

Вучысь гаварыць правільна: вучэб. нагляд. дапаможнік для педагогаў устаноў, якія забяспечваюць атрыманне дашкольнай адукацыі, бацькоў

АД АЎТАРА

Паважаныя педагогі і бацькі!

Навучальны наглядны дапаможнік «Вучысь гаварыць правільна» уваходзіць у серыю развіццёвых гульняў «Свет дзяцінства», прызначаных для працы з дзецьмі ў дашкольнай установе або дома.

У дапаможнік ўвайшлі гульні, якія спрыяюць развіццю маўлення дзяцей 4 - 5 года жыцця, у першую чаргу ўмення граматычна правільна змяняць словы, узгадняць іх паміж сабой, самастойна ўтвараць словы.

У рабоце з дапаможнікам вядучая роля належыць дарослым. Яны з'яўляюцца арганізатарамі і актыўнымі ўдзельнікамі гульнявых зносін дашкольнікаў. Педагогі і бацькі тлумачаць дзецям правілы гульні, паказваюць прыклад выканання гульнявых дзеянняў. У працэсе гульні дарослыя павінны заахвочваць ініцыятыву дзяцей, якія гуляюць. Правільнае выкананне гульнявых дзеянняў павінна выклікаць ухваленне і падтрымку дарослых. Ад вас, дарагія педагогікі і бацькі, залежыць, наколькі паспяхова дзіця будзе выконваць гульнявыя дзеянні кожнай асобнай гульні.

Жадаем вам і вашым дзецям поспехаў!

МЕТАДЫЧНЫЯ РЕКАМЕНДАЦЫІ ДЛЯ ПЕДАГОГАЎ ДАШКОЛЬНЫХ ЎСТАНОЎ І БАЦЬКОЎ

У дапаможніку прадставлены гульні, якія забяспечваюць адукацыйную вобласть «Развіццё маўлення», адукацыйныя кампаненты граматычнага ладу маўлення, слоўнік.

Маўленне з'яўляецца найважнейшай творчай псіхічнай функцыяй чалавека, сродкам мыслення, апасродкавання псіхічных працэсаў, зносін, г. зн. пабудовы сваёй асобы праз дыялог з іншымі асобамі, іншымі культурамі. Зусім выразна цесная сувязь маўленчага, творчага і інтэлектуальнага развіцця дзяцей выступае ў фарміраванні моўных абагульненняў дзяцей у сферы граматыкі - словазмянення, словаўтварэння і сінтаксісу. Не выпадкова К. Дз. Ушынскі назваў граматыку логікай мовы. Ён пісаў: «... граматыка, якія выкладаюцца лагічна, пачынае развіваць самасвядомасць чалавека ...». Авалоданне дзіцем граматычнай структурай мовы прыводзіць да развіцця ў яго пачаткаў лагічнага мыслення, умення абагульняць, адцягвацца ад канкрэтнага, правільна выкладаць свае думкі, што, у сваю чаргу, з'яўляецца састаўнай часткай ўдасканалення звязнага маналагічнага маўлення дзіцяці.

Цяжкасці і паступовасць засваення граматычнага ладу маўлення дзецьмі ранняга і дашкольнага ўзросту тлумачацца некалькімі прычынамі: асаблівасцямі ўзросту, заканамернасцямі засваення марфалагічнай і сінтаксічнай бакоў маўлення, складанасцю граматычнай сістэмы, асабліва марфалогіі.

Засвойваючы граматычны лад роднай мовы, дзіця перш за ўсё авалодвае найбольш распаўсюджанымі граматычнымі формамі. Асаблівасцю маўленчага развіцця малога з'яўляецца тое, што ён неўсвядомлена выводзіць для сябе маўленчыя граматычныя правілы і пачынае карыстацца імі ва ўсіх тэарэтычна магчымых выпадках, часта насуперак таму, што чуе ад дарослага. Адгэтуль у мове дзяцей, асабліва малодшага дашкольнага ўзросту, мноства так званых памылак па аналогіі. Вы, напэўна, заўважылі, што ваша дзіця не

заўсёды правільна ўжывае назоўнікі множнага ліку ў родным склоне. Часам яно дапускае такія памылкі, як лялькаў замест лялек, стужачкаў замест стужачак і да т.п.

У беларускай мове шмат нетыповых формаў, гэта значыць, выключэнняў з правілаў. Дзеці, арыентуючыся ў сваім маўленні на тыповыя выпадкі ўжывання слоў, пры сустрэчы з нетыповымі часта дапускаюць памылкі. Так, маецца некаторая колькасць нязменных слоў (*піяніна, радыё, кіно, метро* і інш.) Дзеці нярэдка змяняюць нязменныя назоўнікі. Напрыклад, ад дзіцяці можна пачуць такія выразы, як хадзіць у паліце, шмат полът, на піяніне, быў у кіне і да т.п. Да падобных памылак адносіцца і змена ліку назоўнікаў, якія ўжываюцца толькі ў адзінкавым ці толькі ў множным ліку (*адна санка, зачыні дзверу* і да т.п.).

Эфектыўным метадам фарміравання граматычнага ладу маўлення, замацавання граматычных навыкаў з'яўляюцца дыдактычныя гульні, паколькі дзякуючы дынамічнасці, эмацыянальнасці правядзення і зацікаўленасці дзяцей яны даюць магчымасць шмат разоў практыкаваць дзіця ў паўторэнні патрэбных словаформаў.

Не менш важна ў працэсе маўленчых дыдактычных гульняў фарміраваць у дзяцей дыялагічныя, г.зн. партнёрскія, адносіны, ініцыятыўную і адказную пазіцыі, пытальна-адказную форму зносін.

Дыдактычныя гульні могуць праводзіцца як з наглядным матэрыялам (цацкі, прадметы, малюнкi), так і без яго - у форме слоўных гульняў.

Формаі рэалізацыі гульнявога дзеяння ці гульнявога элемента ў маўленчых гульнях выступаюць маніпуляцыі з цацкамі, прадметамі і малюнкамі; элемент пошуку і знаходкі патрэбнай фразы, слова, гуку; элемент загадвання і атгавання; выкананне ролі; спаборніцтва; элемент чакання () і нечаканасці, слова або фразы ў якасці гульнявога элемента.

