

## Дыдактычныя гульні для дзяцей старэйшага ўзросту.



### «Назаві адным словам»

*Мэты:* замацоўваць у мове дзяцей словы, што абазначаюць агульныя паняцці; актывізіраваць слоўніковы запас; развіваць лагічнае мысленне, кемліваць.

*Змест.* Перад дзіцём выкладваюцца карткі з выявамі прадметаў. Дзіцё разглядае іх, называе намалёваныя прадметы. Затым дзіцё павіна назваць гэтыя прадметы адным словам.

- воўк, ліса, заяц... — дзікія жывёлы;
- сабака, кот, каза... — свойскія жывёлы;
- верабей, сарока, галка... — птушкі;
- курыца, павань, гусь... — свойскія птушкі;
- пантофлі, боты, туфлі... — абутак
- дуб, клён, бяроза... — дрэвы і г. д.



### «Хто жыве ў казцы?»

*Мэты: развіваць ўвагу, памяць, звязную мову, хуткасць мыслення; актывізацыя слоўніка.*

*Змест.* Для гэтай гульні спатрэбяцца карткі з відарысамі розных прадметаў, у тым ліку і персанажаў казкі. Дзіцё разглядае карткі, а затым называе персанажаў той казкі, якую слухаў, і расказаць невялічкі ўрывак з гэтай казкі пра таго героя, якога назвалі.





## «Прыдумай слоўца або адкажы: «Які?»»

*Мэты:* абагачаць слоўнікавы запас  
прыметнікамі; развіваць кемлівасць,  
мысленне, мову.

*Змест.* Дзіцё да назвы прадмета  
падабірае словы, якія дапамогуць  
адказаць на пытанне: «Які гэга  
прадмет?».

*Напрыклад:*

- Лісіца якая? (*Хітрая, рыжая...*).
- Мядзведзь які? (*Касалапы, вялікі...*).
- Заяц які? (*Касавокі, даўгавухі...*) І г. д.



## "Назаві колер"

*Мэта:* дапасаванне прыметнікаў да назоўнікаў па тэме: «Садавіна,  
ага-родніна».

Ход гульні. Выхавацель кідае мяч адна-му з дзяцей і называе садавіну  
альбо агародніну (*яблык, агурок, бурак, слгва і г.д.*), дзіця ловіць мяч,  
называе адпаведны колер (*чырвоны, зялёны, чырвоны, сіняя і г. д.*) і  
кідае мяч назад.

## "Пагуляем у казку"

*Мэта: адпрацоўка навыкаў звязнага маналагічнага маўлення.*

Дарослы прапануе дзіцяці ўспомніць казку «Тры мядзведзі». Затым, мяняючы вышыню голасу, просіць адгадаць, хто гаворыць: Міхайла Патапавіч (нізкі голас), Настасся Пятроўна (сярэдняй вышыні голас) або Мішутка (высокі голас). Адна і тая ж рэпліка прамаўляецца розным па вышыні голасам, у трох варыянтах:

- Хто сядзеў на маім крэсле?
- Хто еў з маёй міскі?
- Хто спаў на маёй пасцелі?
- Хто быў у нашым доме? І г.д..

## «Вяршкі і карэньчыкі»

*Мэта: практыкаванне дзяцей у класіфікацыі гародніны па прыгоднасці для ежы чалавеку.*

