

Грамматические игры и упражнения

Младший дошкольный возраст

«ПЕРЕПРЫГНИ ЧЕРЕЗ РОВ»

Цель игры. Учить детей образовывать повелительную форму глагола с помощью приставок.

Ход игры

Игроков распределяют на две команды и выстраивают на площадке одну против другой (на расстоянии 50 см).

Перед каждой командой рисуют две параллельные линии - это ров. На слова воспитателя:

<i>Если</i>	
<i>хочешь</i>	<i>Если</i>
<i>Ловким</i>	<i>хочешь</i>
<i>быть,</i>	<i>Быть</i>
<i>Если</i>	<i>здоров, -</i>
<i>хочешь</i>	<i>Перепрыгни</i>
<i>Сильным</i>	<i>Через ров!</i>
<i>быть,</i>	

все прыгают. Выигрывает та команда, в которой большее число играющих сумело перепрыгнуть через ров, не наступив на черту. Игра продолжается. Проигравшая команда под тот же стишок, но сказанный уже "победителями", предпринимает вторую попытку. Игру можно активизировать, предложив детям прыгать с закрытыми глазами.

«ВЕТЕР»

Цель игры. Учить детей образовывать глаголы с помощью приставок (выглянул, помчался, запрыгал).

Ход игры

Один из игроков исполняет роль ветерка, остальные - зайцев. Дети-зайцы надевают на голову шапки с длинными ушами и на корточках располагаются по кругу. На слова, сказанные воспитателем:

Из сугроба на опушке
Чьи-то выглянули ушки,
И помчался - скок да скок -

Белый маленький клубок,

они медленно поднимаются и прыгают на двух ногах вперед.

На следующее четверостишие:

Вот запрыгал он с разгона

По проталинкам зеленым,

Он вокруг березок кружит,

Перепрыгивая лужи!

дети прыгают в ту сторону, где нарисованы небольшого размера круги-лужи, перепрыгивают их.

На слова, произнесенные вместе с воспитателем:

Ветер, ветер! Догоняй-ка!

Не догнать лихого зайку!

разбегаются по залу. Ребенок-ветерок должен осалить убегающих.

Игру проводят с небольшой подгруппой (6-8 детей). Если количество играющих больше, выбирают двух "ветерков".

«ПОЕЗД»

Цель игры. Закреплять умение детей соотносить слово с действием.

Ход игры

Детей выстраивают друг за другом, образуя как бы "поезд"; они кладут руки на плечи играющего, стоящего впереди. На слова, сказанные воспитателем:

Чух, чух, пых-чу,

Пых-чу, вор-чу,

Стоять на месте не хочу!

"поезд" начинает медленно двигаться, постепенно ускоряя движение.

Ко-ле-са-ми

Стучу, стучу,

Ко-ле-са-ми

Вер-чу, вер-чу,

Са д ись скорее,

Про-ка-чу!

Чу! Чу!

Далее движения выполняются согласно тексту: "Колесами стучу, стучу" - дети топают ногами; "Колесами верчу, верчу" - круговые

движения руками, вытянутыми вперед. На слова: "Чу! Чу!" - "поезд" останавливается.

«ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ»

Цель игры. Активизировать глагольную лексику. Учить соотносить слово с действием.

Ход игры

Водящий отходит в сторону, играющие тем временем договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопрос водящего: "Где вы были? Что вы видели?" - отвечают: "Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем" - показывают различные движения (стирают белье, рисуют картину и т. д.). Задача водящего по движениям правильно определить выполняемое действие и назвать его в форме глагола второго лица множественного числа. Например: "Вы пилите дрова". Если ответ правилен, команда разбегается, а водящий их догоняет. Пой манный становится водящим.

Эта игра пользуется популярностью и в группах старшего возраста.

«ЛОХМАТЫЙ ПЕС»

Цель игры. Учить детей соотносить действия со звучащим словом; закреплять способы образования глаголов с помощью приставок (подойдем, разбудим, посмотрим).

Ход игры

Один из играющих исполняет роль собаки. Он ложится на травку (коврик) и притворяется спящим. Остальные на цыпочках гурьбой подходят к нему и говорят:

Вот лежит лохматый пес,

В лапы своей уткнувши нос.

Тихо, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим

И посмотрим, что-то будет.

Сказав эти слова, кто-то из детей легким движением будит собаку. Пес просыпается, недовольно рычит, лает, затем вскакивает и пытается догнать ребят.

