



**Консультация**  
**«Словесные игры и**  
**упражнения для детей»**

Составитель:  
Павлова Р.Р

г.Нижневартовск, 2019

## «Словесные игры и упражнения для дошкольников»

### «Что круглое, а что овальное?»

Ход игры: Педагог предлагает ребенку назвать как можно больше предметов круглой и овальной формы. Ребенок начинает игру.

Если он не может назвать, педагог начинает: «Я вспомнил, яблоко - круглое, а яичко - овальное. Теперь ты продолжай. Вспомни, какая по форме слива, а какой крыжовник? Верно, слива - овальная, а крыжовник - круглый». *(Помогает ребенку называть предметы и сравнивать их по форме: колечко-рыбка, ежик-мячик, вишня-листок вишни, арбуз-дыня, желудь-малина, помидор-баклажан, подсолнух-семечко, кабачок-яблоко).*

В случае затруднения педагог показывает ребенку набор картинок и они вместе раскладывают их на две группы.

### «Летает - не летает»

Ход игры: Педагог предлагает детям быстро называть предметы, когда он скажет слово «летает», а затем называть другие предметы, когда он скажет слово «не летает».

Педагог говорит: «Летает».

Дети называют: «Ворона, самолет, бабочка, комар, муха, ракета, голубь» и т. д. Затем педагог произносит: «Не летает». Дети называют: «Велосипед, ромашка, чашка, собака, карандаш, котенок» и т. д. Игра продолжается: слова «летает», «не летает» называет один из детей, а педагог называет предметы вместе с детьми. Игру можно проводить на прогулке.

### «Съедобное - несъедобное»

Игра проводится по аналогии с предыдущей.

### «Живое - неживое»

Ход игры: Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растет? Кто растет?  
Кто летает? Что летает?  
Кто плавает? Что плавает?  
Кто самый большой? Что самое большое?  
И т. д.

### «Что бывает внизу, а что бывает наверху?»

Ход игры: Педагог предлагает детям подумать и назвать то, что бывает только наверху.

Если дети затрудняются, он подсказывает: «Давайте посмотрим вверх, над нами - небо. Оно бывает внизу? Нет, оно бывает всегда только вверху. А что еще бывает только вверху? Облака где бывают? (*звезды, луна*). А теперь подумайте, что бывает только внизу? Посмотрите на землю. Трава где растет? Она где бывает?» (*растения, водоемы, земля, песок, камни и т. д.*).

После этого дети самостоятельно перечисляют объекты природы, которые бывают только вверху, и те, которые бывают только внизу.

### «Что бывает сладким?»

Ход игры:

Педагог предлагает детям: Слушайте внимательно, я буду называть то, что бывает сладким. А если я ошибусь, то меня надо остановить, надо сказать: «Стоп!»

Педагог говорит: «Сахар, зефир, малина, клубника, лимон».

Дети внимательно слушают и останавливают его на том слове, где он «ошибся». Затем дети сами называют то, что бывает сладким.

### «Отвечай быстро»

Ход игры: Педагог, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: «Сейчас я назову какой-нибудь цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет такого же цвета. Потом он сам называет любой

другой цвет и бросает мяч следующему. Тот тоже ловит мяч, называет предмет, потом свой цвет и т. д.».

Например «Зеленый», - говорит педагог (*делает маленькую паузу, давая детям возможность вспомнить предметы зеленого цвета*) и бросает мяч Вите.

«Трава», - отвечает Витя и, сказав: «Желтый», бросает мяч следующему.

Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много.

Основным признаком для классификации может быть не только цвет, но и качество предмета.

Начинающий говорит, например: «Деревянный», и бросает мяч.

«Стол», - отвечает ребенок, поймавший мяч, и предлагает свое слово: «Каменный».

«Дом» - отвечает следующий играющий и говорит: «Железный» и т. д.

В следующий раз за основной признак берется форма. Педагог 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, платок, книга*) и предлагает какую-либо форму. Одну и ту же форму можно повторять несколько раз, поскольку многие предметы имеют одинаковую форму. При повторении игры можно усложнить, предложив называть не один, а два или несколько предметов.

### «Чем похожи?»

Ход игры: Педагог предлагает детям посмотреть вокруг и найти два предмета, которые между собой чем-то похожи.

Он говорит: «Я назову: солнце-цыпленок. Как вы думаете, чем они между собой похожи? Да, правильно, они между собой похожи цветом. А вот еще два предмета: стакан и окно. Чем же они похожи между собой? А теперь каждый из вас назовет свои два похожие между собой предмета».