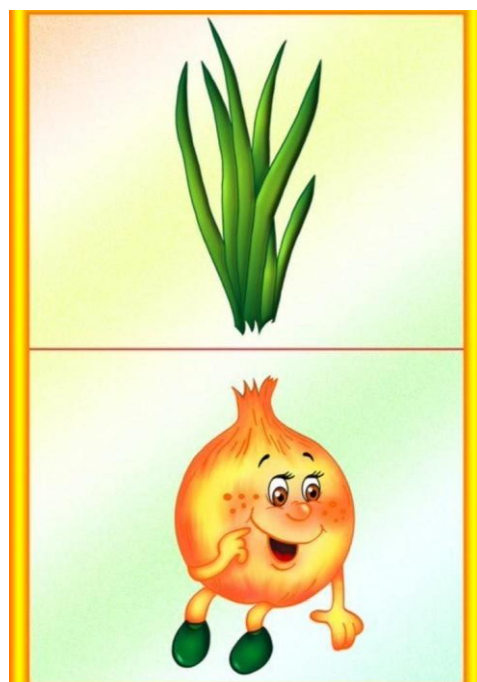
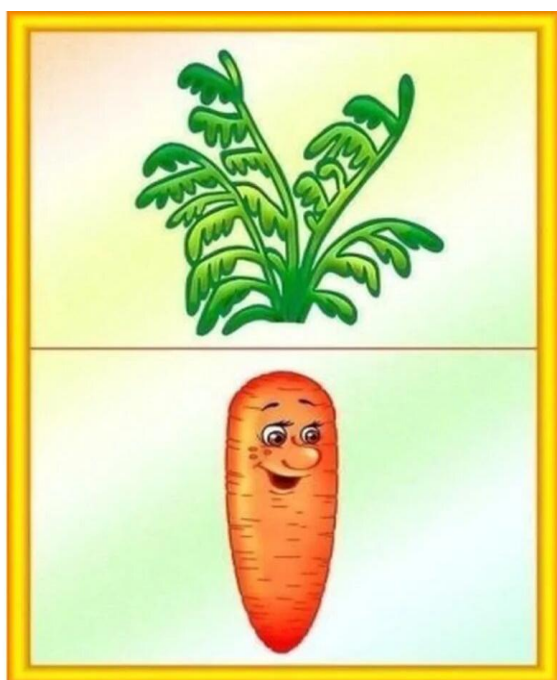
Гульнёвае правіла: Адказваць можна толькі двума словамі: вяршкі, або карэньчыкі. Хто памыліўся, то той плаціць фант.

Гульнёвае дзеянне: разыгрыванне фантаў.

Ход гульні. Выхавальнік паўтарае з дзецьмі, што яны называюць вяршкамі, а што карэньчыкамі. "Калі мы ядзім тое, што расце ў зямлі-карэньчык, а тое, што расце на сцэблі-вяршок".

Выхавальнік называе якую-небудзь гародніну, а дзеці адказваюць, што ў ім можна есці: вяршок ці карэньчык. Той, хто памыляецца, плаціць фант, які ў канцы гульні выкупляецца.

Выхавальнік можа прапанаваць іншы варыянт; ён гаворыць: "Вяршок", а дзеці называюць гародніну, якую можна есці.



## **«АДГАДАЙ, ХТО ПАКЛІКАЎ»**

*Дыдактычная задача.* Развiццё слыхавога ўспрымання, увагі, вытрымкі.  
*Правiлы гульнi:* Той, хто адгадае, негледзячы \ не паварочваючыся павiнен вызначыць на слых, хто яго паклікаў.

*Гульневае дзеянне:* Адгадаць, хто паклікаў.

*Змест:* Дзеці сядзяць на крэсёлках паўкругам. Выхавальнік выклікае да сябе Колю (ставіць яго спіной да ўдзельнікаў гульні), Жэстам выклікае Олю, якая, падышоўшы, заве: «Коля». Калі Коля адгадае, садзіцца на месца, а адгадаць будзе Оля. Калі дзіцяці цяжка на слых вызначыць, хто яго паклікаў, тады дзеці, што сядзяць, павiнны сказаць, у што адзета Оля, або назваць уласцiвыя ей адной прыметы.

*Роля выхавальніка:* Выклікаць больш тых дзяцей, у якіх недастаткова развiты тармажныя працэсы, сарамліваць.

