

## **Консультация для педагогов .**

Подготовила и провела Ваколюк С.Б.

### **«Значение словесных игр в детском саду»**

В жизни детей дошкольного возраста игра является ведущей деятельностью. Игра- это эмоциональная деятельность: играющий ребенок находится в хорошем расположении духа, активен и доброжелателен.

Словесные *игры* могут скрасить досуг, прогулку в дождь, вынужденное ожидание, не требуют каких-либо условий, оснащения, Их лучше всего проводить со старшими дошкольниками, которые имеют уже достаточно широкий круг представлений о природе и у которых за словом возникает образ предмета. Эти игры интенсивно развивают мышление: гибкость и динамичность представлений, умение привлекать и использовать имеющиеся знания, умение сравнивать и объединять предметы по самым различным признакам, развивают внимание, быстроту реакции.

Такого рода игры требуют от ребенка умений воссоздать образ предмета в его пространственном выражении. Отсюда в процессе игры формируется и развивается ориентировка ребенка в пространстве, умения различать и устанавливать величину и пропорции предмета, пространственные отношения. Игра способствует накоплению практически действенной ориентировки в пространстве: четкая ориентировка в пространственных отношениях входит в содержание конструктивных умений, которые формируются в игре.

Детям нравятся *игры*, в которых они могут с помощью движений изобразить крону дерева, порыв ветра. Такие игры возможны только после неоднократных наблюдений и апробаций различных движений. После экскурсии в лес, можно изображать лесных зверей, растительность (высокое дерево, широкий куст, маленький цветочек); если были на лугу, то передать полет бабочек, стрекоз, жучков и др.

Для детей эти игры интересны тем, что они имеют возможность упражняться в умении выделять характерные признаки предмета, называть их словами, воспитывают внимание. Имеется целый ряд сборников, из которых воспитатель может выбрать игры с природным содержанием, с нужной на данное время дидактической задачей.

Экологические игры позволяют сместить акцент с усвоения дошкольниками готовых знаний на самостоятельный поиск решений

предложенных игровых задач, что способствует умственному воспитанию. Использование в играх естественных природных объектов, их изображений создает положительный эмоциональный фон для формирования эстетических чувств детей. Соотнесение детьми своих действий в природном окружении с этическими эталонами, представленными в игровых заданиях, способствует нравственному воспитанию. Осознание себя как части природы, ценностное отношение к себе, равно как и к другим живым организмам, содействует физическому развитию. Усваивая цвета, их оттенки, форму предметов, манипулируя игрушками и другим игровым оборудованием, приобретая определенный чувственный опыт, дети начинают понимать красоту окружающего мира.

Данные игры могут проводиться как предварительно перед обобщающим занятием, так и в качестве самостоятельных тренингов.

### **Словесные игры для детей средней группы.**

Дети среднего дошкольного возраста более активны в стремлении познавать окружающий мир. Это возраст «почемучек», когда у малышей интенсивно развивается мышление и речь, увеличивается запас слов, речь становится более связной и последовательной. Дети начинают выделять существенные признаки предметов, группировать предметы по материалу, качеству и назначению. Могут, например, объединить в одну группу различные овощи, цветы, деревья, одежду, посуду, игрушки и т.п. Они начинают понимать простейшие причинные связи, если встречаются с явлениями, знакомыми им из прошлого опыта, а в 4 года уже знают, что бывает, а чего не бывает, если рассказывать им о знакомых предметах и явлениях.

Воспитатель развивает любознательность детей, отвечая на их вопросы; побуждает к попытке самостоятельно находить ответ, наблюдая явления и производя действия с различными предметами. Он учит малышей сравнивать предметы по цвету, величине, форме, правильно называть их признаки; во всех видах игр поощряет активное речевое общение детей, расширяет их словарный запас, развивает связную речь.

Воспитатель проводит словесные игры, основываясь на накопленные у детей представления об окружающем. И в средней группе он продолжает руководить игрой, или лично участвуя, или наблюдая за ней. Но роль ведущего в игре всё чаще поручается то одному, то другому ребёнку.

Вначале воспитатель может использовать словесные игры, уже знакомые детям по младшей группе, целью которых было развитие речевой, умственной и двигательной активности, а затем уже приступать к играм с более сложным заданием.

И сейчас я хочу привести примеры некоторых словесных игр, проводимых в средней группе.

**«Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем».**

**Цель игры:** учить детей называть действие словом, правильно употреблять глаголы (время, лицо), развивать творческое воображение, сообразительность.

**Ход игры.**

Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы поиграем. Тот из вас, кого вы выберем водящим, выйдет из комнаты. А мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?». А мы ему в ответ: «Где мы были – мы не скажем, а что делали – покажем!» Выбирают водящего, он выходит.

Воспитатель изображает, что будто бы пилит дрова. «Что я делаю?» - спрашивает он у детей. – «Дрова пилите». – «Давайте все будем пилить дрова».