Ніжэй прыводзяцца граматычныя развіўцёвыя гульні з малюнкамі, заснаваныя, галоўным чынам, на гульнявых дзеяннях са словамі. Малюнкi з адваротнага боку падпісаныя. Старэйшыя дашкольнікі, якія ўмеюць чытаць,

могуць скарыстацца гэтымі словамі для чытання. Дарослыя чытаюць гэтыя словы для дзяцей, якія яшчэ не ўмеюць чытаць самастойна. Гульні могуць праводзіцца педагогамі дзіцячых садоў з групай дзяцей або бацькамі з адным - двума дзецьмі¹.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

¹ Гульні, якія прапануюцца, запазычаны са зборнікаў гульняў для дашкольнікаў, некаторыя мадыфікаваны намі (гл.: Арушанова А.Г. Речь и речевое общение детей. М., 1999; Придумай слово / под ред. О.С. Ушаковой и др.).

Гульня «ЧАГО НЕ ХАПАЕ МІШУ ДЛІА ПРАГУЛКІ?»

Мэта: выхоўваць у дзяцей уменне арыентавацца на партнёра, звяртацца да яго з выказваннямі-намерамі, пытаннямі, падтрымліваць кароткі дыялог; практыкаваць у ўтварэнні формы роднага склону множнага ліку назоўнікаў.

Дыдактычны матэрыял: карцінкі з выявамі зімовай вопраткі: рукавічкі, шкарпэткі, паліто, шубы, шапкі, боцікі (ліст 5).

Гульнявыя правілы: выконваць паслядоўнасць гульнявых і маўленчых дзеянняў: назваць прадметы адзення; запомніць карцінкі; назваць прадметы, якія адсутнічаюць, па памяці.

Гульнявыя дзеянні: запомніць карцінкі, назваць, чаго не хапае.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы распавядае дзецям гісторыю пра двух хлопчыкаў.
- Хлопчыкаў звалі Толя і Міша. Толя акуратны. У яго зімовая вопратка акуратна складзеная ў шафцы. Якая зімовая вопратка ляжала ў Толі ў шафцы?

Дзеці называюць прадметы адзення. Па ходзе называння дарослы выкладвае перад імі карцінкі. Калі дзеці нешта не назвалі, паказваецца карцінка-падказка, і дзеці яе называюць.

- Толя хутка сабраўся на прагулку. Надзеў шкарпэткі, боцікі ... (Зноў пералічваюцца прадметы; па меры называння карцінкі прымаюць.) А Міша ніяк не можа сабрацца. Ён быў неакуратны, раскідаў адзенне. Знайшоў толькі шапку. Чаго яшчэ не хапае Мішу, каб пайсці на прагулку?

Дзеці называюць па памяці самі. Дарослы выкладвае адпаведныя карцінкі. Калі дзеці памыляюцца, дарослы ненадакучліва папраўляе: не хапае шкарпэтак і да т.п. Звяртае ўвагу на «ўпартае» слова «паліто», якое не змяняецца: «Грэба казаць» не хапае паліто».

Гульня «ЧАГО НЕ СТАЛА?»

Мэта: выхоўваць у дзяцей уменне арыентавацца на партнёра, звяртацца да яго з выказваннямі-намерамі, пытаннямі, падтрымліваць кароткі дыялог; практыкаваць у ўтварэнні формы роднага склону множнага ліку назоўнікаў.

Дыдактычны матэрыял: вялікая тоўстая карта з прарэзамі для пяці малюнкаў (ліст 1); 8 тэматычных набораў прадметных малюнкаў на «ножках», якія можна ўставіць у прарэзы (лісты 2 - 9) (першыя пяць-шэсць набораў прызначаныя для дзяцей 3-4 гадоў, астатнія - для дзяцей 4-5 гадоў і больш старэйшых):

2. Яблыкі, грушы, бананы, апельсіны, лімоны, вішні, чарэшні, слівы.
3. Незабудкі, гваздзікі, рамонкі, ландышы, ружы, званочки, нарцысы, цюльпаны.
4. Фарбы, алоўкі, нажніцы, сшыткі, пэндзлікі, ручкі, гумкі, лінейкі.
5. Шкарпэткі, гольфы, боцікі, тэпцікі, шубы, шапкі, туфлі, рукавічкі.
6. Кошкі, ваўкі, львы, мядзведзі, лісы, сабакі, зайцы, тыгры.
7. Куры, гусі, качкі, індыкі, лебедзі, вароны, вераб'і, ластаўкі.
8. Змеі, чарапахі, жабы, яшчаркі, кураняты, гусяты, індычаняты, качаняты.
9. Ваўчаняты, ільвяняты, тыграняты, вавёрчаняты, зайчаняты, парсяты, кацяняты, ягняты.

Гульнявыя правілы: выконваць паслядоўнасць гульнявых і маўленчых дзеянняў: запомніць карцінкі; заплюшчыць вочы; партнёру схваць некаторыя з малюнкаў; гульцу адкрыць вочы і сказаць, чаго не стала. Памяняць ролямі з партнёрам.

Гульнявыя дзеянні: запомніць карцінкі, заплюшчыць вочы, назваць, чаго не стала.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы (сам або ад імя якога-небудзь займальнага персанажа, напрыклад, Несцеркі, лялькі Машы) паказвае дзецям па адной прадметнай

карцінцы з набору і прапануе назваць, што намалявана. Кожную названую карцінку дарослы ўстаўляе ў прарэз карты (усяго чатыры - пяць малюнкаў). Карысна задаць дзіцяці пытанне, як усё гэта назваць адным словам (садавіна, кветкі, прыналежнасці (або прадметы) для малявання, гародніна, ежа (прысмакі), адзенне, абутак і г.д.). Дарослы прапануе добра запомніць карцінкі, затым заплюшчыць вочы. У гэты час прыбірае адну з карцінак. Дзіця адкрывае вочы і адказвае на пытанне «Чаго не стала?». (Бананаў, яблыкаў і г.д.). З адным наборам малюнкаў гульня праводзіцца некалькі разоў, пры гэтым выбіраюцца розныя спалучэння малюнкаў з набору. У далейшым можна не проста прыбіраць адну карцінку, а замяняць яе іншай, напрыклад, не стала бананаў, а з'явіліся вішні.

Аналагічным чынам паступова абыгрываюцца ўсе наборы карцінак. Калі ў гульні удзельнічае больш за адно дзіця, дарослы прапануе ім пагуляць самім: «Зараз гуляйце самі. Пеця хавае, а Сярожа (астатнія дзеці) адгадвае (адгадваюць). Цяпер Сярожа хавае, а астатнія адгадваюць. Так па чарзе гуляйце далей ».