Если игра повторяется, на роль собаки можно выбрать с помощью считалки ребенка из числа победивших.

«КУРОЧКА-РЯБУШЕЧКА»

Цель игры. Учить детей соотносить глагол с обстоятельствами места, причины (куда? зачем?) и образовывать глагол звукоподражанием (пищать).

Ход игры

Дети выбирают Курочку-Рябушечку, остальные исполняют роль цыплят. Ку рочке-Рябушечке на голову надевают шапку. По сигналу водящего (воспитателя) начинается диалог.

- *Курочка-Рябушечка, Куда идешь?*

- *На речку.*

- *Курочка-Рябушечка, Зачем идешь?*

- *За водой.*

- *Курочка-Рябушечка, Зачем тебе вода?*

- *Цыплят поить. Они пить хотят. На всю улицу пищат - Пи-пи-пи!*

На слова "На всю улицу пищат" дети- цыплята убегают от курочки и пищат: "Пи-пи-пи". Если курочка ловит кого-то, то она произносит: "Иди к колодцу пить водицу". Пойманные дети выходят из игры. Игра повторяется с выбором новой Курочки-Рябушечки.

«МОЛЧАНКА»

Цель игры. Учить детей образовывать глаголы с помощью приставок.

Ход игры

Перед началом игры дети хором произносят:

Первенчики,

Зазвенели

По

По

Там

Медок,

Молчок!

червенчики,

бубенчики.

росе,

полосе.

орешки,

сахарок.

Со словом "молчок" все замолкают и не двигаются. Ведущий (воспитатель) наблюдает за детьми. Если кто-то рассмеется, или заговорит, или пошевелится, он дает ему фант. В конце игры дети выкупают фанты -

выполняют действия по команде: залезают под стол и вылезают, подпрыгивают на месте два-три раза; выходят в раздевалку и входят в групповую комнату; отодвигают стул и задвигают на место; выглядывают в окошко; приседают, встают, подбрасывают мяч; перепрыгивают через веревочку и т. д.

Игра эта увлекает обычно детей всех возрастных групп.

Примечание. В группе малышей разыгрывать фант лучше сразу, как только кто-то из играющих нарушит правило. Задание придумывает воспитатель. В старших группах задание придумывают сами дети.

«СОВА»

Казахская народная игра

Цель игры. Учить детей образовывать глаголы звукоподражанием.

Ход игры

Воспитатель (обращается к *детям*). Поиграем в "Сову". Это веселая игра казахских ребят. Думаю, она и вам понравится.

Тот, кого выберут совой, садится в гнездо и до поры до времени спит. Остальные бегают вокруг совы, прыгают. Одни могут квакать, как лягушата, другие - блеять, как козлята, третьи - изображать жеребят. По сигналу ведущего "Ночь!" сова открывает глаза и отправляется на охоту. (Воспитатель объясняет: совы днем *всегда спят, а охотятся ночью.*) Все вы, кто прыгал, скакал, замираете. Кто пошевелится или засмеется, - платит фант.

Какие можно разыгрывать фанты: пусть пошипит, как змейка; закукарекает, как петух; залает, как собака; затрубит, как слон; зажужжит, как муха; зазвенит, как комар; замяукает, как кошка; заквакает, как лягушка; закрякает, как утка; завоет, как волк; зарычит, как тигр; заржет, как лошадь; зафыркает, как еж; замычит, как корова, и т. д.

«МОЛЧОК»

Цель игры. Учить детей образовывать глагол от существительного.

Материал. Барабан, дудочка, звонок, труба, машина с сигналом, свисток.

Ход игры

Дети (*хором; текст им знаком*):

Раз, два, три, четыре, пять. Начинаем мы играть: Чик-чок, рот на крючок И молчок!

Сказав слово "молчок", дети замолкают; никто не улыбается. Последняя задача не из легко выполнимых. Кто нарушил правила игры, получает фант. Когда роздано около пяти фантов, их разыгрывают. Воспитатель - у него в руках барабан, дудочка, звонок, труба, машина с сигналом, свисток - садится к детям спиной, а кто-либо из победителей, взяв у проигравшего фант и показывая детям, подходит к воспитателю и спрашивает, стоя за его спиной: "Что присудить фанту, который у меня в руке?" Воспитатель дает задание: барабанить на барабанах или подудеть на дудочке и т. п.

Выполнивший задание получает свой фант.

