

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 22 «СКАЗКА»
(МБДОУ № 22 «Сказка»)

Картотека игр для дома
«Игротека в кругу семьи»
для детей старшего дошкольного возраста



Подготовила:
Бабаева Зарема Тагировна

"Только весёлые слова".

Играть лучше в кругу. Кто-то из играющих определяет тему. Нужно называть по очереди, допустим, только весёлые слова. Первый игрок произносит: "Клоун". Второй: "Радость". Третий: "Смех" и т. д. Игра движется по кругу до тех пор, пока слова не иссякнут. Можно сменить тему и называть только зелёные слова (например, огурец, ёлка, карандаш и т. д.), только круглые (например, часы, Колобок, колесо и т.д.).

"Автобиография".

Вначале кто-то из Взрослых берёт на себя ведущую роль и представляет себя предметом, вещью или явлением и от его имени ведёт рассказ. Остальные игроки должны его внимательно выслушать и путём наводящих вопросов выяснить, о ком или о чём идёт речь. Тот из игроков, который это угадает, попробует взять на себя роль Ведущего и перевоплотиться в какой-либо предмет или явление.

Например, "Я есть в доме у каждого человека. Хрупкая, прозрачная, неизящная. От небрежного обращения погибаю и становлюсь темно не только в душе:". (Лампочка).

Или: "Могу быть толстым и худым; красивым и не очень. Со мной можно играть, но аккуратно. Когда я однажды похудел по вине Пятачка, Ослик Иа всё равно мне обрадовался:" (Пятачок).

"Волшебная цепочка".

Игра проводится в кругу. Кто-то из взрослых называет какое-либо слово, допустим, "мёд", и спрашивает у игрока, стоящего рядом, что он представляет себе, когда слышит это слово?

Дальше кто-то из членов семьи отвечает, например, "пчелу". Следующий игрок, услышав слово "пчела", должен назвать новое слово, которое по смыслу подходит предыдущему, например, "боль" и т. д. Что может получиться?

Мёд - пчела - боль - красный крест - флаг - страна - Россия - Москва – красная площадь и т. д.

"Слова мячики".

Ребёнок и взрослый играют в паре. Взрослый бросает ребёнку мяч и одновременно произносит слово, допустим, "Тихий". Ребёнок должен вернуть мяч и произнести слово с противоположным значением "Громкий". Затем игроки меняются ролями. Теперь уже ребёнок первым произносит слово, а взрослый подбирает к нему слово с противоположным значением.

"Антонимы в сказках и фильмах".

Взрослый предлагает детям поиграть со Сказкой, объясняя, что он будет произносить название - антоним, а дети должны будут угадать истинное название - антоним, а ребёнок должен будет угадать истинное название сказки.

Примеры заданий:

"Зелёный платочек" - ("Красная шапочка");

"Мышь в лаптях" - ("Кот в сапогах");

"Рассказ о простой курочке" - ("Сказка о золотой рыбке");

"Знайка в Лунной деревне" - ("Незнайка в Солнечном городе");

"Бэби - короткий носок" - "Пэппи - длинный чулок");

"Рассказ о живой крестьянке и одном слабake" - ("Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях");

"Один из Молоково" - "Трое из Простоквашино");

"Крестьянка под тыквой" - ("Принцесса на горошине");

"Деревянный замочек" - ("Золотой ключик")

"Если вдруг:"

Ребёнку предлагается какая-либо необычная ситуация, из которой он должен найти выход, высказать свою точку зрения.

Например, если вдруг на Земле исчезнут:

- Все пуговицы;
- Все ножницы;
- Все спички;
- Все учебники или книги и т. д.

Что произойдёт?

Чем это можно заменить?

Ребёнок может ответить: "Если вдруг на Земле исчезнут все пуговицы, ничего страшного не произойдёт, потому что их можно заменить:

верёвочками, липучками, крючочками, кнопочками, ремнём, поясом и т. д."

Можно предложить ребёнку и другие ситуации, например, если бы у меня была:

- Живая вода;
- Цветик-семицветик;
- Сапоги-скороходы;
- Ковёр-самолёт и т. д.

"Подбери слово".

Ребёнку предлагается подобрать к любому предмету, объекту, явлению слова, обозначающие признаки. Например, зима какая? (Холодная, снежная, морозная). Снег какой? (Белый, пушистый, мягкий, чистый).

"Кто что умеет делать".

Ребёнку предлагается подобрать к предмету, объекту как можно больше слов действий. Например, что умеет делать кошка? (Мурлыкать, выгибать спину, царапаться, прыгать, бегать, спать, играть, царапаться, и т. д.).

"Антонимы для загадок".

Вначале игры игроки договариваются о теме, которая будет служить основой для загадок. Затем взрослый загадывает ребёнку загадку, в которой всё наоборот, например, тема "Животные".

Обитает в воде (значит, на суше);

Шерсти нет совсем (значит, длинная шерсть);

Хвост очень длинный (значит, короткий);

Всю зиму ведёт активный образ жизни (значит, спит);

Очень любит солёное (значит, сладкое).

Кто это?

"Весёлые рифмы".

Играющие должны подбирать к словам рифмы.

Свечка -: печка;

Трубы -: губы;

Ракетка - пипетка;

Слон -: поклон;

Сапоги -: пироги и т. д