Падчас гульні ў выпадку неабходнасці дарослы падказвае чарговасць дзеянняў, правільную граматычную форму слова.

Гульня «ЗАПОМНІ І НАМАЛЮЙ»

Мэта: выхоўваць у дзяцей ўменне мець свабодны зносіны ў працэсе выканання сумеснага малюнка; вучыць ўзгадняць прыметнікі з назоўнікамі (бананы жоўтыя, ландышы белыя, гваздзікі чырвоныя і г.д.).

Дыдактычны матэрыял: тэматычныя наборы малюнкаў «Садавіна», «Кветкі» і інш (гл. матэрыял да гульні «Чаго не стала?»).

Гульнявыя дзеянні: разгледзець малюнкi, пастарацца запомніць як мага больш прадметаў. Намаляваць іх разам з таварышам.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы дэманструе па адной карцінцы з тэматычнага набору. Дзеці называюць намаляванае. Калі дзеці не могуць назваць той ці іншы малюнак,

дарослы падказвае. Карцінкі выкладваюцца перад дзецьмі ў шэраг. Дарослы пытаецца, як назваць усе намаляванае адным словам (*садавіна, адзенне* і да т.п.). Прапануе яшчэ раз назваць карцінкі, запомніць іх. (Па меры называння перагортвае карцінкі выявай ўніз.)

Затым дарослы раздае дзецям аркушы паперы і фламастэры і прапануе намаляваць усю садавіну, кветкі і г.д., якія яны запамнілі.

У працэсе малявання дзеці перагаворваюцца, каментуюць свае дзеянні і дзеянні партнёра, звяртаюцца адзін да аднаго з пытаннямі. Дарослы таксама можа ўдзельнічаць у размове, задаючы пытанні тыпу: «Якога колеру лімон? Ці бываюць жоўтыя памідоры? Што бывае фіялетавым?» і да т.п. Пасля заканчэння працы дарослы разам з дзецьмі разглядае малюнкi, выпраўляе памылкі.

Гульня «ЧАЦВЕРТЫ ЛІШНІ»

Мэта: вучыць дзяцей групаваць прадметы па істотным прыкметах; прывучаць тлумачыць сваё рашэнне.

Дыдактычны матэрыял: тэматычныя наборы малюнкаў (гл. матэрыял да гульні «Чаго не стала?», «А што ў вас?»).

Гульнівыя дзеянні: разгледзець малюнкi, знайсці і выключыць лішні, г.зн. той, што не ўваходзіць у тэматычную групу; растлумачыць сваё рашэнне.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы выкладвае перад дзіцем 4 карцінкі, тры з якіх уваходзяць у адну тэматычную групу, а чацвёртая - у іншую (напрыклад, яблыкі, грушы, ружы, слівы). Прапануе назваць карцінкі, пытаецца: «Што тут лішняе?» Дзіця выключае з шэрагу малюнак з выявай руж, тлумачачы, чаму гэта лішняе (яблыкі, грушы, слівы - садавіна, а ружы - кветкі). Гульня ўскладняецца, калі перад дзіцем выкладваюцца выявы блізкіх па істотных прыкметах прадметаў (чаравікі, туфлі, тэпцікі, шкарпэткі - лішнія шкарпэткі, бо гэта не абутак і да т.п.)

Гульня «ХТО ЯК ГОЛАС ПАДАЕ?»

Мэта: заахвочваць дзяцей уступаць у дыялог з дарослым, практыкаваць аа ўтварэнні гукапераймальных дзеясловаў.

Дыдактычны матэрыял: дэманстрацыйныя прадметныя карцінкі з выявай жывёл (лісты 6 - 9). Для гульні з дзецьмі 3-4 гадоў выкарыстоўваюцца малюнка: кошкі, ваўкі, сабакі; куры, гусі, качкі, вароны, вераб'і; жабы, кураняты; парасяты.

Гэтыя ж і іншыя карцінкі - для дзяцей 4-5 гадоў і больш старэйшых: мядзведзі, львы, тыгры, індыкі, змеі, ягняты.

Гульнявыя правілы: ўтварыць дзеясловы ад гукапераймальных слоў, якія абазначаюць выгукі, што падаюцца жывёламі.

Гульнявыя дзеянні: адгадваць загадкі, выразнае вымаўленне гукапераймальных слоў.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы загадвае загадку аб намаляванай на малюнку жывёліне, напрыклад:

У парога плача,
Кіпцікі хавае,
Ціха ў пакой увойдзе,
Завуркоча, заспявае. (Кошка.)

Калі дзеці адгадаюць загадку, дарослы паказвае адпаведную карцінку. Малюначак можа быць выкарыстаны і ў якасці падказкі дзецям. Дарослы пытаецца: «Якія песенькі спявае кошка, як яна варкоча? (Мур-мур.) Кошка спявае мур-мур, значыць, яна ... што робіць? (Мурлыча.) Можна сказаць мурлыча, а можна - варкоча. Калі кошка мурлыча, або варкоча? (Калі яна задаволеная, калі яе гладзяць, калі ёй цяпло ...) А як яшчэ можа падаваць голас кошка? Паслухайце вершык:

Коцік басаногі
Па сняжку гуляў.
Адмарозіў лапкі

І заплакаў: Мяў! І. Муравейка

- Як кошка падае голас, калі замерзне або хоча есці? (*Мяу.*) Кошка прамаўляе мяу, значыць яна ... (*Мяўчыць.*) »

Дарослы загадвае наступную загадку:

Пасля дожджыку ў чацвер

З лужы вылез страшны звер:

- *Ква, ква-ква!*-

Усіх спужаў бы,

Калі б мы не зналі ... (жабы). В. Вітка

- Чаму жабу назвалі квакушкай? (*Таму што яна квакае.*) Як жаба квакае? (*Ква-ква.*) Так, жаба крычыць *ква-ква*, яна ... (*Квакае.*)

На адных занятках выкарыстоўваюцца 2-4 малюнкi і загадак да iх. Далей для гульні з дзецьмі 3-4 гадоў могуць быць выкарыстаны наступныя загадкі, пытанні і каментарыі да iх:

- Што ты гаўкаеш:

Гаў-гаў?

Ці ў цябе баліць нага?

Ці ў цябе баліць галоўка?

Супакойся і замоўкні.