«СМЕШИНКА»

Цель игры. Учить детей соотносить с движением глаголы, образованные с помощью приставок.

Ход игры

С помощью считалки:

Жили-были

Я ли, ты ли.

Между нами вышел спор.

Кто затеял, позабыли

И не дружим до сих пор.

Вдруг игра на этот раз

Помирить сумеет нас?

Дети выбирают "смешинку", задача которой - рассмешить играющих. Возможности неиссякаемы: копируются движения неуклюжего медведя, хитрой лисы, трусливого зайца; можно неожиданно чихнуть, спеть, прочесть смешную считалку (стихотворение) и т. д. Тот, кто засмеется, платит фант. Если фантов наберется около десяти, их разыгрывают. Воспитатель садится лицом к детям, а кто-либо из победителей помогает ему: берет фант, прячет за спину и спрашивает: "Что полагается фанту, который у меня за спиной прячется?" Воспитатель придумывает движения: пройти прямо, на корточках, влезть на стул, пролезть под столом, спрыгнуть, наклониться, выпрямиться, перешагнуть, перепрыгнуть, присесть и др. Тот, кто неправильно выполняет заданное действие, не получает фант; его разыгрывают повторно, или на помощь приходит кто-либо из детей, который сумеет выполнить задание.

«МОРОЗ»

Белорусская народная игра

Цель игры. Закрепить умения детей образовывать глагол от существительного с помощью приставок.

Материал. Элементы костюма Деда Мороза.

Ход игры

С помощью считалки дети выбирают Деда Мороза.

Ты белый, ты яркий,

Ты в шубе, ты в шапке,

У тебя красный нос.

Это ты - Дед Мороз!

Начало игры. Все дети разбегаются. Задача Деда Мороза - дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в той позе, в какой его осалил Дед Мороз. Проштрафившийся платит фант, который Дед Мороз разыгрывает в конце игры. Новым Дедом Морозом может быть тот, кого не осалили, или кто стоял неподвижно сравнительно долго, или кто хорошо отыграл свой фант.

Примечание. Все игры с фантами проходят интереснее и осваиваются в разновозрастном коллективе, когда игровой опыт естественным образом передается от старших по возрасту детей к младшим. Поэтому в многокомплектном детском саду их желательно организовывать, приглашая к общению детей из разных групп (на участке, в музыкальном зале). Если же игры воспитатель организует впервые с малышами, то их организацию и придумывание заданий он берет на себя.

«ДВА БРАТА»

Дидактическая игра

Цель игры. Учить детей правильно употреблять глаголы.

Материал. Куклы Шустрик и Мямлик (медвежата).

Ход игры

Воспитатель. Жили-были в лесу два брата - два маленьких медвежонка. Звали их Шустрик и Мямлик (показывает игрушки). Шустрик был веселый, послушный, всегда успевал все вовремя сделать. Мямлик - очень медлительный. У него не хватало времени даже на любимые игры, поэтому он всегда грустил. Родители его считали непослушным.

Обычно Шустрик просыпается очень рано и быстро подымается с постели, а Мямлик еще только... (встает, *добавляют дети; свои слова воспитатель сопровождает движениями Шустрика и Мямлика*). Шустрик уже одет, а Мямлик... (только *одевается, добавляют дети*). Шустрик заправил постель, Мямлик... (*заправляет; и т. д. соответственно:*

умылся - умывается, почистил зубы - чистит, позавтракал - завтракает, пришел в школу - идет в школу, пообедал - обедает, сделал уроки - делает уроки, собрался на прогулку - собирается, лег спать - ложится спать). Дети, пожалуйста, подскажите Мямлику: как стать веселым?

В содержании игры воспитатель может использовать различные сюжеты: "На прогулке", "В лесу", "На реке", "На утренней гимнастике" и др.

«ДОБАВЬ СЛОВО»

Цель игры. Учить детей дополнять в предложении опущенные глаголы, находить нужное слово по смыслу высказывания.

Материал. Кукла Гена.

Ход игры

Игра начинается со вступительной беседы о том, как дети помогают родителям, что они умеют делать.

Воспитатель. К нам в гости пришел мальчик Гена. Он, как и вы, любит помогать бабушке, дедушке, маме, папе, брату и сестре. Вы спрашиваете, что он умеет делать? Мы сейчас будем угадывать.

