЕРЖДЕНО
Заведующий МБДОУ г. Иркутска
детским садом № 40
Чупрова И.Н.
Приказ 31/3 от «29 августа» 2021г.



Картотека речевых игр и упражнений (словесные игры)



Составитель:
воспитатель Родионова Надежда Ивановна

Картотека словесных игр

1. Я иду в поход

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

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

Его сосед должен продолжить список.

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

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

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

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

2. Барыня прислала 100 рублей

Водящий говорит:

Барыня прислала сто рублей,

И сказала «Чёрного и белого не берите,

«Да» и «нет» не говорите!

-Вы поедете на бал?

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

-Вы видели снег?

-Много раз!

-Вы знаете, какого он цвета?

-Знаю.

-И какого же?

-Как молоко или соль.

3. Я беру с собой в дорогу

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

- Я беру с собой в дорогу... АРБУЗ!

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

- А ты возьмешь с собой... БАНАН?

- Нет!

- А апельсин?

- Да!

- А огурец?

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

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

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

4. Цепочка слов (города)

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

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

5. Четвёртый лишний

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

Например,

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

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

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

6. Определения

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

Например, все придумывают слова, начинающиеся на К

- Это много веток, меньше, чем дерево
- Это очень колючее растение из пустыни
- Это очень кислая красная ягода
- Это часть обуви, бывает очень высокий и тонкий
- Это напиток, похожий на кофе с молоком по цвету

7. Что ты делаешь? (Народная игра)

Цель. Активизировать употребление глаголов и глагольных форм, обозначающих профессиональные действия. Игра проводится на улице. Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, жать овес, ремонтировать автомобиль, шить, вязать и т. д. Каждый участник выкапывает себе ямку, садится около нее, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке, задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит: «Пеките хлеб» или «Пойте песню», — и все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять заданную работу: «Хлеб пеку, хлеб пеку» и т. д.

В это время ведущий неожиданно обращается с вопросом к кому-нибудь: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную ему работу, например: «Овес жну». Если же ошибется и назовет общую работу (Хлеб пеку) или замнется, то меняется местами с ведущим.

8. Король (Народная игра)

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

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

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пыльщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их, и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работ. Но

если Король назовет изображаемую работу неверно, то называет ее во второй, в третий раз и т. д., пока наконец не угадает. Ловить работников Король может только тогда, когда они еще не добежали до назначенного места, и если не поймает никого, то опять остается Королем на следующую игру. Большой интерес игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а через это заставить Короля подольше исполнять свою роль.

9. Коршун (Народная игра)

Цель. Активизировать употребление глаголов.

Ведущий — Коршун (избирается по жребию). Дети окружают его стайкой, и начинается диалог.

— Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу.

— Коршун, что делаешь?

— Ямочку рою.

— Зачем ямочка?

— Денежку ищу.

— Зачем тебе денежку?

— Иголку купить.

— Зачем тебе иголка?

— Мешочек сшить.

— Зачем мешочек?

— Камешки класть.

— Зачем камешки?

— В твоих детей бросать.

— За что?

— Они ко мне в огород лезят.

— Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, лови их!

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

10. Как тебя зовут? (Народная игра)

Цель. Активизировать производные наименования и их формы; соотносить производный глагол и движение.

Участники игры садятся кружком на стулья (на траву). Ведущий дает каждому какое-нибудь смешное имя (либо дети выбирают имя сами): Пузырек, Метла, Расческа, Авторучка, Самосвал и т. д. После этого ведущий задает вопросы. Отвечая на них, надо повторять только «свое слово» (пузырек, метла и пр.).

Отвечать надо быстро, не задумываясь. Ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, а тот, с кем говорит водящий, должен отвечать серьезно. Даже улыбаться нельзя.

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

Кто ошибется,

Тот попадется!

Кто засмеется,

Тому плохо придется!

После этого он спрашивает:

— Кто ты?

— Метла.

Вожак показывает на волосы играющего и спрашивает:

— А это у тебя что?

— Метла.

Вожак показывает на руки:

— А это у тебя что?

— Метлы!

Вожак показывает на ноги:

— А это?

— Метлы.

— А что ты ел сегодня утром?

— Метлу!

— А на чем ты едешь по городу?

11. Какая бывает собака?

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

12. Угадай, кто мой друг.

Для этой игры вам понадобятся карточки с изображениями животных, Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д.

Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети, и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для

составления рассказа о его жизни.

Например, ребенок выбрал картинку со слоном. Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем: Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее. Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь. Можно изобразить походку животного.