Я табе дам кашкі,

Беленька гаўгашка? А. Дзеружынскі

- Каго і чаму паэт Авер'ян Дзеружынскі назваў гаўгашкай? Як падае голас сабачка? (*Гаў-гаў.*) Ён ... (*гаўкае.*)

Хто зімой халоднай

ходіць злы, галодны? (*Воўк.*)

- Воўк злы, галодны. Ён вые. Як воўк падае голас, калі вые? (*У-у-у.*)

Курка-квахтуха

Вадзіла дзяцей

Каля пляцей:

Квох-квох... Е. Лось

- Як курыца дзяцей склікае? (*квох-квох.*) Курыца ... (*квохча*). Так, курыца квохча *квох-квох*, за гэта яе называюць ... (*квахтуха*).

Шыпіць, *гагоча*

Ўчшыпнуць мяне хоча.

Я іду, не баюсь.

Хто ж гэта? (*Гусь.*)

- Што робіць гусь, як ён гагоча? Памятаеце, мы з вамі гулялі: «Гусі, гусі ... (*Га-га-га.*) Так, гусь крычыць *га-га-га*, янв ... (*гагоча*).

Паслухайце вершык-небыліцу:

А мая кошка жыве ў гняздзе,

Лятая вакол,

Прыляцел у двор,

Зазірнула на базар,

Гучна крыкнула "*Кар! Кар!*"

- Ці ваўважылі вы якія-небудзь недарэчнасці? (*Кошка не можа лятаць, крычаць кар-кар.*)

- Кто крычыць *кар-кар*? (*Варона.*)

- Вароны крычаць *кар - кар*. Яны што робяць? (*Каркают.*)

Хоць увесь перадрыжыць

За зіму вялікую,

Але ў вырай не ляціць

Друг наш Чык-Чырыкавіч. (*Верабей*) Ул. Паўлаў

- Хто такі Чык-Чырыкавіч, як вы думаеце? (*Верабей.*)

- Як падае голас верабей? (*Чык-чырык!*) Значыць, верабей што робіць? (*Чырыкае.*)

Парсючок пад'еў і прыйшоў у хлеў.

Стогне: ух-ух-ух, я пад'еў за двух.

Але пэўна б мог з'есці і за трох,

Рох-рох-рох.

С.Шушкевіч

- Як парася падае голас? (*Рох-рох.*) Значыць, парасяты што робяць?
(*Рохкаюць.*)

Круглыя, як мячыкі,
Быццам адуванчыкі,
На двары ля хаты
Ходзяць ... (*кураняты*).

- Як падае голас маленькае кураня? (*Пи-пи-пи.*) Кураня што робіць?
(*Пішчыць.*)

Дзецям 4-5 гадоў аб тых жа жывёл могуць быць прапанаваны больш складаныя загадкі, напрыклад:

І зімой, і летам –

Белая, як снег.

І зімой і летам –

Як надзьмуты мех.

Ходзіць на лапатках,

Бегае нягегла,

Рогам есць і п'е.

А гегеча гэтак,

Што нікому нельга

Зразумець яе.

(*Гусь.*)

Н. Гілевіч

А гэтаму лайдаку

Працаваць няма ахвоты.

Ён блукае ў хмызняку

І зайцоў

Цікуе ўпотай

(*Воўк.*)

І. Бурсаў

Да астатніх малюнкаў прапануюцца наступныя загадкі:

Летам носіць ён кажух,

Мае свой абход пчаліны,

Аплятае мёд за двух

І збірае ў рот маліны. (Мядзведзь) М. Маляўка

- Як мядзведзь падае голас? (Р-р-р.) Гэта ён што робіць? Мядзведзь ...
(Раве).

Ляжыць - маўчыць,
Падыдзеш - загырчыць,
Хто да гаспадара ідзе,
Яна ведаць дае. (Сабака.)

- Як гыркае сабака? (Р-р-р.) А як яна дае ведаць, што да гаспадара хтосьці ідзе? (Гаў-гаў.) Сабака брэша.

Воўна ў іх бялюткая,
Мяккая, танюткая.
Будзе на валёнкі,
Будзе на панчошкі, і на рукавічкі
Застанецца трошкі. (Авечка.) А. Дзеружынскі

- Авечка крычыць ... (Бэ-е, бэ-е.) Яна бляе.

Ўецца вярхоўка,
На канцы галоўка. (Змяя)

- Як падае голас змяя? (Ш-ш-ш.) Змяя ... (шыпіць.)

Звяртаецца ўвага дзяцей, што леў і тыгр рыкаюць. Хто яшчэ рыкае?
(Сабака, воўк, мядзведзь.)

Распускае хвост паўлінам,
Ходзіць важным панам,
Ён нагамі – тык-тык-тык.
Як завуць яго? (Індык.)

- Хто ведае, як падае голас індык? Я вам падкажу - індык балбоча:
булдык, булдык. Хто хоча паўтарыць?

Гульня «ХТО ШТО ЎМЕЕ РАБІЦЬ?»

Мэта: заахвочваць дзяцей уступаць у дыялог з дарослым, практыкаваць ва ўжыванні дзеясловаў, якія абазначаюць характэрныя дзеянні жывёл.

Дыдактычны матэрыял: дэманстрацыйныя прадметныя карцінкі з выявай жывёл (лісты 6 - 9). Для гульні з дзецьмі 3-4 гадоў выкарыстоўваюцца малюнка: кошкі, ваўкі, мядзведзі, лісы, сабакі, зайцы; куры, гусі, качкі, індыкі, вароны, вераб'і; жабы, кураняты, гусяняты, індычаняты, качаняты; парсяты, кацяняты.

Гэтыя ж і астатнія малюнкi - для дзяцей 4-5 гадоў і больш старэйшых: ільвы, тыгры; лебедзі, ластаўкі; змеі, чарапахі, яшчаркі; ваўчаняты, ільвяняты, тыграняты, вавёрчаняты, зайчаняты, ягняты. Дробныя цацкі (кольцы пірамідкі ці каляровыя стужачкі) у якасці фішак для падліку названых слоў.

Гульнявыя правілы: падабраць дзеясловы, якія абазначаюць характэрныя дзеянні жывёл.

Гульнявыя дзеянні: адгадваньня загадкі, спаборніцтва.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы загадвае загадку аб намаляванай на малюнку жывёліне, напрыклад:

Хоць і звер, а ласкавы,
Кажушок атласавы,
Лапкі аксамітныя –
Вельмі яны скрытыныя.
Вушкі хоць маленькія –
Надта ж удаленькія,
Вочкі ў начы свецяцца –
Вугалькамі стрэцяцца.
На пяколку грэецца

Без вадзіцы мыецца. (Кот.)

