



Картотека словесных игр

1. Словесный волейбол

Все встаем в круг. Пошире. Кидаем мяч через центр круга. Называем существительное, а тот, кто ловит – глагол. Костер – горит, самолет – летит. За бессмыслицу – временно выходим из игры.

Можно играть педагог-ребенок, кидая мяч по-порядку или вразброс.



2. Укрась слово

К любому существительному подбираем как можно больше прилагательных. Например, зима. Какая она? Холодная, снежная, ледяная, суровая, долгая и т.д.

Можно играть, передавая мяч друг другу. Кто не назвал слово – выходит, а кто назвал последнее называет новое.

3. Цепочки.

Цель:

Можно достать из мешка кубик с буквой и назвать скороговоркой как можно больше предметов, начинающихся с «А», «Б», «В», «Г».

Передавать мяч друг другу по цепочку, называя слова на определенную: -букву.

- слог

- тему.





4. Скажи наоборот (Антонимы)

Бросаем мячик и говорим «холод». Ребенок должен подобрать антоним: «жара». И дальше: «лето» - «зима», «веселый» - «грустный» и т.д.

Родина, отчизна -
(чужбина).

Восток - (запад).

Север - (юг).

Восход - (закат).

Зима - (лето).

Грязь - (чистота).

Свет - (тьма,
темнота).

День - (ночь).

Жара - (холод).

Мир - (война, ссора).

Правда - (ложь).

Город - (село,
деревня).

Добро - (зло).

Польза - (вред).

Богач - (бедняк).

Друг - (враг).

Радость - (грусть,
печаль).

Лентяй - (труженик).

Трудный - (лёгкий).

Аккуратный -
(неряшливый).

Жёсткий - (мягкий).

Правдивый -
(лживый).

Робкий - (смелый).

Храбрый -
(трусливый).

Ловкий -
(неуклюжий).

Здоровый -
(больной).

Белый - (чёрный).

Быстрый -
(медленный).

Высокий - (низкий).

Горький - (сладкий).

Полезный -
(вредный).

Весёлый -
(грустный).

Глубокий - (мелкий).

Острый - (тупой).

Гладкий -
(шершавый).

Горячий -
(холодный).

Мокрый - (сухой).

Яркий - (тусклый).

Сытый - (голодный).

Тонкий - (толстый).

Широкий - (узкий).

Ясный - (пасмурный,
ненастный).

Новый - (старый).

Близкий - (далёкий).

Большой -
(маленький).

Частый - (редкий).

Гасить - (зажигать).

Греть - (охлаждать).

Помогать - (мешать).

Ложиться - (
вставать).

Смеяться - (плакать).

Удаляться -
(приближаться).

Говорить - (молчать).

Делать -
(бездельничать).

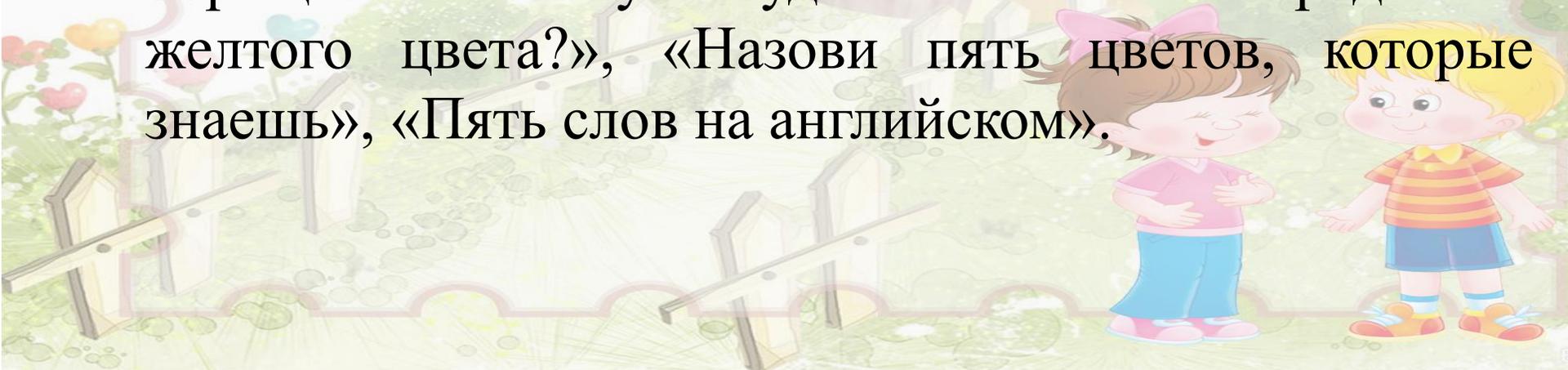
Мёрзнуть -
(согреваться).

5. Я знаю...

Цель: *развитие мышления, внимания, памяти.*

В эту игру мы играли обычно с мячом. Стучали им об асфальт и твердили: «Я знаю пять имен мальчиков: Сережа, Саша, Леня, Лева, Боря». Выбирать можно что угодно: города, страны, продукты, книжных героев и т.д.

Есть еще один вариант известной забавы. Все садятся в круг. Один из игроков садится в центр и обращается к кому-нибудь: «Назови пять предметов желтого цвета?», «Назови пять цветов, которые знаешь», «Пять слов на английском».



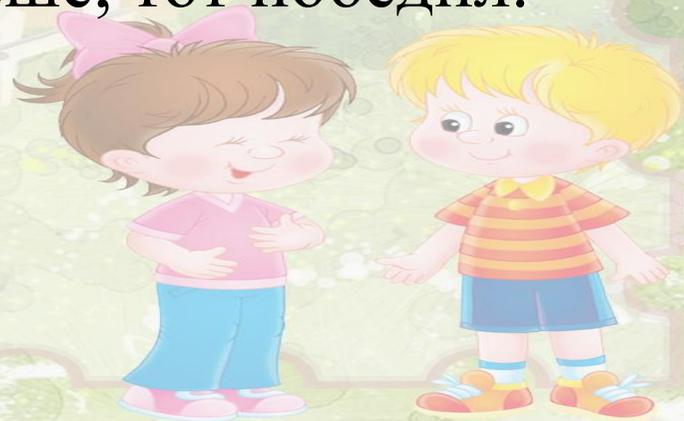


6. Первая и последняя буква

Цель: развитие мышления, наблюдательности

Водящий загадывает слово, называет первую и последнюю букву (имя существительное) и примерно описывает его, давая вначале несущественные характеристики, переходя к более существенным. Дети должны угадать это слово. Кто угадал, тот загадывает следующий.

Вначале игру может проводить педагог, за правильные ответы, раздавая фишки. У кого больше, тот победил.