13. Назови слово

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

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

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

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

а) ковер, книга, узел, тень, кот, сумка, мяч, нога, человек, пень, нос, зонт...,

б) дверь, пуговица, сила, муравей, друг, дерево, воробей...,

в) погода, пианино, число, фабрика... .

Приставки. Задание: подобрать слову подходящее ?начало? (приставку). Пример: рвать-нарвать.

а) сесть, зреть, шитый, ход, брать, селение, гнать, делать, падать,

б) сыпь, кто, жалостный, внук, данный...

14. Отвечай быстро!

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

Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)

высокий, прочный, кирпичный ... (дом)

рыжая, пушистая, хитрая ... (лиса)

зеленая, колючая, нарядная ... (ёлка)

15. Кто больше?

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

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

16. Задание детям

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

17. Скажи по-другому.

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

18. В чем причина?

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

19. Угадай, кто позвал (для детей 3-4 л)

Дети стоят в кругу. Взрослый приглашает к себе одного из играющих, который становится спиной к детям. В это время водящий (его выбирают считалочкой раньше) подходит к кому-либо из участников игры и притрагивается к нему. Тот громко называет имя.

- Кто позвал тебя? - спрашивает взрослый. Тот, кого позвали, называет имя товарища. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побывают в роли отгадывающего.

Правила. Не смотреть на детей, отгадывать только по голосу того, кто позвал, правильно назвать его имя. Называть имя громко, голос изменять нельзя.

20. Где мы были, не скажем, а что делали, покажем (для детей 4-5 л)

Выбирается водящий, он выходит из комнаты. Играющие договариваются, какое действие они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и пр. Приглашают водящего. Он спрашивает:

- Где вы были? Что делали?

- Где мы были, не скажем, а что делали, покажем, - отвечают дети хором и изображают задуманное действие.

Правила. Все дети правильно изображают действие, так, чтобы можно было догадаться, назвать его.

21. Радио (для детей 5-6 л)

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

- Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, черная юбочка, красные туфельки, она хорошо поёт, дружит с Верой.

Если диктор дал такое описание, что дети не смогли узнать товарища, все хором отвечают: "Нет такой девочки (мальчика) у нас!"

Правила. Подробно рассказывать о наиболее характерных особенностях в поведении, одежде играющих.

22. Кто больше назовёт действий (для детей 6-7 л)

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

- Что делает повар?

- Печёт!

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

23. Найди себе пару (для детей 5-6 л)

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

- Шутка!

- Мишутка!

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

24. Стоп! Палочка остановись! (для детей 5-6 л)

Дети становятся в круг, взрослый - в центре. Игра заключается в том, что дети называют слова и одновременно передают палочку рядом стоящему -

своеобразная эстафета. О том, какие это будут слова, участники игры договариваются заранее.

- О каком животном будем рассказывать?

- Будем говорить про котёнка всё, что знаем.

- Подберём слова про то, какой котёнок (подбор прилагательных).

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

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

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

25. Угадай, кто я?

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

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

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

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

26. Чья это работа?

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

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

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

27. Повторялка

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

Я - лягушка. Я умею прыгать.

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

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

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

28.Метель.

Дети кружатся по комнате, изображая снегопад, со словами:

Закружила метель, словно чудо-карусель,

Все дорожки замела. Нам в подарок принесла...

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

29.Обгонялки.

Каждый ребенок придумывает себе образ. Дети становятся в круг и по очереди себя называют. Затем так же по очереди называют свои функции, но не глаголом, а существительным, образованным от глагола при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов: "скакунчик", "поливалка" и т.д. Кто не может быстро назвать своё прозвище, выходит из игры на один круг.

Количество участников должно быть не менее 6 человек, тогда у каждого ребёнка будет возможность подумать, пока до него дойдёт очередь.

Игра проходит в 5-6 кругов, поэтому каждый из детей должен будет найти не менее 5 разных функций своего образа.

30.Кто же это делает? (разновидность игры "Да - Нет")

Один из участников загадывает предмет. Остальные по очереди задают ему вопросы, на которые можно ответить утвердительно или отрицательно.

Все вопросы должны касаться функционального назначения предмета: "Это летает? Режется? Нужно для письма?" и т.д.

За правильную отгадку можно предлагать фишку или передавать право ведущего.

31.Неумейка

Ведущий начинает игру, называя предмет и несвойственную ему функцию.

Следующий ребёнок называет тот, объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию.

Например: "Я воробей, я не умею танцевать". "А я - балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы". И т.д.

32.Я еду в деревню

Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз.

Ребёнок объявляет: "Я еду в деревню и беру с собой..." и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3-4 ребёнка.

Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдыхать и т.д.

33. Расскажи сказку

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

Например, сказка "Теремок":

Бежит Пищалка...

Подошла В Болоте Сиделка к теремку...

Цель этого блока игр:

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

34. Как это было?

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

35. Репка

Задаётся объект. Воспитатель предлагает "потянуть репку" Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадии развития этого объекта. Например: икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок за головастика, лягушка за лягушонка, тянем потянем... вытащили репку.

Если всё названо правильно, то взрослый объявляет, что репка вытянута, а если дети ошиблись, то репка "остаётся" на грядке.

36. Был. Есть. Будет.

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

сейчас - сладкое, сочное, красное...

было - зелёное, кислое, терпкое...

будет - сухое, сморщенное, червивое.

Аналогично можно поиграть с функциями этого объекта.

37. Ромашка

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

38. Что было? Что будет?

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

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

Например: Колобок встретился с зайцем и поёт ему песенку. Это сейчас. Колобок убегает из дома. Это было. Колобок сидит на носу у лисы. Это будет.

Цель этого блока игр:

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

39. Волшебный мешочек

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

Остальные дети по перечисленным свойствам отгадывают этот объект.

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

40. Ты мой кусочек

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

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

41. Угадай-ка (разновидность игры "Да-Нет").

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

42. Змея

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

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

43. Выбери нужное

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

44. Волшебная дорожка

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

45. Домино

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

46. Разведчики

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

По команде: "Разведчики, вперёд!" дети должны выбрать из множества предметных изображений те, которые характерны для места, изображённого на большой картине: что можно встретить на лугу, в лесу, в комнате и т.д.

Если ребёнок ошибается, то вместе с остальными участниками игры нужно придумать ситуацию, оправдывающую ошибочный выбор. Например, ребёнок не может объяснить, почему к картине с изображением фермы он выбрал автобус: "В автобусе могли приехать доярки, привезти корм для скота" и т.д.

47.Цепочка

Первый ребёнок называет объект.

Второй - его свойство.

Третий - объект с названным свойством.

Четвёртый - другое свойство нового объекта и т.д.

Например:

Морковь.

Морковь сладкая.

Сладким бывает сахар.

Сахар белый.

Белым бывает снег и т.д.

48.Купец (модификация народной игры "Краски")

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

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

Цель этого блока игр:

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

49.Мир вокруг нас

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

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

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

50. Природный мир бывает разный

Материал: картинки с изображением природных объектов.

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

51. Назови, одним словом

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

52. Я знаю

Материал: мяч.

Ход игры: подбрасывают мяч и говорят "Я знаю пять названий птиц, зверей и т.д. Произносят 5 названий птиц, зверей, растений или других объектов природы. Второй вариант: воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы - "Звери". Ребёнок ловит мяч и называет пять зверей и пр.

53. Цепочка

Материал: мяч, картинки объектов.

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

54. Такой листок, лети ко мне

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

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

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

55. Теремок

Материал: набор предметных картинок.

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

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

56. Хорошо - плохо

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

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

57. Кто где живет

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

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

58. Съедобное - несъедобное

Цель: упражнять в классификации по выбранному признаку.

Материал: мяч.

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

59. Летает, плавает, бегают

Материал: мяч.

Ход игры: водящий по очереди бросает детям мяч, называя объект живой природы. Ребёнок ловит мяч и бросает его водящему, называя способ передвижения этого объекта.

Например: зайчик - бегают, ворона - летает, карась - плавает.

Усложнение - называются не только природные, но и рукотворные объекты. Тогда ребёнок должен назвать происхождение: щука - природный мир, плавает; самолёт - рукотворный мир, летает.

Примечание: следует называть объекты, а не целый класс. Например, следует говорить "воробей", "сойка", "стриж", а не "птичка".

60. Рыбы - птицы - звери

Материал: мяч.

Ход игры: воспитатель бросает мяч ребенку и произносит слово "птица". Ребенок, поймав мяч, должен подобрать видовое понятие, например, "воробей".

61. Снежный ком

Первый называет одно слово, скажем, «ДОМ».

Второй добавляет своё слово к нему: «ВЫСОКИЙ ДОМ»

Третий снова добавляет подробностей: «КРАСИВЫЙ ВЫСОКИЙ ДОМ»

Предлоги можно для простоты не считать за отдельные слова.

«КРАСИВЫЙ ВЫСОКИЙ ДОМ С ТРУБОЙ»

«КРАСИВЫЙ ВЫСОКИЙ ДОМ С КРАСНОЙ ТРУБОЙ»