Я. Колас

Калі дзеці адгадалі загадку, дарослы паказвае адпаведную карцінку. Малюначак можа быць выкарыстаны і ў якасці падказкі дзецям. Затым дарослы пытаецца, што гэта жывёла любіць рабіць. (Кот мяўкае, мурлыча, драпаецца, хлебча малачко, ловіць мышэй, гуляе з клубком і г.д.) За кожнае названае слова дзіця атрымлівае дробную цацку.

Можна выкарыстаць прыведзеныя вышэй загадкі або новыя, напрыклад:

Гладзіш - лашчыца,

Дражніць - кусаецца. (*Сабака.*)

- Што любяць рабіць сабакі? (Сабакі брэшуць, грызуць косткі, пільнуюць дом, абараняюць гаспадара, рыкаюць, віляюць хвастом, бегаюць і г.д.)

Рыжая дзяўчына

Залезла ноччу ў двор –

Курэй пералічыла

І ўсіх панесла ў бор. (*Ліса.*)

- Што робіць ліса? (Ліса ловіць зайцоў, курэй, бегае, жыве ў нары, падманвае ...) і г.д.

У канцы гульні дробныя цацкі падлічваецца, выяўляецца пераможца, якому можна папляскаць у далоні.

Гульня «УПАРТЫЯ СЛОВЫ»

Мэта: фарміраваць у дзяцей уменне правільна ўжываць у размове нязменныя словы.

Дыдактычны матэрыял: прадметныя малюнкi: паліто, піяніна, радыё, кіно (ліст 10); наборы сюжэтных малюнкаў (лісты 11 - 15):

11. Мама прышывае гузікі да паліто. Дзяўчынка дома апранае паліто. На вешалцы ў гардэробе вісіць некалькі дзіцячых паліто. Дзяўчынка стаіць побач. Дзяўчынка здымае паліто, збіраецца вешаць яго на вешалку.

12. Каля сцяны стаіць піяніна, на піяніна - ваза. Кот выглядае з-за піяніна. Дзяўчынка іграе на піяніна. Сабачка на задніх лапках спрабуе дастаць да клавiш піяніна.

13. Тата купляе ў краме радыёпрыёмнік. На паліцы стаіць радыё. Бабуля слухае радыё. Дзеці танцуюць пад музыку па радыё.

14. Розныя звяры ідуць у кіно (намалюваны кінатэатр з надпісам «Кіно»). У кіназале звяры глядзяць кіно. Звяры выходзяць з кіно. Воўк і заяц здымаюцца ў кіно.

З дзецьмі 4-5 гадоў праводзіцца гульня з карцінкамі «паліто» і «піяніна», малюнкi «радыё» і «кіно» прапануюцца дзецям пяці гадоў. Зразумела, гэты падзел ўмоўны, перш за ўсё неабходна арыентавацца на тое, з якімі прадметамі дзіця часцей сустракаецца ў штодзённым жыцці, пры ўжыванні якіх слоў дапускае памылкі.

Гульнявыя правiлы: закончыць сказ, складзены па малюнку.

Гульнявыя дзеянні: «ўпартае слова» у якасці гульнявога элемента.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы паказвае дзецям прадметную карцінку, просіць назваць, што на ёй намалювана (напрыклад, паліто). Кажа, што слова «паліто» - незвычайнае слова. Яно вельмі ўпартае. Ніяк не хоча змяняцца. У якіх бы сказах мы яго не ўжывалі, заўсёды будзем гаварыць аднолькава – паліто.

Затым паказвае дзецям па чарзе сюжэтныя малюнкi з *набору 1*, прапануе закончыць сказ: «Дзяўчынка апранае сiняе ... (паліто)». «Дзяўчынка здымае свае ... (паліто)». «На вешалцы вісяць дзіцячыя ... (паліто)». Можна сказаць «На вешалцы шмат дзіцячых ... (паліто)». Давайце паспрабуем іх палічыць: адно ... (паліто), два ... (паліто), тры ... (паліто) і г.д. «Адарваліся гузікі ў ... (паліто)». «Мама прышывае гузікі ... (да паліто)». Кожную карцінку дарослы па чарзе складвае ў стосік.

Па гэтых жа малюнках можна задаць дзецям пытанні тыпу: «Якія кішэні ў паліто? Які каўнер ў гэтага паліто? Рукавы ў гэтага паліто з манжэтамi або без?»І да т.п.

- Зараз мы з вамі разам прыдумаем чыстагаворкі пра паліто. Я пачну, а вы заканчвайце:

То-то-то – многа ... (*паліто*).

То-то-то – купілі ... (*паліто*).

То-то-то – у хлопчыка ... (*паліто*).

То-то-то – хлопчык у ... (*паліто*).

То-то-то – кішэні ў ... (*паліто*).

То-то-то – няма ... (*паліто*).

- А зараз паспрабуйце самі прыдумаць чыстагаворкі пра паліто.
(Адказы дзяцей.) Малайцы!

Прыводзім прыкладныя сказы, якія дарослы прапануе дзецям скончыць, да астатніх набораў малюнкаў.

Набор 2. «Ля сцяны стаіць ... (*піяніна*)». «Ваза стаіць на ... (*піяніна*)». «Дзяўчынка іграе на ... (*піяніна*)». «Кот схваўся за ... (*піяніна*)». «Кот выглядае з-за ... (*піяніна*)». «Сабачка вырашыў паіграць на ... (*піяніна*)». «Сабачка хоча дацягнуцца да клавішаў ... (*піяніна*)».

- Давайце і мы нібы паіграем на піяніна.

Дзеці разам з дарослым імітуюць ігру на піяніна (пастукваючы пальцамі абедзвюх рук па сталах) і спяваюць якую-небудзь знаёмую мелодыю.

Набор 3. Дарослы можа пачаць з загадкі:

Жыве ў нас дома,

А яму ўсё вядома,

Языка не мае,

А гаворыць і спявае. (*Радыё, тэлевізар.*) *В.Жуковіч*

Дарослы пытаецца: “Што большае – радыё ці тэлевізар?” (*Радыё маленькае, а тэлевізар вялікі.*)

- А вось загадка, якую склаў паэт Ніл Гілевіч:

Невялікае,

Без’языкае,

Не есць,
 Не п'е,
 А гаворыць
 І пяе.