Гена (его роль исполняет воспитатель): Я умею постель... (дети: застилать). Я умею пол... (*подметать*). Я умею пыль... (вытирать). Я умею посуду... (*мыть, полоскать*). Я умею цветы... (поливать). Я помогаю стол... (накрывать). Я помогаю тарелки... (расставлять). Я помогаю вилки... (*раскладывать*). Я помогаю крошки со стола... (сметать). Я помогаю комнату... (*убирать*).

При повторном проведении игры дети от хороших высказываний переходят к ответам по указанию Гены.

«СКАЖИ НАОБОРОТ»

Цель игры. Учить детей подбирать однокоренные и разнокоренные глаголы- антонимы.

Материал. Кукла Чипполино.

Ход игры

Воспитатель. К нам, в детский сад, пришел в гости Чипполино. Все ему у нас нравится: как мы зарядку делаем, как играем, лепим из пластилина, рисуем, поем и танцуем.

Однако... Чипполино, а почему ты грустит? Что? Скажешь мне на ухо? Что? Не умеешь подбирать, как наши дети, слова – «наоборот», слова с противоположным значением? Ребята, поможем Чипполино? Я буду

называть слова, а вы вместе с Чипполино придумайте слова – «наоборот», слова с противоположным значением.

Воспита тель	Дети
Входить	выходит
вбегать	ь, выбегать
прибегат ь	, убегать,
привозит ь	увозить,
прилетат ь	улетать, уходить,
приходи ть	отплыва ть,
подплыв ать	открыват ь,
закрывает ь	ложитьс я,
вставлять	молчать,
говорить	ссоритьс
миритьс я	я, снимать,
надевать	раздеват
одевать	ь, молчать,
кричать	охлажда
нагреват ь	ть,

Воспитатель. Чипполино, теперь ты понял, что означает подбери слова – «наоборот»?

«НЕВИДИМКА»

Цель игры. Учить детей образовывать формы глагола второго лица единственного и множественного числа.

Материал. Кукла, шапка-невидимка, ширма, музыкальные инструменты (игрушки), мебель.

Ход игры

Воспитатель сообщает детям, что к ним в гости пришел Невидимка (его роль исполняет кто-либо из детей), у которого есть шапка-невидимка (показывает). Когда Невидимка надевает эту шапку, никто его уже не видит. В подтверждение этих слов Невидимка надевает шапку и прячется за ширму, а затем, выйдя из-за ширмы и сняв шапку, рассказывает детям, что любит и умеет делать (показывает: танцует, поет, читает стихи, бегают, прыгает, играет на музыкальных инструментах, сидит, спит, ходит и т. д.), вновь надевает шапку (*прячется за ширму*) и выполняет одно из названных действий. Дети, задавая ему вопросы, угадывают, что он делает: "Ты спишь?", "Ты делаешь зарядку?" и т. д. Тот, кто угадал первым, получает право быть Невидимкой.

Когда игра хорошо знакома, можно выбрать двух Невидимок. Тогда дети будут образовывать множественное число глаголов.

«ОЛИНЫ ПОМОЩНИКИ»

Цель игры. Учить детей образовывать формы глаголов во множественном числе.

М а т е р и а л. Кукла Оля.

Ход игры

Воспитатель (*обращается к детям*). К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я вам их покажу, а вы угадайте, что за помощники у нее и чем они помогают нашей Оле. (*Показывает ноги. Кукла идет.*) Это что? Правильно, ноги. Что они делают? (*Ходят, прыгают, бегут, скачут, танцуют.*) А что делают руки? (*Берут, кладут, держат, моют, одевают, рисуют, вырезают, наклеивают.*) А зубы? (*Жуют, кусают, грызут.*) Глаза? (*Смотрят, закрываются, открываются, моргают, жмурятся.*) Уши? (*Слушают.*) А как сказать об этих частях тела ласково? Правильно, ножки, ручки, глазки, зубки, ушки.

Сейчас я прочту вам стихотворение, а вы подсказывайте мне, кто Олины помощники (воспитатель читает стихотворение Е. Г. Каргановой "Олины помощники").

*Оля весело бежит
К речке по дорожке,
А для этого нужны
Нашей Оле... ножки.*

Интонацией незавершенности воспитатель побуждает детей к подсказке.

*Оля ягодки берет
По две, по три штучки.
А для этого нужны*

Нашей Оле... (ручки).

Оля ядрышки грызет,

Падают скорлупки,

А для этого нужны

Нашей Оле... (зубки).

Оля смотрит на кота.

На картинки-сказки.