*Заўвага:* Калі дзеці добра навучацца пазнаваць па голасу на слых, можна увесці ў гульню ўскладненне (ролю пеўнікаў і мішак). Напрыклад, дзіцяўкладвае мішку спаць, а ў гэты час некалькі дзяцей (пеўнікаў) па чарзе спяваюць «ку-ка-рэ-ку». Мішка павiнен адгадаць, хто падаў голас.

## **«КОНІКІ»**

*Дыдактычная задача.* Замацаванне вымаўлення гука *р*. *Правiлы гульнi* 1. Выкананне ролі (конь, фурман). 2. Чаргаванне дзяцей пры выкананні ролі. 3. Гучнае і выразнае вымаўленне гукаў.

*Гульневае дзеянне.* Язда на «коніках».

*Змест.* Конікі (дзеці) стаяць у «канюшні» (месца, адгароджанае крэсламі). Дзеці-фурманы прыходзяць запрагаць «конікаў». Вядучы расоўвае два крэслы (вароты), фурманы вымаўляюць нараспеў: «Стук-грук, тра-та-та, адчыняйце вароты, выязджайце з двара! Но, паехалі!» Пад'язджаюць да варот, едуць па крузе. цмокаюць языком, імітуючы тупат капытоў: «Цок-цок-цок». «Фурманы» накрываюць: «Но, тпр-р-ру».

*Роля выхавальніка.* Стварыць у пачатку гульні эмацыянальны настрой у дзяцей. Падбраць неабходнае абсталяванне (майка-конікаў, лейцы) для ўсіх удзельнікаў гульні. Дамагацца ад дзяцей дакладнага, гучнага вымаўлення гукаў, як! я трэба замацаваць.

## **«ХТО ЯК КРЫЧЫЦЬ»**

*Дыдактычная задача.* Практыкаванне ў правільным вымаўленні гукаў мовы. Выхаванне увагі засяроджанасці.

*Правiлы гульнi.* Пракрычаць так, як крычаць сапраўдныя жывёлы, птушкі

*Гульневае дзеянне.* Адгаванне па гуку, якая жывёла жыве ў доміку.

*Змест.* Дзеці хаваюцца ў домік. Дзіця, якое адгадвае, падыходзіць к доміку, стукае і пытаецца: «Хто тут жыве?» «Пеўнік» адказвае «ку-ка-рэ-ку», «варона» — «кар-кар».

*Роля выхавальніка.* Выхавальнік (ведаючы недахопы ўвымаўленні дзіцяці) прызначае яго імітаваць такую жывёлу, ў крыку, у якой ёсць гук, які дзіця дрэнна вымаўляе, напрыклад *p, c* і інш. «Домікі» могуць быць змайстраваны з будаўнічага матэрыялу або імітаваны з дапамогай крэсела.

### **«СКЛАДНЫЯ КАРЦІНКІ»**

*Дыдактычная задача.* Знаёмства з наваколлем. Замацаванне назваў жывёл. Выхаванне ўвагі, настойнасці ў вырашэнні задачы.

*Правілы гульні.* Кожнае дзіця з карцінак складае пэўную жывёлу (карову, каня).

*Гульневае дзеянне.* Складванне карцінак.

*Змест.* Удзельнікі гульні складаюць з чатырох частак цэлую карцінку і расказваюць, што атрымалася.

*Роля выхавальніка.* Падабраць карцінкі з часткамі тых жывёл, якія дзецям знаёмыя, вучыць складаць з частак цэлую жывёлу, дамагацца самастойнасці дзяцей.

### **«ЛЮСТЭРКА»**

*Дыдактычная задача.* Развіццё моўнай і рухомай актыўнасці дзяцей.

*Правілы гульні.* Дакладна паўтараць дзеянне, якое паказвае вядучы.

*Гульневае дзеянне.* Выкананне рухаў.

*Змест.* Дзеці стаяць ў крузе. Выбраны з дапамогай лічылкі вядучы становіцца ў цэнтры круга. Усе астатнія стаяць ў роўным крузе.

Што нам Кацечка (Танечка, Дзімачка і г. д.) пакажа, Будзем дружна мы раіць.

