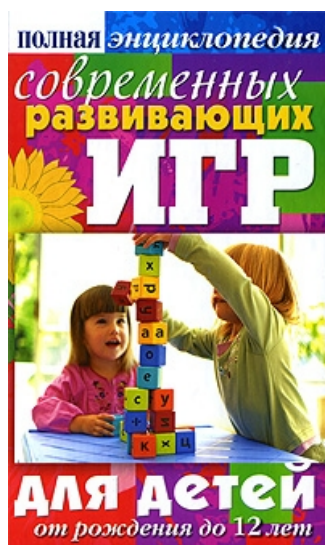


Наталия Вознюк

Полная энциклопедия современных развивающих игр для детей. От рождения до 12 лет



Наталия Григорьевна Вознюк Полная энциклопедия современных развивающих игр для детей. От рождения до 12 лет

Введение

Рождение маленького человечка – всегда радостное событие. Но оно всегда сопряжено с массой забот, проблем и переживаний, которые связаны не только с его физиологическими потребностями (кормлением, купанием, прогулками), но и с укреплением его здоровья, развитием интеллектуальных способностей.

В младенческом возрасте общение ребенка происходит лишь с родителями и родственниками, поэтому на этих людей возлагается огромная ответственность за гармоничное развитие малыша. В этот период родителям поможет игра – средство не только для развлечения, но и воспитания малыша.

От года до трех – основной этап речевого развития ребенка. В этот период шаги малыша становятся все тверже и увереннее, а движения – разнообразнее. У ребенка появляются первые друзья, а значит, общение становится одной из главных его потребностей. Общаясь с другими детьми, ребенок учится играть с ними, помогать и уступать товарищу, делиться игрушками. Игра имеет большое значение для детей этого возраста, являясь жизненной потребностью и средством всестороннего развития.

Детей 4–5 лет недаром называют «почемучками». В этом возрасте они задают бесчисленное количество вопросов, их интересует все происходящее вокруг – так малыши познают окружающий мир. Особо актуальными для них становятся познавательные, развивающие игры, которые помогут ответить на все вопросы «почемучек».

В 6 лет ребенка необходимо подготовить к школе. С ним необходимо заниматься математикой и письмом, чтением и рисованием. Эти занятия ребенку не всегда приятны и интересны. Игровая форма поможет взрослым и детям превратить порой скучное чтение и математику в увлекательные занятия. Вы проведете время не только весело, но и с пользой!

И вот маленький человечек пошел в школу. Теперь ему приходится жить по расписанию, и времени для игр стало значительно меньше. Но малышу не стоит отчаиваться! В начальной школе обучение нередко проводится в игровой форме, также у младших школьников есть возможность играть с одноклассниками на переменах, во внеклассное время (походы, выезды на природу, участие в различных межшкольных соревнованиях).

В переходном возрасте (10–12 лет) психология ребенка значительно меняется. Родителям и детям все труднее становится понимать друг друга. Подростки начинают по-иному воспринимать окружающий мир и

людей. Появляется необходимость научить ребенка правильно общаться, адекватно реагировать на происходящее вокруг него. Актуальными становятся вопросы полового воспитания, борьбы с вредными привычками. И снова на помощь родителям и учителям приходит игра, чаще всего обучающая или ролевая, которая дает возможность получить ответы на все волнующие подростков вопросы.

В игре ребенок учится преодолевать трудности, следовательно, у него воспитываются и волевые качества: настойчивость, выдержка.

Играть с детьми всегда интересно. Они полны любви, шутливы, энергичны, беззаботны и всегда непредсказуемы в своих высказываниях.

В этой книге вы найдете задания для детей всех возрастов. Здесь собраны игры, направленные на умственное и физическое развитие ребенка, помогающие ему познавать окружающий мир и чувствовать себя в нем уютно.

Данная книга будет полезна не только родителям, но и няням, воспитателям детских садов, учителям, а также вожатым детских оздоровительных лагерей.

Игры с детьми грудного возраста (до 1 года)

Данный раздел посвящен играм с самыми маленькими детьми, с помощью которых малыши смогут быстрее освоиться в окружающем мире.

Игры, направленные на развитие зрения, внимания и слуха

Это самые первые игры, в которые вы можете поиграть с ребенком.

«Посмотри-ка на меня»

Держа ребенка в вертикальном положении, попытайтесь сосредоточить его взгляд на своем лице. При этом производите различные мимические действия: улыбайтесь, подмигивайте, открывайте и закрывайте глаза.

Вскоре благодаря таким упражнениям малыш научится концентрировать взгляд как на неподвижных объектах, так и на движущихся.

«Игрушка-погремушка»

Первой игрушкой ребенка обычно становится погремушка. Чтобы погремушка была полезной, ее необходимо правильно выбрать. Выбор производится по нескольким критериям: цвет (предпочтительно желтый), вес (погремушка должна быть легкой), шумность (звук не должен пугать ребенка).

Упражнение с погремушкой заключается в следующем: водите ею вправо-влево, вниз-вверх.

При этом вы сможете заметить, что малыш следит взглядом за игрушкой, прислушивается к звукам, производимым ею.

Таким образом, развивается не только зрительное восприятие, но и улучшается работа органов слуха.

«Повторяй за мной»

«Повторяй за мной» является усложненным вариантом игры «Посмотри-ка на меня». В нее можно поиграть с ребенком 2–3 месяцев.

Вначале возьмите ребенка на руки и держите его перед собой на небольшом расстоянии. Затем медленно, чтобы он успел сосредоточиться, выполняйте какое-нибудь действие (высовывайте язык, открывайте и закрывайте рот). Скоро вы увидите, что малыш пытается повторять действия за вами.

«Кукла-тарелка»

Игра направлена на развитие внимания и зрения. Рекомендуется играть с ребенком 2 месяцев.

Сделайте куклу из бумажной тарелки, прикрепите к ней ручку-палочку. Нарисуйте на одной стороне тарелки веселую рожицу, а на другой – печальную.

Поверните тарелку перед глазами малыша сначала одной стороной, а затем другой. Пусть он увидит

печальное и веселое лицо. Вы обнаружите, что ребенку нравится смотреть на игрушку, и очень скоро он начнет с ней разговаривать.

Интерес к кукле сохранится долгое время, поскольку рожицы будут постоянно сменять одна другую.

«Зонтик»

Игра ориентирована на детей в возрасте до 2 месяцев и направлена на развитие зрения.

У дальнего края детской кроватки подвесьте перевернутый зонтик так, чтобы ребенок мог до него достать. К спицам зонтика прикрепите яркие шарики, маленькие игрушки и колокольчики.

Встаньте у края кроватки и разговаривайте с малышом.

Он повернет головку на ваш голос. Как только ребенок обратит на вас внимание, начинайте покачивать зонтик, привлекая взгляд младенца к разноцветным предметам.

После того как вы повторите этот прием несколько раз, малыш начнет с интересом рассматривать зонтик.

«Идет коза рогатая»

Наклонитесь над ребенком, улыбнитесь ему, поймайте его взгляд на себе и приговаривайте:

Идет коза рогатая,

Идет коза бодатая,

Ножками топ-топ,

Глазками хлоп-хлоп:

– Кто каши не ест,

Молока не пьет,

Того забодаю, забодаю, забодаю!

«Пободайте» ребенка пальцами, потормошите, пощекотайте его. Играйте почаще в такую игру, и вы увидите, что сначала малыш будет улыбаться, прислушиваясь к вашему голосу, затем начнет издавать радостные звуки и оживленно двигать руками и ногами. Такая ответная реакция свидетельствует о развитии зрительного и слухового восприятия, положительных эмоциях.

«Ладушки-ладушки»

Возьмите ребенка на руки и, хлопая его ладошками, приговаривайте:

– Ладушки-ладушки!

Где были?

– У бабушки.

Что ели?

– Кашку.

– Что пили?

– Бражку.

Кашку поели,

Бражку попили —

Шу-у-у... Полетели!

На головку сели.

При последних словах поднимите ручки ребенка над головой.

Играйте в эту игру при каждом удобном случае. Сначала все движения должны делать за ребенка вы, а затем он сам сможет хлопать в ладоши и поднимать ручки к голове.

С помощью этой игры развиваются внимание, память, мышление, кроме того, она дарит положительные эмоции.

«Веселые картинки»

Игра ориентирована на детей в возрасте до 2 месяцев. Направлена на развитие зрения.

Через неделю после рождения малыши начинают различать рисунки.

Особенно привлекают их внимание резкие контрастные цвета.

Нарежьте бумагу прямоугольниками размером примерно 22 x 28 см. Толстым фломастером нарисуйте на них различные геометрические фигуры.

Можно также вырезать разнообразные картинки из журналов. Развесьте эти картинки вокруг кроватки ребенка, чтобы он мог их постоянно видеть.

«Пчелка»

Сядьте на удобный стул, держа малыша на руках. Поднимите палец и изобразите жужжание. Передвигайте палец в воздухе, подражая полету пчелы. Глаза ребенка будут следовать за ним. Посадите «пчелку» на малыша, слегка пощекотав его. Повторите это несколько раз.

Теперь поднимите палец ребенка, двигайте его так же, как и свой, и дотроньтесь им до собственной щеки.

Игра направлена на развитие зрения.

«Красивый платок»

При кормлении малыша накиньте себе на плечи пестрый платок или шарфик. Ребенок с удовольствием будет глядеть на ваше лицо и на платок.

Во время кормления держите этот платок перед глазами ребенка и ласково говорите что-нибудь вроде: «Такой красивый платок...», «Какой красивый малыш» и т. д.

В следующий раз, когда ребенок увидит этот платок у вас на плечах, это будет ассоциироваться у него с получением удовольствия.

«Цветное ожерелье»

Возьмите яркое ожерелье или нанижите на нитку разноцветные бусинки.

Надевайте бусы каждый раз, когда вы кормите или нянчите малыша. Отдыхая, ребенок сможет смотреть на что-то цветное. Вы еще больше его заинтересуете, если будете покачивать ожерелье.

Рассматривая бусы и вслушиваясь в ваш ласковый голос, ребенок будет испытывать огромное удовольствие.

«Пчелка-пчелка, жу-жу-жу!»

Обнимите своего малыша и загляните ему в глаза. Чтобы привлечь внимание ребенка, медленно покачивайте своим указательным пальцем перед его глазами. Затем отклоните палец вправо и дождитесь, чтобы взгляд младенца последовал за движением пальца.

Теперь поверните палец влево и проследите, чтобы малыш сопровождал это движение глазами. Поворачивая палец направо и налево, приговаривайте: «Пчелка-пчелка, жу-жу-жу!».

Поначалу ваш малыш сможет следить за пальцем лишь непродолжительное время. Повторяйте это ежедневно, и вы заметите, что он делает успехи.

«Наблюдатель»

В эту игру лучше играть с ребенком, который уже умеет сидеть. Такое развлечение для малыша поможет вам на некоторое время оставить ребенка одного и заняться делами.

Посадите малыша перед каким-либо движущимся объектом (это может быть аквариум с рыбками, часы с крупными стрелками или маятником). В таком возрасте дети уже достаточно долго могут сосредоточивать свое внимание на одном объекте.

«Кто в зеркале?»

Посадите ребенка напротив большого зеркала, привлечите внимание малыша к его «двойнику». Наверняка он заинтересуется отражением.

Такая игра может служить прекрасным средством для того, чтобы успокоить малыша, когда он капризничает.

«Куклы-неваляшки»

В возрасте 5–8 месяцев детям очень нравится обнаруживать новые интересные предметы, и поэтому ваш ребенок будет с удовольствием играть в куклы-неваляшки. Стоит ему уронить такую игрушку, как она тут же самостоятельно принимает вертикальное положение. Воображение малыша поражает эта необычная реакция ваньки-встаньки на его действия.

«Белочки»

В эту игру можно играть с детьми 8–9 месяцев. Читайте стишок и используйте руки для выполнения этой игры:

Раз, два, три, четыре, пять.

Пришли белки поиграть.

(*Выставите 5 пальцев.*)

Одна куда-то подевалась,

(*Спрячьте руку за спину.*)

Четыре белочки осталось.

(*Выставите 4 пальца.*)

А теперь скорей смотри:

(*Спрячьте руку за спину.*)

Их уже осталось три.

(*Выставите 3 пальца.*)

Ну и ну, какая жалость,

(*Спрячьте руку за спину.*)

Только две у нас осталось.

(*Выставите 2 пальца.*)

Эта новость так грустна,

(*Спрячьте руку за спину.*)

Осталась белочка одна.

(*Выставите 1 палец.*)

Затем скажите:

Пока мы с тобой считали,

Белочки от нас сбежали.

«Открой и закрой»

В эту игру можно играть с детьми возраста 10–12 месяцев. Она направлена не только на концентрацию внимания, но и на развитие мелкой моторики пальцев.

Поставьте перед ребенком несколько маленьких баночек, закрытых крышками, различных по форме и цвету. Предложите ему открыть все баночки и потом снова закрыть, правильно подобрав крышки. Если крышки закручиваются, проследите за тем, чтобы малыш крутил крышку, а не банку.

«Делай, как я»

В эту игру можно играть с ребенком в возрасте 10–12 месяцев. Она направлена на развитие внимания.

Бейте в «барабан», хлопайте в ладоши, машите рукой, дуйте, «дирижируйте оркестром». В это время малыш должен смотреть на вас и повторять ваши движения.

«Угадай, в какой руке?»

Спрячьте в руке маленькую интересную игрушку.

Откройте ладонь, покажите вещь малышу и тут же закройте обратно. Пусть он поищет спрятанную игрушку.

Таким образом вы поможете ребенку узнать, что если предметы не видны, то это не значит, что они исчезли навсегда.

Похлопайте в ладоши, когда он найдет пропажу. Начните игру сначала, а если малышу будет трудно самому обнаружить игрушку, покажите ее еще раз.

«Прозрачные барьеры»

Эта игра развивает внимание, зрение и мышление ребенка. Положите игрушку за каким-нибудь прозрачным барьером.

Понаблюдайте, что малыш будет делать: попытается достать игрушку сквозь барьер или обойдет преграду.

«Угадай, кто говорит?»

У всех малышей появляется интерес к животным. Дайте ребенку рассмотреть игрушечных зверей, расскажите, кто это, и продемонстрируйте, какие звуки издают разные животные: «Собачка говорит “гав-гав”! Где у нас собачка?» Ребенок должен показать соответствующую игрушку.

«Шляпа»

Игра направлена на развитие внимания и мышления.

Дайте малышу любую шляпу, пусть он постарается самостоятельно надеть ее. Это поможет ребенку больше узнать о себе. Пусть малыш посмотрит в зеркало – собственное отражение вызовет у него восторг.

«Тень»

Маленькие дети часто несколько раз просыпаются по ночам. Тени, отбрасываемые на стены ночником, принимают самые причудливые очертания, привлекающие внимание и интерес бодрствующего малыша.

В комнате, где спит ваш малыш, установите крутящийся ночник таким образом, чтобы он отбрасывал тени. Наблюдение за ними будет способствовать развитию зрения вашего малыша. Когда ребенок немного подрастет, вместе с ним вы сможете показывать фигурки, отбрасывающие тень на стену.

«Интересные звуки»

Игра направлена на развитие внимания.

Обращайте внимание ребенка на разные звуки, всегда называя их источник: телефон, дверной звонок, папины шаги, дождь, вода, текущая из крана, лай собаки и т. д.

Реагируя на звуки, малыш научится слушать, что очень важно для развития речи.

«Спрятанная игрушка»

Игра развивает мышление и внимание.

Сожмите в ладони игрушку так, чтобы ребенок услышал писк.

Спрячьте ее под одеяло на глазах у малыша, пусть он попробует найти ее.

Игры, помогающие развивать мелкую моторику рук

«Барабанщик»

Для игры используйте, например металлическую баночку, пластмассовое ведро, игрушечный барабан.

Покажите ребенку, как нужно бить в барабан. После нескольких попыток у малыша обязательно получится «барабанный бой», ребенок испытает большое удовольствие от такого занятия.

«Чудо-бусы»

Эта игра хорошо развивает мелкую моторику.

Возьмите крепкую нитку или леску (диаметр ожерелья лучше сделать небольшим, чтобы малыш не смог надеть его на голову), нанижите на нее пуговицы различных цветов, формы и размера. Дайте исследовать ребенку ожерелье, пусть он перебирает пуговицы, передвигает их по нитке.

«Волшебный карманчик»

Наденьте вещь с нагрудным карманом. Положите в него несколько разнообразных мелких предметов. Когда вы возьмете ребенка на руки, он скорее всего, заинтересуется содержимым кармана и будет перебирать находящиеся в нем предметы, доставая и складывая их обратно в карман.