А для этого нужны нашей Оле... (глазки).

После чтения стихотворения воспитатель обращается к детям (выборочно) с вопросами: "Кто твои помощники? Что они умеют делать?"

«КТО ЧТО ДЕЛАЕТ»

Цель игры. Учить детей образовывать формы глаголов третьего лица единственного и множественного чисел.

Материал. Игрушки: кошка, собака, два ежа.

Ход игры

Воспитатель рассматривает с детьми игрушки (кошку, собаку, двух ежей) и предлагает описать их внешний вид (кошка – серенькая, пушистая, мягкая, маленькая; собачка – белая, мохнатая, большая; ежи – колючие, серенькие, маленькие).

Воспитатель

- Что делает кошка, когда ее гладим? А что она делает, когда видит мышку?
- Что делает кошка, когда видит мышку не настоящую, а игрушечную?
- Еще что умеет делать кошка?
- Как много интересных слов сказали вы про кошку! (*Повторяет их.*)
- А что делает собачка?
- Что делает собачка, когда видит кошку?
- Когда собачке дают кусочек мяса, то что она делает?
- Что умеют делать ежи?
- Как ежи носят себе еду? Как они свой голос подают?

Дети

- Мурлычет, радуется, выгибает спинку. Тихо подкрадывается, бежит, ловит, прыгает.
- Бегает, играет, подпрыгивает, хватает, тащит, радуется.
- Мяукать ("мяу-мяу"), лакать молоко, пить.
- Лает, кусается, бегает, ходит, сидит, спит, смотрит, ест.

- Хочет поймать, бежит за кошкой, лает, ловит. Подпрыгивает, служит, ест, радуется.
- Они ходят, сворачиваются в клубочек, плавают, бегают.
- Накалывают все на иголки.
- Ежи ("фыр - фыр") фыркают.

Ответы детей педагог сопровождает движениями игрушек. После организованной игры дети получают игрушки для свободной деятельности.

"ВСЕ НАОБОРОТ"

Цель игры. Учить детей образовывать глаголы-антонимы (противоположного значения), с помощью приставок.

Материал. Две обезьянки (игрушки).

Ход игры

Воспитатель. Сегодня мы поиграем в упрямых и послушных детей. Вот послушайте мой рассказ. (Рассказ педагог сопровождает движениями игрушек.) У мамы-обезьяны были две дочери. Старшую звали Послушница, младшую - Упрямица. Упрямица любила все делать наоборот. Послушница соберет игрушки, Упрямица разбросает их. Если сестра закроет дверь, Упрямица... (*интонацией незавершенности воспитатель стимулирует детей к ответу: откроет*). Если принесет... (унесет), пришьет... (оторвет), вычистит... (испачкает), замолчит... (заговорит), повесит... (снимет) и т. д.

Занятие можно продолжить чтением стихотворения В. Берестова "Непослушная кукла". Воспитатель.

*Ее просят танцевать,
Она лезет под кровать.
Что за воспитание!
Просто наказание!
Все играть - она лежать,
Все лежать - она бежать.
Что за воспитание!
Просто наказание!*

Это стихотворение написал поэт Валентин Берестов. С кем бы вы хотели, дети, играть - с Послушницей или Упрямицей? А что же делать Упрямице? (Ответы.) Сейчас я прочитаю вам другое стихотворение

"Делайте наоборот", его автор - поэт Екатерина Карганова - предлагает упрямым детям исправиться.

Если вы очень упрямы,
Делайте *наоборот* -
Не вам помогает мама,
А вы помогаете! Вот.

Теперь Упрямица станет помогать маме, и ее не будут больше так называть. Не так ли?

«НАЗОВИ, ЧТО СДЕЛАЛ УМЕЙКА»

Цель игры. Учить детей составлять (распространять) предложение с одно родными сказуемыми.

Материал. Бумага, ножницы и др. (по усмотрению воспитателя).

Ход игры

В гости к детям приходит Умейка (его роль исполняет заранее подготовленный ребенок, можно и из старшей группы). Задание получают и группа (следить за действиями гостя), и Умейка, но так, чтобы никто не слышал: "Подойди к столу, возьми бумагу, отрежь полоску и отдай Сереже". Умейка выполняет задание, а дети внимательно следят за ним. Выигрывает тот ребенок, который правильно перечислит все действия Умейки. Ребенок-победитель исполняет роль Умейки.