Дзіця ў цэнтры круга паказвае розныя рухі, астатнія гульцы паўтараюць.

*Роля выхавальніка.* Дамагацца, каб дзеці выразна вымаўлялі тэкст, дакладна паўтаралі паказаныя рухі

### **«ХТО ХУТЧЭЙ ЗБЯРЭ»**

*Дыдактычная задача.* Замацаванне ведаў пра колер і абазначэнне яго словам. Выхаванне ўвагі.

*Правілы гульні.* Сабраць вежку аднаго колеру. Сабраць рознакаляровую вежку толькі з вялікіх або маленькіх кольцаў.

*Гульневае дзеянне.* Збор вежкі.

*Змест.* Выхавальнік раскладвае з дапамогай дзяцей на некалькіх сталах рассыпаныя рознакаляровыя кольца ад вежак. Дзеці, якія прымаюць

удзел у гульні, збіраюць вежкіаднаго колеру або камбінавання з некалькіх колераў.

*Роля выхавальніка.* Зацікавіць дзяцей гульні, паказаць рознакаляровыя кольцы ад вежак (чырвоныя, зялёныя, жоўтыя і г. д.), прапанаваць сабраць вежку чырвонага, а потым сіняга колеру.

*Заўвага.* Спачатку дзеці разбіраюць і збіраюць вежкі павольна, затым, калі гульню засвояць, тэмп можна паскорыць. Спачатку дзецям даваць два колеры, а затым прыбаўляць па аднаму ўзалежнасці ад патрабаванняў праграмы.

## **«ЗНАХОДЖАННЕ ПРАДМЕТАЎ ПА СЛОВУ»**

*Дыдактычная задача.* Замацаванне слоўніка развіццё мовы (называнне знаёмых прадметаў).

*Правілы гульні.* Кожны ўдзельнік гульні павінен знайсці цацку, якуюназваўвыхавальнік.

*Гульневае дзеянне* Адшукванне цацак.

*Змест.* Дзеці разглядаюць прадметы, якія выхавальнік падбірае для гульні. Затым усе заплюшчваюць вочы або паварочваюцца ў дзвух бок, а выхавальнік раскладвае цацкіў розныя месцы.

Удзельнікі гульніпаварочваюцца, івыхавальнік дае кожнаму заданне, што ён павінен знайсці: Коля — вялікі шар, Міша — белую кошачку, Соня — мішку, а калізнойдуць, становяцца ў круг ікожны, хто зпойдзе цацку, называв яе і кажа, як з ёю можна гуляць.

*Роля выхавальніка.* Падабраць знаёмыя цацкі, з якімі дзеці часта гуляюць.

*Заўвага.* Гульню можна ўскладніць падборам цацак, якія мала знаёмыя дзецям.

## **«ПАРНЫЯ КАРЦІНКІ МАЛЫШАМ»**

*Дыдактычная задача.* Знаёмства з наваколлем. Замацаванне слоўніка іразвіццё мовы. Выхаванне ўвагі.

*Правілы гульні.* З пэўнай колькасці раскладзеных картак кожнае дзіця павінна падабраць дзве парныя.

*Гульневае дзеянне.* Падбор пар.

*Змест.* Гульцы падбіраюць пары па падабенству прымет (вядро і збан, лялька і мішка). Называюць прадметы, а затым гавораць, чым яны падобныя.

*Роля выхавальніка.* Падабраць карцінкі цацак, прадметаў быту, раслін,жывёл і г. д. зыходзячы з таго, якія праграмныя задачы стаяць на гэты перыяд.

## «ЗАПАЛІ ЛІХТАРЫК»

*Дыдактычная задача.* Замацаванне колеру прадметаў іх назваў.

*Правілы гульні.* Знайсці ліхтарык зададзенага колеру і назваць колер.

*Гульневае дзеянне.* Разглядаванне ліхтарыкаў і затым іх адшукванне.