7. Я иду в поход и беру с собой

Цель: развитие памяти и расширение словарного запаса.

Дети встают в круг. «Я иду в поход и беру с собой...»

- Рюкзак, - говорит первый ребенок, и передает мячик другому.

- Я иду в поход и беру с собой рюкзак и ложку, - говорит второй.

- Я иду в поход и беру с собой рюкзак, ложку и лодку, - говорит третий.

Также можно играть в сюжетные игры, придумывая сказку:

Жил-был на горе великан, однажды он попал в капкан (продолжает игрок), посадили его в чулан, и попался ему на глаза таракан.



8. Где я был?

Цель: учить образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

Предлагаем детям отгадать, где мы были. Говорим, что видели медуз, морских коньков, акул.

Спрашиваем:

— Где я была? (На море.)

Предлагаем:

— А теперь вы загадайте мне загадки. Расскажите, кого вы видели. Только надо называть тех, кого вы видели много, например, много волков или много бабочек. Главное в этой игре — не отгадывание, а загадывание.



9. Три линейки

Цель: учить ориентироваться на окончания слов при определении родовой принадлежности существительных.

Детям говорят, что на подносе есть разные предметы или предметные картинки. Нужно рассмотреть их и разложить на столе так, чтобы слева были те предметы, про которые говорят один, посередине — предметы, про которые говорят одна, справа — предметы, про которые говорят одно.

Сначала детям предлагают найти предметы, про которые мы говорим один. Ребенок выбирает предмет. Взрослый предлагает ему проверить себя: «Один совок—можно так сказать?» (Можно.)

Аналогичным образом раскладываются все предметы.





10. Испорченный телефон

Все садятся в ряд. Ведущий сообщает шепотом на ушко фразу первому телефонисту, а тот должен передать по цепочке всем остальным. Можно использовать скороговорки, загадки, чистоговорки, поговорки или для начала – отдельные слова.



11. Что ты делаешь? (Русская народная игра)

Активизировать в речи глаголы и глагольные формы, обозначающие профессиональные действия.

Игра проводится на улице. Ведущий назначает всем играющим, сидящим в кружке, работы: варить обед, печь хлеб, ремонтировать автомобиль, шить, вязать и т. д. Каждый участник выкапывает себе ямку, садится около, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке. Он задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит:

«Пеките все хлеб!» И все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять: «Хлеб пеку, хлеб пеку». В это время ведущий неожиданно обращается к кому-нибудь с вопросом: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную лично ему работу, например: «Платье шью». Если же он ошибется и назовет общую («Хлеб пеку») или замнется, то меняется местами с ведущим.



12. Почта (Русская народная игра)

• Соотносить глагол с действием, которое он обозначает. Выбирают (назначают по жребию) ведущего. Остальные игроки загадывают какое-нибудь одно действие. Между ним и остальными участниками игры завязывается диалог.

— Динь, динь, динь!

— Кто там?

— Почта.

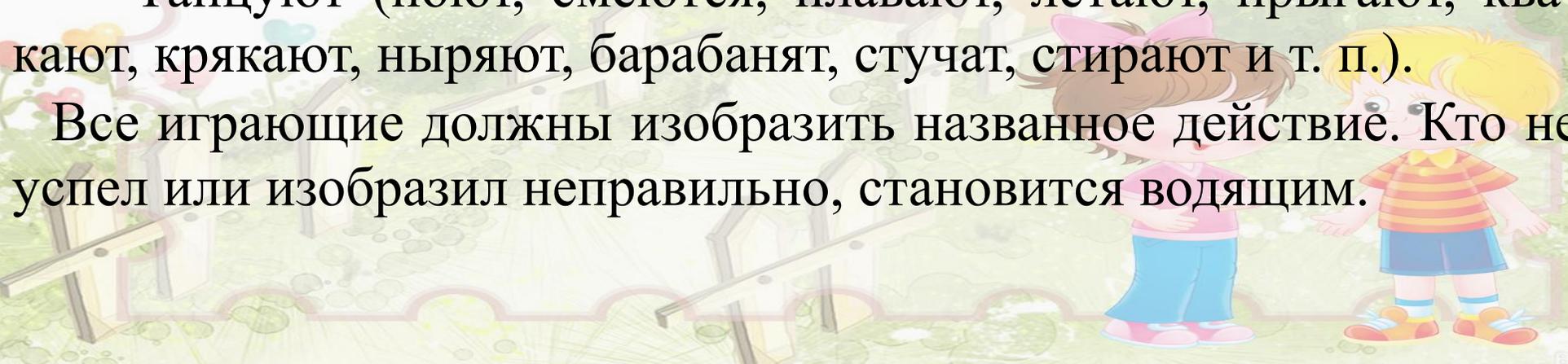
— Откуда?

— Из Рязани (любой город).

— А что там делают?

— Танцуют (поют, смеются, плавают, летают, прыгают, квакают, крикают, ныряют, барабанят, стучат, стирают и т. п.).

Все играющие должны изобразить названное действие. Кто не успел или изобразил неправильно, становится водящим.



13. Король (Русская народная игра)

• Соотнести движение со словом, обозначающим профессию, Кто-то из играющих по желанию становится королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и стговариваются, на какую работу они будут наниматься у короля.

Сговорившись, подходят и говорят:

Здравствуй, король!

— Здравствуйте! — отвечает король.

— Нужны ли вам работники?

— Нужны.

— Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщик, лесоруб, пахарь, землекоп, швея, повар, прачка и др.). Король должен сказать, что делает каждый, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к заранее назначенному месту. Король ловит их, и кого поймает, тот становится королем, остальные же идут снова стговариваться по поводу работ.

Если король назовет показанное неверно, дети повторяют движения, пока наконец он не определит все работы правильно. Ловить играющих король может только до тех пор, пока они не добегут до назначенного места. Если он не поймает никого, то остается королем на следующую игру. Главное в этой игре выбрать такую работу, которую трудно угадать, и таким образом заставить короля подольше исполнять свою роль.

14. Кузовок (Русская народная игра)

- Образовывать уменьшительно-ласкательные наименования. Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзинку и говорит соседу:
Вот тебе кузовок,
Клади в него то, что на -ок.,
Обмолвишься - отдашь залог.

Дети по очереди называют слова с ударным окончанием на -ок, например: «Я положу в кузовок клубок (замок, сучок, коробок, сапжок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок, колпачок, гребешок и т. п.). Слова повторяться не должны. Если кто-то ошибется, то кладет в корзинку залог. По окончании игры разыгрываются залого: корзинку накрывают платком, а кто-нибудь из детей вынимает залого по одному, предварительно спрашивая: «Чей залог вынется, что тому делать?» Дети по очереди назначают каждому залого выкуп, например попрыгать по комнате на одной ножке или загадку загадать, песенку спеть.