- Ці падобныя гэтыя загадкі? Так, у першай загадцы гаворыцца: “языка не мае, а гаворыць і спявае” і ў другой падобныя словы: “без’языкае, не есць, не п’е, а гаворыць і пяе”. Але ў загадцы Ніла Гілевіча пра прадмет сказана: “невялікае, без’языкае”. Пра што можна так сказаць, пра радыё ці тэлевізар? (*Пра радыё.*) А як можна сказаць пра тэлевізар? (*Невялікі, без’языкі.*)

Далей дарослы паказвае дзецям малюнкi і прапануе закончыць сказы: «Тата купіў у краме ... (радыё)». Дарослы удакладняе: «Можна сказаць радыёпрыёмнік». Далей: «Тата паставіў на паліцу ... (радыёпрыёмнік)». «Перадаюць навіны па ... (радыё)». «Бабуля слухае ... (радыё)». «Цяпер перадаюць музыку па ... (радыё)». «Дзеці танцуюць пад музыку па ... (радыё)». «Сумна жыць без ... (радыё)».

- Ці змяняецца слова *радыё*? Якое гэта слова? (*Упартае.*)

Набор 4. «Звяры ідуць у ... (кіно)». «Воўк ідзе ... (у кіно)». «Ліса ... (ідзе ў кіно)». «Усе звяры сядзяць у кінатэатры і глядзяць ... (кіно)». «Пасля заканчэння звяры ідуць з ... (кіно)». «Здымаецца фільм« Ну, пачакай! ». Воўк і заяц здымаюцца ў ... (кіно)».

Дарослы прапануе дзецям прыдумаць чыстагаворкі пра кіно і пагуляць у лапатушкі. Адно дзіця (ці дарослы) задае пытанне, другое адказвае:

Но-но-но – хадзілі ў кіно?

Но-но-но – хадзілі ў кіно.

Но-но-но – глядзелі мы кіно?

Но-но-но – глядзелі мы кіно.

Но-но-но – цікавае кіно?

Но-но-но – цікавае кіно.

Но-но-но – пайшлі дамоў з кіно?

Но-но-но – пайшлі дамоў з кіно.

Кожны з набораў малюнкаў дзіця па прапанове дарослага раскладвае ў тым ці іншым парадку і складае па іх расказ, прыдумваючы, «што было потым».

Гульня «А ШТО У ВАС?»

Мэта: практыкаваць дзяцей у ўтварэнні назоўнікаў множнага ліку, а таксама роднага склону назоўнікаў у множным ліку.

Дыдактычны матэрыял: дэманстрацыйныя прадметныя карцінкі з выявай прадметаў у адзіночным ліку і раздатачныя прадметныя карцінкі з выявай прадметаў ў множным ліку (лісты 16 - 22): сцяжок - сцяжкі, лялька - лялькі, мішка - мішкі, машынка - машынкi, вока - вочы, вуха - вушы, рука - рукі, нага - ногі, кніга - кнігі, акно - вокны, папугай - папугаі, курыца - куры, качка - качкі, гусь - гусі, чаравік - чаравікі, дом - дамы, стол - сталы, крэсла - крэслы, конь - коні, пярэ - пярэ, цягнік - цягнікі, дрэва - дрэвы, куст - кусты, кветка - кветкі, камар - камары, пчала - пчолы, верабей - вераб'і, вазон - вазоны. Першая палова малюнкаў прызначана для дзяцей 3-4 гадоў. Астатнія карцінкі - для дзяцей 4-5 гадоў.

Гульнявыя правілы: ўтварыць форму множнага ліку названага назоўніка (або роднага склону назоўніка ў множным ліку).

Гульнявыя дзеянні: пошук патрэбнага малюнка, элемент пошуку і знаходкі слова ў патрэбнай форме.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы раздае дзецям карцінкі з выявай прадметаў ў множным ліку. Паказвае прадметную карцінку з выявай прадмета ў адзіночным ліку і кажа: «У мяне лялька. А ў вас? ». Дзіця, у якога знаходзіцца адпаведная карцінка, паказвае яе і адказвае: "А ў мяне лялькі» або «А ў мяне шмат лялек». І г.д.

Гульня «ЯКІ, ЯКАЯ, ЯКОЕ?»

Мэта: вучыць дзяцей слухаць партнёра, дапаўняць яго выказванні; правільна дапасоўваць прыметнікі да назоўнікаў ў родзе, ліку.

Дыдактычны матэрыял: любыя прадметныя карцінкі; фішкі.

Гульнявыя правілы: ужо сказанае не паўтараць.

Гульнявыя дзеянні: правесці спаборніцтва, хто больш: падбіраць да слова як мага больш азначэнняў.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы прапануе пагуляць са словамі: «Я назаву прадмет, а вы яго апішыце, скажыце, які ён. Напрыклад, яблык. (Дэманструецца малюнак.) Якія яны?»

Дзеці падбіраюць азначэнні. За кожны адказ атрымліваюць фішку. Калі вычэрпваецца запас азначэнняў, дарослы падказвае словы, якія не назвалі дзеці. Напрыклад:

- Яблык ... (круглыя, румяныя, сакавітыя, духмяныя, саспелыя, вялікія, наліўныя).

- Вожык ... (калючы, запаслівы, палахлівы, спрытны, маленькі, вушасты).

Дарослы задае навадныя пытанні («Як сказаць пра вожыка, каб стала зразумела, што яго цела пакрыта іголкамі?», «Што ён робіць з харчовымі запасамі?», «Ці баіцца ён лісы?», «Ён хутка бегае?», «У яго вялікія вушкі?» і г.д.).

Мэтазгодна звярнуць увагу малых на род назоўнікаў *яблык* і *рамонак*. Для гэтага дарослы задае пытанні пра адзін яблык і адзін рамонак: «Які ён?» (круглы, румяны ...; белы, маленькі, з жоўтым вочкам ў сярэдзіне...).

Можна выкарыстаць вершы:

ЯБЛЫК

Залацісты, спелы яблык

На маёй ляжыць далоні.

Залацісты, буйны яблык,

Быццам сонейка малое.

І. Муравейка

РАМОНКІ

Раз - рамонак,
 Два – рамонак,
 Тры, чатыры, пяць ...
 Не злічыць усе –
 Наўкола,
 Нібы сонейка гараць.

М. Пазнякоў

У канцы гульні дарослы аб'ядноўвае разам усе фішкі, хваліць дзяцей: «Вось колькі розных слоў вы назвалі».