Задания Умейке могут быть самые разные: подойди к двери, попрыгай и вернись обратно; подойди к столу, возьми книгу и дай Вадиму; возьми машину, поставь в гараж; выйди из комнаты и войди обратно; подойди к кубуку и перепрыгни через него; возьми мяч и подбрось его вверх; уложи куклу спать.

"КТО БОЛЬШЕ НАЗОВЕТ ДЕЙСТВИЙ"

Цель игры. Учить детей образовывать различные глагольные формы (инфинитив, третье лицо и т. д.).

Материал. Кукла Неумейка. Картинки: одежда, самолет, дождь, снег, кукла, собака, солнце.

Ход игры

На занятие приходит Неумейка и приносит с собой картинки. Задание детям: подобрать слова, обозначающие действия изображенного предмета или явления. Например: что можно сделать с одеждой? (Выстирать, выгладить, надеть, зашить, запачкать, вычистить.)

Что делает самолет? (Летит, гудит, взлетает, поднимается, садится.)

Что можно сказать о дожде? (Идет, моросит, льет, капает, хлещет, шумит, стучит по крыше.)

Что можно сказать о снеге? (Идет, падает, кружится, летает, ложится, блестит, тает, переливается, скрипит.)

Что можно делать с куклой? (Укладывать, кормить, катать, лечить, гулять, танцевать, одевать, наряжать, купать, ка чать.)

Что делает собака? (Лает, грызет, виляет хвостом, подпрыгивает, скулит, ходит, бегаёт, охраняет.)

Что можно сказать о солнце? (Светит, греет, всходит, заходит, печет, поднимается, опускается, сияет, улыбается, ласкает.)

Такую игру можно проводить по разным темам: "Предметы домашнего обихода", "Явления природы", "Времена года", "Животные и птицы" и др.

«КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ ПРОФЕССИЙ?»

Цель игры. Учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель - строит, учитель - учит и т. д.).

Ход игры

Воспитатель. Я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я учу вас, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы, гуляю с вами, укладываю спать... Это моя профессия - воспитывать вас. А какая профессия у Ирины Владимировны? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и

выполняет определенные действия. Что делает повар? (*Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.*) Что делает врач? (*Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.*) Что делает портной? (*Кроит, наматывает, порет, гладит, примеряет, шьет.*)

Воспитатель называет и другие профессии - строителя, учителя, пастуха, сапожника, а дети называют действия.

Примечание. Занятие на эту тему желательно проводить в конце года при соответствующей подготовке детей.

«СОРОКА»

Игра- драматизация

Цель игры. Учить детей соотносить глагол, обозначаемое им действие предмета и сам предмет.

Материал. Иголки, очки, мыло, звонок, щетка, утюг, кисть, веник. Сорока (игрушка).

Ход игры

Воспитатель. Пока вы были на прогулке, к нам в группу прилетела сорока и собрала в свою сумку разные вещи. Посмотрим, что она взяла (на *столе ведущий раскладывает предметы*), и попросим их вернуть.

Далее игра идет в форме диалога между детьми и сорокой (*ее озвучивает воспитатель*).

Дети: Сорока, сорока, Отдай нам мыльце!

Сорока: Не дам, не отдам.

Возьму ваше мыльце,
Отдам своему сорочонку умыться!

Дети: Сорока, сорока,
Отдай нам иголку!

Сорока: Не дам, не отдам!
Возьму я иголку,
Сорочку сошью своему сорочонку.

Дети: Сорока, сорока,
Отдай нам очки!

Сорока: Не дам, не отдам! Я сама без очков прочесть не могу сорочонку стихов.

Дети: Сорока, сорока, Отдай нам звоночек!

Сорока: Не дам, не отдам! Возьму я звоночек, Отдам сорочонку: звони, мой сыночек!

Ведущий: Ты, сорока, не спеши, Ты у деток попроси, Все тебя они поймут, Все, что надо, подадут.

Воспитатель: Что ты будешь делать, сорока?

Сорока: Буду чистить, гладить, красить, мыть, подметать, стирать, читать, шить.

Воспитатель: Дети, что для этого нужно сороке?

(Дети называют и приносят соответствующие предметы.)

(Сорока благодарит и улетает, пообещав все вернуть).

Примечание. Занятие можно продолжить, когда сорока принесет все обратно. Так появляется возможность вспомнить, что она делала с каждым

предметом: мылом помылась, щеткой чистила, утюгом гладила, краской красила и т. д.