

Весёлые словесные игры для детей



К словесным относят все игры, в которых основным элементом является слово. Это и различного рода ассоциации, и цепочки, и чехарда, и даже всевозможные виды кроссвордов: сканворды, чайнворды, филворды, диворды и пр. Некоторые из них подразумевают организацию досуга для большой весёлой компании, другие позволяют интересно провести время наедине с собой. Но все словесные игры объединяются общей характеристикой — для них не требуется никаких (ну, или почти никаких) дополнительных атрибутов. Максимум — ручка и листок бумаги, мячик, карточки с картинками, словами или буквами.

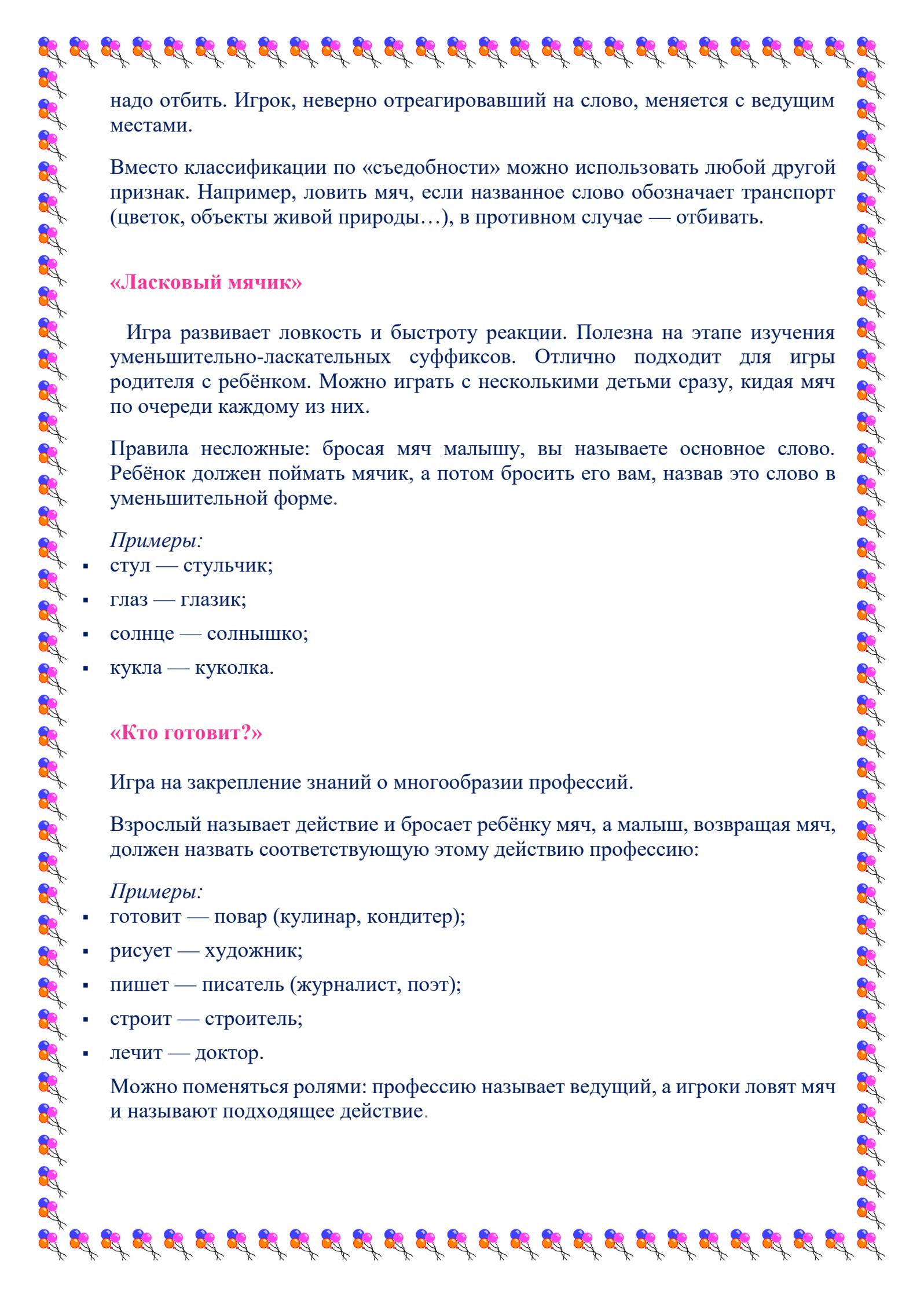
«Съедобное — несъедобное»