Калі дзеці змогуць называць досыць вялікую колькасць слоў, можна наладзіць паміж імі спаборніцтва «Хто назаве больш слоў?».

Гульня «У ЯГАДАХ»

Мэта: вучыць дзяцей слухаць партнёра, дапаўняць яго выказванні; правільна дапасоўваць прыметнікі да назоўнікаў ў ліку; вучыць дзяцей групаваць прадметы па істотным прыкметах; прывучаць тлумачыць сваё рашэнне.

Дыдактычны матэрыял: вялікая тоўстая карта з прарэзамі для пяці малюнкаў (ліст 1); прадметныя карцінкі з выявай ягад (ліст 15): суніцы, чарніцы, маліны, ажыны, брусніцы, буякі, агрэст, парэчкі; медведзя (цацка).

Гульнявыя правілы: назваць малюнку, закончыць сказ з верша; знайсці “лішні” прадмет сярод падобных.

Гульнявыя дзеянні: падказаць слова ў вершы; знайсці і прыняць з карткі лішні малюнак, г.зн. той, што не ўваходзіць у тэматычную групу; растлумачыць сваё рашэнне.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы паведамляе, што ў госці да дзяцей прыйшоў мядзведзяня з падарункам. Што ж ён прынёс? Паказвае дзецям па адной прадметнай карцінцы з набору 15: суніцы, чарніцы, маліны, ажыны, брусніцы, буякі - і прапануе назваць, што намалёвана. Падказвае назвы ягад.

- Як нават усё, што прынес медзведзяня, адным словам? (Ягады.) Усе гэтыя ягады растуць у лесе, значыць, як іх можна назваць? Якія ягады? (Лясныя ягады.)

- Хто з вас, дзеці, хадзіў з дарослымі ў ягады? Коля, с кім ты хадзіў? Якія ягады вы збіралі? А ты, Света?" і г.д.

Паслухайце верш, які так і называецца – “Ягады” (чытае верш, паказваючы адпаведныя малюнкi):

З мамай я збіраў суніцы,
А з бабуляю – чарніцы
Ездзіў з татам у маліны,
А з дзядулем – у ажыны.

А сягоння мы з сястрыцай
Пойдзем разам у брусніцы,
Запрасілі сябрукі
Нас назаўтра ў буякі.

З кожнай, кожнай ягадай
Павітацца рады я.

М.Пазнякоў

Дарослы чытае верш другі раз, а дзеці, гледзячы на малюнкi-падказкі, дагаворваюць словы ў радках:

З мамай я збіраў ... (суніцы),
А з бабуляю – ... (чарніцы).
Ездзіў з татам у ... (маліны),

А з дзядулем – ... (у ажыны).

І г.д.

Дарослы гаворыць, што ў яго таксама ёсць падарунак для дзяцей. Паказвае два апошніх малюнкаў з набору – агрэст, парэчкі. Дзеці называюць намалёванае. Дарослы гаворыць: “Калі ягады растуць у лесе, яны называюцца ... (*Лясныя ягады.*). А калі ягады растуць у садзе, то гэта ... (*Садовыя ягады.*) Якія яшчэ садовыя ягады вы ведаеце? (*Клубніцы, смародзіны...*)

Гэтым жа разам або пазней з малюнкамі з набору 15 праводзіцца гульня “Чацвёрты лішні”, у ходзе якой дарослы ўстаўляе ў прарэз карты (ліст 1) 4 карцінкі, тры з якіх ўяўляюць лясныя ягады, а чацвёртая – садовую. Прапануе назваць карцінкі, пытаецца: «Што тут лішняе?» Дзіця прымае малюнак з выявай садовай ягады, тлумачачы, чаму гэта лішняе.

Можна таксама правесці гульню “Трэці лішні”, калі да малюнкаў з выявамі садовых ягадаў дадаецца адзін малюнак з выявай лясной ягады.

У канцы гульні дарослы прапануе завучыць напамяць радкі:

З кожнай, кожнай ягадай

Павітацца рады я.

Гульня «МІШКА-МУЗЫКАНТ»

Мэта: суадносіць назвы музычных інструментаў і музычных спецыяльнасцяў.

Дыдактычны матэрыял: карткі з выявай музыкантаў з музычнымі інструментамі (лісты 23 - 24): заяц-барабаншчык, мішка-гарніст, ліса-гітарыстка, заяц-скрыпач, вожык-баяніст, леў-акардэаніст, лялька-піяністка, воўк-балалаечнік; медзвездзяня (цацка).

Гульнявыя правілы: утварэнне слоў - назваў музычных спецыяльнасцяў.

Гульнявыя дзеянні: адгадваанне музычнай спецыяльнасці медзвездзянці і персанажаў паштовак (картак), ўяўная гульня на музычных інструментах.

ХОД ГУЛЬНІ

У гасці да дзяцей прыходзіць медзвездзяня, прыносіць паштоўкі (карткі).

Медзвездзяня: Я прынёс вам паштоўкі. На іх намаляваны розныя музыканты. Я таксама музыкант. (Выстаўляе паштоўкі перад дзецьмі.) Знайдзіце, хто тут гарніст. (Адказы дзяцей.) Правільна, я гарніст. А як вы здагадаліся, што гарніст - гэта я? (Таму што на паштоўцы медзвездзяня трымае ў руках горн.) А хто тут гітарыстка? Як вы здагадаліся? І г.д.

Дарослы: Цяпер, дзеці, мы загадаем вам загадкі. Здагадайцеся, на чым хто іграе. (Імітуе ігру на піяніна.) На чым я іграю? Значыць, я пия ... (-ніст). А цяпер на чым я іграю? (Імітуе ігру на скрыпцы.) Значыць, я хто? (Скрыпач). Піяніна трэба піяністу, скрыпка - скрыпачу. А для каго балалайка? Хто іграе на балалайцы? (Балалаечнік.) А на гармоніку? На акардэоне? На баяне? І г.д.

У працэсе гульні ўзнікае словотворчасць. Дзеці называюць розныя варыянты, пакуль не назавуць слова правільна. Таму непажадана загадзя чытаць напісаныя на адваротным баку картак словы. Значна карысней падахвочваць дзяцей да эксперыментавання са словамі, падбадзёрваючы іх усмешкай, поглядам. Пры неабходнасці дарослы падказвае пачатак слова або ўсё слова.