Игры на исключение четвертого «лишнего» слова

### «Будь внимательным!»

Ход игры: Педагог говорит детям: Я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать «лишнее» слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул; ромашка, заяц, одуванчик, василек; лошадь, автобус, трамвай, троллейбус; волк, ворона, собака, лиса; воробей, ворона, голубь, цыпленок; яблоко, елка, морковь, огурец.

После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов, т. е. объяснить принцип группировки.

### «Слушай внимательно!»

Ход игры: Педагог говорит ребенку: «Я буду называть слова, а ты скажешь какое слово не подходит: кошка, лиса, лошадь, корова; трактор, автомобиль, ракета, автобус; груша, репа, свекла, морковь; книга, пенал, мяч, тетрадь; вода, градусник, лекарство, вата».

В случае затруднения он медленно повторяет определенный набор слов и помогает ребенку выделить неподходящее по какому либо признаку.

### «Узнай!»

Ход игры: Скажите, какие ягоды вы знаете? Сейчас я буду называть слова, если среди них вы услышите слово, обозначающее ягоду, то хлопните в ладоши.

Слова для предъявления - капуста, земляника, яблоко, груша, смородина, малина, морковь, клубника, картофель, укроп, черника, брусника, слива, клюква, абрикос, кабачок, апельсин.

"Сейчас я буду называть слова, если услышите слово, относящееся к ягодам, хлопните один раз, если к фруктам - два раза".

*(Слова можно использовать те же самые, можно придумать другие.)*

В качестве основания для систематизации может быть тема - инструменты, мебель, одежда, цветы и т. д.

Скажи, чем похожи по вкусу? цвету? величине?

- лимон и груша
- малина и земляника
- яблоко и слива
- смородина и крыжовник

Чем отличаются по вкусу? цвету? величине?

### «Раздели на группы»

Ход игры: "Как ты думаешь, на какие группы можно разделить эти слова? Саша, Коля, Лена, Оля, Игорь, Наташа.

Какие группы можно составить из этих слов: голубь, воробей, карп, синица, щука, снегирь, судак".

### «Подбери слова»

Ход игры:

1. Подбери как можно больше слов, которые можно отнести к группе дикие животные (*домашние животные, рыбы, цветы, погодные явления, времена года, инструменты и т. д.*).
2. Другой вариант этого же задания.

Соедини стрелочками слова, подходящие по смыслу:

мяч | мебель

тополь | цветок

шкаф | насекомые

тарелка | дерево

пальто | одежда

муравей | посуда

щука | игрушка

роза | рыба

### «Сходства и различие»

Ход игры: Предложите ребенку указать сходство и различие следующих пар слов:

Книга - тетрадь | День - ночь

Лошадь - корова | Дерево - куст

Телефон - радио | Помидор - огурец

Самолет - ракета | Стол - стул

### «Найди противоположный объект»

Ход игры: Называя какой-либо предмет (*например, сахар*), надо назвать как можно больше других, противоположных данному. Надо найти противоположные объекты по функции "съедобное - несъедобное", "полезное - вредное" и др., по признаку (*размеру, форме, состоянию*) и др.

### «Поиск аналогии»

Ход игры: Называется какое-нибудь слово, например, портфель. Необходимо придумать как можно больше "аналогов", т. е. других предметов, сходных с ним по разным существенным признакам (*сумка, мешок, рюкзак и т. д.*)

### «Назови одним словом»

Ход игры: Предложите ребенку назвать одним словом группу предметов. Многие конкретные предметы мы называем одним словом. Например, березу, сосну, дуб и др. называем деревьями.

Предложите ребенку назвать одним словом:

- стол, стул, шкаф - это...
- собака, кошка, корова - это...
- чашка, блюдце, тарелка - это...
- василек, ромашка, тюльпан - это.

### «Найди общее слово»

Ход игры: В этом задании содержатся слова, которые объединены общим смыслом. Этот их общий смысл нужно постараться передать одним словом.

Каким общим словом можно назвать следующие слова:

1. Вера, Надежда, Любовь, Елена
2. а, б, с, в, н
3. стол, диван, кресло, стул
4. понедельник, воскресенье, среда, четверг



5. январь, март, июль, сентябрь".

Обобщающим может быть слово "весенние месяцы", а может быть "месяцы года" и т. д.

Более сложный вариант упражнения содержит только два слова, для которых необходимо найти общее понятие.