15. Отгадай кличку

Подбирать слова для характеристики игрушечных персонажей.

В гости к детям приходят игрушки, например, лисенок и щенок. Предлагают отгадать, как их зовут. Взрослый объясняет, что у гостей должны быть такие имена, чтобы можно было сразу догадаться, кто есть кто. Спрашивает:

- Как вы думаете, ребята, как зовут лисенка? Лисенок хитрый, хвост у него пушистый. Он рыжий, почти оранжевый, как солнышко. Догадались? Как можно звать лисенка? Лисенок, тебя зовут Рыжик? Когда все догадки будут высказаны, взрослый от лица лисенка подсказывает: «Меня зовут...», выбирает наиболее интересную кличку. Аналогично характеризуется щенок. Он веселый, смешной, хорошо прыгает, быстрый, черный как уголь. Дети подыскивают кличку для щенка. Щенок и лисенок предлагают детям загадки. Как зовут их друга-гнома (белочку, зайчика и т.д.), который всего стесняется? Который любит спать? Всегда ворчит? Без конца читает? Любит чистоту?

16. Это правда или нет?

- Находить неточности в тексте стихотворения.

Взрослый читает стихотворение Л. Станчева «Это правда или нет?», предварительно сказав детям, что они должны слушать внимательно, чтобы заметить, чего на свете не бывает.

**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?

Дети должны назвать все нелепицы и изменить текст так, чтобы стало правильно.



17. Какое слово заблудилось?

- Подбирать точные по смыслу слова.

Взрослый читает стихотворение. Дети должны заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:
Там ползет зеленый лук с длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите:

- Не забудьте об одном:

Обязательно примите десять цапель перед сном.

Жучка будку не доела. Неохота. Надоело.

Забодал меня котел, На него я очень зол.



18. Скажи по другому

- Подбирать к словосочетаниям слова, близкие по смыслу.

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать, какой мальчик? (Печальный, грустный.) Да, слова печальный, грустный—это слова, близкие по значению, слова-друзья»:

- Послушайте, какие я назову предложения.
- Дождь идет (льет).
- Мальчик идет (шагает).

Какое слово повторялось? Давайте попробуем заменить слово идет. Весна идет—как можно сказать по-другому? (Наступает.)

Далее даются аналогичные задания на следующие словосочетания: чистый воздух (свежий воздух); чистая вода (прозрачная вода); чистая посуда (вымытая посуда); самолет сел (приземлился), солнце село (зашло); река бежит (течет, струится); мальчик бежит (мчится, несется).

Как сказать одним словом: очень большой — громадный, огромный; очень маленький — малюсенький и т.д..

19. Нарисуем картину словами

•Развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать. Я прочту вам нежное стихотворение о зиме (весне, лете, осени), а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чем я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Под голубыми небесами
Великолепными коврами,
Блестя на солнце, снег лежит.

Буря мглою небо кроет,
Вихри снежные крутя;
То, как зверь, она завоет,
То заплачет, как дитя...

*Пришла, рассыпалась клоками,
Повисла на суках дубов;
Легла волнистыми коврами
Среди полей, вокруг холмов.*



20. Придумай сказку

• Самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

I вариант

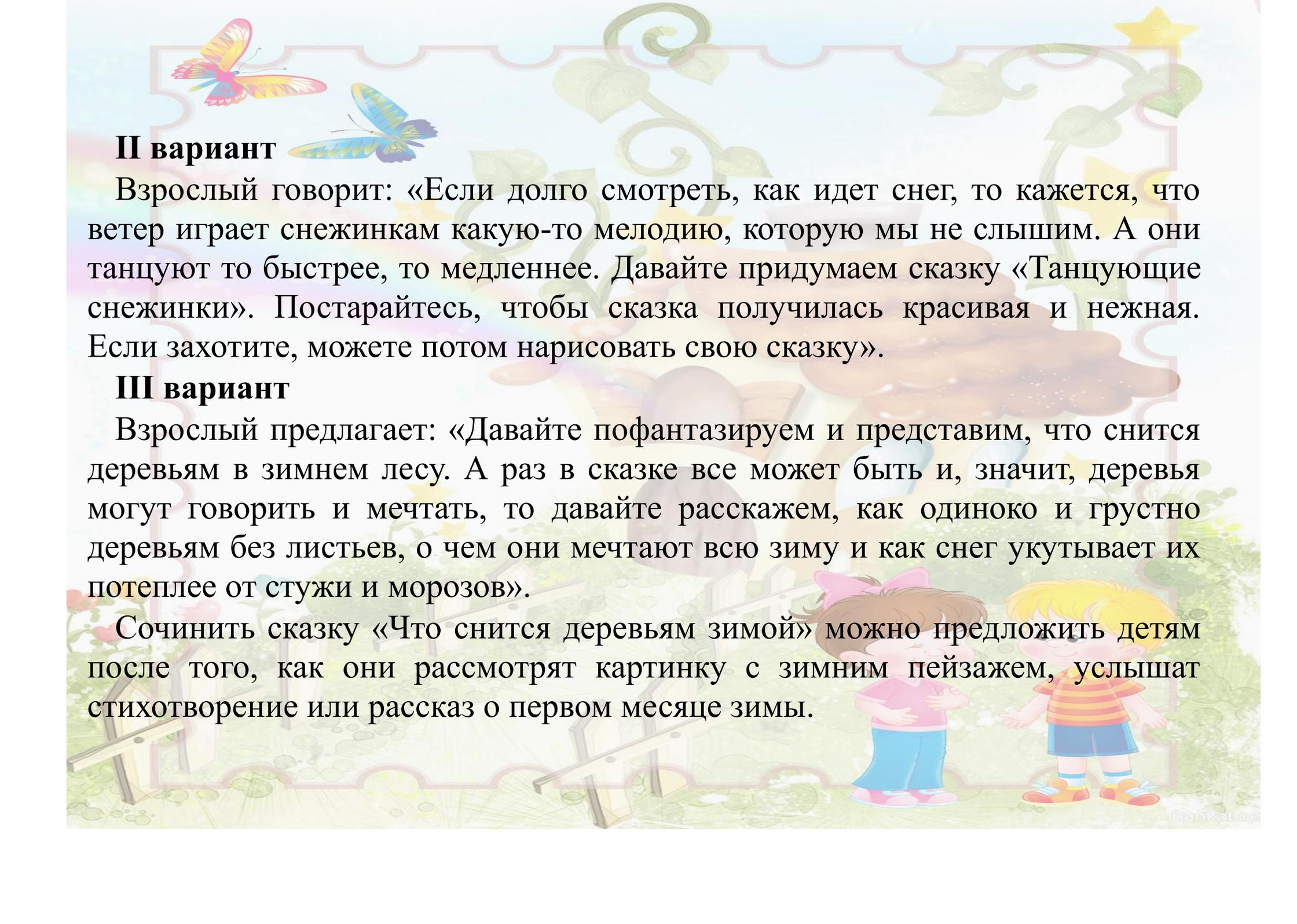
Взрослый выразительно рассказывает стихотворение Т. Белозерова «Подснежники»:

Плакала Снегурочка,
зиму провожая,
Шла за ней печальная,
всем в лесу чужая.