Внимательно следите, чтобы ребенок не брал их в рот!

«Игрушки в вазе»

Дайте в руки малышу большую пластмассовую вазу с круглым доньшком и несколько шариков.

Одной рукой он может держать вазу, а другой складывать в нее маленькие шарики или мячики. Если ваза не слишком устойчива, игра становится еще увлекательнее.

Данная игра хорошо развивает моторику рук.

«Пальчики»

Растопырьте пальчики малыша, а ладонки сложите вместе.

Назовите каждый пальчик. При назывании пальчики обеих рук должны несколько раз стучаться между собой. При чтении последних 2 строчек стихотворения ручки сожмите в кулачки и следите за тем, чтобы малыш тряс ими в такт стишку.

[В гости к пальчику большому](#)

[Приходили прямо к дому:](#)

[Указательный и средний,](#)

[Безымянный и последний,](#)

[Сам мизинчик-малышок](#)

Постучался об порог.

Вместе пальчики-друзья,

Друг без друга им нельзя!

(Поглаживайте ладошки малыша.)

Стала Маша

Гостей собирать:

(Загибайте по очереди пальчики ребенка.)

И Иван приди,

И Степан приди,

Да и Андрей приди,

А Митрошечка —

Ну, пожалуйста! *(Покачайте мизинчик, прежде чем загнуть.)*

Стала Маша

Гостей угощать:

(Разгибайте каждый пальчик, нажимая на подушечки.)

И Ивану блин,

И Степану блин,

Да и Андрею блин,

Да и Матвею блин.

А Митрошечке —

Мятный пряничек!

Стала Маша

Гостей провожать:

– Прощевай, Иван!

Прощевай, Степан!

Прощевай, Андрей!

Прощевай, Матвей!

А ты, Митрошечка,

Моя крошечка,

(Поцелуйте мизинчик ребенка.)

Да побудь со мной

Еще немножечко!

«Замок»

При чтении стихотворения ручки ребенка следует сцепить в замочек.

На дверях висел замок.
Кто его открыть бы мог?
Мы замочек постучали,
Мы замочек покрутили,
Мы замочек посмотрели
И открыли! (*Ручки расцепить.*)
Эта игра хорошо развивает кисти рук.

«Солнышко»

Ладонку малыша сложите в кулачок, после чего начинайте читать стихотворение.

Утро настает,
Солнышко встает.

(*При этом пальчики из кулачков медленно разгибайте, образуя 2 солнышка.*)

Эй, братец Федя,
Буди соседей.

(*Пальчиком одной руки легонько стучите по указательному пальчику.*)

Вставай, Большак!
Вставай, Указка!
Вставай, Середка!
Вставай, Сиротка!
Вставай, Крошка-Митрошка!
Привет, ладошка!

(*Разгибайте по очереди пальчики, начиная с большого, до мизинчика, предварительно дотрагиваясь до каждого из них.*)

Упражнения для укрепления мышц и развития координации движений

«Переступание»

Держа ребенка под мышки, поставьте его ножками на ровную поверхность, чтобы малыш мог отталкиваться от поверхности ножками то попеременно, то обеими сразу, имитируя шаги и подпрыгивания.

Такое упражнение укрепит мышцы ног и поможет подготовить их к ходьбе.

«Игра с поворотами»

Поворачивание малыша в различных направлениях поможет ему сформировать представление о пространстве и учиться держать равновесие.

Возьмите ребенка на руки и, придерживая его голову рукой, поворачивайтесь сначала в одну сторону, а затем в другую. Держите его спиной или лицом к себе. Во время поворотов напевайте какие-нибудь

детские песенки. Чем чаще вы меняете поле зрения ребенка, тем быстрее у него развивается координация движений и чувство равновесия, которые необходимы для ползания и ходьбы.

«Укрепляем ручки»

Если ваш малыш уже научился сидеть, с ним можно выполнять следующие упражнения: возьмите крепкую палочку или веревку, предложите ребенку ухватиться за нее ручками, затем поднимайте малыша из лежачего положения, чтобы он сел, и кладите обратно. Повторяйте такое упражнение несколько раз.

Можно предложить ребенку братья за палочку ручками попеременно и производить действия, описанные выше.

Таким образом будут укрепляться не только мышцы рук, но и живота.

«Силач»

Упражнение выполняется с теми же предметами, что и предыдущее. Вместо палочки можно также использовать пластмассовые кольца.

Возьмите колечко с одной стороны, а ребенок пусть ухватится рукой за другую сторону. Потяните кольцо на себя, потом дайте сделать то же самое малышу, оказывая слабое сопротивление. Повторите упражнение и для другой руки.

«Переступание-2»

«Переступание-2» – вариант упражнения «Переступание» для детей постарше (8–9 месяцев).

Поставьте ребенка около опоры (на пол у дивана, у стенки кровати). Помогите малышу переступить в одну сторону, а затем вернуться в исходное положение. Повторите то же в другую сторону. Направляйте малыша.

«Крепкие ножки»

Положите малыша на спинку и осторожно выпрямите его ножки. Когда они полностью распрямятся, слегка похлопайте малыша по ступням. Он тут же подожмет пальчики и согнет ножки. При этом напевайте веселые песенки и стишки. Хвалите малыша. Крепкие мышцы бедер сыграют большую роль, когда малыш начнет ползать и ходить.

На шаре

Возьмите большой надувной мяч (он должен быть надут не очень туго). Положите ребенка животиком на мяч, и, придерживая ребенка, покатайте мяч вперед-назад.

Данное упражнение хорошо укрепляет все группы мышц. Также рекомендуется младенцам с родовыми черепно-мозговыми травмами.

Тренируем позвоночник

Положите малыша на спинку на пеленальный стол или диван. Возьмите в руки обе ножки ребенка, заведите их за голову малыша, не касаясь поверхности, затем верните в исходное положение. Повторите упражнение 5–6 раз.

Ходим на руках

Положите ребенка животиком на мяч (диаметр 20–30 см), придерживая за ножки, слегка толкайте его вперед-назад. Это упражнение не только улучшает координацию движений, но и развивает ручки малыша.

Затем упражнение можно усложнить: держите ребенка за ножки, пусть он сам пойдет на руках. Также можно положить впереди игрушку, чтобы малыш смог достать ее.

«Достань игрушку»

На некотором расстоянии от ребенка положите игрушку, предложите малышу ее достать. Сидя у ребенка это вряд ли получится, поэтому он сначала попытается дотянуться до игрушки, если не удастся, попробует поползти до нее.

Такое же упражнение можно использовать, обучая ребенка ходить, постепенно увеличивая расстояние

до игрушки.

Прятки

Малыши любят игры, в которых нужно прятаться и искать. Спрячьтесь за стулом, и пусть ребенок, подползая, попробует вас найти. Потом пусть малыш сам попытается спрятаться, а вы его ищите.

Игра развивает мышцы рук и ног. Закрепляет навыки ползания.

«Игра с надувным мячом»

Подвесьте к потолку большой надувной мяч, так чтобы малыш мог до него дотянуться.

Он с удовольствием будет ударять по мячу и наблюдать, как тот раскачивается.

Игра направлена на координацию движений и развитие мышц рук.

«Перетягивание каната»

Поиграйте с малышом в «перетягивание каната». Пусть он возьмется за один конец шарфа или пояса, а вы осторожно потяните за другой. Ребенку понравится эта веселая игра.

«Мы растем!»

Игра направлена на ориентирование в пространстве и развитие общей моторики. Все слова в стихотворении проиграйте с малышом.

Потягушки, потягушечки!

От носочков до макушечки!

Мы потянемся, потянемся,

Маленькими не останемся!

Вот уже растем, растем, растем!

Или:

Вверх до неба,

Вниз до травки,

Вверх до неба,

Вниз до травки.

А теперь покружись,

И на травку повались!

Игры с малышами от 1 до 3 лет

Игры, способствующие развитию речи и мышления

В этом возрасте ребенок начинает активно разговаривать: сначала отдельными звуками и словами, затем складывая слова в предложения.

Для гармоничного развития речи вашего ребенка в общении с ним придерживайтесь следующих правил: чаще обращайтесь к малышу, по имени; говорите простыми фразами, произнося их нараспев; используйте как можно меньше местоимений, заменяя их существительными; чаще комментируйте свои и его действия.

«Пальчики в лесу»

Возьмите руку ребенка, повернув ее ладонкой к себе. Затем, проговаривая потешку, загибайте по одному пальчики малыша, начиная с мизинца:

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышли пальчики гулять.
Этот пальчик гриб нашел,
Этот пальчик чистить стал,
Этот резал,
Этот ел,
Ну, а этот лишь глядел!

«Гули-голубочки»

Держа ребенка на руках, машите его ручками, как крыльями.

Прилетели гули,
Гули-голубочки.

(Положите руки на его головку.)

Сели на головку
Моему сыночку (моей крошке-дочке).

(Машите ручкой ребенка, как бы отгоняя птичек.)

Ты, моя крошка,
Помаши ладошкой!
Кши, гули, кши!

«А вот и вся семья»

Вот дедушка,
Вот бабушка,
Вот папочка,
Вот мамочка,
Вот деточка моя,
А вот и вся семья!

Взрослый по очереди пригибает каждый пальчик ребенка к ладошке, а при словах «а вот и вся семья» обхватывает своей рукой ребенка.

«Назови предмет»

Чаще показывайте ребенку различные предметы, называя их.

Покажите малышу предмет, привлекая к нему внимание ребенка, затем переведите на предмет свой взгляд и назовите его, например: «Это медвежонок» (цветок, карандаш, окно). Когда в следующий раз вы спросите малыша о предмете, он укажет вам на него, либо сможет его назвать.

«Угадай игрушку»

Покажите ребенку 3–4 игрушки, он должен назвать их. Малыша следует сразу научить правильно называть предмет: «Это заяц» (собачка, утенок). Затем расскажите о каждой игрушке, называя внешние признаки: «Эта игрушка – кошка. Она белая, мягкая и пушистая. Хвостик длинный, а уши короткие». Аналогично опишите другие игрушки, попросите ребенка их назвать.

«Коробочка с секретом»

В эту игру можно играть на 2-м году жизни ребенка. Она не только развивает мышление, но и служит хорошим упражнением для пальчиков малыша.

Для игры вам понадобятся различные коробочки.

Это могут быть:

- коробочки с выдвигающимся коробом, открывающиеся по принципу спичечного коробка;
- коробочки с подвижной крышкой (типа пенала);
- шкатулки с разными застежками;
- различные коробочки из-под духов, особенно интересны упаковки с прозрачной крышкой, сквозь которую можно видеть, что находится внутри;
- коробочки с застежкой-молнией или с крышкой на кнопках.

Внутри коробочки должен находиться какой-нибудь маленький невидимый предмет, издающий звуки и вызывающий интерес ребенка.

Привлеките внимание малыша к этому предмету и вызовите у него желание открыть коробочку и достать предмет.

Во время игры поддерживайте его самостоятельные действия, но ни в коем случае не решайте за него предложенную задачу.

Если малыш после долгих безуспешных попыток отказывается от решения задачи, помогите ему и совершите вместе «открытие».

Когда ребенок откроет коробочку и достанет спрятанный предмет, обязательно похвалите его, вместе рассмотрите находку, а потом снова спрячьте ее обратно, чтобы дать возможность малышу повторить найденный способ открывания.

«Чем пахнет?»

Для детей 3 лет.

Заранее следует приготовить предметы со специфическим запахом – мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др. С детьми стоит заранее рассмотреть все предметы, рассказать, какие из них съедобные, вместе понюхать и попытаться определить запах – кислый, горький, сладкий, приятный или неприятный, съедобный или несъедобный.

Затем завяжите ребенку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.

Игра развивает память, воображение и речь.

«Найди отгадку»

На листе ватмана нарисуйте различные картинки: мебель, посуду, одежду, инструменты, транспорт. Затем загадайте загадки, а ребенку предложите найти на ватмане отгадку.

Нитки для шариков

Надуйте шарик и, не завязывая ниткой, дайте малышу. Как только малыш возьмет шарик, он тут же сдуется. Объясните ребенку, что для того, чтобы шарик не сдувался, нужно его завязать ниткой. Затем надуйте шарик еще раз и завяжите его ниткой. После этого покажите заранее нарисованные на листе разноцветные шары без ниточек. Предложите малышу дорисовать ниточки к шарикам. Но сначала покажите, как это делать. Карандаш нужно приставить к хвостику шарика и вести вниз. Затем возьмите руку малыша и вместе с ним нарисуйте еще одну ниточку к шарикам. Теперь предложите малышу самому попробовать нарисовать ниточки. И не забудьте похвалить ребенка за старание и усидчивость.

После задания поиграйте с малышом воздушным шариком. Можно просто подбрасывать шарик вверх, можно, подбивая, перебрасывать друг другу.

«Пуговики»

Игра развивает мышление и мелкую моторику пальцев.

Подберите пуговицы разного цвета и размера. Сначала выложите рисунок сами, затем попросите малыша сделать это самостоятельно. После того как ребенок научится выполнять задание без вашей помощи, предложите ему придумывать свои варианты рисунков.

«Тонет – не тонет»

Постелите клеенку, посередине поставьте таз с водой. Вокруг разложите различные мелкие тонущие и нетонущие предметы. Пусть ребенок начнет бросать в воду различные вещи (кусочки ткани, картона, монеты и др.) и посмотрит, как они будут вести себя в воде. Все его действия прокомментируйте. После этого пусть ребенок достанет предметы из воды. Вы снова прокомментируйте его действия (картон намок и рвется, а монеты такие же твердые и т. д.).

«Спрячь зайчика от лисы»

Нарисуйте в центре листа карандашом или фломастером зайчика. Покажите малышу.

Расскажите малышу короткую сказку:

...

«Жил-был зайчик. Он очень любил морковку. Но чтобы до морковки добраться, нужно было каждый раз мимо лисы пробежать. Уж очень зайчик боялся лису. А лиса только и ждала, когда же зайчик за морковкой пойдет. Вот наш зайчик собрался за морковкой, а лиса притаилась и ждет. Зайчик тихо-тихо крадется, да лису не проведешь! Ой, вот сейчас догонит зайчика лиса! Куда нашему зайчику деваться? Давай поможем зайчику, спрячем его».

Затем дайте малышу карандаш или фломастер такого же цвета, как и зайчик, предложите закрасить всего зайчика (заштриховать). Но сначала покажите, как это делается. Когда зайчик будет полностью заштрихован, похвалите малыша за то, что он спас его от лисы.

Сверни ленту

Для детей 2,5–3 лет.

Устройте для своего малыша интересное соревнование по сворачиванию разноцветных лент, наклеенных на стержни (которые несложно сделать, например из карандашей). Если ленты будут разной длины, сворачивание длинной ленты займет больше времени.

Обратите внимание ребенка на то, что одну из лент удастся свернуть быстрее, чем другую. Разверните ленты в полную длину и положите рядом так, чтобы разница в длине была хорошо заметна.

Шарик на горке

Игра на развитие мышления.

Сделайте небольшую горку. Это может быть любая дощечка, поставленная под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от горки проведите черту. Дайте ребенку небольшой шарик и попросите его спустить шарик с горки так, чтобы он остановился около черты. Сначала малыш будет ошибаться, но через некоторое время он научится точно находить соотношение расположения шарика на горке и дальности его пробега.

«Угадай, кого загадали!»

В игре вместе с малышом могут участвовать его любимые игрушки, например кукла, гномик и зайчик. Важно, чтобы они были достаточно крупные, и их можно было посадить или поставить перед ребенком, за ним и сбоку от него.

Ребенка поставьте или посадите в центре, а игрушки разместите вокруг. Скажите, что загадали одну из них, а ему нужно угадать, какую. Координаты загаданной игрушки, например, такие: она сидит сбоку от тебя (или перед тобой, за тобой). Малыш должен назвать игрушку, находящуюся в указанном месте. Затем поменяйтесь местами, рассадите игрушки вокруг себя. Теперь загадывать координаты игрушки будет ребенок.

«Сравнение»

Игра учит ребенка соотносить предметы с разными характеристиками.

Предложите малышу рассмотреть 2 кукол и сказать, чем они отличаются. Ребенок должен дать куклам имена (Лена и Ира) и рассказать о том, что у Лены светлые и короткие волосы, у Иры – темные и длинные, у Лены серые глаза, у Иры – черные, Лена в платье, а Ира в юбке, то есть у кукол разная одежда.

