**Птица, рыба, зверь, насекомое**

Ведущий бросает кому-либо из участников мячик (или просто указывает на него), говоря при этом, например, "Зверь!". Участник, поймав мячик, должен сразу же назвать какое-либо животное (заяц, слон, муравьед и др.). Соответственно, если ведущий кричит "Птица!" или "Рыба!", то тот, кому был брошен мячик, быстро называет какую-либо птицу или рыбу. В том случае, если участник, поймавший мяч, долгое время не может дать ответ или, если он повторяет то, что уже было названо ранее, он либо выбывает из игры (например, после трех таких случаев), либо выполняет "фант", либо получает "штрафное очко" (получивший наибольшее количество "штрафных очков" затем, например, выполняет какое-нибудь творческое задание).

**Круглое, твердое, кислое**

Ведущий, бросая мячик, называет какое-либо качество предмета, а участники в ответ должны называть сами предметы, которым присущи эти качества. Например: круглое - мяч, твердое - камень, кислое - яблоко и т.д. В данном случае педагог может поощрять оригинальные ответы, например, кислое - лицо, твердое - сердце (у кого-то из знакомых) и т.п. Можно сделать и наоборот, то есть ведущий называет какой-либо предмет, а поймавший мячик называет его качество.

**Гении**

В данной игре возможны три варианта:

1) Ведущий, бросая мячик, называет фамилию какого-нибудь известного человека. В ответ на это участники, ловящие мяч, должны называть область, в которой этот человек стал гением. Например, Пушкин - поэт, Менделеев - химик, Шаляпин - певец и т.п.

2) Ведущий называет какую-либо область (наука, кино, спорт и др.), а участники называют фамилии людей, прославившихся в этой области, например, кино - Чарли Чаплин, физика - Эйнштейн, живопись - Репин и т.д.

3) Ведущий называет какое-либо известное литературное или музыкальное произведение, фильм, закон или изобретение, а игрок, поймавший мячик, называет людей, непосредственно с этим связанных (писателей, поэтов, композиторов, актеров, режиссеров, ученых, изобретателей и т.п.).

Желательно, чтобы ведущий заранее подготовился к данной игре.

**Наш дом**

Игра состоит из трех этапов:

1) Ведущий бросает мячик каждому участнику по одному разу. Поймав мячик, игроки должны назвать какое-либо членство в семье (мама, папа, сын, дочь, тетя, дедушка и др.). То, что они назовут, является их ролью в течение игры. Названия не должны повторяться, т.е. не может быть двух "мам" или трех "тёть".

2) Ведущий, бросая мячик, задает какой-либо конкретный вопрос (Зарплата? Возраст? Увлечения? и т.п.), на который участники должны отвечать соответственно своей роли. Так как отвечать нужно очень быстро, то ответы участников зачастую не соответствуют друг другу (например, возраст сына - 10 лет и он зарабатывает 1000 рублей в день, а возраст отца - 11 лет), что обычно вызывает смех со стороны других участников.

3) Ведущий, бросая мячик, задает вопросы относительно дома, в котором проживает "семья": количество этажей (бывает смешно, когда в стоэтажном доме отсутствует лифт, туалет располагается на улице, но на каждом этаже есть бассейн), комнат, окон и т.п. Игра, кроме всего, что было названо в начале главы, учит умению соотносить разные вещи, когда они рассматриваются в едином контексте.

**Запрещенная буква**

Форма игры остается той же, что и в предыдущих играх, но теперь, ведущий, бросая мячик, задает любые вопросы. Участники, ловя мяч, должны дать соответствующий вопросу ответ, но с одним условием - в ответе должна отсутствовать какая-то определенная буква (две, три и т.д.), о чем участники игры договариваются заранее.

**Рифма**

Бросая мячик, ведущий называет какое-либо слово. Участник игры, поймавший мячик, должен сказать рифму на названное ведущим слово: стол - пол, глаз - алмаз, волос - голос и др. Желательно, чтобы ведущий учитывал уровень развития ребят, участвующих в игре и называл не сложные слова. Хотя, если ведущему необходимо сделать так, чтобы кто-то из участников выполнил фант, не справившись с заданием, то он может использовать и достаточно сложные слова. Например, очень трудно (почти что невозможно) найти рифмы к словам "окунь" и "аист".