Там, где шла и плакала,
трогая березы,
Выросли подснежники —
Снегурочкины слезы.

Обращается к детям: «Вот такие ласковые слова нашел поэт, чтобы рассказать о подснежниках и весне. Если бы вы рисовали иллюстрацию к этому стихотворению, то что бы вы нарисовали? Попробуйте сами придумать сказку о подснежниках, такую же ласковую, как это стихотворение».



The background features a decorative border with a pink and green vine-like pattern. Two colorful butterflies, one yellow and pink, and one blue and purple, are flying in the upper left. A yellow star is in the upper right. The overall scene is bright and whimsical.

II вариант

Взрослый говорит: «Если долго смотреть, как идет снег, то кажется, что ветер играет снежинкам какую-то мелодию, которую мы не слышим. А они танцуют то быстрее, то медленнее. Давайте придумаем сказку «Танцующие снежинки». Постарайтесь, чтобы сказка получилась красивая и нежная. Если захотите, можете потом нарисовать свою сказку».

III вариант

Взрослый предлагает: «Давайте пофантазируем и представим, что снится деревьям в зимнем лесу. А раз в сказке все может быть и, значит, деревья могут говорить и мечтать, то давайте расскажем, как одиноко и грустно деревьям без листьев, о чем они мечтают всю зиму и как снег укутывает их потеплее от стужи и морозов».

Сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» можно предложить детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