Затем начните задавать ребенку вопросы, на которые он должен ответить. «Куклы захотели поиграть, они взяли... (мячики). Этот мячик... (круглый, резиновый, синий, маленький), а другой мячик... (большой, красный). Что можно делать с мячами... (бросать, ловить, подбрасывать). Посмотри на этот мячик. Он больше, чем синий, но меньше, чем красный. Какой он? (Средний.)»

«Веселая и грустная»

Скажите ребенку, что девочка Маша стала играть со своими куклами Катей и Таней и заметила, что Катя все время веселая, а Таня грустная. Затем задайте малышу вопросы: «Как ты думаешь, почему Катя грустная?» (Катю обидели, ей стало больно, она загрустила.) «Как другими словами сказать, что Катя грустная, какая она?» (Печальная, расстроенная.) «Что Катя делает?» (Грустит, печалится, огорчается.) «Что надо сделать, чтобы развеселить Катю?» (Рассказать веселую сказку, поиграть с ней, посмотреть мультфильм.) «Какими стали Катя и Таня?» (Веселыми, радостными.)

«Скажи, какой»

Игра развивает мышление, речь и учит выделять и называть признаки предмета.

Вам потребуется коробка и различные предметы. Затем достаньте из коробки предмет и назовите его: «Это яблоко», а ребенка попросите назвать признаки: «Оно красное, вкусное». «Это помидор». – «Он красный, круглый, спелый, сочный» и т. д.

«Жили-были...»

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Для детей 1 года вопросы должны быть простыми, для более старших – посложнее.

Взрослый задает вопрос:

«Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?» – «Он стал петушком».

«Жила-была тучка, что с ней потом стало?» – «Из нее дождик пролился».

«Жил-был ручеек, что с ним стало?» – «Зимой замерз (засох в жару)».

«Жило-было семечко, что с ним потом стало?» – «Из него цветок вырос».

«Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?» – «Из него сделали кирпич (вазу)» и т. д.

«Комплимент»

Игра учит называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта, развивает мышление и речь.

Скажите ребенку, что куклу назвали некрасивой, и она огорчилась. Надо ей помочь и всем рассказать, какая она красивая. После чего задайте малышу наводящие вопросы:

«Кто это?» – «Кукла». «Какая она?» – «Нарядная, красивая». «Как зовут куклу?» – «Маша». «Что Маша умеет делать?» – «Играть (рисовать, петь, танцевать)». Вы говорите: «Давай вместе расскажем про Машу. Наша Маша... (самая красивая). У нее... (нарядное платье желтого цвета, белый бантик, белые туфельки, белые носочки)» и т. д.

От называния видимых и ярких признаков (цвет, форма, величина) перейдите к перечислению свойств, внутренних качеств предмета, его характеристике, сравнению.

«Магнитики»

Данная игра развивает внимание.

Положите на лист бумаги или на стул мелкие металлические предметы (скрепки, монеты, пуговицы и т. д.), а под листом бумаги или стулом незаметно для ребенка двигайте руку с магнитом. Вместе с ребенком выразите крайнее удивление по поводу того, что пуговицы и монетки вдруг стали бегать по бумаге. Дайте малышу потрогать движущиеся предметы и постарайтесь вызвать его интерес к наблюдаемому явлению. Через некоторое время можно открыть секрет этого фокуса и дать ребенку попробовать подвигать предметы через бумагу.

«Медвежонок и ежик»

Для этой игры приготовьте вырезанные из бумаги ягоды и грибы (по 5–6 штук) и 2 игрушки – медвежонок и ежика. Покажите ребенку зверюшек, затем посадите их в разные места и напомним, что медвежата любят ягоды, а ежики – грибы. После этого дайте ему заранее заготовленные лакомства и попросите отнести медвежонок все ягоды, а ежику – грибы. Когда малыш справится с заданием, поблагодарите его от имени игрушечных персонажей.

По завершении игры вместе с ребенком аккуратно сложите игрушки и уберите их в недоступное для малыша место. Этим вы исключите привыкание и утомление от предметов, они останутся по-прежнему привлекательными и желанными. А привычка к порядку и организованности станет внутренней потребностью малыша.

Игра с куклой

Дайте ребенку его любимую куклу или любую игрушку. Затем спросите его о кукле: «Она хочет есть?», «Она спит?» и так далее, после этого попросите ребенка выполнить то, что вы скажете:

- поцелуй куклу;
- обними ее крепко;
- покачай ее;
- дай кукле немножко молочка;
- искупай ее в ванне;
- поменяй ее пеленки.

Все эти указания будут пробуждать у вашего малыша чувство ответственности, развивать речь и слух.

«Угадай, что изображено?»

Игра направлена на развитие мышления.

Для этой игры потребуются разрезанные картинки, на которых должно быть изображено то, что хорошо знакомо ребенку (например, собака, стул, самолет, огурец и т. д.). Покажите малышу половину изображения и попросите угадать, что на ней изображено. Картинку не обязательно разрезать, можно просто закрыть часть белой бумагой, а потом открыть ее и вместе удивиться, как это малыш смог отгадать.

В более сложном варианте можно показывать не половину, а третью или четвертую часть картинки.

«Цветные косички»

Прикрепите импровизированные пряди к стене или столу так, чтобы верхние концы были закреплены вместе или на близком расстоянии, а нижние оставались свободными. В качестве прядей используйте цветные толстые и тонкие веревки, шнуры, жгуты, узкие и широкие шнурки, ремешки, ленты.

Затем покажите ребенку косичку у куклы. После чего заплетите косы кукле или на подготовленном тренажере из 2, 3 и более прядей. Малышу еще не по силам плести настоящие косички, но он будет с удовольствием, подражая взрослому, переплетать, расплетать, скручивать и раскручивать «пряди», что доставит ему огромное удовольствие.

Игры на развитие воображения

«Решето»

Для детей в возрасте 1,5–2 лет.

Положите лист бумаги на ворс ковра или что-то мягкое и карандашом проделайте отверстия в листе, сделав из него решето. Можно нарисовать круг или другую фигурку и продырявить лист по кругу. А затем этот круг нужно вырвать. Можно закрепить лист бумаги на пальцах для вышивания. В этом случае проделывать дырки удобнее, так как лист не сминается.

«Разноцветный мир»

Надуйте разноцветные шары и посмотрите сквозь них вместе с ребенком. Пусть он расскажет, что видит. Для этой же цели можно использовать разноцветные пленки, цветную прозрачную пластмассу или разрисовать акварелью оконное стекло.

«На что это похоже?»

Вырежьте из картона или цветной бумаги различные геометрические фигуры. Показывайте ребенку фигуры по одной и спрашивайте, на что похожа каждая из них. Например, круг похож на солнце, блинчик, воздушный шарик; треугольник похож на крышу дома, клоунский колпак; квадрат – на окно. Можете предложить ребенку сложить из этих фигур картинку, придумав сюжет, либо сделать вместе с ним аппликацию из фигур на бумаге.

«Морские камешки»

Игра способствует развитию мелкой моторики пальцев и эмоционально-сенсорного восприятия.

Постелите клеенку, посередине поставьте таз с водой.

Вокруг разложите различные мелкие тонущие предметы.

Объясните малышу, что кто-то достал все камешки из моря, их нужно вернуть обратно, и покажите, как это надо делать – возьмите пуговицу и бросьте в таз.

После этого ребенок сам должен все «камешки» вернуть в «море».

Интуиция

Возьмите в 1 руку какой-нибудь предмет, например конфетку, и спрячьте руки за спиной. Спросите ребенка, в какой руке предмет. Дети практически всегда угадывают правильно.

Ловим на крючок

Игра направлена на развитие воображения. Возраст – 2,5–3 года.

В аквариум опустите предметы с жесткими петельками, а в качестве удочки дайте ребенку длинную палочку с крючком на конце. Помогая ему, попытайтесь вместе поймать предмет за петельку.

Этот вариант игры также можно проводить с предметами, не погруженными в воду, а находящимися в пустой емкости.

Разноцветные человечки

Используйте для этой игры цветные карандаши или фломастеры. Будет интереснее, если взять карандаши разной длины.

Попросите ребенка сложить из карандашей человечков, подобрать тельце, ручки, ножки. Можно объединять человечков в семью, отряд.

Пусть малыш выстроит человечков по росту, цвету или другим признакам.

Вкусные рисунки

В эту игру вы можете поиграть во время кормления.

Для игры понадобятся блины (оладьи) и «краски» (сгущенное молоко, варенье, мед).

Предложите ребенку изобразить на блинах с помощью «красок» смешные рожицы, узоры.

Также в этой игре можно использовать ягоды, кусочки фруктов в качестве материала для рисунков.

Когда блины будут украшены, их можно будет с удовольствием съесть.

Кукольный театр

Эта игра заинтересует детей от 2 лет.

Для изготовления кукол воспользуйтесь носками, варежками, перчатками. Еще вам могут пригодиться разноцветные нитки, пуговицы, бисер, лоскутки.

Придумайте вместе с ребенком сюжет сказки для кукольного театра, а затем изготовьте из вышеописанных материалов сказочных героев. Привлекайте ребенка к изготовлению персонажей.

Наденьте перчатку или носок на руку – игрушка оживет! Подвигайте ручками, ножками куклы. Попробуйте также озвучить персонажей спектакля.

«Волшебная бумага»

Возьмите прямоугольный лист бумаги и покажите ребенку, как сложить его гармошкой – получится веер.

Попробуйте также вместе с малышом сложить самолетик, лягушку.

При желании можно подбирать цвет бумаги специально под изготавливаемый предмет или раскрасить уже имеющиеся поделки цветными карандашами.

Это занятие потребует от ребенка не только богатого воображения, но и усидчивости.

Бусы

Подготовьте небольшой отрезок гибкой проволоки и «бусины» – это могут быть разнообразные предметы с большими отверстиями – такие, как катушки без ниток, кольца от пирамидок, кольца для штор, детали от конструктора, обрезанные с 2 сторон пластиковые бутылки и др. Затем попросите ребенка собрать бусы. Готовое изделие наденьте на игрушку, поблагодарите малыша от ее имени.

Познавательные (обучающие) игры

Пирамидка

Игрушка «Пирамидка» подходит для самых маленьких. Детей всегда привлекают ее разноцветные яркие колечки.

Маленького ребенка можно научить просто нанизывать кольца на стержень. Ребенку постарше можно показать, как нанизывать колечки в определенном порядке, подбирая их по цвету, размеру.

«Маленькое и большое»

Для этой игры вам понадобится несколько пар предметов. Один из каждой пары по размеру должен быть больше, а другой – меньше.

Рассмотрите вместе с ребенком игрушки, объясните, какой из предметов большой, а какой – маленький. Используйте при этом голосовые интонации: при произношении слова «большой» понижайте голос, а при слове «маленький» – повышайте.

Задайте малышу вопросы. Например: «Какой из кубиков большой?», «Покажи маленького медведя».

Когда ребенок сможет уверенно отличать большой предмет от маленького, игру можно усложнить. Предложите ему посадить большого медведя на большой кубик, а маленького – на маленький. Попробуйте постепенно усложнять задания.

«Крышечки»

После того как ребенок научится различать предметы по величине, с ним можно поиграть в игру «Крышечки».

Для этого подберите несколько баночек или емкостей разного размера с откручивающимися крышками. Дайте малышу емкости отдельно от крышек. Пусть он попробует подобрать к каждой баночке подходящую крышку. На первых порах помогайте ребенку, покажите для примера порядок ваших действий.

«Достань похожий предмет»

Для игры понадобится небольшой непрозрачный мешочек и предметы разной формы.

Возьмите какой-нибудь предмет, например кубик, и попросите ребенка найти такой же в мешочке, не подглядывая туда.

Раскладывание предметов

Одной из любимых игр малышей является раскладывание предметов по разным емкостям.

Возьмите пластмассовые мисочки, поставьте их в ряд в порядке убывания размера и покажите ребенку, как можно разложить в них какие-либо мелкие предметы (бусинки, пуговицы, камушки, мелкие куколки и т. д.) так, чтобы в каждой мисочке был только 1 предмет. Затем дайте это сделать ребенку. Сначала не следует обращать внимания на соответствие величины мисочки и предмета, главное, чтобы в каждой из них находился какой-либо 1 предмет. В дальнейшем можно подбирать предметы в соответствии с размером емкости – в большую мисочку положить предмет побольше, в маленькую – поменьше и т. д.

Превращения воды

Возьмите несколько стаканов с чистой водой и 3 баночки с раствором разных красок – красной, желтой, синей. На глазах у ребенка ложкой или маленькой баночкой добавьте в каждый стакан немного разных красок. Обратите внимание, что в одном стакане вода стала розовой, в другом – желтой и пр. Добавьте еще той же краски и убедитесь, что вода стала ярче и темнее. Потом начинайте смешивать краски вместе с ребенком и убеждайтесь, что при смешении красок получаются новые цвета – если к синей добавить желтой, получится вода зеленого цвета, если в стакан с красной водой добавить синей краски, получится новый цвет – фиолетовый. Такое экспериментирование наверняка увлечет малыша.

«Загадочные отпечатки»

Сложите лист белой бумаги пополам, дайте его ребенку и предложите разрисовать одну половину листа густой краской. Затем попросите его сложить лист бумаги пополам по сгибу и прогладить его рукой. Затем предложите ребенку развернуть свой лист и посмотреть, что получилось.

Вместе с ребенком постарайтесь придумать, на что похоже получившееся изображение.

Погремушки из бутылок

В эту игру можно играть с детьми от 2 лет.

Приготовьте несколько небольших чистых сухих пластиковых бутылочек и наполните их разными материалами: мелкими камушками, горохом, крахмалом, манной крупой, конфетами, песком, монетками и др.

Плотно закройте их крышками, чтобы малыш не смог их открыть и высыпать содержимое.

Из таких бутылок получатся очень интересные погремушки, разные по внешнему виду и по весу, издающие различные неожиданные звуки.

Играя с такими игрушками, ребенок будет сравнивать разные звуки со свойствами этих предметов.

Со временем он научится по звуку распознавать, что находится внутри погремушки.

«Воздушные шары»

С помощью этой игры малыш научится обращать внимание на цвет предметов и подбирать одинаковые цвета.

Предварительно наклейте на бумагу или картон узкие полоски 6–7 разных цветов и вырежьте из цветной бумаги круги тех же цветов.

Эти полоски будут ниточками, а круги – шарами. Затем объясните ребенку, что шары надо привязать к ниточкам подходящих цветов, и покажите, как это сделать. После этого ему можно дать возможность действовать самостоятельно, вмешиваясь только в том случае, если он ошибется.

«Точечки»

Эта игра больше подходит детям от 3 лет.

Вырежьте из твердой бумаги 44 одинаковых квадрата небольшого размера. Квадраты должны быть 4 видов: желтые, красные, зеленые с черными точками и белые с черными цифрами.

Нарисуйте на них точки и цифры, так чтобы количеству точек на одном квадрате обязательно соответствовала цифра на другом квадрате (например, квадрат с 1 точкой и квадрат с цифрой 1).

Разложите квадраты следующим образом: 3 ряда цветных квадратов раскладываются один под другим, квадраты внутри ряда располагаются по мере возрастания количества точек, нижний ряд составляется из квадратов с цифрами, эти квадраты располагаются по такому же принципу, что и цветные.

Хорошо перемешайте квадраты, а затем предложите ребенку навести порядок: разложить их по стопкам с учетом цвета, затем расположить в ряды по тому же критерию. Если ребенок умеет считать, попросите расположить квадраты внутри ряда одного цвета согласно количеству точек, по возрастанию.

Постепенно усложняйте задания.

«Наперегонки»

Соорудите из подручных материалов 1 или несколько горок. Возьмите 2–3 предмета различной геометрической формы (мячик, кубик, колечко). Сначала пускайте предметы с горки по очереди, потом одновременно 2 предмета с 2 горок. Наблюдайте вместе с малышом, какие предметы катятся быстрее, какие с трудом или не катятся вообще.

Объясните ребенку причину различий в движении предметов, ссылаясь на их форму.

«Исправь ошибки»

Нарисуйте на листе бумаги различные сюжеты, заведомо допуская на рисунке ошибки. Например, зимний пейзаж и кораблик, плывущий по реке; льва или жирафа, гуляющего по лесу; автомобиль, летящий между облаками. А ребенок пусть разберется, где правда, а где вымысел.

Эта игра направлена на развитие внимательности и наблюдательности.