**Слог**

Ведущий, бросая мячик, называет первый слог какого-либо слова. Участник игры, поймавший мячик, должен продолжить слово. Например: ко... - ...рова (...роль, ...рабль, ...пилка, ...мар), ча... - ...сы (...ша, ...ры, ...бан) и др.

**Сказка**

Ведущий или кто-либо из игроков, держащий в руках мячик, начинает рассказывать какую-либо сказку или историю. Сказав несколько фраз, он неожиданно (можно в середине фразы) бросает мяч кому-либо из участников игры. Поймавший мяч должен сразу же продолжить сказку или историю и через несколько фраз также передать эстафету кому-либо из участников. Игра заканчивается в зависимости от предварительной договоренности, например, через какое-то определенное время; или после того, как мячик определенное количество раз поменяет "рассказчиков"; когда сказка или история придет к своему логическому завершению и др.

Также можно придумать еще десятки вариантов игр подобной формы, например: "Профессии" (ведущий называет какую-либо профессию, а участник, поймавший мячик, инструменты и т.п., связанные с ней), "Страны" (ведущий называет страну, а участник - столицу страны или любое слово, ассоциирующееся у него с этой страной) и т.п.

**РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ**

**«Числа».**

Игра успешно может быть проведена в паре. Считая от 1 до 30, взрослый и ребенок называют цифры поочередно. При этом оба должны быть внимательны, вместо чисел, содержащих 3 или делящихся на 3, следует хлопать в ладоши. Тот, кто ошибается, в этой игре проигрывает. Можно провести эту игру несколько раз. Можно несколько

изменить задание: например, предложить считать от 1 до 40 и не называть числа, которые содержат 4 и делятся на 4, а вместо этого, например, подпрыгнуть и сказать: «Ай да я!» и т. д.

**«Поем вместе».**

Игра будет организована  несколько иначе. Петь будет или один ребенок, или с кем-то из родителей. Второй взрослый при этом будет выполнять роль ведущего. Ведущий объясняет, что после одного хлопка следует начинать петь, если будет два хлопка, следует продолжать петь, но уже мысленно. Один хлопок — снова надо петь вслух.

**«Наоборот».**

Кто-то из родителей становится ведущим. Именно он будет показывать какие-либо движения, а ребенок должен делать наоборот.

**«Запрещенные движения».**

При проведении этой игры дома взрослый должен выполнять роль ведущего, объяснить ребенку, что следует повторять все его движения, кроме одного. Следует предупредить ребенка, что он должен быть внимателен.

**«Поиск предмета».**

Кто-либо из родителей младшего школьника заранее готовит несколько мелких предметов: значок, ластик, колечки и т. д. Ребенка попросите внимательно рассмотреть все в комнате, а затем он должен выйти из комнаты. В это время на видное место положите мелкий предмет. Ребенок, сделав один круг по комнате, должен назвать появившийся предмет.

**«Пишущая машинка».**

Взрослый играет вместе с ребенком. Например, взрослый предлагает ребенку распечатать такую фразу: «Травка зеленеет, солнышко блестит». Взрослый и ребенок по очереди называют буквы, а когда надо поставить знак препинания, они должны вместе топнуть ногой, в конце строки — хлопнуть в ладоши (возможно выполнение этого задания — расставить знаки препинания — одним ребенком).

**«Найди ошибки».**

При организации игры дома следует подготовить заранее какой-либо текст. Взрослый должен предупредить ребенка, чтобы тот слушал внимательно. После этого предлагают другой текст, уже с изменениями. Задача ребенка — найти и исправить все ошибочные суждения. Чем больше ошибок исправляет ребенок, тем внимательнее он слушал.

**« Два дела одновременно».**

Игра может быть организована точно так же, как и с группой ребят. Только на оба вопроса, сколько колебаний сделал маятник, и какие репродукции показаны, будет отвечать один ребенок.

**«Передай смысл стихотворения».**

Дома роль ведущего и двух его помощников должны сыграть члены семьи (мама, папа, бабушка). Каждый из взрослых будет зачитывать строчки из своего четверостишия. Ребенку можно дать задание сначала передать смысл четверостишия, которое читала мама, потом, которое читал папа, а при третьем прочтении — третьего четверостишия, которое читала бабушка.

***"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 становится 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 слабаке" - ("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, прагать, 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.*

0э