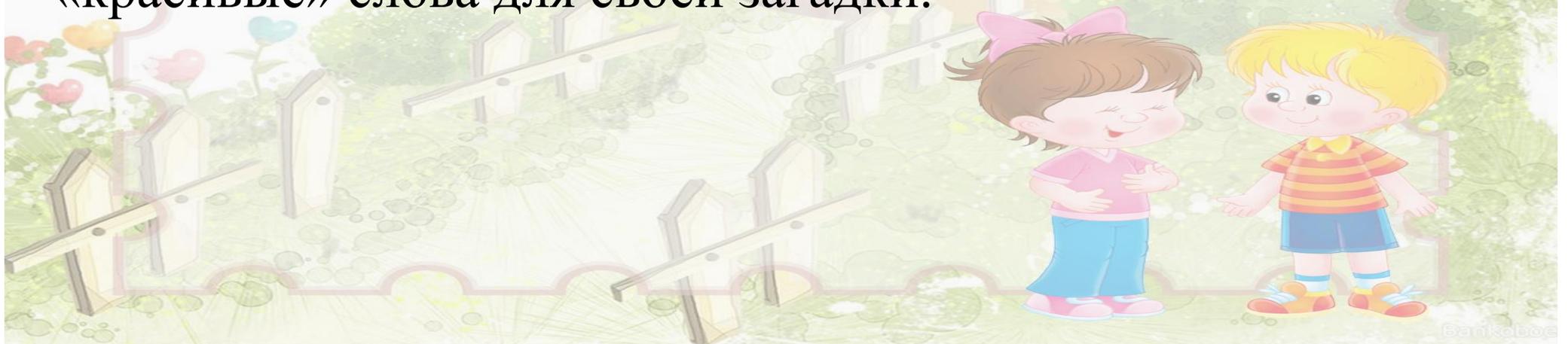


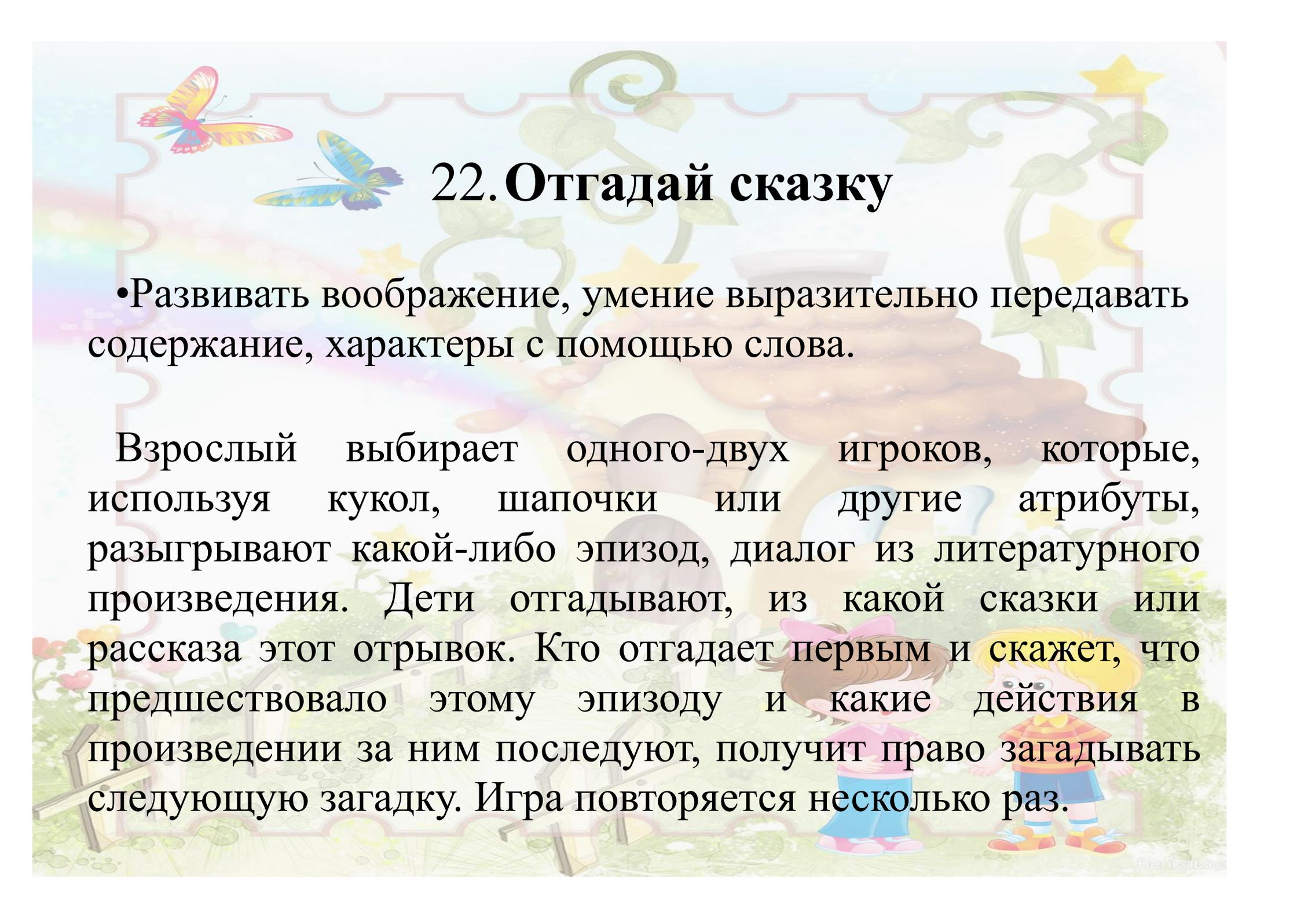
21. Загадка

• Выделять признаки предметов, придумывать загадки, используя образные слова и выражения.

У каждого игрока на столе картинка, перевернутая изображением вниз.

Задание: придумать загадку по картинке и загадать всем присутствующим. Выиграет тот, кто придумает самые интересные загадки, подберет сравнения, описания, «красивые» слова для своей загадки.

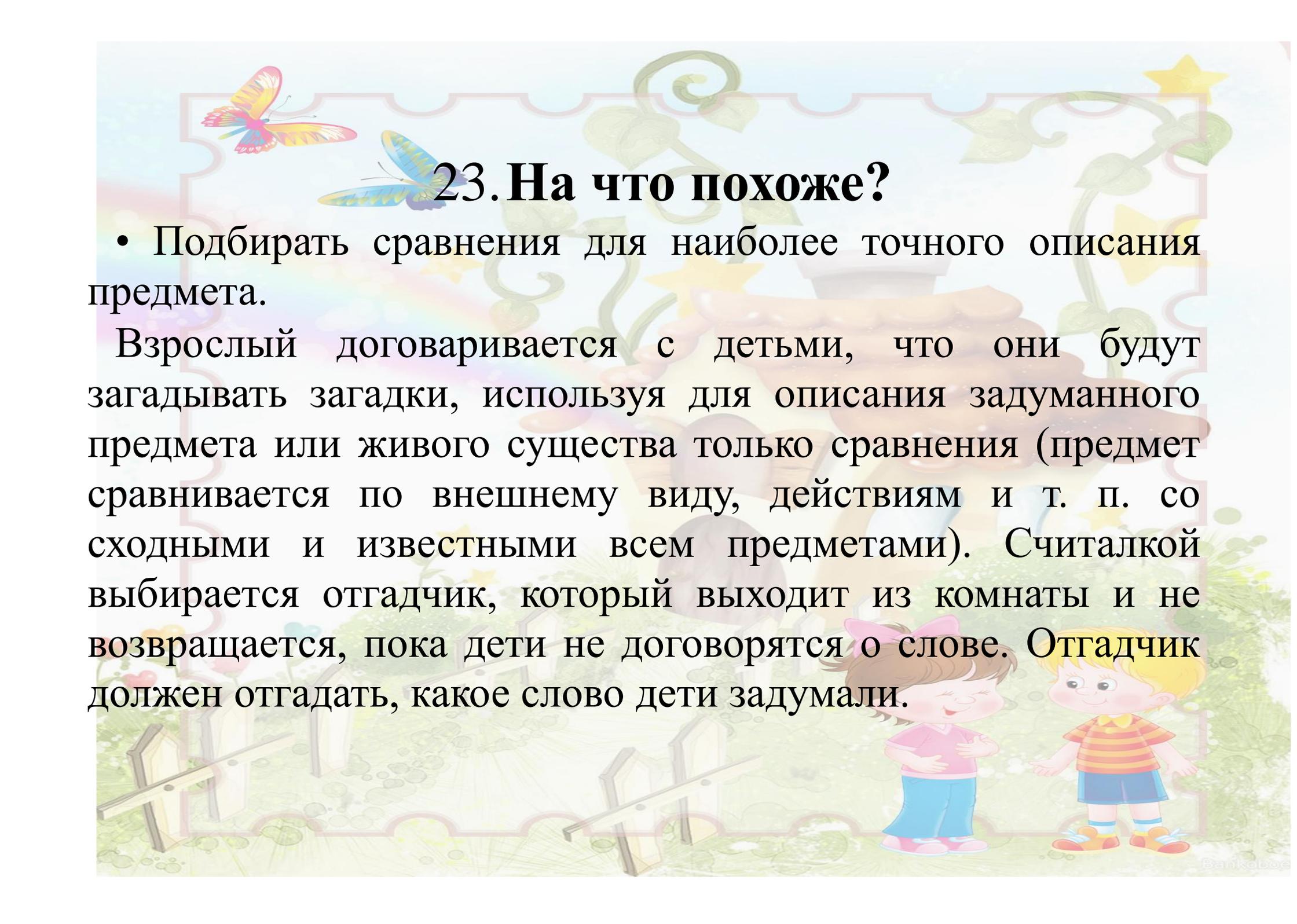


The background is a whimsical illustration. At the top left, two colorful butterflies (one yellow and pink, one blue and yellow) are flying. In the center, a large, brown, beanstalk-like structure rises from the ground. To the right, a green vine with leaves and yellow stars winds upwards. The entire scene is framed by a decorative, scalloped border.

22. Отгадай сказку

- Развивать воображение, умение выразительно передавать содержание, характеры с помощью слова.

Взрослый выбирает одного-двух игроков, которые, используя кукол, шапочки или другие атрибуты, разыгрывают какой-либо эпизод, диалог из литературного произведения. Дети отгадывают, из какой сказки или рассказа этот отрывок. Кто отгадает первым и скажет, что предшествовало этому эпизоду и какие действия в произведении за ним последуют, получит право загадывать следующую загадку. Игра повторяется несколько раз.