Найди, что общего у следующих слов:

- а) хлеб и масло (*еда*)
- б) нос и глаза (*части лица, органы чувств*)
- в) яблоко и земляника (*плоды*)
- г) часы и градусник (*измерительные приборы*)
- д) кит и лев (*животные*)
- е) эхо и зеркало (*отражение*)

### «Слова-близнецы»

Ход игры: Это упражнение связано с таким явлением русского языка, как омонимия, т. е. когда слова имеют разное значение, но одинаковы по написанию.

Какое слово обозначает то же самое, что и слова:

- 1) родник и то, чем открывают дверь;
- 2) прическу у девочки и инструмент для срезания травы;
- 3) ветку винограда и инструмент, которым рисуют.

Придумай сам такие слова, которые одинаковы по звучанию, но разные по значению.

Дополнительные задания к упражнению:

- 4) овощ, от которого плачут, и оружие для стрельбы стрелами (*жгучий овощ и стрелковое оружие*);
- 5) часть ружья и часть дерева;
- 6) то, на чем рисуют, и зелень на ветках;
- 7) подъемный механизм для стройки и механизм, который нужно открыть, чтобы полилась вода.

### «Что чему нужно»



Ход игры: Автомобиль ездит на бензине или другом топливе; трамвай, троллейбус или электричка движутся от электричества. Все это вместе можно отнести к группе "транспорт".

Увидев незнакомую машину (*например, автокран*), спрашивают: что это? Почему?

Подобные упражнения выполняются и с другими понятиями: инструменты, посуда, растения, животные, мебель и т. д.

### «Почему?»

Ход игры: Сейчас я буду говорить тебе слова, а ты отвечать мне, какое больше, какое меньше, какое длиннее, какое короче.

- Карандаш или карандашик? Какое короче? Почему?
- Кот или кит? Какое больше? Почему?
- Удав или червячок? Какое длиннее? Почему?
- Хвост или хвостик? Какое короче? Почему?"

Педагог может придумать свои вопросы, ориентируясь на приведенные выше.

### «Выбери главное»

Ход игры: Взрослый говорит детям: Сейчас я прочитаю ряд слов. Из этих слов вы должны будете выбрать только два, обозначающие главные признаки основного слова, т. е. то, без чего этот предмет не может быть.

Другие слова тоже имеют отношение к основному слову, но они не главные. Вам нужно найти самые главные слова.

Например, сад... Как вы думаете, какие из данных слов главные: растения, садовник, собака, забор, земля, т. е. то, без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?... Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы дети поняли, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

#### Примерные задания:

- а) Сапоги (*шнурки, подошва, каблук, молния, голенище*)
- б) Река (*берег, рыба, рыболов, тина, вода*)

- в) Город (*автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед*)
- г) Сарай (*сеновал, лошади, крыша, скот, стены*)
- д) Куб (*углы, чертеж, сторона, камень, дерево*)
- е) Деление (*класс, делимое, карандаш, делитель, бумага*)
- ж) Игра (*карты, игроки, штрафы, наказания, правила*)
- з) Чтение (*глаза, книга, картинка, печать, слово*)
- и) Война (*самолет, пушки, сражения, ружья, солдаты*)

### **«Данетка»**

Ход игры: Ведущий загадывает слово или рассказывает условия какой-то совершенно необычной ситуации, а игроки (*дети или взрослые*) должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из пяти ответов: "да"; "нет"; "и да и нет"; "об этом нет информации"; "это не существенно".

Например: "Я загадал растение средней полосы. За десять вопросов определите растение, которое я загадал".

### **Темы для "данеток"и возможные продолжения игры.**

Какой овощ я задумал?

- Это корнеплод? (*Морковь, свекла, редис*)
- Это листовый овощ? (*Капуста, салат*)
- Это плодовой овощ? (*Томидоры, огурцы*)

Какое имя я загадал?

- Это мужское имя?
- Имя начинается с гласной?
- В нашей группе есть такое имя?

Какую часть одежды я задумал?

- Это верхняя одежда?
- Это мужская одежда?

Какую сказку я задумал?

- Это русская сказка?

Какую историческую личность я задумал?

- Это мужчина?

Какое дело я делаю утром обязательно?

Какой цвет я задумал?

Какое свойство мороженого, лампочки, арбуза, карандаша я загадал?

Какую страну я задумал?

Какого писателя, сказочника, поэта, ученого я задумал?

Какую известную битву я задумал?

### «Черный ящик»

Ход игры: Детям показывают "черный ящик" или просто сумку, портфель и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? И т. д.

- Там рукотворный предмет? Там что-то мягкое? Там что-то металлическое? И т. д.