Во времена, когда все дворы были заполнены разновозрастными компаниями детворы, жильцы близлежащих домов сквозь открытые окна дни напролёт слышали, с каким азартом ребяшня играет в эту невероятно популярную тогда игру. Если ваше детство прошло без неё, мы расскажем на удивление простые правила.

Из игроков (их может быть сколько угодно, но не менее двух) выбирается вода (ведущий). Он становится напротив остальных ребят и поочерёдно каждому из них кидает мяч, называя любое слово:

- огурец;
- скамейка;
- дом;
- пиджак;
- булка...

Если названный ведущим предмет можно употреблять в еду, игрок ловит мяч руками, а потом возвращает его ведущему. Если слово «несъедобное», мячик



надо отбить. Игрок, неверно отреагировавший на слово, меняется с ведущим местами.

Вместо классификации по «съедобности» можно использовать любой другой признак. Например, ловить мяч, если названное слово обозначает транспорт (цветок, объекты живой природы...), в противном случае — отбивать.

«Ласковый мячик»

Игра развивает ловкость и быстроту реакции. Полезна на этапе изучения уменьшительно-ласкательных суффиксов. Отлично подходит для игры родителя с ребёнком. Можно играть с несколькими детьми сразу, кидая мяч по очереди каждому из них.

Правила несложные: бросая мяч малышу, вы называете основное слово. Ребёнок должен поймать мячик, а потом бросить его вам, назвав это слово в уменьшительной форме.

Примеры:

- стул — стульчик;
- глаз — глазик;
- солнце — солнышко;
- кукла — куколка.

«Кто готовит?»

Игра на закрепление знаний о многообразии профессий.

Взрослый называет действие и бросает ребёнку мяч, а малыш, возвращая мяч, должен назвать соответствующую этому действию профессию:

Примеры:

- готовит — повар (кулинар, кондитер);
- рисует — художник;
- пишет — писатель (журналист, поэт);
- строит — строитель;
- лечит — доктор.

Можно поменяться ролями: профессию называет ведущий, а игроки ловят мяч и называют подходящее действие.

«Земля, воздух, вода, огонь»

Интересная словесная игра для детей на быстроту мышления. Участники игры образуют круг, в середину которого встает водящий. Он бросает по очереди мяч или воздушный шарик игрокам, называя одну из стихий: земля, воздух, вода или огонь. Если водящий сказал слово «Земля!», то тому, кто поймал мяч, нужно быстро (пока водящий считает до пяти) назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «Вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы или водного животного; на слово «Воздух!» – названием птицы (летающего насекомого). При слове «Огонь!» все должны помахать руками. Тот, кто ошибается или не может назвать животное – выбывает. Повторять названия животных, рыб и птиц нельзя.

«Словесный волейбол»

В этой игре участники, встав в круг, бросают друг другу мячик или воздушный шарик. При этом тот игрок, кто бросает, называет любое имя существительное, а тому, кто ловит мяч, нужно назвать подходящий по смыслу глагол, например: солнце – светит, собака – лает и т.д.. Если игрок называет неподходящий глагол, он выбывает из игры.

