

## Понятие игры

**Игра́** — вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит как в её результате, так и в самом процессе.

Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Игра воспроизводит стабильное и новационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры - в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка.

Функциональность игры идет от запросов социальной практики, от психофизиологических потребностей растущего ребенка и редуцирования человеческой деятельности им. Функция игры - ее разнообразная полезность.

Наиболее важными *функциями игры* являются следующие:

- социокультурное назначение игры;
- функция межнациональной коммуникации;
- функция самореализации ребенка в игре как полигоне человеческой практики;
- коммуникативная функция игры;
- диагностическая функция игры;
- игротерапевтическая функция игры;
- функция коррекции в игре;
- развлекательная функция игры.

## Классификация игр

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны по содержанию и организации, правилам, характеру проявления детей, по воздействию на ребенка, по видам используемых предметов, происхождению

и т.д. Все это затрудняет классификацию детских игр, однако для правильного руководства играми группировка их необходима.

Наибольшее распространение в педагогике имеет деление игр на две большие группы: творческие игры и игры с правилами. Содержание творческих игр дети придумывают сами, отражая в них свои впечатления, свое понимание окружающего и отношение к нему. Игры с правилами создаются и вносятся в жизнь детей взрослыми. В зависимости от сложности содержания и правил, они предназначаются для детей разного возраста.

В свою очередь, обе группы игр имеют свои разновидности.

Общепринятый подход: делить все игры детей на три большие группы:

- игры с готовыми “жесткими” правилами;
- игры “вольные”, правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условий игры и возникающие по ее ходу.

Данное деление условно, так как практически в любой игре есть “вольное” творческое начало и присутствуют правила или наметки на правила.

Дидактические игры. Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогической школой в целях обучения и воспитания детей. Дидактические игры направлены на решение конкретных задач в обучении детей, но в то же время в них появляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Дидактические игры способствуют развитию у детей психических процессов.

### **Структурные компоненты дидактической игры**

Выделяются следующие структурные составляющие дидактической игры:

- дидактическая задача;

- игровые действия;
- правила игры;
- результат.

**Дидактическая задача** определяется целью обучения и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отображает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих учебных предметов закрепляется умение составить из букв слова, отрабатываются навыки счета.

**Игровая задача** осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка.

**Игровые действия** – основа игры. Чем разнообразней игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи.

**Правила игры.** Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

**Подведение итогов** – результат подводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды – победительницы и т.д. При этом необходимо отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы. Так как именно с их помощью решаются дидактические задачи.

Цель дидактических игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Из сказанного выше можно сформулировать основные функции дидактических игр: функция формирования психических новообразований; функция формирования собственно учебной деятельности; функция формирования навыков самоконтроля и самооценки; функция формирования адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей.

### **Виды дидактических игр**

Все дидактические игры можно разделить на три основных вида:

- игры с предметами (игрушками, природным материалом);
- настольные печатные;
- словесные игры.

**Словесные игры** отличаются тем, что процесс решения обучающей задачи осуществляется в мыслительном плане, на основе представлений и без опоры на наглядность. (**Представление**—это процесс мысленного воссоздания образов предметов и явлений, которые в данный момент не воздействуют на органы чувств человека).

Поэтому словесные игры проводят в основном с детьми среднего и преимущественно старшего дошкольного возраста. Среди этих игр много народных, связанных с потешками, прибаутками, загадками, перевертышами, часть из которых доступна и малышам в силу образности речевого оформления, построенного на диалоге, близости по содержанию детскому опыту. Помимо речевого развития, формирования слухового внимания с помощью словесных игр создается эмоциональный настрой, совершенствуются мыслительные операции, вырабатываются быстрота реакции, умение понимать юмор. В основе словесных игр лежит накопленный опыт детей, их наблюдения.

Задача этих игр состоит в систематизации и обобщении. Они применяются на этапе закрепления и повторения знаний детей («Летает - не

летает», «Третий лишний», «Назови одним словом», «Кому, что нужно?» и др.).