«Найди половинку»

Возьмите 2 набора красочных открыток, один из которых предварительно разрежьте пополам. Покажите малышу половинку и попросите найти подходящую к ней из 3–4 (не более!) половинок. Но сначала следует положить перед малышом ту целую открытку, половинку к которой ему надо найти. Если ему это трудно сделать, можно вместе прикладывать половинку к другим разрезанным картинкам и таким образом искать нужное изображение. Когда у ребенка это будет хорошо получаться, игру можно усложнить, предложив уже от 6 до 8 различных половинок. Еще труднее будет задача, если картинки разрезать на 3 или на 4 части. Степень сложности выбирайте сами, исходя из способностей малыша.

«Что нового?»

Нарисуйте на листе бумаги какой-нибудь предмет или небольшой сюжет. Пусть ребенок его внимательно рассмотрит. А потом попросите ребенка отвернуться или закрыть глаза и подрисуйте что-нибудь (например, трубу на крыше дома, птичку на дереве). Спросите у малыша: «Что нового появилось на рисунке?»

«Юный художник»

Нарисуйте на листе пунктирной линией простые фигуры, буквы или цифры. Дайте ребенку в руки фломастер и вместе с ним попытайтесь обвести фигурки.

Потом предложите малышу самостоятельно их раскрасить.

После таких упражнений ваш ребенок довольно быстро освоит азы рисования.

«Наряди деревце»

Принесите с улицы ветку. Приготовьте несколько лент или толстых ниток разных цветов.

Попросите ребенка привязать на ветку ленту определенного цвета. Если малыш ошибся, обязательно поправьте его. Игра будет закончена, когда ленты всех цветов будут привязаны правильно.

С помощью этой игры ваш ребенок научится различать цвета.

«Прищепки»

Вырежьте из картона или фанеры круг. Прикрепите к нему разноцветные прищепки. Пусть малыш снимает прищепку того цвета, которого вы его попросите.

Таким образом ребенок не только изучает цвета, но и тренирует пальчики.

«Юный строитель»

Для этой игры потребуется набор обычных кубиков или спичечные коробки.

Правила просты: предлагайте ребенку соорудить из кубиков различные конструкции. Это может быть мебель (стол, кровать, диван), различные постройки (дом, гараж, лестница, мост).

Предложите ребенку задействовать в игре кукол, зверушек. Пусть малыш уложит куклу на кровать, посадит собачку в конуру, перевезет машину через мост.

«Обезьянка»

Играть в эту игру можно с детьми от 2 лет. Участвовать в игре может как 1 ребенок, так и несколько детей.

Для игры вам понадобятся деревянные или пластмассовые кубики разных цветов (каждому участнику необходимо раздать по одинаковому набору кубиков). Для начала используются только 2 кубика одинаковой геометрической формы.

Дети садятся за стол так, чтобы ноги стояли на полу, а руки можно было спрятать под стол.

Перед началом игры объясните детям, что вы сейчас будете выполнять действия, а они будут повторять их, то есть будут обезьянками.

Сначала ведущий берет в руки 2 кубика и поднимает их над головой, дети должны повторить действие за ним. Когда ведущий увидит, что все «обезьянки» проделали то же самое, он должен быстро опустить руки с кубиками под стол.

Далее ведущий составляет из 2 кубиков какую-либо конструкцию, задача «обезьянок» – быстро сделать такую же. Затем он снова быстро прячет кубики под стол, дети повторяют.

Кубики можно класть плашмя, на ребро, прислонять их друг к другу различными способами. Для усложнения заданий добавьте в игру 1 или 2 кубика либо замените 1 из кубиков на геометрическое тело другой формы.

Подвижные игры

Подвижные игры являются для ребенка не только развлечением, они хорошо тренируют память и воображение, развивают двигательную функцию, дают заряд положительных эмоций. Игра по определенным правилам приучает ребенка к дисциплине, учит выдержке, способствует развитию умения быстро ориентироваться в окружающей обстановке.

Старайтесь использовать во время игр различные предметы: кубики, кегли, флажки, мячи.

«Покружимся»

Возьмите 2 мишек или любые 2 мягкие игрушки – для себя и вашего ребенка. Крепко прижмите к себе мишку и кружитесь с ним, затем попросите малыша покружиться, прижимая к себе мишку. Рассказывайте стишок, действуя в соответствии с его содержанием, и следите за тем, чтобы ребенок делал то же самое.

Я кружусь, кружусь, кружусь,

А потом остановлюсь.

Быстро-быстро покружусь,

Тихо-тихо покружусь.

Я кружусь, кружусь, кружусь

И на землю повалюсь!

«Пойми меня без слов»

Предложите ребенку отгадывать загадки, но только при условии, что они будут загаданы без слов. Изобразите движениями различных животных, ребенку нужно будет угадать это животное. Затем поменяйтесь ролями.

Игра послужит не только развлечением, но и поможет развитию воображения.

«Найди меня»

Чаще играйте с ребенком в самые обыкновенные прятки. Только прятаться нужно весьма условно. Для начала просто можно закрыть глаза, накрыться салфеткой или полотенцем. Затем можно прятаться «надежнее»: за шторой, в углу, за стулом. Потом можете поменяться ролями.

Эта игра обычно вызывает у детей много положительных эмоций.

«Ходим восьмеркой»

Установите кегли или большие кубики цепочкой на расстоянии примерно в 50 см друг от друга (начинайте с 2 предметов).

Ребенок должен пройти восьмеркой между ними.

Данное упражнение не только улучшит координацию, но и научит ребенка видеть препятствия.

«Юный танцор»

Постепенно обучайте ребенка правильно двигаться под музыку, развивайте его музыкальный слух и чувство ритма.

Включите музыку, встаньте напротив малыша. Показывайте ему сначала отдельные движения (притопы, приседания, движения руками и головой), предлагайте ребенку повторять за вами. Затем усложняйте задачу, пробуя вместе с ребенком соединять движения в связки, создавая танец.

Научите малыша двигаться как под быструю ритмичную музыку, так и под плавную, медленную.

«Пузырь»

Возьмите малыша за руки, подойдите как можно ближе друг к другу. При первых словах песенки постепенно отходите друг от друга, продолжая держаться за руки. На последнем слове – «лопнул» – отпускайте руки и бегите друг к другу.

Надувался пузырь,

Надувался большой,

Надулся большой,

Да не лопни такой!

Ш-ш-ш – лопнул.

Для этой игры можно привлечь других детей или родственников, создавая с ними круг.

«Сорви яблочко»

Взрослый, держа в руках яблоки, изображает яблоньку: руки вытягиваются вперед на уровне головки малыша, имитируя ветки, шевелящиеся от ветра. Ребенку предлагается сорвать яблочко.

Он протягивает руки к яблокам, но «яблонька» сразу не поддается: ветки качаются из стороны в сторону, вверх и вниз. Ребенок подпрыгивает, пытаясь ухватить яблочко. В конце концов ему это удается.

«Стрекоза»

Дети садятся на корточки, руки на пояс, и стараются прыжками добраться до противоположной стороны площадки, перегоняя друг друга.

Первый, оказавшийся в назначенном месте, считается победителем. Эта несложная игра доставляет детям огромное удовольствие и развивает их физическую силу.

«Зоологические прыжки»

Расскажите ребенку, что в животном мире есть разные способы передвижения: бег, ходьба, ползание.

После чего предложите ребенку попрыгать так, как это делают:

– воробьи;

– кенгуру;

– зайцы;

– лягушки;

– кузнечики и др.

«Прокати мяч, пролезая в обруч»

Возраст – 2,5–3 года.

Взрослый держит обруч вертикально к полу. Малыш наклоняется и толкает большой мяч руками так, чтобы он прокатился сквозь обруч. После этого сам пролезает за ним сквозь обруч.

Повторить несколько раз.

«Попади в мяч»

Возраст – 3 года. Игра хорошо развивает мышцы рук и глазомер.

Положите на табурет большой мяч. Малыш, стоя перед табуретом на расстоянии 1,5–2 м, по вашему сигналу «Сбей мяч!» бросает маленький мяч (диаметр до 10 см) в большой, пытаясь сбить его.

«Веселый мячик»

Бросайте мяч об пол или об стену и ловите его руками, приговаривая: «Мячик, мячик, поскочи!» Затем предложите малышу повторить ваши действия. Ничего страшного, если мяч несколько раз ударится об пол, прежде чем малыш его поймает.

Более сложный вариант состоит в том, что ребенок несколько раз ударяет мяч об пол одной или двумя руками.

«Попади в цель»

Возраст – 3 года.

На расстоянии 3 м от малыша установите обруч или яркую табличку.

Малыш должен бросать маленький мяч, стараясь попасть (или перебросить) в цель. При попадании засчитывается очко. Расстояние можно менять в зависимости от возможностей малыша.

Игра заканчивается обязательным вручением приза.

Игры с детьми «почемучкиного» возраста

Начало «почемучкиного» периода в большей степени связано с усилением речевой активности детей возраста 4–5 лет. Словарный запас «почемучек» быстро растет, дети употребляют слова в самых разнообразных грамматических и смысловых сочетаниях.

В этом возрасте ребенок мгновенно впитывает большие объемы информации, он очень подвижен – его интересует все происходящее вокруг. Ни одно событие не должно пройти мимо «почемучки». Ребенок задает бесчисленное множество вопросов: «Как? Зачем? Почему? Где? Когда?».

Направить энергию и любопытство вашего малыша в нужное русло помогут игры.

Игры, направленные на развитие мышления и речи

В эти годы речевая активность ребенка значительно усиливается. Дети выражают мысли уже не только простыми, но и сложными предложениями. Родители должны помочь ребенку обогатить словарный запас и развить связную речь.

«Третий лишний»

В этой игре ребенок учится классифицировать предметы по признакам, заданным в условии. Например: взрослый говорит 3 слова – сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти слова и определить, что все они относятся к живой природе, однако сова и ворона – птицы, а лиса – нет. Следовательно, слово «лиса» здесь лишнее.

«Вопрос – ответ»

Чтобы ребенок усваивал различные интонации (повествование, вопрос, восклицание), выполняйте с ним упражнения с изменением смыслового ударения на разных словах.

Задавайте ребенку вопросы, предлагая голосом выделить нужное слово.

- Ты куда завтра идешь?
- Я завтра иду в зоопарк.
- Ты когда идешь в зоопарк?
- Я завтра иду в зоопарк.
- Кто завтра идет в зоопарк?
- Я завтра иду в зоопарк.
- Ты завтра едешь в зоопарк?
- Нет, я завтра иду в зоопарк пешком.

«Говорим правильно»

Очень часто дети допускают ошибки в произношении множественного числа и падежей существительных.

Чтобы научить ребенка ориентироваться в произношении, поиграйте с ним в следующую игру.

Например, взрослый называет предмет кухонной утвари, ребенок – этот же предмет, но в уменьшительном значении; взрослый – множественное число предметов в уменьшительном значении и название предмета, ребенок добавляет слово «много» (тем самым изменяя падеж существительного). Игра сначала проводится в умеренном темпе, затем он постепенно наращивается.

Пример: ложка – ложечка, ложка – много ложек, ложечки – много ложечек. Тарелка – тарелочка, тарелка – много тарелок, тарелочка – много тарелочек.

Играть можно и с другими существительными (фруктами, животными и т. д.).

«Последовательность»

Игра учит выделять начало и конец действия и правильно называть их, также развивает мышление.

Раздайте детям по 2 картинки, изображающие 2 последовательных действия (мальчик спит и чистит зубы; девочка обедает и моет посуду; мама чистит картошку и готовит суп и т. д.). Ребенок должен сначала назвать действия персонажей, затем составить короткий рассказ, в котором должны четко прослеживаться начало и конец действия.

«Кто больше?»

Необходимо подобрать глаголы, обозначающие действия. Задайте вопросы ребенку: «Что можно делать с цветами?» (Рвать, сажать, поливать, смотреть, любоваться, дарить, нюхать, ставить в вазу.)

«Что делает мама?» (Моет посуду, ходит на работу, готовит обед.)

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

«Что можно делать с куклой?» (Играть, гулять, кормить, лечить, купать, наряжать.)

За каждый правильный ответ ребенку дается флажок.

«Профессии»

Для этой игры надо подобрать картинки с изображением людей разных профессий (хлебороб, пекарь, аптекарь, портной, продавец, почтальон, солдат).

Начните задавать вопросы ребенку:

«Кто пашет, сеет, хлеб убирает?» (Хлебороб.)

«А кто хлеб выпекает?» (Пекарь.)

«Кто лекарства отпускает?» (Аптекарь.)

«Кто одежду шьет нам на стужу и зной?» (Портной.)

«Кто ее продает, наконец?» (Продавец.)

«К нам приходит с письмом

Прямо в дом. Кто же он?» (Почтальон.)

Служит дорогой Отчизне

Старший брат,

Охраняет наши жизни.

Он... (Солдат.)

«Исправь ошибку»

Игра развивает мышление, также учит видеть несоответствие изображенных на рисунке объектов реальности.

Нарисуйте сами или покажите картинку и предложите ребенку найти неточности:

– зайчик красного цвета грызет конфету;

– медвежонок с ушами слона;

– сорока синяя с хвостом, как у павлина, и т. д. Затем попросите ребенка исправить ошибки.

«Как можно узнать?»

Игра направлена на развитие мышления. Возраст – 5 лет.

Задайте ребенку вопросы следующего содержания:

«Как можно узнать, тепло на улице или нет?» (Посмотреть на градусник за окном.)

«Сварились макароны или нет?» (Проткнуть вилкой или попробовать.)

«Высохло ли платье?» (Потрогать.)

«Сладкий ли кофе?» (Попробовать.)

«Пишет ручка или нет?» («Попробовать писать.»)

«Крепко ли завязана веревка?» (Потянуть.)

«Есть ли вода в стакане?» (Посмотреть.)

«Есть ли игрушки в закрытой коробке?» (Потрясти.)

«Есть ли кто дома?» (Позвонить в дверь или по телефону.)

«Работает ли пылесос?» (Включить.)

«Одинаковой ли длины нарисованы полоски?» (Измерить линейкой.)

«Интересная ли книжка?» (Прочитать.)

«Мягкий ли батон?» (Пощупать.)

«Любит ли кошка кашу?» (Попробовать накормить) и т. д.

«Нужно – не нужно»

Вам понадобятся картинки с изображением фруктов и овощей. Взрослый говорит: «Я хочу засадить овощами огород. Перец нужен?» Дети отвечают: «Нужен». Перечисляя овощные растения, ведущий называет и фруктовые, игроки говорят, что они не нужны.

«Засадив» огород, дети продолжают игру – начинают «засаживать» сад. Ведущий, показывая картинки с фруктами и ягодами, спрашивает у детей их названия.

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

«Бывает или нет?»

Взрослый говорит: «Я расскажу вам о том, какой бывает погода в то или иное время года, чем занимаются дети и взрослые, а вы должны сказать, бывает ли так в это время года».

Взрослый: «Выпал снег, и выросли грибы».

Дети: «Так не бывает».

Взрослый: «А почему? Когда идет снег? А в какое время года растут грибы?»

В дальнейшем можно использовать «путаницы»:

- мальчик поехал на коньках собирать яблоки в саду;
- в саду цветут розы, а дворник замечает желтые листья;
- падают желтые листья, дети готовятся к Новому году;
- выпал снег, трава стала зеленой, птицы прилетели;
- мальчик был в лесу и видел в норе тигра.

«Назови одним словом»

Взрослый: «Я буду описывать что-то, а ты назови то, о чем я рассказываю, одним словом:

- прибор, с помощью которого можно разговаривать на расстоянии;

- большая ложка, с помощью которой наливают суп;
- вечерняя еда;
- человек, который ловит зверей в лесу, и т. д.

Ребенок называет слова. Потом играющие меняются ролями. Эта задача будет совсем непростой для ребенка, помогите ему составить нужное описание или, если он затрудняется ответить, скажите отгадку.

Затем можно поменять правила игры. Назвать нужно не существительное, а прилагательное. Употреблять этих терминов в разговоре с ребенком, конечно, не надо. Просто дайте ему несколько примеров, чтобы он смог выполнять такие задания.

- чашка для чая? (чайная);
- машина для стирки белья? (стиральная);
- щетка для чистки зубов? (зубная);
- котлета из мяса? (мясная), из моркови? (морковная);
- лапа кошки (кошачья) и т. д.

«Часть – целое»

Предложите ребенку угадать, часть какого предмета или существа вы называете:

винт – вертолет, самолет;

колесо – автомобиль;

руль – велосипед;

парус – лодка;

вагон – поезд;

крыша – дом;

стрелка – часы;

кнопка – звонок;

страница – книга;

подоконник – окно;

каблук – ботинок;

козырек – фуражка;

клавиатура – компьютер;

дверь – комната;

стержень – ручка;

ветка – дерево;

лепесток – цветок;

шишка – елка;

семена – растения;

хвост – зверь;

чешуя – рыба;

крылья – птица;

панцирь – черепаха;

грива – лев.