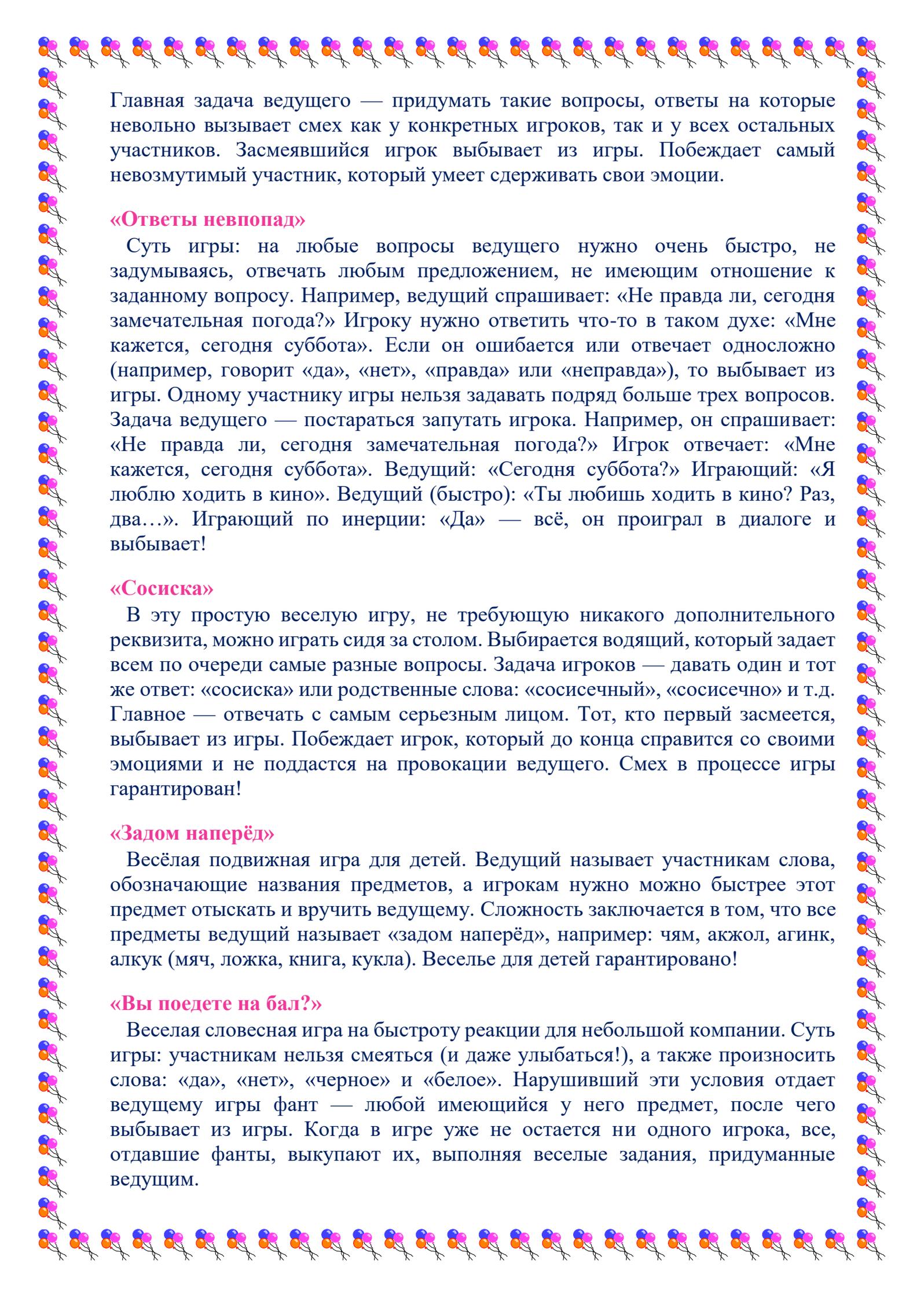
«На все вопросы – один ответ»

Заранее нужно приготовить карточки с названиями различных предметов домашнего обихода. Это могут быть кухонные принадлежности, бытовые приборы, хозяйственные и другие предметы, например: сковорода, кастрюля, пылесос, утюг, веник, швабра и т.д.

Игроки садятся в круг. Ведущий подходит к каждому участнику и предлагает вытянуть из шляпы (коробки) бумажку с названием предмета. Когда все разберут карточки, ведущий встает в центр круга, и начинается игра. Ведущий задает игрокам по очереди самые разнообразные вопросы, а игроки должны отвечать на эти вопросы только названиями доставшихся им в карточках предметов (дополнительно разрешается использовать только предлоги). Правила: нужно отвечать на вопросы очень быстро, при этом тому, кто беседует с ведущим, запрещается смеяться, в то время как остальные участники могут специально смешить его.