Дети старшего дошкольного возраста обладают значительным игровым опытом и настолько развитым мышлением, что они легко воспринимают чисто словесные объяснения игры. Лишь в отдельных случаях требуется наглядный показ. С детьми этого возраста проводятся дидактические игры со всей группой, с небольшими подгруппами. У них, как правило, складываются коллективные взаимоотношения на почве совместных игр. Поэтому с группами старшего возраста уже могут быть использованы в игре элементы соревнования.

Как отмечает А.И. Сорокина, словесные игры используются с детьми старшей группы для формирования мыслительной деятельности, самостоятельности в решении задач. Эти игры способствуют подготовке детей к школе: развивают умение внимательно слушать педагога, быстро находить нужный ответ на поставленный вопрос, точно и четко формулировать свои мысли, применять знания в соответствии с поставленной задачей.

С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребенок преодолевает легко, не замечая, что его учат (А.Н. Леонтьев).

Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе их условно можно объединить в четыре основные группы. В первую группу входят игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные признаки предметов, явлений: "Отгадай-ка", "Магазин" и т.д.

Вторую группу составляют игры, используемые для развития умения сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения: "Похож – не похож", "Кто больше заметит небылиц" и другие.

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей

группе: “Кому что нужно?» “Назови три предмета”, “Назови одним словом” (см. приложение ).

В особую четвертую группу, выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления: «Краски», «Летает, не летает» и другие.

В каждой группе определены общие мыслительные задачи. Так, например, известно, что сравнивать предметы детям легче, чем обобщать и классифицировать их, поэтому игры на 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.

Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка, а для взрослого – это способ обучения.

### **Игры, воспитывающие умение выделять существенные, главные признаки предметов, явлений**

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 прутиков, 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.

### **"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. 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? 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.

### **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 сходство. «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 едят, 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. 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.

### **"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»<sup>1</sup>. В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит 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 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 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 бывала. 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».

### **"Что изменилось?"**

Цель: упражнять в умении выделять в конкретных предметах знакомые признаки величины и, в соответствии с ними, соотносить размеры предметов по памяти.

Материал: игрушки, предметы.

Ход игры: Воспитатель рассматривает с детьми предметы на столе и просит охарактеризовать каждый из них по всем признакам величины. Затем предлагает запомнить расположение предметов. Водящий отворачивается, меняется порядок расположения предметов (убирается, заменяется, или добавляется новый). Например, воспитатель убирает толстую книжку и кладёт тонкую и т. д. Ребёнок должен отметить не только изменившуюся ситуацию, но и определить величину предмета.

### **"Что было, что есть, что будет?"**

Цель: Закрепление временных понятий в активном словаре ребенка, развитие мышления.

Ход игры. Мы, конечно, не забыли, кем еще вчера вы были. Знаем мы с тобой о том, что бывает с кем потом.

Ведущий, бросая мяч детям, задает вопросы: «Кем (чем) будет — яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука,

железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый» и т. д. Дети, бросая мяч обратно, могут дать несколько вариантов ответа. Например: «Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница».

### **Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам**

Классификация — это мыслительное распределение по классам в соответствии с наиболее существенными признаками. Используя игры данной группы можно сформировать следующие умения:

1. Умение относить конкретный объект к заданной взрослым группе и, наоборот, выделять из общего понятия единичное. Чтобы уметь относить конкретный объект к заданной взрослым группе (например, тарелку — к группе «посуда») или выделить из общего понятия единичное (например, «игрушка» — это пирамидка, машинка, кукла) дети должны знать обобщающие слова, только при этом условии возможно осуществление обобщения и последующей классификации.

2. Умение группировать объекты на основе самостоятельно найденных общих признаков и обозначить образованную группу словом. Развитие этого умения происходит обычно в несколько этапов. Сначала ребёнок объединяет предметы в одну группу, но назвать образованную группу не может, так как недостаточно хорошо осознаёт общие признаки этих предметов. На следующем этапе ребёнок уже делает попытки обозначить сгруппированные предметы, но вместо родового слова использует название одного из предметов группы (черешня, вишня, клубника — «черешни») или указывает на действие, которое может производить предмет или можно производить с предметом (кровать, стул, кресло — «сидеть»).

3. Умение распределять объекты по классам. Такое распределение всегда имеет относительный характер, поскольку многие объекты, вследствие своей сложности, не могут быть причислены только к какому-

нибудь одному классу. Всё зависит от основания, по которому проводится классификация.