### «Перечисли предметы»

Ход игры: Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию "Я иду гулять", тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды.

Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1-2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к группе детей и начинает перечислять вещи на столе. После каждого правильного ответа группа говорит "Правильно!", после неправильного - "Неправильно!". Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл.

### «Противоположность»

Ход игры: Ведущий называет группе детей слово. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет.

Например, ведущий говорит слово "чашка". Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (*чашка выпуклая, а доска прямая*), "солнце" (*чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы*), "вода" (*вода - это наполнитель, а чашка - это форма*) и т. д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

### «Придумай загадку»

Ход игры: Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д. Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

### «Кто кем (чем) будет?»

Ход игры: Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш отвечал на вопрос грамотно.

Кем будет яйцо? *(может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)*

- цыпленок - петухом;
  - мальчик - мужчиной;
  - теленок - коровой или быком - бумага - книгой;
  - снег - водой;
  - вода - льдом;
  - семечко - цветком;
  - мука - блинчиками;
- и т. д.

Игра-наоборот: "Кто кем был?"

- лошадь - жеребенком
- цветок - семенем

### «Третий лишний»

Ход игры: Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:

- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают;

- машина, лошадь, трамвай;

- шапка, платок, сапоги;

- роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

- дождь, снег, река;

- врач, турист, шофер;

- тень, солнце, планета;

- мороз, вьюга, январь;

- камень, глина, стекло;

- дверь, ковер, окно;

- море, река, бассейн.

### «Какое что бывает?»

Ход игры: Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (*дерево, столб, человек, дом*). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.

- Что бывает длинным? (*коротким*)

- Что бывает широким (*узким*)?

- Что бывает круглым (*квадратным*)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т. д.

### «Что снаружи, что внутри?»

Ход игры: Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри. Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек-деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.

Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

## «Кто это?»

### Ход игры:

1 вариант: Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

2 вариант: Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?

3 вариант: Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

4 вариант: "Кому что нужно?" Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?

## «Отгадай предмет по его частям»

Ход игры: Детям называем части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, получает одно очко. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т. п.

### Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.

На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

## «Отгадай предмет по описанию»

Ход игры: Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения

предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т. п.

Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.

Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.

Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.

Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.

Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

### «Подумай и подбери!»

Ход игры: Сейчас я прочитаю тебе пословицу, а ты попробуй подобрать к ней подходящую фразу, отражающую общий смысл пословицы, например:

Семь раз отмерь, а один раз отрежь

а) Если сам отрезал неправильно, то не винить ножницы

б) Прежде чем сделать, надо хорошо подумать

в) Продавец отмерил семь метров ткани и отрезал

Правильный выбор здесь - "Прежде чем сделать, надо хорошо подумать", а ножницы или продавец - лишь частности и не отражают основного смысла".

### Примерные задания:

1. Лучше меньше, да лучше.

а) Одну хорошую книгу прочесть полезней, чем семь плохих.

б) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных.

в) Важно не количество, а качество.

2. Поспешешь - людей насмешешь.

а) Клоун смешит людей.

б) Чтобы сделать работу лучше, надо о ней хорошо подумать.

в) Торопливость может привести к нелепым результатам.

3. Куй железо, пока горячо.

а) Кузнец кует горячее железо.

б) Если есть благоприятные возможности для дела, надо сразу их использовать.



- в) Кузнец, который работает не торопясь, часто успевает больше, чем тот, который торопится.
4. Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива.
- а) Не стоит причину неудач сваливать на обстоятельства, если дело в тебе самом.
- б) Хорошее качество зеркала зависит не от рамы, а от самого стекла.
- в) Зеркало висит криво.
5. Не красна изба углами, а красна пирогами.
- а) Нельзя питаться одними пирогами, надо есть и ржаной хлеб.
- б) О деле судят по результатам.
- в) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных.
6. Сделал дело - гуляй смело.
- а) Если выполнил работу хорошо, можешь отдохнуть.
- б) Мальчик вышел на прогулку.
7. Умелые руки не знают скуки.
- а) Петр Иванович никогда не скучает.
- б) Мастер своего дела любит и умеет трудиться.
8. Не в свои сани не садись.
- а) Если не знаешь дела, не берись за него.
- б) Зимой ездят на санях, а летом на телеге.
- в) Езди только на своих санях.
9. Не все золото, что блестит.
- а) Медный браслет блеснул, как золотой.
- б) Не всегда внешний блеск сочетается с хорошим качеством.
- в) Не всегда то, что кажется нам хорошим, действительно хорошо.