Варианты вопросов и ответов:

- Как тебя зовут? – Швабра.
- А чем ты по утрам чистишь зубы – Пылесосом.
- Как называется твоя прическа? – Мочалка.
- А кто твои друзья? – Сковородки.
- У тебя вместо глаз что? – Ложки.



Главная задача ведущего — придумать такие вопросы, ответы на которые невольно вызывает смех как у конкретных игроков, так и у всех остальных участников. Засмеявшийся игрок выбывает из игры. Побеждает самый невозмутимый участник, который умеет сдерживать свои эмоции.

«Ответы невпопад»

Суть игры: на любые вопросы ведущего нужно очень быстро, не задумываясь, отвечать любым предложением, не имеющим отношение к заданному вопросу. Например, ведущий спрашивает: «Не правда ли, сегодня замечательная погода?» Игроку нужно ответить что-то в таком духе: «Мне кажется, сегодня суббота». Если он ошибается или отвечает односложно (например, говорит «да», «нет», «правда» или «неправда»), то выбывает из игры. Одному участнику игры нельзя задавать подряд больше трех вопросов. Задача ведущего — постараться запутать игрока. Например, он спрашивает: «Не правда ли, сегодня замечательная погода?» Игрок отвечает: «Мне кажется, сегодня суббота». Ведущий: «Сегодня суббота?» Играющий: «Я люблю ходить в кино». Ведущий (быстро): «Ты любишь ходить в кино? Раз, два...». Играющий по инерции: «Да» — всё, он проиграл в диалоге и выбывает!

«Сосиска»

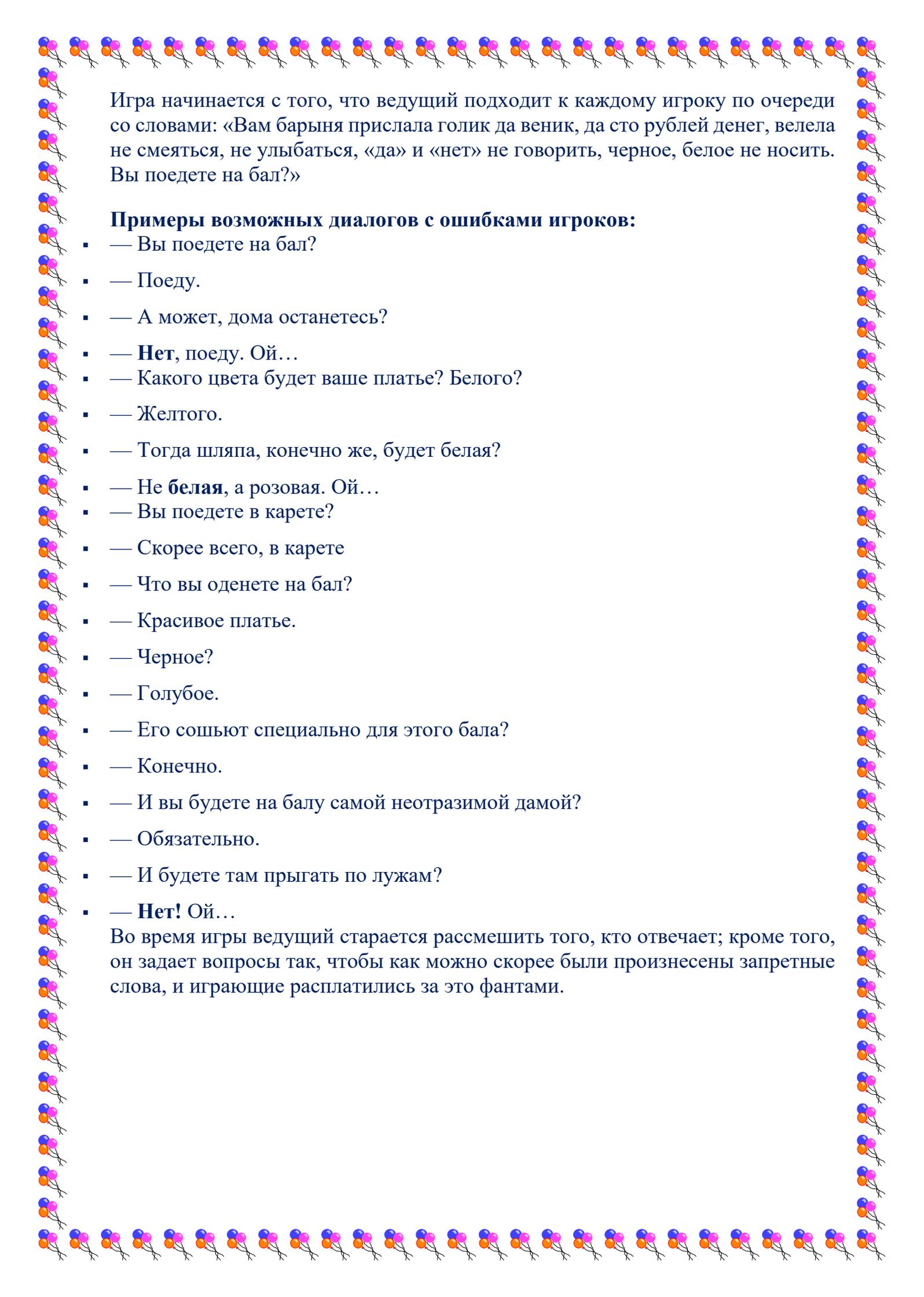
В эту простую веселую игру, не требующую никакого дополнительного реквизита, можно играть сидя за столом. Выбирается водящий, который задает всем по очереди самые разные вопросы. Задача игроков — давать один и тот же ответ: «сосиска» или родственные слова: «сосисечный», «сосисечно» и т.д. Главное — отвечать с самым серьезным лицом. Тот, кто первый засмеется, выбывает из игры. Побеждает игрок, который до конца справится со своими эмоциями и не поддастся на провокации ведущего. Смех в процессе игры гарантирован!