А можно и наоборот. Вы называете предмет, а ребенок называет одну или несколько его частей:

дом – крыша, дверь;

корабль – штурвал, якорь;

велосипед – педали, колесо;

журнал – страницы, буквы;

компьютер – мышка, клавиатура;

часы – стрелки, цифры;

авторучка – колпачок, стержень;

пальто – воротник, рукава, пуговицы;

холодильник – лед, продукты;

чайник – крышка, носик;

удочка – поплавков, крючок;

цветок – лепестки, тычинки, пыльца;

дерево – ветки, кора, листья;

гриб – шляпка, ножка;

жук – лапки, усики, крылья;

бабочка – крылья, хоботок;

лиса – хвост, лапы;

яблоко – кожица, семечки;

кочан капусты – листья, кочерыжка.

Если ребенок затрудняется дать ответ, помогите ему, приведите свой пример или задайте наводящий вопрос.

«Измени слова»

Объясните ребенку правило игры: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким, например: дом – домик, стул – стульчик, лиса – лисичка, замок – замочек».

Далее ребенок пробует самостоятельно добавлять к словам уменьшительные суффиксы.

Можно делать наоборот. Вы называете слово с уменьшительным суффиксом, а ребенок произносит слово без него.

В процессе игры следите за тем, чтобы малыш не называл детенышей животных вместо правильного ответа.

Не «заяц – зайчонок», а «заяц – зайчик», не «корова – теленок», а «корова – коровка».

Эту игру можно проводить и с «увеличивающими» суффиксами:

Дом – домище, волк – волчище и т. д.

«Придумай слова»

Игра направлена на расширение объема внимания, развитие мышления и речи.

На листе бумаги напишите следующие слоги: «на», «ра», «ша», «ба», «са», «ма», «ка», «па», «ла», «ки». Затем попросите детей придумать слова из этих слогов.

«Вспомнить все!»

Для игры вам понадобится палочка.

Игроки становятся в круг, ведущий – в центр. Игра проходит в виде эстафеты: дети называют слова и одновременно передают палочку по кругу. О том, на какую тему будут слова, необходимо договориться заранее: «О чем будем рассказывать?» – «О птицах».

Ведущий предлагает сначала вспомнить названия птиц и дает палочку одному из ребят; тот называет птицу (скворец) и передает палочку следующему участнику игры и т. д. Таким образом, дети вспоминают названия птиц и развивают речь.

Если играющий повторяет уже названное слово или долго не может подыскать нужное, ведущий говорит: «Стоп! Палочка, остановись!», и этот игрок выходит из круга.

«Сложи картинку»

Для игры понадобятся картинки со схематическими изображениями предметов: вагон, гриб, кораблик, снеговик, цыпленок, домик. Также необходимо приготовить вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры – круги, квадраты, треугольники, трапеции.

Покажите ребенку 1 картинку, рассмотрите, из скольких частей состоит предмет, какие они по форме. Затем предложите найти такие же среди геометрических фигур и попросите ребенка попробовать сложить картинку из них по образцу.

«Кому что?»

Взрослый называет профессию человека или животное, а ребенок в ответ говорит, какой предмет ему может понадобиться. Например:

парикмахер – ножницы, расческа;

почтальон – сумка;

учитель – указка, учебники;

продавец – весы, касса;

строитель – молоток, гвозди;

пчела – пыльца, нектар;

птица – веточки, пух (для гнезда) и т. д.

«Продолжи сказку»

Быстро научить ребенка описывать ситуацию вам поможет так называемый отраженный пересказ. Ребенок включается в рассказ взрослого, повторяя отдельные слова или предложения целиком.

Для начала потренируйтесь с малышом на знакомых ему коротких сказках с простыми сюжетами.

Пример: «Посадил дед...» – «Репку»; «Выросла репка...» – «Большая-пребольшая».

Ребенку наверняка понравится такой игровой вид пересказа.

Когда этот метод будет освоен, переходите к более сложному – вопросному методу. Задавайте малышу наводящие вопросы, ответами на которые будут служить не только слова и словосочетания, но и простые предложения.

Пример: «Кого выстругал папа Карло?» – «Буратино». – «Что сделал Буратино, когда остался дома один?» – «Он проткнул носом холст» и т. д.

«Что каким бывает?»

В возрасте 4–5 лет дети начинают сравнивать предметы и явления, обобщать их в группы, понимать значение абстрактных понятий «высота», «длина».

Поиграйте с ребенком в игру, где ему нужно будет сравнивать или находить отличия в размере предметов, цвете, классифицировать их по определенным признакам.

Например, спросите: «Что может быть длинным?» Ребенок ответит вам: «Дорога, река, палка, лента». На вопрос о том, что бывает зеленым, малыш отвечает: «Трава, лист, воздушный шарик».

Задавайте вопросы не только о размере и цвете предметов, но и форме. Спрашивайте: «Что шире – река или море? Кто выше – собака или человек?» и т. д.

«Найди сюрприз»

Вместе с малышом нарисуйте план комнаты. Объясните ребенку все подробно: вместо стола, стула, дивана будут похожие на них фигуры. Затем повторите с ребенком, не забыл ли он что-нибудь. «Окно есть? А дверь? А шкаф? Какой фигурой мы изобразим стол?» Обязательно разъясните ему, что это вид комнаты сверху. После чего возьмите игрушку или какое-нибудь лакомство и спрячьте «сюрприз» в любом месте комнаты. А на плане поставьте яркий крестик и предложите ребенку найти сюрприз. Вначале ищите сюрприз вместе, держа на виду план и повторяя, где что находится. Когда ребенку эта игра будет даваться легко, усложните ее.

«Твои вещи в порядке?»

Один игрок выходит в центр круга. Все должны внимательно рассмотреть его одежду и ответить на вопрос ведущего: «Хорошо ли живется юбочке Кати?» Дети отвечают: «Хорошо. Она отглаженная и чистая».

Обсудить можно не только одежду ребенка, но и прическу, обувь. Все это поможет выяснить, как лучше ухаживать за одеждой, обувью, чтобы выглядеть аккуратным, также игра развивает речь.

«Противоположности»

В этой словесной игре ребенку предлагается подбирать антонимы к словам. Само понятие «антоним» в этом возрасте детям вряд ли будет понятным, поэтому объяснить задание лучше на конкретном примере, либо сказать ребенку, что вы назовете слово, а ему нужно придумать слово наоборот.

Пары составляйте не только из существительных, но и прилагательных, и глаголов.

Для игры можете приготовить картинки, где изображены предметы и явления, описывающие словесные пары.

Например, покажите картинку с зимним пейзажем:

– Какое это время года?

– Зима.

– Зима какая?

– Холодная.

– А на этой картинке какое время года?

– Лето.

– А лето какое?

– Жаркое.

«Пропавшие слова»

Объясните ребенку, что сейчас вы прочитаете ему (либо предложите прочитать самому) стихотворение, слова в котором пропали. А потом прочитайте или напишите ребенку эти пропавшие слова, попросите его восстановить стихотворение.

Пропавшие слова: август, аппетит, астры, апельсины.

... выпал жаркий-жаркий!

Ах, как душно в зоопарке!

... пропал у пони,

... вянут на газоне,

А мартышка не страдает —

... уплетает!

«Чистоговорки»

Нередко в возрасте 4–5 лет у детей наблюдаются проблемы с произношением некоторых звуков. Для тренировки в домашних условиях используйте чистоговорки, они не только развивают правильное произношение звуков, но и помогают весело провести время вам и вашему ребенку.

Жу-жу-жу – молоко дадим ежу.

Же-же-же – дождь давно прошел уже.

Зу-зу-зу – моем Катю мы в тазу.

Ло-ло-ло – на улице тепло.

Ул-ул-ул – у нас сломался стул.

Оль-оль-оль – завтра купим соль.

Ре-ре-ре – подметаем во дворе.

Ра-ра-ра – детям спать пора.

Ор-ор-ор – у нас огромный двор!

Арь-арь-арь – на столбе висит фонарь.

Са-са-са – в лесу бегают лиса.

Ос-ос-ос – на поляне много ос.

Усь-усь-усь – на лужайке ходит гусь.

Та-та-та – у нас дома чистота.

То-то-то – будем мы играть в лото.

Ча-ча-ча – горит в комнате свеча.

Оч-оч-оч – наступает ночь.

Аш-аш-аш – у Марины карандаш.

Ша-ша-ша – мама моет малыша.

Ща-ща-ща – мы несем домой леща.

Ащ-ащ-ащ – мы наденем желтый плащ.

Охотник

Игру проводят во время прогулки. На небольшом расстоянии от игроков проведите черту. Это – «лес». «Охотник» выбирается среди играющих. Стоя на месте, он произносит следующие слова: «Я иду в лес на охоту, буду охотиться на...». Он делает шаг вперед и говорит: «Лису». Делая второй шаг, произносит: «Оленя». И так при каждом шаге «охотник» называет какого-нибудь зверя.

Победителем считается тот, кто дошел до «леса», называя при каждом шаге нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается «домой», а на «охоту» отправляется следующий игрок.

«Давай придумывать»

С помощью этой игры развивается абстрактное мышление и речь.

Для игры понадобится набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр и т. д.) и карточки с изображением разных предметов определенной формы – зеркало, карандаш, яйцо, яблоко. Изображения на картинках должны быть похожи на предметы. Например: карандаш, удочка, иголка, нож, по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток – на трубу.

Игра проводится следующим образом: посадите детей за стол, положите перед каждым набор предметов. Сядьте напротив них с карточками с изображением предметов. Показывайте карточки по одной и спрашивайте: «У кого предмет похож на такой карандаш?» Ребенок, у которого в наборе есть палочка, отвечает: «У меня!» и получает карточку с изображением карандаша и т. д.

«Найди первый звук»

Игра направлена на развитие речи, учит четко выделять в слове первый звук. Возраст – 5 лет.

Для этой игры нужны разные игрушки, но среди них обязательно должны быть машина, слон и собака.

Предложите ребенку назвать все игрушки и покатаь в машине тех зверят, название которых начинается со звука «с» (слон, собака и т. д.).

«Кто потерялся?»

Игра развивает у детей желание узнавать, что означает новое слово, учит замечать незнакомые слова в чужой речи, составлять из слов и словосочетаний предложения. Дети учатся различать и подбирать слова, близкие и противоположные по смыслу.

Задайте детям вопросы:

«Кто скачет по лесной тропинке?» (Заяц.)

«Как назвать его ласково?» (Зайчонок, зайчик, зайка.)

«Остановился зайчик, огляделся по сторонам и заплакал. Почему?» (Потерялся, заблудился, лапку уколол.)

«Скажите, какой сейчас зайчик?» (Грустный, печальный, огорченный.)

Затем предложите детям закончить предложения. «Если зайчик потерялся...» (мы поможем ему найти свой дом).

«Если зайчик уколол лапку, мы...» (перевяжем ее, полечим, успокоим, утешим зайчика).

Таким образом дети учатся понимать смысл загадок, сравнивать предметы по размеру, цвету, величине; подбирать не только действия к предмету, но и предметы к тому или иному действию.

Игры на развитие внимания и памяти

Не задействуя память, ребенок не может ни играть, ни разговаривать, ни обращаться с предметами.

Важнейшим условием для развития памяти являются специальные усилия ребенка по запоминанию.

Необходимо формировать способность к целенаправленному, намеренному запоминанию. Для развития памяти необходимо использовать специальные игры.

«Радуга»

Дети садятся в круг, держа перед собой руки, сложенные лодочкой. Один ребенок ходит по кругу и кладывает в ладони некоторых детей небольшие цветные предметы тех же цветов, что и радуга.

После того как водящий обошел всех детей, он говорит:

«Радуга, появись! Радуга, покажись!»

Дети, у кого в ладонях есть цветные предметы, встают в ряд по порядку цветов радуги. Остальные смотрят, правильно ли выстроилась радуга.

Первый из детей показывает свой предмет – желтый и спрашивает: «У кого есть такой же?» Другие дети по кругу называют предметы, которые могут быть желтыми: цветы, предметы, овощи, солнце и т. д. Названия не должны повторяться.

Те дети, которые в течение нескольких секунд не смогли назвать предмет данного цвета, остаются в круге, но выбывают из игры. Победитель тот, кто останется последним в игре.

«Второе слово»

Игра способствует развитию переключения внимания и сосредоточенности.

Предложите ребенку поочередно назвать 2 неодушевленных и 2 одушевленных слова. Например: воздух – вода; цыпленок – утенок и т. д. Затем предложите другие варианты, например:

– назвать 1 слово неодушевленное, 2 одушевленных;

– назвать 2 слова – предмет посуды, 2 – насекомые, 3 – цветы;

– назвать 2 числа и 2 геометрические фигуры.

Варианты игры подбирайте в зависимости от возраста и индивидуальных особенностей ребенка.

«Два числа»

Игра направлена на развитие способности концентрировать внимание и сосредоточиваться. Предложите ребенку карточку размером 30 x 20 см, по всей поверхности которой наклеены числа от 1 до 20, из них 2 числа должны быть одинаковыми. Малышу необходимо их найти и закрыть фишками.

«Покажи ответ»

Игра на развитие целенаправленного слухового внимания, умения слышать и быстро реагировать.

Подготовьте 16 любых тематических картинок. Затем по 1 покажите ребенку. Ребенок должен сказать, что на них изображено. После чего все картинки выкладывают на столе или на коврик так, чтобы они не касались друг друга. Малыш стоит возле стола или сидит на коврике, вы объясняете правила игры: «Я назову картинку. Когда ты ее увидишь, ничего не говори, а молча поставь пальчик на эту картинку». За правильный ответ вознаградите малыша.

«Я – строитель»

Возраст – 4,5–5 лет. Игра направлена на развитие не только внимания, но и воображения, которое важно для формирования полноценной личности.

Как правило, дети быстро теряют интерес к кубикам. Можно вновь заинтересовать ребенка конструированием. Сначала расскажите малышу, кто такие архитекторы. Затем сделайте вместе с ребенком несколько чертежей построек с помощью деталей конструктора (на бумаге обведите их по контуру). Когда чертежи будут готовы, предложите ребенку сделать постройку по чертежу.

«Розыск»

Дети садятся полукругом. Ведущий смотрит на них и запоминает характерные детали одежды. Затем, отвернувшись от игроков, объявляет:

– Внимание! Внимание! Потерялась девочка с синим бантом, в белой кофточке и синих штанишках, Пусть она подойдет к милиционеру (один из игроков).

Дети слушают, смотрят друг на друга. Девочка, которую разыскивают, встает, подходит к

«милиционеру», называет свое имя, фамилию, домашний адрес.

Игра направлена не только на развитие памяти, но и речи.

«Послушай и выполни»

Игра на воспитание выдержки, силы, воли, способности быстро переключать внимание.

Детей разделите на 3 команды. Пусть они под музыку выполняют различные танцевальные движения. После первой остановки музыки дети выполняют первую команду, после второй остановки – вторую и т. д.

Команда 1 – повернуть голову налево, прямо, опустить голову вниз, поднять вверх.

Команда 2 – поднять левую руку вверх, поднять правую руку вверх, опустить обе руки.

Команда 3 – поднять правую ногу, опустить, поднять левую, опустить, 3 раза подпрыгнуть на правой ноге.

Все команды выполняются при выключенной музыке.

«Веселый хлопок»

Игра на развитие слухового активного внимания, способности к волевому управлению своим поведением.

На некое количество хлопков дети должны выполнить определенное движение. Эти движения дети сами могут придумать. Например, услышав 1 хлопок, топтать ногами, 2 хлопка – попрыгать, 3 хлопка – подуть изо всех сил, 4 хлопка – развести руки в стороны.

Игра сопровождается музыкой. Если она звучит, дети перемещаются по комнате.

После остановки музыки и определенного количества хлопков выполняют заданное движение.

«Запиши буквы как запомнил»

Игра на развитие слуховой памяти и произвольного внимания.

Один раз произносите любые 5 букв. Дети должны записать их в той же последовательности. Варианты задания предлагаются 2–3 раза.

Если дети затрудняются в запоминании 5 букв, можно начать с 4.

«Светофор»

Игра направлена на развитие внимания и, в дальнейшем, на изучение правил дорожного движения.

Для игры необходимы красный, зеленый и желтый кружки из цветной бумаги или картона.

Дети становятся в круг, ведущий с 3 кружками – посередине.

Затем он дает команды: «Остановились! Приготовились! Пошли!», одновременно поднимая соответствующий кружок.

