

# Словесные игры для старшей и подготовительной группы

## Отгадай-ка

**Цель игры.** Учить детей описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Ход игры.** Воспитатель напоминает детям, как они на занятии рассказывали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки, и предлагает; "Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Выберите себе каждый какой-либо предмет и говорите за него. Только надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали, и говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате".

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, подготовиться к ответу) воспитатель кладет 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 по-могли 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 "Отгадайка", "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 а 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 той 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 по-толке?" - "Да". "Стеклянный? Похож на грушу?" - "Да". "Лам-почка?" - "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. Можно 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, он задает следующие вопросы: "Воздух? Ту-чи? 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

### **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 - ры-жего. Живут е лесу, одно в норе, а другое просто так бегаёт. Одно любит петушков, а другое нападает на стадо" (лисица и волк),

Серёжа. "Две машины. Одна пашет землю, другая возит грузы. Одна громко трещит, а другая идёт 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 котёнка, 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 даёт им правильный ответ. Иначе у ребят пропадёт интерес к таким играм.

При проведении игры следует брать не всё 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.

### **Кто больше заметит небылиц?**

**Цель игры.** Учить детей замечать небылицы, нелогичные ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

**Ход игры.** Дети садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки. Воспитатель объясняет правила игры: "Дети, сейчас я прочитаю вам стихотворение Корнея Чуковского "Путаница". В нём будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу - положит вторую фишку рядом и т. д. Кто заметит больше небылиц, тот и выиграет. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу". Сначала читается небольшая часть этого стихотворения. Читается стихотворение медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется "Путаница". Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные им небылицы. Дети, у которых больше фишек, называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребёнок 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 мо-жем и сами попробовать придумать смешной рассказ. Вот послу-шайте, 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 те-перь постарайтесь сами придумать рассказ с небылицами. Мы бу-дем 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".