«Задом наперёд»

Весёлая подвижная игра для детей. Ведущий называет участникам слова, обозначающие названия предметов, а игрокам нужно быстрее этот предмет отыскать и вручить ведущему. Сложность заключается в том, что все предметы ведущий называет «задом наперёд», например: чям, акжол, агинк, алкук (мяч, ложка, книга, кукла). Веселье для детей гарантировано!

«Вы поедете на бал?»

Веселая словесная игра на быстроту реакции для небольшой компании. Суть игры: участникам нельзя смеяться (и даже улыбаться!), а также произносить слова: «да», «нет», «черное» и «белое». Нарушивший эти условия отдает ведущему игры фант — любой имеющийся у него предмет, после чего выбывает из игры. Когда в игре уже не остается ни одного игрока, все, отдавшие фанты, выкупают их, выполняя веселые задания, придуманные ведущим.



Игра начинается с того, что ведущий подходит к каждому игроку по очереди со словами: «Вам барыня прислала голик да веник, да сто рублей денег, велела не смеяться, не улыбаться, «да» и «нет» не говорить, черное, белое не носить. Вы поедете на бал?»

Примеры возможных диалогов с ошибками игроков:

- — Вы поедете на бал?
- — Поеду.
- — А может, дома останетесь?
- — **Нет**, поеду. Ой...
- — Какого цвета будет ваше платье? Белого?
- — Желтого.
- — Тогда шляпа, конечно же, будет белая?
- — Не **белая**, а розовая. Ой...
- — Вы поедете в карете?
- — Скорее всего, в карете
- — Что вы оденете на бал?
- — Красивое платье.
- — Черное?
- — Голубое.
- — Его сошьют специально для этого бала?
- — Конечно.
- — И вы будете на балу самой неотразимой дамой?
- — Обязательно.
- — И будете там прыгать по лужам?
- — **Нет!** Ой...

Во время игры ведущий старается рассмешить того, кто отвечает; кроме того, он задает вопросы так, чтобы как можно скорее были произнесены запретные слова, и играющие расплатились за это фантами.