Тот, кто ошибся, выходит из игры.

«Ушки на макушке»

Игра направлена на развитие слухового внимания.

Встаньте в один угол комнаты, ребенка отошлите в другой. Произнесите шепотом слова или небольшие поручения, например: «Возьми шарик!», «Поддай карандаш!», «Хлопни в ладоши!» и т. д.

«Веселый алфавит»

Игра направлена на развитие активного и волевого внимания, переключения внимания, осуществление контроля и самоконтроля.

Каждому играющему присвойте название буквы алфавита. Карточку с буквой можно прикрепить на грудь ребенку. Затем придумайте слово или простую фразу.

По сигналу дети начинают «печатать»: выходит 1-я буква, к ней подходит 2-я и т. д. Когда слово будет составлено полностью, все дети хлопают в ладоши.

Забавные зверюшки

Игра направлена на внимание, учит быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Дети шагают друг за другом. Затем на слово «зайчики», произнесенное ведущим, дети начинают прыгать, а на слово «лошадки» – ударять ногами об пол, как будто копытами лошади, «раки» – пятиться назад, «птицы» – бегать, раскинув руки в стороны, «аист» – стоять на одной ноге, «медведь» – показывать движения косолапого медведя и т. д.

Земля, воздух, вода и огонь

Игра направлена на развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Играющие сидят по кругу. Заранее договоритесь с ними, что, если вы скажите слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» – вытянуть руки вперед, при слове «воздух» – поднять руки вверх, а при слове «огонь» – произвести вращение кистями рук.

Кто ошибается, считается проигравшим.

Веселая ярмарка

Игра направлена на развитие мышления, внимания, быстроту реакции, а также на закрепление знания названий овощей, фруктов, ягод и цветов.

Постройте детей в круг. Они будут «продавцами». Руки детей должны находиться за спиной, в руках – мелкие предметы разных цветов – красного, оранжевого, зеленого, синего, желтого, фиолетового и т. д. Также можно использовать кубики, шарики или заготовленные заранее картонные кружки. В центре круга находится ребенок. Он «покупатель». Дети все вместе произносят слова, под которые ребенок-«покупатель» поворачивается вокруг себя, вытянув вперед руку, наподобие стрелки:

Ваня, Ваня, покружись,

Всем ребятам покажись,

И какой тебе милей,

Укажи нам поскорей! Стоп!

На последнем слове ребенок останавливается. Тот, на кого указала «стрелка», спрашивает «покупателя»:

«Что угодно для души? Все товары хороши!»

Ведущий «делает заказ»:

«Хочу овощ!» (ягоду, цветок, фрукты и т. д.)

Теперь ребенок, «принявший заказ», должен предложить овощ, цвет которого совпадает с игрушкой, спрятанной у него за спиной.

«Возьми перец», – говорит продавец и протягивает желтый кубик.

«Хамелеон»

Расскажите ребенку, что хамелеон – это ящерица, умеющая менять свою окраску в зависимости от цвета места, на котором она находится. Таким образом она маскируется, прячется, чтобы ее не нашли враги.

Затем задайте малышу вопросы: какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть на красной кирпичной крыше, на желтой соломе, на черном камне, на траве? После чего задание можно усложнить, не

называя цвет предмета, на котором сидит хамелеон. Например: на соломе, на дереве, на кирпиче, на асфальте и т. д.

«Запомни, что увидел!»

Игра направлена на развитие у детей способности смотреть и запоминать увиденное, на активизацию внимания и зрительной памяти.

Положите перед ребенком карточку с изображением какой-нибудь фигуры. Он внимательно смотрит на эту фигуру в течение 10 секунд. Затем карточка переворачивается изображением вниз, а на своем листе бумаги ребенок рисует то, что запомнил.

«Заколдованный квадрат»

Приготовьте карточки размером 20 x 20 см, разделенные на 4 части. На доске нарисуйте маркером такую же карточку, только большего размера. В образовавшиеся 4 квадрата впишите любые 4 буквы. Дайте ребятам 10 секунд, чтобы они внимательно посмотрели на доску. Затем нарисованное на доске закройте шторкой и попросите детей разложить буквы у себя на карточках в том порядке, в каком смогли запомнить.

Подвижные игры

Целью подвижных игр для детей 4–5 лет является развитие и совершенствование тех же основных навыков, что и в более раннем возрасте: сила, ловкость, быстрота.

В этом возрасте можно начинать делать с ребенком зарядку – объединять отдельные упражнения в комплекс. Такие занятия помогут совершенствованию таких навыков, как ходьба, бег, лазание.

Следует создать такое эмоциональное настроение, чтобы зарядка стала веселой и интересной игрой. Начните делать ее сами, и малыш с удовольствием последует вашему примеру.

«Мы летим на самолете»

Для игры приготовьте несколько стульев, поставьте их друг за другом – это будет салон самолета. На передние стулья рассадите игрушки, за ними должен сесть ребенок, взрослый садится позади ребенка, чтобы контролировать правильность выполнения действий.

«Покажи, где у самолета крылья?» (*Поднимаем руки в стороны на уровне плеч.*)

«Где у самолета пропеллер?» (*Вытягиваем обе руки вперед на уровне плеч.*)

«Пристегнуться ремнями!» (*Выпрямляемся, прижимаем корпус к спинке стула.*)

«Посмотри, кто твой попутчик?» (*Поворачиваем голову вправо-влево, не запрокидывая и не наклоняя ее, стараемся увидеть, что делается сзади.*)

«Внимание, полетели! Держимся крепко!» (*Упираемся руками в спинку стула, стоящего впереди.*)

«Совершаем посадку! Приземлились!» (*Расслабляем корпус, запрокидываем голову назад, затем опускаем на грудь.*)

«Идем домой!» (*Встаем, шагаем по комнате.*)

«Умываемся с дороги!» (*Сгибаем руки в локтях, кисти свободно свисают, пальцы вниз, потряхиваем кистями, как бы стряхивая с рук капли воды.*)

«Веселые птички»

Возраст – 4,5 года.

Ребенок стоит в одном углу комнаты. Он – «птица». В другом углу комнаты находится лестница (табурет или стул). По вашему сигналу «Птички улетают!» малыш, раскинув руки – «крылья» – в стороны, бежит по комнате. По сигналу «Буря!» малыш бежит к лестнице (табурету или стулу) и влезает на нее. «Птицы» скрываются от «бури» на «деревьях». Когда вы скажете: «Буря прекратилась», – малыш должен спуститься с лестницы и снова начать бегать.

Во время игры вы должны находиться возле лестницы, чтобы в случае необходимости помочь малышу.

«В лес по грибы»

Расставьте несколько стульев в ряд на расстоянии 50–60 см друг от друга – это «деревья».

Чтобы собрать грибы (кубики), ребенок должен пройти по извилистой «лесной» тропинке – обойти один стул справа, другой слева и т. д.

На пути есть препятствия – «пни», «кусты» – положите на стулья веревки так, чтобы они провисали, ребенок должен переступить или перепрыгнуть через них.

Вдруг по дороге встретился «ручей», нужно перейти его по «бревнышку» – положите на пол веревку, пусть ребенок пройдет по ней, стараясь не оступиться.

Пора домой! Малыш идет обратно с полной корзиной «грибов» по уже знакомой дороге (перебегает по бревнышку через ручей, перепрыгивает через пни, бежит по извилистой дороге).

«Сторож»

Играющие ложатся на ковер и делают вид, что спят. «Сторож» бежит между лежащими, касается всех подряд палочкой и говорит: «Становись за мной!» Те дети, до которых дотронулась палочка, выполняют команду. Когда все встали, «сторож» неожиданно кричит: «Ночь!» Все играющие должны как можно скорее лечь, а сторож следит за ними.

Команду следует выполнять быстро и безоговорочно. Тот, кто лег последним, становится сторожем.

«Пляж»

Можете поиграть в эту игру вместе с ребенком. Для игры понадобятся коврики.

Ложимся на коврики, закрываем глаза – «загораем».

Ложимся на живот, делаем произвольные движения руками – «барахтаемся в воде».

Ходим по «берегу», собираем «камешки» и бросаем их в «воду», поочередно задействуя обе руки.

Опускаемся на колени, садимся на пятки. Ударяем ладонями по «воде», затем стряхиваем ее с рук.

На носочках бежим по «горячему песку» в «тень».

Садимся на коврик, скрещиваем ноги. Отводим руку параллельно полу назад, как можно дальше, корпус и голову поворачиваем за рукой – разгребаем «песок», потом возвращаемся в исходное положение. Спину держим прямо, плечи опущены. Выполняем упражнение в другую сторону.

Пересыпаем «песок» из руки в руку.

«Эти забавные животные»

Цапля. Нужно поочередно стоять сначала на правой ноге, затем на левой. Вторая нога поджата, руки выпрямлены за спиной. «Цапля ходит по болоту» – ходить медленно, высоко поднимая колени. «Цапля машет крыльями» – руки выпрямить в стороны, выполнять плавные волнообразные движения руками.

Слон. Встать на четвереньки, ноги и руки выпрямлены, ходить тяжело, как слон.

Пони. Взрослый (кучер) запрягает «пони» – обвязать вокруг пояса ребенка (пони) тесьму или веревку. Натягивает вожжи – «пони» бежит. После бега перейти на шаг, пройти медленно, затем опять пони быстро скачет по кругу.

Кенгуру. Передние лапы (руки) согнуты в локтях. Подпрыгивать сразу на двух ногах как можно выше и дальше.

Пантера. Опуститься на колени, сесть на пятки. Руки, согнутые в локтях, держать перед собой. «Пантера выпускает когти» – резко поднять кисти и выпрямить пальцы, потом согнуть руки в кулаки. «Пантера готовится к прыжку» – согнуть спину, опустив голову на грудь, затем выпрямить спину и прогнуться.

Обезьянка. Подпрыгивать на месте, перепрыгивать с ноги на ноги. Хлопать в ладоши спереди, сзади, за спиной и перед собой, над головой. Подпрыгивать – ноги врозь-вместе.

«Не опоздай»

Дети делятся на несколько команд (3–4) и встают в круги. Каждый в руках держит цветной флажок (у каждой команды свой цвет флажков). По сигналу они кладут флажки у своих ног и разбегаются по всей комнате (полю), не забегая в круги. По команде «Раз, два, три, в круги скорей беги!» возвращаются на исходные места и поднимают вверх флажки. Побеждает команда, участники которой быстрее займут свои места и поднимут флажки.

«Журавли»

Дети берутся за руки и образуют цепочку – «журавлиную стаю». «Вожак», который выбирается считалочкой, поет или говорит следующие слова: «Журавли, журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп речи, продолжает: «Журавли, журавли, сделайте веревочкой». Дети быстро, не отпуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все убыстряет шаги вместе с темпом музыки. «Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!» – вереница детей делает плавные зигзаги. Вожак поет дальше: «Змея, сворачивайся в кольцо», «Змея выпрямляйся» и т. д.

Игра выполняется во все возрастающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока цепочка не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

«Регулировщики»

Дети делятся на команды. Участники команд выстраиваются в колонны. Каждый участник выполняет следующее упражнение: поднимает флажки вверх, затем разводит руки в стороны, опускает вниз, передает стоящему впереди ребенку флажок, хлопает в ладоши. Побеждает команда, которая раньше завершит эстафету.

«Перебежки»

Дети строятся в 2 шеренги (одной шеренге присваивается № 1, другой – № 2) в противоположных концах зала. В центре зала кладется разделяющий шнур или канат. По команде ведущего «Раз, два, три, беги!», дети бегут навстречу друг другу до середины зала. Если во время перебежки ведущий дает сигнал «Шеренга № 1», участники шеренги №1 убегают обратно, а участники шеренги № 2 их догоняют. И наоборот.

«Забавный венок»

Игроки договариваются, кто каким будет цветком, и рассаживаются на стулья. Ведущий начинает «плести венок», называя какой-либо цветок.

Названный «цветок» берет за руку ведущего и, в свою очередь, называет следующий цветок. Дети бегают цепочкой, «собирая цветы».

Когда венок сплетен, все становятся в круг и водят хоровод, проговаривая любые стихи. После слов ведущего «цветы увяли» дети разбегаются по местам. Тот, кто остался без места, продолжает игру, начинает «плести» новый «венки».

«Сиамские близнецы»

Игроки делятся на пары.

Участники каждой пары встают рядом, берутся за руки, кладут на плечи большой надувной мяч.

Задача пары – добежать до указанного места, удерживая мяч головами, и вернуться обратно, стараясь при этом не уронить мяч.

Побеждает пара, финишировавшая первой.

«Ручеек»

На полу выкладывается 2 шнурами «ручеек»: один конец узкий (20 см), другой – широкий (около 70 см). Дети по очереди перепрыгивают через «ручеек», передвигаясь от его узкой части к широкой.

Задача участников – перепрыгнуть ручеек в самом широком месте.

«Вернись в пару»

Играющие разбиваются на пары, берутся за руки. По команде ведущего дети разбегаются. По другому сигналу они должны быстро найти своего товарища и вернуться на исходное место.

«Замри!»

По команде ведущего «Беги!» дети в произвольном порядке двигаются по залу. По команде «Замри!» участники замирают в какой-либо позе (присев, на одной ноге, в шаге). После паузы в несколько секунд ведущий снова командует: «Беги!» Во время паузы ведущий должен следить за тем, чтобы никто не двигался. Тот, кто пошевелится, выбывает из игры.

Игры на свежем воздухе

«Ловец мяча»

На асфальте чертят 2 круга диаметром 2–3 м, круги располагаются друг от друга на расстоянии 10–15 м.

Выбирают ведущего – ловца мяча, остальные встают в один из кругов.

Один из участников подходит к границе круга и с силой ударяет мячом об асфальт так, чтобы мяч подскочил как можно выше, и быстро перебегает в другой круг.

В это время ловец должен поймать мяч и успеть осалить им перебегающего игрока. Если мяч попадает в перебежчика, он становится ловцом, а ловец встает в круг к остальным участникам.

«Топотушки с мячиком»

Для игры понадобится мяч и какой-нибудь крупный предмет (большой кубик).

Игроки делятся на 2 команды и встают в шеренги на расстоянии 5 м. Выбранный предмет располагают посередине.

Первый игрок одной из команд начинает игру. Он называет по имени любого игрока из команды соперников, бросает ему мяч и бежит на середину поля до установленного предмета, топает возле него ногами и возвращается на место.

Выбранный им участник в это время должен осалить топавшего мячом. Если он попадает, переходит в 1-ю команду, если нет – осаленный переходит во 2-ю команду.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся в одной команде.

«Ястреб и птицы»

Играющие по считалочке выбирают «хозяйку» и «ястреба», остальные – птицы. «Хозяйка» тайком от «ястреба» дает название каждой птице: сорока, скворец и т. д. Прилетает «ястреб».

У него с хозяйкой начинается переключка:

– За чем пришел?

– За птицей.

– За какой?

«Ястреб» называет, например «сороку». Она выбегает, «ястреб» ее ловит. Если названной «птицы» нет, «хозяйка» прогоняет «ястреба». Игра продолжается до тех пор, пока «ястреб» не поймает всех «птиц».

«Собери яблоки»

Положите на табурет яблоки (камушки, пластмассовые мелкие предметы и т. д.). Ребята по очереди берут мяч и подбрасывают его вверх. Пока мяч не коснется земли, надо успеть собрать урожай: взять с табурета яблоко. Те, кому это удастся, продолжают играть, то есть берут с табурета еще яблоки. Побеждает тот, кто смог собрать больше яблок за то время, пока мяч был в воздухе.

Ребенок, бросавший мяч вверх и не успевший во время полета мяча взять с табурета яблоко, передает мяч следующему игроку.

«Букеты»

На лавочке раскладываются разноцветные воздушные шары. Количество игроков не ограничено.

Задача участников – за отведенное время собрать как можно больше шаров.

Побеждает участник, собравший самый большой «букет».

«Летающие шары»

Каждому игроку раздается по воздушному шару. Участники держат их над головой на вытянутых руках. По команде игроки отпускают шары и дуют на них, стараясь удержать в воздухе.

Участник, чей шарик опустится на землю, выбывает из игры.

«Гладиаторские бои»

В каждом поединке участвуют 2 игрока.

Каждому участнику привязывают к левой ноге по 3–4 воздушных шара.

По команде «гладиаторы» начинают поединок.

Задача игроков – за отведенное время раздавить шары соперника, сохранив при этом свои.

«Пронеси башню»

Каждый участник получает по несколько кубиков (5–7 штук), ставит их друг на друга.