Приглашают водящего. «Где вы были? Что вы делали» - спрашивает он. Дети отвечают хором: «Где мы были – мы не скажем, а что делали – покажем!» Дети и воспитатель изображают пилку дров, водящий отгадывает: «Вы пилите дрова». Для продолжения игры выбирают другого водящего.

Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать (умыться, танцевать, рисовать, играть на пианино...)

(Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов).

**«Мыши»**

**Цель игры:** развивать речевую и двигательную активность детей, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

### **Ход игры.**

Воспитатель становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: «Сейчас мы поиграем в игру «Мыши». Выберем мышек (выбирают 3-4 детей), они будут бегать по кругу, убегать из круга и снова вбегать в него. А мы с вами будем мышеловкой».

Дети с воспитателем ходят по кругу и произносят такие слова:

Ах, как мыши надоели!

Всё погрызли, всё поели.

Всюду лезут – вот напасть!

Доберемся мы до вас.

Берегитесь вы, плутовки!

Как поставим мышеловки,

Переловим всех сейчас!

Дети и воспитатель держатся за руки, высоко поднимают их, пропуская мышек. Когда воспитатель произносит слово «хлоп», дети опускают руки, не выпуская мышек из круга. Кто остался внутри, считается пойманным и становится в общий круг.

«Воробушки и автомобиль»

Цель игры: упражнять в правильном звукопроизношении, вырабатывать реакцию на словесный сигнал.

### **Ход игры.**

Дети сидят на стульях в стороне от площадки, где будут летать воробушки. Воспитатель держит в руках руль и говорит: «Дети, это руль. Я буду автомобилем. Автомобиль гудит «уууу». Как сигналил автомобиль?» - «Уууу», - повторяют дети. «Сейчас мы поиграем так, - продолжает воспитатель.

Я – автомобиль, а вы все – воробушки.

Послушайте, я прочитаю о воробушках стихотворение:

Воробей с берёзы.

На дорогу – прыг!

Больше нет мороза,

Чик-чирик!

- Когда я скажу слово «прыг», вы встаёте со стульев и попрыгаете тихонько на носочках по дороге (показывает на то место, где дети будут прыгать). Вместе со мной вы будете говорить: «Прыг, прыг, прыг». Когда я скажу «чик-чирик», вы полетите, кто куда хочет, будете махать крылышками и чирикать. А как услышите сигнал автомобиля, летите в свои гнёздышки.

Игра повторяется 2-3 раза. Затем, когда дети запомнят четверостишие, они могут играть самостоятельно.

**«Кто в домике живёт?»**

**Цель игры:** закрепить знания детей о животных, умение правильно произносить звуки.

**Ход игры.**

Воспитатель делит детей на несколько групп (сначала на 3, потом на 4-5).

Дети изображают знакомых им птиц и животных.

Каждая группа строит себе из стульев домик. Воспитатель говорит детям, что они будут находиться в своих домиках и кричать так, как кричит животное (птица), которое они изображают. После этого он по очереди обходит домики, стучит в каждый и говорит: «Тук-тук-тук, кто в этом домике живёт?» Дети отвечают: «Му-му-му ...» А воспитатель должен угадать с помощью других подгрупп детей кого из животных (птиц) изображают ребята.

Игра повторяется несколько раз, количество животных постепенно увеличивается.

**«Гуси»**

**Цель игры:** развивать у детей диалогическую речь, умение действовать по словесному сигналу, сочетать слова с действиями.

**Ход игры.**

Воспитатель: «Ребята, вы будете гусями, а я вашей хозяйкой. Вы пасётесь вот здесь на травке (показывает место, где дети могут ходить, «щипать травку»), а в этом углу будет мой дом».

**Воспитатель:**

Тет-тет-тет,

Гуси белые, гуси серые,

Ступайте домой!

Гуси шеи длинные вытянули,

Лапы красные растопырили,

Крыльями машут,

Носы раскрывают.

Действия детей: вытягивают шеи, расставляют пальцы, машут руками. Все вместе произносят: «Га-га-га! Не хотим домой. Нам и здесь хорошо!»

Гуси продолжают щипать травку, гулять по лугу. Когда дети выучат текст, хозяйкой может быть кто-либо из детей.

**«Так бывает или нет?»**

**Цель игры:** развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

**Ход игры.**

Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чём-то рассказывать. В моём рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть, после того как я закончу, скажет, почему так не может быть».

**Примерные рассказы:**

Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках.

У Вити сегодня день рождения. Он принёс в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, солёные конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?

«Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», - сказала Света. «А я люблю купаться в реке, - сказала Люда, - мы с мамой будем ездить на речку и загорать»».

Примечание. Вначале рассказ следует включать только одну небылицу, при повторном проведении игры количество небылиц увеличивают, но их не должно быть больше трёх.