### **"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 основной признак 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 игру можно усложнить, предложив называть не один, а два или несколько предметов.

### **"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.

### **" Вопрос - ответ"**

Цель игры. Знакомить с отношениями между предметами и понятиями, например: «род-вид». (Знакомим с родовидовыми отношениями.)

Заготовьте вопросы, сталкивающие родовой (деревья, кустарники, цветы, рыбы, птицы, ягоды, овощи, животные) и видовой признак предметов (береза, дуб, шиповник, сирень, карась, щука, ворона, голубь, малина, картофель, лук, лев, собака.) Вопросы можно построить следующим образом:

Чего в лесу больше - деревьев или берез?

Чего в поле больше - цветов или васильков?

Чего в саду больше - кустарников или кустов смородины?

Чего в реке больше - рыбы или карасей? И т. д.

В результате таких упражнений дети должны четко усвоить, какие представители вида входят в пределы рода, что понятие род всегда шире, чем понятие «вид». Каждый ребенок должен также понять, что все представители какого-либо рода имеют общее присущие только ему признаки, именно поэтому признаку и другим признакам происходит объединение видовых понятий в род.

### **"Рыба, птица, зверь".**

Цель игры. Закреплять знания детей о животном мире, умение классифицировать, развивать слуховое восприятие, мышление, внимание.

Ход игры. Воспитатель бросает ребенку мяч, произносит одно из слов (рыба, птица, цветок, зверь, ягода, дерево, фрукт). Ребенок, поймав мяч должен называть подобрать видовое понятие к родовому. Например: рыба-окунь; птица-сокол; зверь - медведь.

### **"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.

### **"Назови одним словом"**

Цель игры. Формирование умения обобщать представленные объекты по заданному основанию

Ход игры. Воспитатель перечисляет предметы, а ребёнок заменяет их одним обобщающим словом.

-бабочка, жук, комар, муха, пчела, стрекоза – это... (насекомые);

-берёза, дуб, ель – это... (деревья);

-скворец, снегирь, сова, сорока – это... (птицы);

-брусника, земляника, малина, смородина – это... (ягоды).

- тарелки, чашки, сковородки, кастрюли? (Посуда)

- диван, кровать, стол, стул, шкаф? (Мебель)

-молоко, хлеб, мука, сыр, колбаса? (Продукты)

- валенки, сапоги, ботинки, сандалии, чешки? (Обувь)

- самолёт, поезд, машина, трактор, корабль? (Транспорт)

Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт - ..., птицы - ...

### **"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.

### **"Четвертый лишний"**

Цель игры. Развивать слуховое внимание, слуховую память, логическое мышление.

Ход игры. Воспитатель произносит ряд слов. Ребёнок запоминает слова, повторяет их за воспитателем и называет, какое слово лишнее и почему.

Например: Скаты, водоросли, акула, морской конёк. — Лишнее слово «водоросли», потому что оно называет растение, а все остальные слова — названия морских животных.

Щука, акула, кит, дельфин. — Лишнее слово щука, потому что оно называет речную рыбу, а все остальные слова — названия морских животных.

«Лишнее» слово среди имен существительных:

стол, шкаф, ковер, кресло, диван;

пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа;

- «Лишнее» слово среди имен прилагательных:

грустный, печальный, унылый, глубокий;

храбрый, звонкий, смелый, отважный;

- «Лишнее» слово среди глаголов:

думать, ехать, размышлять, соображать;

бросился, слушал, ринулся, помчался;

Усложнение: На этом этапе в задание вводится конфликтная ситуация.

- жёлтый шар, жёлтое яблочко, жёлтая груша, оранжевый мандарин;

- большой апельсин, большая репа, большая груша, маленькое яблоко;

- помидор, редис, красное яблоко, свёкла;

- красное яблоко, морковка, помидор, редис;

### **"Кто назовет больше 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.

### **"Кому что нужно"**

Цель игры. Упражнять 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.

### **"Я знаю пять, шесть... имен девочек (мальчиков)"**

Цель: расширение словарного запаса детей за счет употребления обобщающих слов, развитие быстроты реакции, ловкости.

