



**Картотека**  
**словесных игр**

### **Словесно-дидактическая игра «Радио»**

**Цель:** воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей.

**Игровое правило:** слушать и не мешать товарищам.

**Игровое действие:** воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня,

мы будем играть в новую игру, называется «Радио». Знаете ли вы человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет рассказывать детям нашей группы. Он будет описывать кого-нибудь из героев русских народных сказок, а мы с вами будем угадывать. Сначала я буду диктором, слушайте! Внимание! Внимание! Угадайте, из какой сказки этот герой. Зубки у неё острые, шубка тёпленькая, рыженькая, она красивая, лукавая, коварная. Кто же это? Какие вы знаете сказки, в которых героиней была бы лиса? («Лиса и журавль», «Лиса и волк», «Теремок» и т.д.)

### **Словесно – дидактическая игра «Сказочные клубочки»**

**Цель:** развитие памяти, речи детей.

**Игровое действие:**

**Вариант 1:** Воспитатель даёт задание: «Сколько сказок свернулось

в клубок?»: «Жили-были дед и баба, и была у них курочка Ряба. Раз снесла яичко курочка Ряба. Положила бабка его на окошко студиться. А дед пошёл тянуть репку. Тянет, потянет, а вытянуть не может.» («Курочка Ряба», «Колобок», «Репка».)

**Вариант 2:** Угадай сказку по трём словам:

1) Коза, козлятки, волк («Волк и семеро козлят»).

2) Алёнушка, козлёнок, колодец («Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»).

### **Словесно- речевая игра «Расскажи сказку по другому»**

**Цель:** научить рассказывать сказку от начала до конца от лица сказки или предмета»

**Игровое действие:** сегодня мы будем рассказывать сказку по другому. Послушайте, я расскажу вам сказку «Колобок» от лица тропинки, проходящей рядом с домом: «Я- тропинка извилистая. Недалеко от меня дом стоит красивый. Слышу я, что как-то раз Дед Бабке говорит: «Бабка, испеки колобок». Долго не было Бабки, смотрю, она к окну подошла и положила колобок, чтобы он остыл немножко. Колобок лежал, лежал, а потом упал на меня и покатился. Он был тепленький, мягкий, кругленький. Катится, катится, а навстречу ему зайчик ... и т.п. таким образом, рассказываем сказку до конца, применяя знания о произведениях художественной литературы на практике.

### Игра «Доскажи словечко»

Каждый тут у нас талант  
– И певец, и... (музыкант).  
Хватит кукситься, скучать,  
начинаем... (танцевать).  
Если танцы надоели,  
покачайтесь на... (качелях).  
И качаться надоело?  
Принимаемся за... (дело).  
Лучше уж за стол присесть  
и мороженое... (съесть).  
Все наелись, детвора?  
Поиграть тогда... (пора)!

### 3. Тренировочное задание «Игра в рифму».

- Я буду говорить слово и одновременно бросать вам мяч. Кто поймает мяч, должен будет сказать мне рифму к этому слову. (День, дом, шина, кот, печка, гармошка, букашка, корзина, баран, воробей, грачи).

### 4. Физкультминутка

- Устали?

Для здоровья, не для шутки,  
Проведем физкультминутку.

- «Буриме».

"Буриме" (в переводе с французского) означает стихотворение, обычно шуточного характера на заранее заданные рифмы, которые нельзя ни переставлять, ни изменять и которые должны быть связаны осмысленным текстом. Эта литературная игра возникла во Франции в ХУП в. Как же в нее играют?

Допустим, стихотворцу задают рифму "лето - конфета".

### Ассоциативный куст.

- Что вам вспоминается при слове «лето»?
- А при слове «конфета»?
- Кто уже придумал стихотворение?

Вот и растаяло звонкое лето,  
Как будто сладкая конфета!

Или такое:

Где ты, где ты, наше лето?  
Вкус твой мятный, как конфета...

Или: Ты – праздник, ты – песня, ты – сказка, о, лето!..

Ты – самая вкусная в мире конфета!

- С чем сравнил автор конфету?
- Что сделало лето? Так может быть?
- Какие приемы использованы в двух следующих стихотворениях?

### Работа в группах.

Для дальнейшей работы мы разобьемся на группы. Придумайте группами свои буриме. Я думаю, что одна голова хорошо, а несколько – лучше.

Предлагаю такие варианты рифмы: «школьный – вольный», «привет – лазарет», «в лесу – принесу», «роса – небеса»; «раскраски-сказки»; «мотылёк – ветерок»; «у реки – глубоки»; «ворчуны – шалуны», «одна - у окна», «пес – принес», «бегу – помогу».

Каждая группа выбирает сама рифму с которой будет работать. Если получится быстро справиться с заданием, сделайте тоже самое с другой рифмой. Не забудьте составить ассоциативный куст. Он вам поможет в стихосложении.

#### **Буриме на 4 сроки.**

Варианты рифм: природа-погода,  
года-народа; лён - пень, глубоко- широко; волос- голос трава-мурава;  
небеса - чудеса дом - углом; птица - водица сад - водопад; цапли-капли  
небес--лес.

#### **«СЛОВА, СЛОВА, СЛОВА»**

Ведущий называет слово: «лес». Ребята могут сказать ему в рифму: «чудес»; «исчез»; «залез»; «пресс» и т. д. В стихотворении могут содержаться любые другие слова, главное – чтобы оно получилось забавным и интересным. Желательно, чтобы каждый попробовал свои силы в сочинительстве и придумал что-нибудь наподобие:

Однажды в лес зашел индюк.

Много чудес он увидел вдруг.

Ему понравился так лес,

Что вскоре наш индюк исчез...

Наверное, в дупло залез.

#### **РАССКАЖИ О СЕБЕ В СТИХАХ**

Выбирается ведущий, чтобы следить за ходом игры и подвести итоги. Условия следующие: ведущий обращается к кому-то из ребят и предлагает ему рассказать о себе в стихах. Игрок может подумать некоторое время, а может сразу попытаться сочинить стихотворение о себе. Допустимо в своем «опусе» использовать строчки из известных стихотворений. Например:

Меня зовут Татьяна.

Люблю я постоянно

Играть в веселый мячик,

Но никогда не плачу.

### **«Скажи по-другому»**

Дидактическая задача. 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 назовёт.

«Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

«Красивый» - «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

### **«Подбери слово»**

Дидактическая задача: 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, будёновку». «Надеть пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки» и т.д.

### **«Первоклассник»**

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Собирать предметы по сигналу.

Игровое действие. Соревнование – кто быстрее соберёт в портфель все необходимое для школы.

Ход игры. На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. После краткой беседы о том, что дети подготовительной группы скоро пойдут в школу, и что они будут сами собирать в портфели все необходимое для учебы, они начинают игру выходят к столу двое играющих; по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей.

В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то, что не только быстро надо всё складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

### **«Кузовок»**

Дидактическая задача: Развивать слуховое внимание, активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Игровые правила. В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

Игровые действия. Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет, кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием, платит фант, который затем отыгрывается.

Ход игры. Играющие усаживаются за столом. Воспитатель ставит на стол корзинку, затем спрашивает:

- Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например: замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок, коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу, и передаёт своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на -ок, и передаёт кузовок дальше.