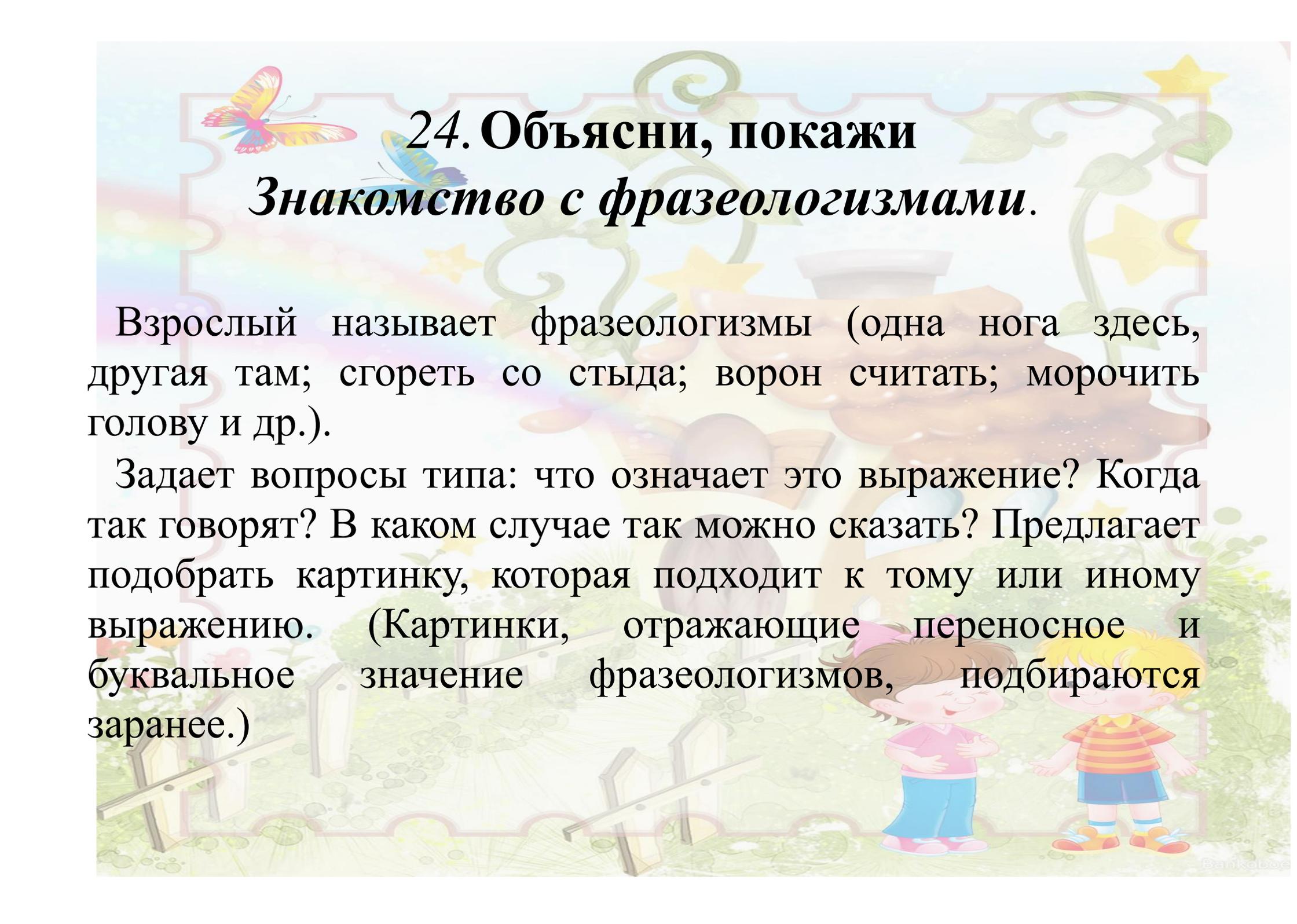


23. На что похоже?

- Подбирать сравнения для наиболее точного описания предмета.

Взрослый договаривается с детьми, что они будут загадывать загадки, используя для описания задуманного предмета или живого существа только сравнения (предмет сравнивается по внешнему виду, действиям и т. п. со сходными и известными всем предметами). Считалкой выбирается отгадчик, который выходит из комнаты и не возвращается, пока дети не договорятся о слове. Отгадчик должен отгадать, какое слово дети задумали.