Ход игры. Раз и два, и три, четыре — Все мы знаем в этом мире.

Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю пять имен мальчиков: Саша, Витя, Коля, Андрей, Володя». Можно использовать следующие виды движений: бросание мяча об пол одной или двумя руками и ловля двумя руками; бросание мяча вверх двумя руками и ловля двумя руками; отбивание мяча правой и левой рукой на месте.

Для игры рекомендуется использовать следующие общие понятия: имена девочек, названия деревьев, страны, города, реки, фрукты, овощи, продукты, одежда, обувь, мебель, ягоды и др.

**Игры, развивающие быстроту, гибкость мышления, чувство юмора, воспитывающие самообладание.**

### **"Краски"**

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

Ход игры. Считалками выбираются *продавец* и *покупатель*. Все остальные *краски*. Каждая *краска* загадывает свой цвет и тихонько сообщает его *продавцу*.

Итак, *краски* и *продавец* садятся на скамеечку. *Покупатель* подходит к игрокам и говорит:

"Тук-тук".

*Продавец*:

"Кто там?"

*Покупатель*:

"Я монах в синих штанах"

*Продавец*:

"Зачем пришел?"

*Покупатель*:

"За краской!"

*Продавец*:

"За какой?"

*Покупатель*: называет краску.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

"Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!"

Тогда покупатель прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая краска есть, то продавец говорит:

"Есть такая. платите столько-то"(называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. Покупатель должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке продавца столько раз, сколько нужно заплатить).

Краска в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого покупатель должен был поймать краску. Если получалось, то пойманный игрок становится покупателем.

Если краске удавалось вернуться на скамейку не пойманной, игра начиналась сначала с прежним покупателем.

### **"Летает не летает"**

Цель игры. Развивать у детей слуховое внимание, воспитывать выдержку.

Ход игры. Воспитатель произносит считалку "Кто и что — летит, бежит, ходит, плавает, лежит?"

Дети становятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры: «Я буду называть предметы и спрашивать «летает?», например: «Голубь летает? Самолет летает?» и т. д. и кидать мяч. Если я назову предмет, который в самом деле летает, вы ловите мяч. Если я назову нелетающий предмет, мяч ловить не нужно.

### **"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.

### **"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.

### **"Наоборот"**

Цель игры. Закрепление в представлении и словаре ребенка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Методическое указание. Игра проводится после предварительной работы с картинками и усвоения ребенком таких слов, как «одинаковый», «похожий», «разный» («различный», «противоположный»). По картинкам: Река широкая, а ручеек узкий. Медведь большой, а медвежонок маленький. Дедушка старый, а юноша молодой.

Ход игры. Считалка: Мы сейчас откроем рот, чтоб сказать наоборот.

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.

### **"Закончи предложение"**

Цели игры. Учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий. а перец - .... (горький).

Летом листья зеленые, а осенью ....(желтые).

Дорога широкая, а тропинка .... (узкая).

Лимоны кислые, а сахар..

Собака лает, а кошка..

Ночью темно, а днем....

Трава зеленая, а небо...

Зимой холодно, а летом....

Ты ешь ртом, а слушаешь...

Утром мы завтракаем, а днем...

Птица летает, а змея.

### **"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.

### **"Бывает — не бывает"**

Цель игры. Расширение и закрепление активного словаря ребенка, развитие логического мышления.

Ход игры. Что же будет, что же нет? Поскорее дай ответ!

Играющие встают в круг. Ведущий называет времена года. Например: «Лето». А затем, бросая мяч кому-нибудь из детей, называет явление природы. Например: «Ледоход». Ребенок, поймавший мяч, должен сказать, бывает такое или не бывает. Игра идет по кругу. Кто ошибся, выходит из игры. Варианты явлений природы и сезонных изменений: иней, ледоход, капель, листопад, метель, заморозки, дождь, снег, град, гроза и т. д. Усложнение. Дети дают полные ответы, объясняя возможность или невозможность того или иного явления природы в данное время года.

### **Заключение**

В словесной дидактической игре дети учатся думать о вещах, которые они в данное время непосредственно не воспринимают. Любая, описанная выше 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. (Л.С.Выготский)».