

# УЧИМСЯ ИГРАЯ

РАЗВИВАЮЩИЕ И ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ  
ДЕТЕЙ ОТ 3 ЛЕТ







## ИГРА №1

### УПРАЖНЕНИЕ "КТО БЕЗ ЧЕГО НЕ ОБОЙДЁТСЯ"

Помогает ребёнку научиться выделять существенные признаки. Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад... какие из слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? 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 ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)

Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)

Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)

Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)

Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)

Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)

Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)

Второй вариант. Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное? Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.



## ИГРЫ № 2 и № 3

### ЖИВЁЕ - НЕЖИВЁЕ.

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный".

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 СНАРУЖИ, ЧТО ВНУТРИ?

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.







## ИГРА № 4 И № 5

### «КТО ЭТО?» ЗНАКОМИМСЯ С ПРОФЕССИЯМИ

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

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?

### ПРИДУМЫВАЕМ РАССКАЗ.

Взрослый читает предложения, дети вставляют подлежащее, сказуемое, пояснительные слова и т. д. За основу можно взять рассказы Сутеева, Бианки.

Например: «На пороге сидела и жалобно мяукала... (кто?). Кошка сидела перед чашкой с молоком и жадно... (что делала?). Кошка поймала в саду... (кого?). Шерсть у кошки... (какая?), когти... (какие?). Кошка лежала с котятами... (где?). Котята играли мячиком... (как?).»



## ИГРЫ № 6 и № 7

### РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ.

Взрослый говорит: «Садовник поливает... (что? где? когда? зачем?). Дети идут... (куда? зачем?) и т. д. Надо обращать внимание на правильность построения предложений.

Дополнить предложение.

Просить ребенка закончить предложения: "Дети поливают цветы на клумбах, потому что..." "На деревьях не осталось ни одного листочка, потому что..." "Зимой медведь спит, потому что..." и т. д.

### УГАДАЙ ПРЕДМЕТ ПО ЕГО ЧАСТЯМ.

В эту игру можно играть в двух вариантах.

Первый вариант - с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко. Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например: по дороге в детский сад, сидя в очереди.

Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листья.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки





## ИГРА № 8



### УГАДАЙ ПРЕДМЕТ ПО ОПИСАНИЮ.

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.





## ИГРА № 9

### "КТО КЕМ (ЧЕМ) БУДЕТ?"

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

-Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилком)

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

Обратно. "Кто кем был?":

- лошадь - жеребенком
- цветок - семенем





## ИГРА № 10

### ШАГИ. (КТО БЫСТРЕЕ ДОБЕРЕТСЯ ДО...)

С помощью этой нехитрой игры с элементами соревнования можно заниматься с ребенком расширением его словарного запаса, и развитием речи в общем.

Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8-10 шагов). И оговаривают тему шагов. Например "Вежливые слова". Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово. Даем минуту на размышление и "Старт!"

Другие темы: "Все круглое", "все горячее", "все мокрое". "Ласковые слова для мамы". "Слова утешения" и т.д. Вариант: Дети встают парами друг против друга и делают шаги навстречу. Условия игры те же: шаг можно сделать, только сказав нужное слово.





## ИГРА № 11

### КАКОЕ ЧТО БЫВАЕТ ?

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. 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.





## ИГРА № 12

### ЖИЛИ-БЫЛИ...

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Смысл игры объяснять долго - я просто приведу примеры.

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).