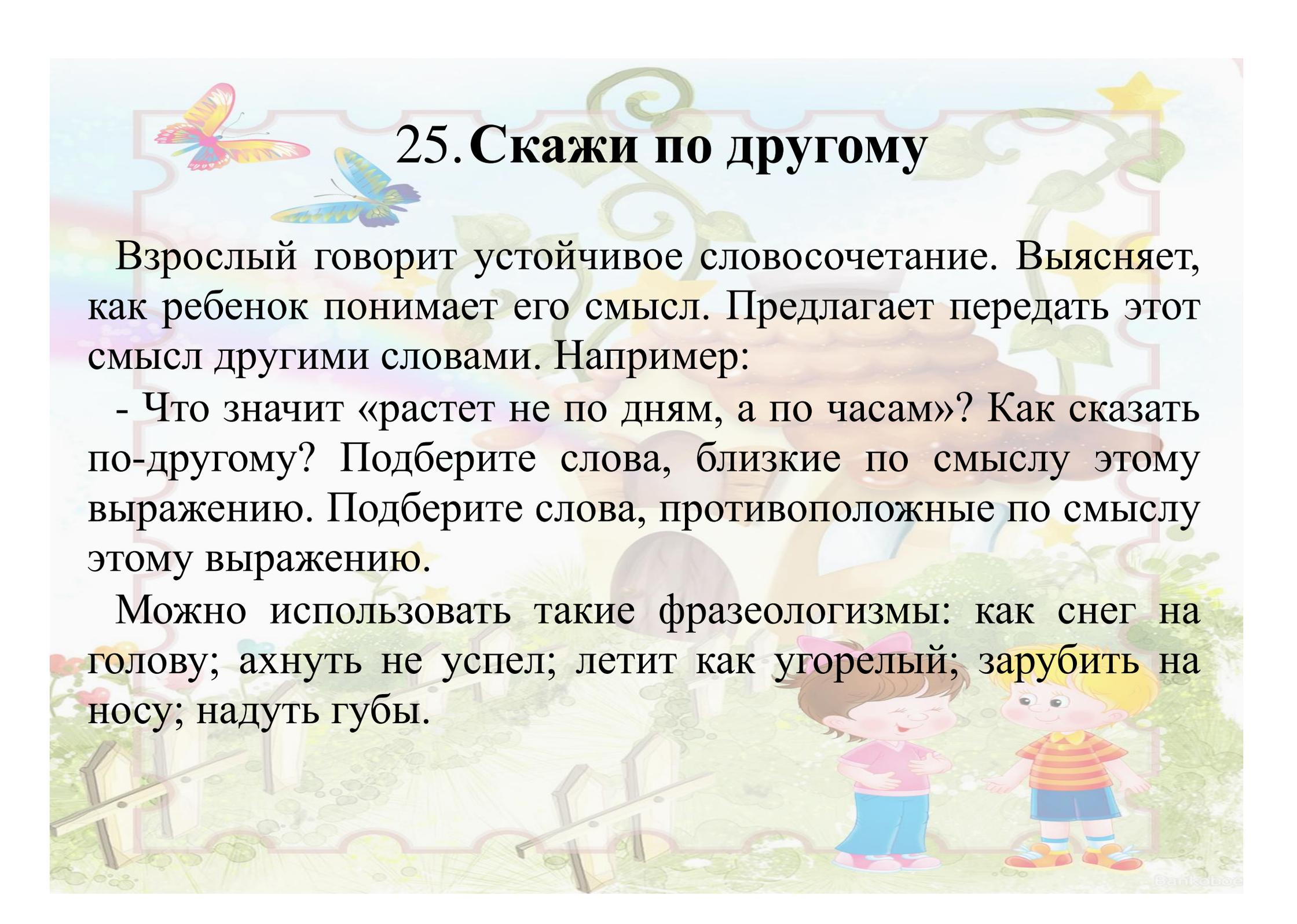


24. Объясни, покажи *Знакомство с фразеологизмами.*

Взрослый называет фразеологизмы (одна нога здесь, другая там; сгореть со стыда; ворон считать; морочить голову и др.).

Задаёт вопросы типа: что означает это выражение? Когда так говорят? В каком случае так можно сказать? Предлагает подобрать картинку, которая подходит к тому или иному выражению. (Картинки, отражающие переносное и буквальное значение фразеологизмов, подбираются заранее.)





25. Скажи по другому

Взрослый говорит устойчивое словосочетание. Выясняет, как ребенок понимает его смысл. Предлагает передать этот смысл другими словами. Например:

- Что значит «растет не по дням, а по часам»? Как сказать по-другому? Подберите слова, близкие по смыслу этому выражению. Подберите слова, противоположные по смыслу этому выражению.

Можно использовать такие фразеологизмы: как снег на голову; ахнуть не успел; летит как угорелый; зарубить на носу; надуть губы.



26. Почему так говорят

Взрослый обращается к детям:

— Давайте задумаемся, почему так говорят. Например, о неожиданном говорят «как гром среди ясного неба». Если человек видит, что будет дождь, гроза, какую он ждет погоду? (Дождливую.) А когда ясное небо, то какую погоду ждут? (Ясную, солнечную.) Если же случается что-то неожиданное, чего совсем не ждут, то так и говорят: как гром среди ясного неба.

— Попробуйте объяснить, почему так говорят: дрожит как осиновый лист. Не кленовый, не березовый, а осиновый. Вспомните, когда так говорят.



27. Ошибка

- Знакомиться с образными выражениями, находить смысловые неточности, ошибки.

Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу веселых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы:

— «Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели». Почему вы смеетесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?

— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать правильно?

— «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?

— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Все ли здесь правильно? Как нужно сказать?

28. Балда

Первый игрок называет букву, следующий добавляет букву спереди или сзади названной буквы и т.д. Проигрывает тот, кто назовет целое слово. Буквы нужно подставлять не абы как, добавляя очередную букву, вы должны иметь в виду какое-то определенное слово, в котором встречается названная Вами комбинация букв. Если тот, кто должен назвать очередную букву, не может придумать ни одного слова с комбинацией букв, которая сложилась перед его ходом, он должен сдаться. В этом случае игрок, который назвал последнюю букву, должен сказать, какое слово он имел в виду, если слово он назвать не может, то проигрывает сам, если назвал – проигрывает тот, кто сдался. Тот, кто проигрывает первый раз получает букву Б, второй раз – А и т.д., пока не получится слово Балда. Тот, кто первым станет Балдой, проигрывает окончательно.



29. 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.

Остальные дети должны отгадать о каком животном идет речь.



30. Отвечай быстро!

Водящий вытягивает картинку с изображением предмета и называет три прилагательных, обозначающие его характерные признаки - цвет, вкус, размер, форму и т.п. Остальные дети должны быстро назвать предмет, подходящий этим признакам:

Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)

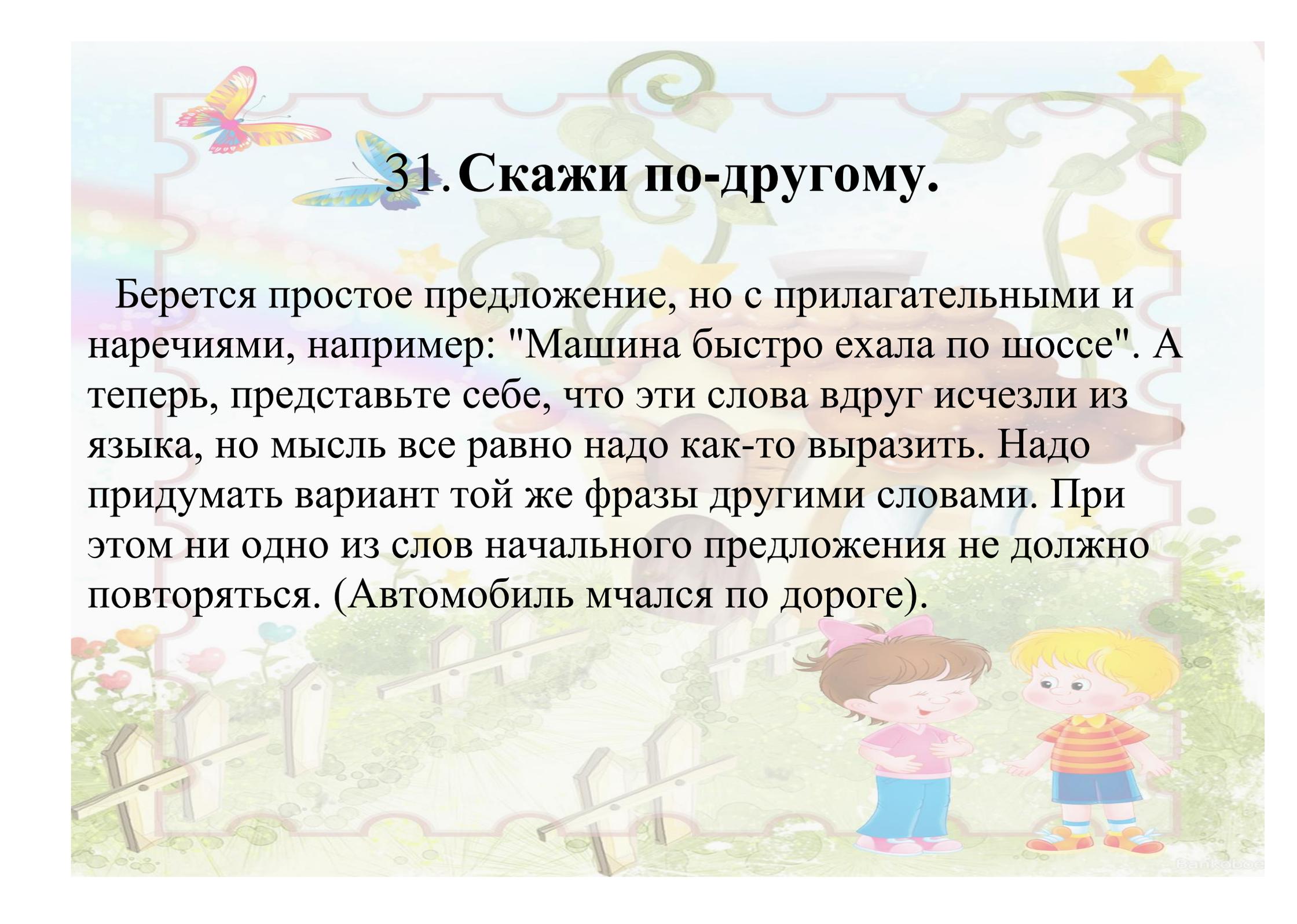
высокий, прочный, кирпичный ... (дом)