Медзвездзяня прапануе дзецям паказваць уяўную ігру на музычным інструменце і «адгадвае», каго паказваюць дзеці, час ад часу «памылючыся» і даючы магчымасць дзіцяці выправіць яго памылку.

Па прапанове дарослага дзіця складае з дапамогай картак «аркестр», прыдумвае, перад кім ён выступае, што выконвае, што было потым.

Гульня «КІЁСК ПАШТОВАК»

Мэта: вучыць суадносіць назвы дзеянняў і назвы спартыўных спецыяльнасцяў.

Дыдактычны матэрыял: карткі з выявай спартсменаў (лісты 25-27): хакеісты, футбалісты, бегуны, скакуны, плывуны, барцы, наезнікі, лучнікі, фехтавальшчыкі, канькабежцы, лыжнікі, гімнасткі; медзведзяня (цацка).

Гульнявыя правілы: утварэнне слоў - назваў спартыўных спецыяльнасцяў.

Гульнявыя дзеянні: віншаванні медзведзяняці; адгадванне спартсменаў па характэрных рухах.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы паведамляе, што ў медзведзяняці Мішы дзень нараджэння. Дзеці могуць яго павіншаваць і зрабіць яму падарункі. Медзведзяня збірае паштоўкі. «Вось у нас кіёск паштовак. Вы можаце купіць любую паштоўку. Трэба толькі правільна назваць, хто на ёй намаляваны, і што ён робіць.» Дзеці па чарзе выбіраюць паштоўкі, называюць намаляваных спартсменаў і што яны робяць. Напрыклад: «Гэта футбалісты, яны гуляюць у футбол». Пасля гэтага «робіцца пакупка», дзіця віншуе медзведзяня, дорыць яму паштоўку.

Пасля таго, як усе паштоўкі будуць набыты падораны медзведзяняці, дарослы з медзведзянем загадваюць загадкі, паказваючы рухі спартсменаў. Дзеці адгадваюць.

Па-ранейшаму дарослы спачатку дае дзецям магчымасць перабраць розныя варыянты слоў. Так, плыўца дашкольнікі могуць назваць *плаўшчыкам*, *плывуном*, *плавільшчыкам* і да т.п. Калі ніхто не назаве слова правільна, дарослы падказвае або называе яго.

Затым дзеці могуць «арганізаваць спаборніцтвы» паміж спартсменамі, расказваючы аб іх дасягненнях.

Гульня «МАГАЗІН ПОСУДУ»

Мэта: захвочваць дзяцей уступаць у дыялог з дарослым, суадносіць назвы прадуктаў і посуду для іх, практыкаваць ва ўтварэнні назваў посуду.

Дыдактычны матэрыял: дэманстрацыйныя прадметныя карцінкі з выявай посуду (ліст 28): хлебніца, сальніца, цукарніца, масленіца, блюда для пячэння, сурвэтніца, сухарніца, супніца.

Гульнявыя правілы: суадносіць назвы посуду і прадуктаў, ўтвараць назоўнікі - назвы посуду для пэўных відаў прадуктаў.

Гульнявыя дзеянні: купля посуду ў краме.

ХОД ГУЛЬНІ

Дарослы паведамляе дзецям, што адкрыўся магазін посуду. Каб купіць посуд, трэба гэта дакладна ведаць, што яны хочуць купіць: які гэта прадмет, навошта ён патрэбны.

- Які ж посуд завезлі ў краму? Паслухайце скарагаворку:

Супніца,
Смятанніца,
Сухарніца,
Салатніца,

Рыбніца,
Гарчычніца,
Сурвэтніца,
Гусятніца,

Цукарніца,
Цукерніца,
Сырніца,
Сальніца,

Перачніца,

Масленіца,

Хлебніца,

Вадзца.

- Якое слова ў вершы лішняе? (Вадзіца.) Чаму? (Гэта не посуд.)

- Давайце вызначым, для чаго патрэбны ўвесь гэты посуд. Для чаго патрэбна супніца? (Для супа.) Так, супніцу ставяць на стол, потым суп разліваюць у талеркі. А навошта патрэбна смятанніца? (У яе кладуць смятану.) І г.д.

- Зараз пагуляем у краму посуду. Я буду прадаўцом, а вы пакупнікамі. Каб купіць посуд, яго трэба правільна назваць. Калі прадмет будзе названы няправільна, прадавец не зразумее і не прадасць патрэбную рэч. Але спачатку давайце паглядзім, які посуд ёсць у нашай краме.

Дарослы паказвае па адным малюнку, дзеці называюць намалёваныя прадметы, для чаго яны патрэбны (*хлебніца для хлеба, цукарніца для цукру, для сурвэтак - сурвэтніца.*) "Вось спецыяльнае блюда для сухароў. Яно называецца су ... (*сухарніца*). А вось блюда для пячэння. У яго няма спецыяльнай назвы. Проста блюда. А як называецца посуд для солі? (Адказы дзяцей.) Для солі ў нас - сальніца. А для масла? Мас ... (*Масленіца*.) А што гэта за вялікая такая міска з вечкам? Для чаго яна? (Для супа.) Як жа назваць посуд для супа? (Супніца.) Калі ласка, падыходзьце, крама адкрыта».

Дзеці «купляюць» выбраны посуд, правільна называючы яго. «Набыты» посуд дарослы складае на сталe, патлумачыўшы, што спецыяльная машына даставіць пакупкі на дом.

ЗМЕСТ

Ад аўтара	3
Метадычныя рэкамендацыі для педагогаў дашкольных устаноў і бацькоў	4
Гульня «ЧАГО НЕ ХАПАЕ МІШУ ДЛЯ ПРАГУЛКІ?»	6
Гульня «ЧАГО НЕ СТАЛА?»	7
Гульня «ЗАПОМНІ І НАМАЛЮЙ»	8
Гульня «ЧАЦВЕРТЫ ЛШНІ»	9
Гульня «ХТО ЯК ГОЛАС ПАДАЕ?»	10
Гульня «ХТО ШТО ЎМЕЕ РАБІЦЬ?»	15
Гульня «УПАРТЫЯ СЛОВЫ»	16
Гульня «А ШТО У ВАС?»	20
Гульня «ЯКІ, ЯКАЯ, ЯКОЕ?»	21
Гульня «У ЯГАДАХ»	22
Гульня «МІШКА-МУЗЫКАНТ»	24
Гульня «КІЁСК ПАШТОВАК»	26
Гульня «МАГАЗІН ПОСУДУ»	27