*Змест.* Выхавальнік разам з дзецьмі разглядае рознакаляровыя ліхтарыкі і называе, якога яны колеру. Пасля гэтага ён растлумачвае правілы гульні. Ліхтарыкі будуць раскладзены па усім пакоі. Хто зпойдзе ліхтарык, той і возьме яго. Узяць можна толькі адзін ліхтарык, а потым дзецці называюць, якога ён колеру.

*Роля выхавальніка.* Выхавальнік просіць дзяцей заплісчыць вочы, а сам у гэты час хавае ліхтарыкі.

*Заўвага.* За месці ліхтарыкаў можна браць рознакаляровыя стужкі. Яны могуць быць шырокія і вузкія, доўгія і кароткія.

## «ПАЗНАЙ ФОРМУ ПРАДМЕТА»

*Дыдактычная задача.* Замацаванне ведаў геаметрычных форм і іх назваў. Выхоўванне ўвагі, засяроджанасці.

*Правілы гульні.* Паглядзець сваю карту і назваць, што на карце нарысавана. Калі дзеці ўмеюць лічыць — падлічыць, колькі форм на карце (дзве, тры).

*Гульневае дзеянне.* Адшукванне на вялікай карце геаметрычных форм, аналагічных тым, якія паказвае выхавальнік.

*Змест.* Дзецям раздаюць вялікія карты з нарысаванымі на іх геаметрычнымі фігурамі (круг, квадрат, трохвугольнік).

У выхавальніка маленькая карта такой жа формы, як і на вялікіх картах (геаметрычныя фігуры могуць паўтарацца як на вялікіх, так і на малых картках). Ён паказвае маленькую картку і пытаецца ў дзяцей, у каго з іх на карце ёсць трохвугольнік. Дзіця адказвае: «У мяне на карце ёсць трохвугольнік».

Гульня заканчваецца, калі ў аднаго з удзельнікаў гульні на карце будуць закрыты ўсе клеткі.

*Роля выхавальніка.* Падабраць такія геаметрычныя фігуры, якія дзеці ведаюць, а потым дабаўляць па адной яшчэ малавядомай дзецям, растлумачваючы яе назву.

*Заўвага.* Ускладненне: геаметрычныя фігуры могуць быць афарбаваныя ў розныя колеры. Тады дзеці павінны гаварыць: «У мяне круг чырвоны».

## «ЖЫВОЕ ДАМІНО»

*Дыдактычная задача.* Параўнанне і называнне стужак (велічыня і колер).



*Правілы гульні.* Знайсці таварыша, ў якога на руцэ такая самая па колеру стужка, узяць яго за руку і стаць у круг.

*Гульневае дзеянне.* Знайсці пару.

*Змест.* Выхавальнік завязвае на рукі дзецям стужкі розных колераў у выглядзе бранзалетаў і прапаноўвае хутка пабудаваць круг. Дзеці становяцца ў круг так, каб супалі аднолькавыя колеры стужак (чырвоны, аранжавы, жоўты, блакітны, фіялетавы).

*Роля выхавальніка.* Выхавальнік разам з дзецьмі разглядае стужкі, а затым завязвае іх дзецям. Сочыць за правільным утварэннем круга, за выкананнем дзецьмі правіл гульні.

*Заўвага.* Спачатку стужкі завязваюць на адной руцэ, а затым можна на абедзвюх руках, але рознага колеру. Тады пары павінны злучыцца так, каб колер стужак дзіцяці супадаў з колерам стужак таварыша, які стаіць злева і справа ад яго.

### **«ШТО ЗМЯНІЛАСЯ?»**

*Дыдактычная задача.* Замацаваць веды пра геаметрычныя фігуры, развіваць назіральнасць, увагу, памяць і мову.

*Правілы гульні.* Дзіця запамінае размяшчэнне фігур, а потым называе, якую перастаноўку зрабілі. Той, хто адгадае, сам робіць перастаноўку.