рыжая, пушистая, хитрая... (лиса)

зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)

Кто отгадает первым, становится водящим.





31. 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).



32. В чем причина?

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



33. Назови слово

Местоимения. Взрослый бросает мяч называет местоимение. Задача ловящего мяч назвать слово, соответствующее названному местоимению. Пример: она - картина; он - чемпион; оно – солнышко, они – цветы, мы – дети.

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

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

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

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

в) погода, пианино, число, фабрика...

Приставки. Задание: подобрать слову подходящее «начало» (приставку). Пример: рвать -нарвать, прервать, оборвать.

а) сесть, зреть, ходить, брать, гнать, делать, сыпь

б) жалостный, шитый, внук, селение, ход...

34. Тройная чепуха

Правила игры: каждый выбирает букву, которая ему нравится, и старается придумать смешную фразу из трех и более слов таким образом, чтоб каждое слово начиналось с выбранной буквы.

Ультрамариновая устрица уморила усатого удава.
Красный крокодил кидал кривые кактусы к куче
коричневых колючих кошек крутя крабовое
колекционное колечко.

Синий сурок скинул серый стационарный след с
сиренневого солнца сушеную, солёную сову словно
старый садовый сонный стол, стирающий северную
скалистую серу



35. Для чего нужен?

Где и для чего можно применять предмет, который я назову?

Например: кнопка

- § для прикрепления бумаги к доске;
- § можно бросить в окно, чтобы подать сигнал;
- § сдать в металлолом;
- § провести маленький круг (окружность);
- § положить на стол и т. д.

Гвоздь — .., ботинок — .., помидор — .., шнурок — ..,
одеяло — ...





36. «Какой?», «Какая?», «Какие?»



Уточнение связи прилагательных с существительными.
Например: трава — какая она? — Зеленая, мягкая, шелковистая, высокая, изумрудная, густая, скользкая, сухая, болотная ...



37. Игры на подбор слов

Подобрать как можно больше названий предметов (существительных) к названию действия (глаголу).

Бежит: кто? (человек, собака...); что? (река, ручей, молоко, время).

Идет: кто? (девочка, кошка...); что? (время, дождь, снег, град).

Растет: кто? (ребенок, щенок...); что? (дерево, цветок).

Подобрать как можно больше слов, которые отвечают на вопрос «что делает?», к названиям животных.

Курица кудахчет, квохчет, клюет, кормит, созывает, несется.

Собака лает, рычит, ласкается, кусается, бегаёт, сторожит, охраняет, спасает, скачет, грызет.

Кошка царапается, мурлычет, трется, мяукает, ловит, царапается, играет, облизывается, крадется.

Побеждает тот, кто назовет последним слово-прилагательное.

Придумать как можно больше слов, отвечающих на вопросы «Кто?», «Что?»; «Что делает?», «Что делают?»; «Какой?», «Какая?», «Какие?». По определенной лексической теме.

Выигрывает тот, кто придумает больше слов.



38. Конец слова за тобой

Взрослый предлагает слог, а дети называют слова начинающиеся с этого слога. Выигрывает то, кто последним назовет слово. Дальше он предлагает слог.

39. Отгадай слово

Выбирают водящего. Он загадывает слово и называет первый слог. Дети подбирают слова пока не отгадают нужное слово. Отгадавший загадывает следующий.



40. Цепочки слов.

Дети стоят образуя круг. Один из них первым говорит слово четко по слогам, рядом стоящий должен назвать слово начинающееся с последнего звука слова только что прозвучавшего. Если ребенок не может назвать слово, слишком долго думает или повторяет уже звучавшее слово он выходит из круга. Дети, вышедшие из круга, наблюдают за ходом игры. В конце все поздравляют победителя.



41. Голуби – синицы

Игра на внимание, кто больше заметит ошибок в стихотворении.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Голуби, синицы,

Мухи и стрижи...

Аисты, вороны,

Галки, макароны,

Сойки и ужи.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Голуби, синицы,

Чайки, пеликаны,

Утки, гуси, совы,

Майки и орланы.

Ласточки, коровы,

Цапли, соловьи,

Окуни и воробьи.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Голуби, синицы,

Лебеди, куницы,

Чибисы, чижи,

Галки и стрижи,

Чайки и моржи.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Голуби, синицы,

Палки и стрижи,

Бабочки, чижи,

Аисты, кукушки,

Даже совы – сплюшки,

Лебеди и утки -

И спасибо шутке!



41. Волшебные прыгалки

Дети строятся в две шеренги. Ребенок, исполняющий роль ведущего, произносит какое-нибудь слово, а двое, стоящих впереди шеренги, должны быстро сказать, сколько частей в названном слове, и сделать вперед столько же прыжков, сколько слогов в слове. Воспитатель и остальные дети – жюри. Они отмечают правильность выполняемых действий. Если кто-то из детей неправильно отпрыгал, он должен встать в конец своей шеренги. Те, кто все выполнил точно, переходят в другой конец площадки. Чтобы игра протекала живо, без пауз, на роль ведущих выбирают наиболее смекалистых детей или заранее договариваются с ними, какие слова они будут называть. Ведущих меняют через каждые два – три слова.