Задача игроков – по команде донести эту хрупкую башню до указанной границы и вернуться обратно, не уронив конструкцию. Основное правило – во время движения удерживать башню только за нижний кубик.

«Самолеты»

В игре может участвовать неограниченное количество человек.

Выбирают ведущего – «диспетчера», остальные участники – «самолеты».

Каждый участник (кроме ведущего) очерчивает вокруг себя круг – посадочную площадку. По команде «диспетчера» «самолеты» вылетают в рейс. «Самолеты» должны передвигаться хаотично, перемещаясь по всей отведенной для игры территории, либо двигаться за «диспетчером». «Диспетчер» командами регулирует передвижения «самолетов» (например, сообщает о препятствии, оглашает погодные условия и т. д.). Но как только «диспетчер» скамандует: «Погода нелетная!», «самолеты» должны вернуться на свои посадочные площадки. «Диспетчер» имеет право занять посадочную площадку любого из «самолетов». «Самолет», вовремя не занявший посадочную площадку, становится «диспетчером».

«Разноцветные салки»

Эта игра является разновидностью обычных салок.

Ведущий очерчивает на земле большой круг – «город». Игроки произвольно располагаются за ведущим, который поворачивается спиной к игрокам.

Ведущий называет любой цвет. Если на ком-то из игроков есть одежда такого цвета, он хватается за нее рукой. Этого игрока ведущий осалить уже не может, он стоит на месте, а остальные бегут в город. В это время ведущий старается их осалить. Того, кто уже находится в городе, салить нельзя. Осаленный игрок становится ведущим.

«Льдинка и огонек»

Сначала из участников выбирается «льдинка», затем – «огонек» («льдинка» не должна знать, кого выбрали «огоньком»).

На земле или на снегу очерчивают круг – «дом» остальных участников. Во время игры участники бегут с прогулки в дом, а «льдинка» должна попытаться осалить одного из бегущих – заморозить («огонек» бежит среди остальных игроков). Если «льдинка» осалила «огонька», она обжигается и остается ведущей на следующий кон, но если осалила другого игрока, осаленный игрок становится «льдинкой».

Задача «льдинки» – выявить среди участников «огонька», а он тем временем должен проявить смекалку, чтобы обжечь «льдинку».

«Города»

На земле чертят круг. Все участники встают в него и выбирают название города. По жребию определяется игрок, который начнет игру. Он подкидывает мяч и называет город. Участник, выбравший этот город, должен поймать мяч и повторить действие предыдущего участника.

Если мяч не пойман, все убегают из круга, пока игрок догоняет мяч. Поймав мяч, он кричит: «Стоп!», игроки замирают на месте. Теперь этот же участник называет любой из городов и на глаз определяет, сколько до него километров – шагов. Если расстояние определено правильно и ведущий смог дотронуться до названного участника, все возвращаются в круг, а выбранный «город» начинает игру заново, если нет – начинает игру ведущий, получая штрафное очко.

«Точно в цель»

Количество игроков – от 4 до 6 человек. Участники делятся на 2 команды. Команды встают по обеим сторонам лестницы (шведская стенка, лестница на детской площадке) на расстоянии 1,5–2 м. Участники команд бросают мяч поочередно в каждое окошко лестницы (сначала в самое нижнее, потом выше и выше). И так до самого верха. Если игрок промахивается, другой игрок из его команды кидает мяч в то же окно. Побеждает команда, закончившая игру быстрее.

«Коршун»

Количество участников не ограничено.

Перед началом игры необходимо выбрать «коршуна» и «наседку», остальные игроки – «цыплята». «Цыплята» встают друг за другом, держась за одну веревочку, «наседка» располагается перед ними. «Коршун» начинает рыть ямку, в это время к нему подходит «наседка» с «цыплятами»:

- Коршун, коршун, что ты делаешь?
- Ямку рою.
- А зачем тебе ямка?
- Копеечку ищу.
- А для чего тебе копеечка?
- Иголочку куплю.
- А зачем тебе иголочка?
- Мешочек куплю.
- А для чего тебе мешочек?
- Камешки класть.
- А зачем тебе камешки?
- В твоих деток кидать.
- А за что?
- Они потоптали капусту в моем огороде.
- А высока ли была у тебя изгородь?

Коршун должен встать на носочки, поднять руки вверх, тем самым показав высоту изгороди.

- Вот какая!
- Мои через такую не перелетят!

– Я их все равно поймаю!

– Не дам тебе моих деток ловить. После этих слов коршун пытается поймать цыплят, а наседка отгоняет его.

Пойманные цыплята выходят из игры. Когда коршун поймает половину цыплят, игра заканчивается.

По правилам игры цыплята не могут покидать цепочку, а наседка, отгоняя коршуна, не должна отталкивать его руками.

Лошадки

Для игры понадобятся палки (лошадки) и веревка (кнут).

Игроки встают в одну шеренгу у линии старта, которую чертят на одной стороне площадки. На другой стороне площадки на расстоянии 15–20 м от линии старта чертят линию финиша. По сигналу игроки садятся на своих лошадок верхом. Левой рукой держатся за передний конец палки, а в правой держат веревочку (кнут). Игроки, произнося: «Но!», бегут к линии финиша.

«Забавные уточки»

Играющие становятся в шеренгу на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу. Они слегка сгибают ноги в коленях и кладут на них руки. По сигналу все начинают, полуприседая, быстро продвигаться вперед до обозначенной черты – «озера» (10–15 м), не меняя положения рук и ног. Побеждает та «утка», которая первой достигнет «озера» (перейдет черту).

Тот, кто начал движение до сигнала или нарушил установленное положение рук и ног, считается проигравшим.

«Щука и караси»

Игровое поле делится на «камыши» – жилища «щук» (очерчивают несколько мест по краям площадки) и «норы» для «карасей» (очерчивают 2 сектора в противоположных концах игрового поля). В «норах» «караси» могут прятаться от «щуки».

Перед началом игры «щука» и «караси» занимают места в своих укрытиях. По сигналу «караси» начинают перебегать из одной норы в другую, а «щука» пытается их поймать. Пойманные участники встают в центре площадки, берутся за руки, тем самым образуя «сеть».

Теперь задача «карасей» усложнилась: им необходимо не только уберечься от «щуки», но и не угодить в сеть. Если участников, образующих сеть, становится много, они замыкают круг, изображая корзину. С этого момента «караси» должны проплыть через «корзину».

«Щука» может передвигаться по всему игровому полю, но не имеет права заплывать в сеть или в корзину. Игроки, образующие сеть, не должны помогать еще не пойманым «карасям».

Игра заканчивается, когда «щука» изловит всех «карасей».

Почта

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

– Динь, динь, динь!

– Кто там?

– Почта!

– Откуда?

– Из города ...

– А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, подметают улицы, прыгают. Все играющие должны делать то, что описал водящий.

Игры с дошкольниками (6 лет)

Учимся читать и писать

«Веселая азбука»

Начинайте обучение чтению и письму с изучения алфавита. Разучите с ребенком название букв, правильное их произношение, написание.

Для ребенка будет наиболее понятным следующее определение понятия «алфавит»: алфавит – это все буквы, расположенные по порядку. В алфавите каждая буква имеет свое место и название.

Малышу проще будет запоминать буквы по методу ассоциаций: по словам, начинающимся на данную букву, либо ее графическому изображению, напоминающему написание этой буквы.

Можно изучить вместе с ребенком азбуку в стихах. Освоение такой веселой азбуки легко можно превратить в увлекательную игру с использованием картинок, соответствующих буквам и словам.

Предложите ребенку самому подобрать слова и картинки, связанные с той или иной буквой.

Расскажите малышу и про буквы-знаки: «ъ», «ы», «ь». Объясните, для чего они служат.

Выучите количество букв в русском алфавите.

«Гласные и согласные буквы»

После того как ребенок будет уверенно ориентироваться в алфавите, быстро и безошибочно определять буквы, научите его отличать гласные буквы от согласных. Объясните основные отличия и функции этих буквенных групп доступным для детей языком.

Попросите ребенка записать в клетки гласные буквы по порядку их следования в алфавите.

То же самое можно попросить сделать и с согласными буквами.

«Лесные домики»

Пусть ребенок представит, что клеточки, нарисованные вами, – это домики животных (количество клеток соответствует числу букв в названии животного).

Сначала задание может быть таким: «Какие дикие животные могут жить в этих домиках? Назови и впиши их».

Затем его можно усложнить. Попросите ребенка сделать то же самое, но с условием, что в синие клеточки можно вписывать только согласные буквы, а в красные – только гласные.

«Кто больше назовет?»

Объясните малышу, как отличить твердые согласные звуки от мягких.

В этой игре используйте картинки и фишки (для поощрения за правильный ответ).

Попросите ребенка внимательно рассмотреть картинку и назвать растение или животное (посуду, мебель, игрушки), изображенное на картинке, в названии которого есть твердый согласный звук в начале (середине, конце) слова.

Затем попросите ребенка назвать предметы или животных с мягким согласным звуком.

За каждый правильный ответ вручайте фишку. За определенное количество заработанных фишек можно поощрить ребенка призом.

«Зашифрованное послание»

С какой просьбой обращается к тебе Незнайка? Прочитай!

Вычеркни все повторяющиеся буквы и прочитай спрятанное слово.

...

ВОИТГЦФБЬ
ПРЦОУЩВНФ
ШЩТБЬПНКА
(ИГРУШКА)

...

ЗКЖОДУФСЖ
ЯЮТЖАЕДЯП
ДАПЮБВАПЗ
БПВФРЗУП
(КОСТЕР)

...

БХЯОКВФЗЫ
ДАЖПМТЮДЦ
РЗБЩУТЧЯС
ЕЦЧМЕЫОЛФ
ЬВЮХНЩЖПН
(КАРУСЕЛЬ)

«Чудесные превращения»

Подумай и напиши, во что могут «превратиться» следующие слова:

Чек (например, чек – замочек, поясочек, чеканка).

Хор (например, хор – хорек, хоровод).

Пион (например, пион – чемпион, пионер).

Лес (например, лес – лесник, колесо).

Рог (например, рог – порог, рогатка).

Рак (например, рак – ракета, таракан).

Придумай несколько слов для «превращений» самостоятельно.

«Пропавшие буквы»

В словах случайно исчезли гласные. Восстанови слова.

Т...з

П...л...

М...р...к

П...т...х

П...м...д...р

Тр...б...

Сн...г...в...к

К...кт...с

Т...б...р...т

К...р...н...д...ш

«Цепочка»

Измени в слове одну букву. Продолжи цепочку:

Гора – кора – коса – ...

Кот – ...

Рог – ...

Пар – ...

«Непоседливые буквы»

Замени гласную в словах: палка, ласка, ручка, маска, кошка.

Замени согласную в словах: кора, сласти, бант, грот, позор.

Добавь в начале или в конце слова согласную: пара, еда, пена, ода, мех.

«Слова наоборот»

Прочитай слова, написанные наоборот – справа налево.

АМАМ

ЛОТС

СУРАП

АКЖОЛ

МЮТСОК

ГОРИП

АКЧОБ

АКШУГЯЛ

НАМРАК

ШАДНАРАК.

«Найди слово»

Предложите ребенку найти в этих рядах букв спрятанные слова. Он должен их прочитать и подчеркнуть фломастером.

...

*ВПЪТЫЩДУБФЪЦДЛЮТИВОРОБЕЙЫД
АИМНУЗЫДСИМКНУХПЕВЫХУТР*

(Воробей)

...

ВОАРЭФТМЮЧЕУНОФПЛЯГУШКА
ФЫМТЦПАВЫОАКШУЦЙВОЖАИЫЧЬ КЕП

(Лягушка)

...

ВПАДКШЦЗМТЬЧНЕКУДОАПТИУЦЩ
ШГЕЬЫВСУТИСЛОНДРАМУКИГЕЦШ

(Слон)

...

РАПЫЬТЧНИКУЦБЫЗЕНИВРАПЬТВО
ЛИМУРАВЕЙЦЫТИЧМЫЗЖЭХАНКВ

(Муравей)

...

ШУЦЕГЕРОВЫДЗИМТОРВНЫЕЯЩЕРИ
ЦАОРАЫВДРНПГКЦУШУЛАМТВЫР

(Ящерица)

«Домино»

Для этой игры подготовьте карточки со словами. Например: лодка – абрикос – семья – яблоко – отрок – курорт – телевизор – рубин – носорог – гриб. После этого перемешайте их и предложите ребенку выложить цепочку из карточек таким образом, чтобы первые и последние буквы слов совпадали. Количество слов можно увеличить, можно писать на карточках новые слова, чтобы малыш учил их в процессе игры.

«Алфавит в комнате»

Дайте ребенку карточку с любой буквой и предложите назвать 5–7 предметов, находящихся в комнате, названия которых начинаются на эту букву. Задание можно усложнить. Например, попросите ребенка назвать только съедобные предметы или только игрушки. Если детей несколько, пусть они называют слова по очереди. Тот, кто сбился и не смог назвать предмет, выбывает из игры.

«Составь предложение»

Приготовьте карточки. Для этого напишите крупными печатными буквами несколько несложных предложений на полосках цветного картона. Для каждого предложения выберите свой цвет. Например, так:

Синица свила гнездо.

У кошки родились котята.

Маше подарили красивую куклу.

На улице ярко светит солнце.

Теперь разрежьте полоски картона на отдельные слова. Перемешайте карточки. Смысл упражнения заключается в том, чтобы ребенок сначала разложил карточки по цветам, а затем составил из отдельных слов предложения.

Со временем вы можете усложнить упражнение, подобрав предложения таким образом, чтобы они составляли законченный текст. В этом случае ребенок должен будет расположить предложения в нужном порядке.

«Спрятанные буквы»

Дайте ребенку небольшой текст и фломастер. Сначала прочитайте его вместе, потом предложите ребенку еще раз перечитать текст и подчеркнуть все буквы А.

«Хитрые слоги»

Эта игра поможет ребенку расширить словарный запас, научиться читать и составлять слова. Несколько длинных, достаточно трудных слов разбейте на слоги и сделайте карточки с этими слогами. Попросите вашего малыша разложить карточки так, чтобы получилось слово.

ав-то-мо-биль

ка-та-ма-ран

хо-ро-вод

рас-ста-ва-ни-е

по-ра-же-ни-е

«Лишняя буква»

Покажите ребенку следующие группы букв и попросите найти по 1 лишней букве в каждом ряду.

Е О М Ю (М – согласная, не подходит к гласным).

К П Ы Х (Ы – гласная, не подходит к согласным).

Ш В Ц Ж (В – не подходит к шипящим).

Т З Н Р (Т – глухой звук, не подходит к звонким).

«Родственные слова»

Попробуйте вместе с ребенком подобрать однокоренные слова к следующим существительным:

ДОМ (домашний, домовой, управдом, надомный, домик).

ЛЕД (ледяной, ледник, льдинка, заледенеть).

СНЕГ (снежный, снежинка, снеговик, подснежник).

ЗВОН (звонок, звонкий, звонить, перезвон).

ВЕЧЕР (вечерний, вечеринка, вечереть).

МЫЛО (мыть, мыльный, обмылок).

«Разные значения»

Объясните ребенку, что бывают такие слова, которые произносятся и пишутся одинаково, но имеют несколько значений. Приведите примеры, попросите ребенка, чтобы он придумал свои примеры.

Ключ (дверной, скрипичный, родник).

Ручка (дверная, которой пишут, рука).

Тесты – игры, направленные на интеллектуальное развитие ребенка

Родители и воспитатели детских садов могут сами исполнять роль диагностов в проверке способностей детей, а также развивать их интеллектуальные способности.

Для таких занятий необходимо выделять не более 20–25 минут несколько раз в неделю. Объясните ребенку степень важности данных занятий, но при этом старайтесь создать доброжелательную обстановку, не превращая их в повинность для вашего малыша.

Подробно объясняйте ребенку задания и просите его выполнить их самостоятельно. Если это вызывает затруднения, помогите малышу, но не выполняйте заданий за него.

Проделав следующие упражнения, вы будете знать, соответствует ли развитие вашего ребенка его возрасту.