*Гульневае дзеянне.* Адгадваанне.

*Змест.* Выхавальнік расстаўляе на сталае тры геаметрычныя фігуры і прапаноўвае дзецям паглядзець і запомніць, у якой паслядоўнасці яны размешчаны. Па камандзе «Вочкі спяць» дзеці заплюшчваюць вочы, а выхавальнік хутка перастаўляе або прымае адну фігуру і пытаецца: «Што змянілася?» Дзіця павінна сказаць, якой фігуры няма або як змянілася размяшчэнне фігур.

*Роля выхавальніка.* Падабраць фігуры згодна з праграмнымі патрабаваннямі. У працэсе гульні працаваць над развіццём мовы дзіцяці (моцна і і выразна называць фігуры), ствараць спрыяльную эмацыянальную абстаноўку.

### **«ПТУШКІ І АЎТАМАБІЛЬ»**

*Дыдактычная задача.* Развіццё ў дзяцей слыхавой увагі, уменняў рухацца ў адпаведнасці са словамі верша.

*Правілы гульні.* Выконваць рухі ў адпаведнасці са словамі верша. Спрыймаць ад «аўтамабіля». Гучна і выразна вымаўляць верш.

*Гульневае дзеянне.* Імітацыя дзеянняў птушак.

*Змест.* Выхавальнік звяртаецца да дзяцей: «Паглядзіце, які ў мяне руль. Я буду «аўтамабілем», а вы — «птушкамі. Вы будзеце «лятаць і скакаць на паляны» (паказвае на сярэдзіну пакоя)». Чытае верш-

Прыляталі птушачкі, Птушачкі-пяюшачкі,  
Весела скакалі!  
Зярняткі дзяўбалі.

«Дзеці-птушкі» у адпаведнасці са словамі верша «лятаюць, скачуць»,  
потым прысядаюць і стукаюць пальчыкамі па падлозе.

Выхавальнік паварочвае ў руках руль, гудзе і прыгаворвае: «Аўтамабіль  
па вуліцы бяжыць, спяшаецца, гудок гудзе тра-та-та, беражыся!»

Дзеці-птушкі ўцякаюць ад аўтамабіля. Пры паўтарэнні гульні  
вымаўляюць словы разам з выхавальнікам.

*Роля выхавальніка.* Стварае ў дзяцей эмацыянальны настрой. Дамагаецца  
ад іх выразнага вымаўлення слоў верша.

### **“Падбярэ пару”**

*Дыдактычная задача.* актывізацыя слоўніка.

*Правілы гульні:* падбіраць малюнкi з аднолькава размешчанай  
садавінай і называць яе.

*Гульнівае дзеянне:* знайсці патрэбны прадмет.

*Змест:* на стол кладуць малюнкi з выявамі садавіны (чатыры пары  
малюнкаў з намаляванымі яблыкамі, слівамі, клубніцамі, вішнямі,  
якія размешчаны па-рознаму). Дзеці падбіраюць пары і называюць  
садавіну.

*Роль выхавальніка.* Дапамагаць дзецям, каб яны правільна называлі  
садавіну.

### **“Паштальён прыносіць пісьмы”**

*Дыдактычная задача:* развіццё звязнай мовы, выхаванне ўвагі.

*Правілы гульні:* скласці апавяданне па паштоўцы так, каб удзельнікі  
гульні пазналі, якая гэта пара года.

*Гульнівае дзеянне:* выкананне ролі паштальёна (па чарзе).

*Змест:* паштальён прыходзіць з сумкай і раздае дзецям паштоўкі.  
Атрымаўшы паштоўку, дзіця яе нікому не паказваючы, расказвае,  
што на ёй адлюстравана. Астатнія дзеці павінны здагадацца, якая  
пара года адлюстравана на паштоўцы.

*Роль выхавальніка.* Падабраць паштоўкі з нескладаным сюжэтам,  
каб на іх былі адлюстраваны розныя поры года.