Нормальное развитие ребенка в 6 лет можно определить по следующим критериям:

– память – умение пересказывать прочитанный текст, знание наизусть нескольких стихотворений, умение сравнивать картинки по памяти;

– мышление – умение складывать небольшую картинку из разрезанных частей, описывать последовательность событий, находить из нескольких предметов лишний по его смысловой принадлежности;

– внимание – умение сосредоточивать внимание на задании в течение 10 минут, самостоятельно выполнять задания по образцу, находить сходство и различия между несколькими парами предметов;

– восприятие – умение определять недостающие детали предметов, воспринимать на слух и усваивать услышанный материал;

– развитие речи – умение правильно говорить, четко произносить все звуки и буквы, составлять связный рассказ из нескольких предложений;

– развитие математических способностей – умение считать до 10, способность описывать местонахождение предметов по отношению к себе и друг другу, знать основные геометрические фигуры;

– развитие мелкой моторики – умение рисовать с натуры простые предметы и фигуры, заштриховывать и раскрашивать их, не выходя за пределы контура, также способность ориентироваться в тетради в линейку и клетку;

– познание окружающего мира – ребенок должен знать свои имя и фамилию, домашний адрес, название города, в котором он живет, столицу своей страны, называть последовательность времен года, дней недели, обобщать предметы в группы, знать название основных профессий, различать диких и домашних животных.

Упражнения на развитие памяти

1) Вспомни сказки, в которых встречаются эти слова:

– посадил, тянут-потянут, Жучка, дедка;

– азбука, Мальвина, кукольный театр, денежное дерево.

– щука, печка, желания, Емеля.

2) Послушай рассказ. Попытайся его пересказать.

Во дворе жила собака. Дети ее кормили. Собака очень любила ребят и играла с ними. Ребята смастерили собаке конуру.

3) Прослушай пары слов. А теперь постарайся без ошибок вспомнить по первому слову пару:

– зима – снег, обед – тарелка, небо – солнце, кукла – платье, озеро – лебедь, пол – потолок;

– зима – ..., обед – ..., небо – ..., кукла – ..., озеро – ..., пол —...

4) Покажите ребенку таблицу, в которой нарисовано 12 предметов. Дайте ему 30 секунд на то, чтобы рассмотреть и запомнить их. Потом уберите таблицу. Ребенок должен нарисовать или описать словами те предметы, которые запомнил.

Норма – 6 и больше правильных ответов.

5) Прочитайте ребенку несколько слов. Он в это время должен писать их в воздухе. После того как закончите читать слова, ребенку нужно будет написать их на бумаге.

Слова: тело, пуля, невод, песок, книга, ветка, балкон, лапа, собака, загадка.

6) Ребенок должен просмотреть ряд из 10 знаков и постараться как можно лучше их запомнить, а затем по памяти воспроизвести показанные фигуры, сохраняя порядок следования.

...

/: + - \ / = + \

7) Предложите ребенку вспомнить сказки и мультфильмы и ответить на следующие тестовые задания.

– Кто из героев мультфильмов любил говорить: «Ребята, давайте жить дружно»?

А. Дядя Федор Б. Кот Леопольд

В. Заяц

Г. Буратино

(Б. Кот Леопольд)

– Кто из героев диснеевского мультфильма «спешит на помощь»?

А. Чип и Дейл Б. Мишки Гамми

В. Том и Джерри

Г. Белоснежка и семь гномов (А. Чип и Дейл)

– В чьей норе жила Дюймовочка?

А. Мыши

Б. Хорька

В. Крота

Г. Гнома

(А. Мыши)

– Кто из сказочных героев потерял свой хвост?

А. Конек-Горбунок

Б. Сивка-Бурка

В. Ослик Иа-Иа

Г. Серый волк

(В. Ослик Иа-Иа)

– Какой сказочный герой ходил в сапогах?

А. Лиса

Б. Кот

В. Собака

Г. Медведь

(Б. Кот)

– В какую волшебную страну попал ленивый ученик?

А. Забытых книжек

Б. Плохих отметок

В. Злых учителей

Г. Невыученных уроков

(Г. Невыученных уроков)

– Что случилось с царем в конце сказки о Коньке-Горбунке?

А. Женился

Б. Омолодился

В. Сварился

Г. Разбился

(В. Сварился)

Если ваш малыш не смог ответить на все вопросы, перечитайте ему еще раз эти книги, покажите мультфильмы и попросите рассказать то, что он запомнил. Спросите о каких-то мелких, на первый взгляд незначительных деталях.

Упражнения на развитие восприятия

1) На каждой из картинок не хватает какой-то важной детали, посмотри внимательно и назови отсутствующую деталь (рис. 1).

2) Из каких фигур составлены эти рисунки? (рис. 2)



Рис. 1



Рис. 2

3) Прочитайте ребенку предложение. Он должен описать порядок действий мальчика.

Ваня встал, умылся, позавтракал, взял портфель, пошел в школу.

4) Покажите ребенку 5–7 небольших игрушек. Они должны быть примерно одного и того же размера. Затем завяжите ребенку глаза. Давайте ему по одной игрушке, чтобы он на ощупь определил, что это за фигурка.

5) Загадайте какой-нибудь предмет (например, чайник) и опишите его, не называя. Ребенок должен угадать, какой предмет вы загадали. После этого вы можете поменяться с ребенком ролями, пусть теперь он попробует вам описать загаданный предмет.

6) Предложите ребенку отгадать следующие загадки:

Он и желтый, и сыпучий,

Во дворе насыпан кучей.

Если хочешь, можешь брать

И играть.

(Песок.)

Золотист он

И уса́т,

В ста карманах —

Сто ребят.

(Колос.)

Он в лесу стоял,
Никто его не брал,
В красной шапке модной,
Никуда не годный.

(Мухомор.)

Я в красной шапочке расту
Среди корней осиновых.
Меня увидишь за версту,
Зовусь я – ...

(Подосиновик.)

Кафтан на мне зеленый,
А сердце, как кумач.
На вкус, как сахар, сладок,
А сам похож на мяч.

(Арбуз.)

Летом – в огороде,
Свежие, зеленые,
А зимою – в бочке,
Крепкие, соленые.

(Огурцы.)

Горел в траве росистой
Фонарик золотистый.
Потом померк, потух
И превратился в пух.

(Одуванчик.)

Если ты его отточишь,
Нарисуешь все, что хочешь!
Солнце, горы, море, пляж.
Что же это? ...

(Карандаш.)

Говорит она беззвучно,
А понятно и не скучно.

Ты беседуй чаще с ней —

Станешь вчетверо умней.

(Книга.)

Проживают в трудной книжке

Хитроумные братишки.

Десять их, но братья эти

Сосчитают все на свете.

(Цифры.)

Красный нос

В землю врос,

А зеленый хвост снаружи.

Нам зеленый хвост не нужен,

Нужен только красный нос.

(Морковь.)

7) Следующая игра хорошо развивает восприятие и воображение. Попросите вашего малыша представить какое-нибудь животное, например белку. Пусть он расскажет о ней: как она выглядит, что любит есть, где живет, какой у нее характер, сколько у нее детенышей.

8) Дайте ребенку бумагу и цветные карандаши. Прочитайте текст очень медленно по 1 предложению, попросите ребенка представить то, что он услышит. «Стоит дерево. Ствол коричневый. Листья зеленые. На ветках есть 5 красных яблок. Под деревом растет большой цветок желтого цвета и маленький — синего». Затем прочитайте текст еще раз и попросите ребенка нарисовать эту картинку.

9) Для этого задания вам потребуется несколько наборов карточек. Их можно изготовить самостоятельно, вырезав из старых журналов и наклеив на картон различные картинки и фотографии. Постарайтесь сделать карточки по следующим темам: птицы, животные, машины, люди, овощи и фрукты, дома, посуда. Разложите перед ребенком карточки и попросите его распределить их:

– по темам;

– по наличию на картинке какого-либо цвета, например красного;

– по наличию на картинке какой-либо геометрической фигуры.

В конце попросите ребенка отобрать 10 картинок, которые ему нравятся больше всего. Спросите, почему он их выбрал.

Упражнения на развитие мышления

1) Чем схожи и чем отличаются следующие предметы:

– собака и кошка;

– цветок и дерево;

– шкаф и стул;

– зима и лето;

– яйцо и камень.

2) Ответь на вопросы и объясни свои ответы.

Кого в реке больше: рыб или карасей? Кого в классе больше: мальчиков или учеников?

Чего в корзине меньше: фруктов или яблок? Чего в лесу больше: дубов или деревьев?

3) Подумай и ответь на вопросы.

На кого больше похожа лошадь – на козу или лягушку?

Маленькая кошка – это котенок. А как называется маленькая птичка?

Кто из птиц больше – синица или страус?

Картофель, капуста, морковь – это...

Зимой холодно, а летом....

Учитель работает в школе, а врач?

Который сейчас час? (*ребенку показывают часы и просят назвать время.*)

Какие виды транспорта ты знаешь?

Что такое Москва, Саратов, Новгород?

Чем похожи шкаф и кресло?

Чем отличаются ложка и вилка?

Зачем спортом занимается человек?

4) Из каждого столбика выбери по одному слову так, чтобы они подходили друг другу.

...

шофер | самолет

летчик | лошадь

моряк | автомобиль

наездник | пароход

Что общего между всеми словами?

В этом списке ребенок также должен соотнести слова друг с другом.

...

дом | комнаты

лестница | страницы

квартира | ступени

книга | этажи

5) Предложите малышу придумать противоположные по смыслу слова. Сначала приведите пример: холодное – горячее. Затем пусть он попробует самостоятельно.

Вперед – ..., вправо – ..., теплый – ..., смешной – ..., приятный – ..., сладкий – ..., острый – ..., грязный – ..., низ – ...

6) Предложите ребенку 5 слов и объясните, что 4 из них сходны между собой, то есть их можно объединить одним названием, а одно – лишнее. Малыш должен найти это слово и объяснить свой выбор.

Клен, дуб, ромашка, береза, тополь.

Банан, яблоко, апельсин, молоко, груша.

Стихотворение, мультфильм, сказка, рассказ, повесть.

Стирать, готовить, гладить, убирать, гулять.

Папа, мама, сестра, бабушка, дворник.

Это упражнение развивает способности ребенка к обобщению и отвлечению. Если вначале ему будет сложно справиться с заданием, помогайте, но обязательно объясняйте, почему нужно выбрать именно это слово, а не другое.

7) Предложите ребенку соотнести героев сказок и мультфильмов.

...

Маугли | Заяц

Карлсон | Бабушка

Дядя Федор | Багира

Иван Царевич | Принц

Колобок | Малыш

Красная шапочка | Лиса

Русалочка | Матроскин

Волк Василиса | Прекрасная

8) Предложите ребенку следующие группы слов и попросите назвать соответствующую им сказку.

Старик, старуха, рыбка. («Сказка о рыбаке и рыбке».)

Король, мачеха, принцесса, гномы. («Белоснежка и 7 гномов».)

Три сына, кот, король, принцесса, великан-людоед. («Кот в сапогах».)

Мальчик, кот, собака, галчонок, почтальон. («Дядя Федор, пес и кот».)

Мальчик, злая волшебница, принцесса, превращенная в гусыню, король. («Карлик Нос».)

Три сестры, купец, чудовище, волшебный цветок. («Аленький цветочек».)

9) Попросите ребенка подобрать к сказочным героям необходимые цифры.

...

Поросята | 12

Кощей Бессмертный | 1001

Гномы | 3

Далматинцы | 38

Подвиги Геракла | 1

Попугаи | 101

Шахерезада | 7

(3 поросенка; 1 Кощей Бессмертный; 7 гномов; 101 далматинец; 12 подвигов Геракла; 38 попугаев; 1001 ночь – сказки Шахерезады.)

Упражнения на развитие внимания

1) Прослушай слова. Повтори их в той же последовательности, в которой они были произнесены. Постарайся не пропустить ни одного слова.

Лейка, сок, каша.

Собака, кастрюля, гром, камень.

Школа, двор, ремень, подсолнух, кукла.

Рыба, штора, слон, пирог, рама, ложка.

2) Внимательно слушай слова. Если услышишь название посуды – хлопни в ладоши.

Паровоз, ложка, трамвай, синий, петух, калитка, блюдце, сметана, кукла, солнце, малина, кастрюля, ребенок, кресло, половник, тетрадь, ваза, помидор, сапоги, чашка, конфета, самовар, ступенька, утка, пальма, сковорода, кот, самосвал, удав, радуга, стихотворение, школа, цветок, чайник, вилка, юбка.

3) Внимательно послушай текст. Ответь на вопрос.

У подружек воздушные шары разных цветов. У Лены – красный, у Тани – зеленый, у Нади – голубой, у Веры – желтый, у Кати – розовый.

У кого какой шар?

4) Рассмотрите картинку. Найди пару каждому зонтику. Соедини пары линией (рис. 3).

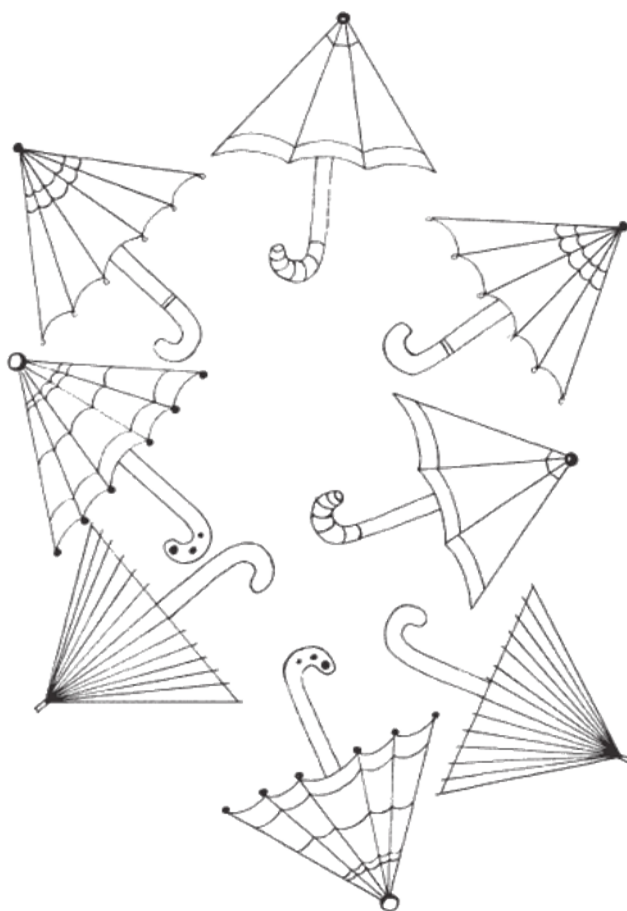


Рис. 3

Следует спросить ребенка, насколько хорошо он понял задание. Время выполнения задания – 2 минуты. Оценка проводится по количеству просмотренных фигур и количеству допущенных ошибок.

5) Поиграйте с ребенком в игру «Съедобное-несъедобное». Бросайте ему мяч и называйте разные

предметы. Если предмет съедобный, ребенок должен поймать мяч, если несъедобный – отбить. Сначала кидайте мяч и называйте слова достаточно медленно, потом ускорьте темп игры.

6) Выложите на стол 5–7 небольших предметов. Например, карандаш, спичечный коробок, кольцо, ключ, баночку крема и ложку. Дайте ребенку посмотреть на них в течение 10–15 секунд. Затем попросите его отвернуться и уберите один из предметов. Ребенок должен внимательно посмотреть и сказать, какую вещь вы спрятали.

Со временем игру можно усложнить, выкладывая большее количество предметов или выбирая предметы, похожие друг на друга, например машинки или небольшие игрушки.

7) Выполняйте различные движения, а ребенок должен повторять их наоборот. То есть, если вы опустили руку, он должен ее поднять. Если вы присели, он должен подпрыгнуть и т. д.

Если у ребенка хорошо получается, усложните игру. Пусть он выполняет не только противоположные движения, но и с другой скоростью.

Эта игра не только развивает внимание и скорость реакции, но и является хорошей зарядкой для вас и вашего малыша.

8) Эта игра хорошо тренирует внимание и восприятие.

В начале игры договоритесь с ребенком о запретном движении. Например, нельзя дотрагиваться до носа. Затем выполняйте различные действия, а ребенок должен в точности повторять их за вами. Но дотрагиваться до носа он не может.

Если ребенок все выполнил правильно, можно поощрить его небольшим призом.

Игру можно усложнить, установив не одно запретное движение, а 2 или 3.

9) Зашифруйте буквы алфавита, обозначив их какими-либо значками или рисунками. Используя эти обозначения, запишите слово и предложите ребенку его расшифровать. Если ему понравится задание, вы можете написать таким же образом предложение или даже небольшой рассказ. Потом предложите ребенку самому зашифровать слово.

Упражнения на развитие речи

1) Назови слова наоборот.

Река широкая, а ручеек...

Зимой холодно, а летом...

Жираф большой, а мышка..

Рыба плавает, а птица..

Кощей злой, а Василиса Прекрасная...

Хлеб мягкий, а камень...

2) Послушай слова. К какому предмету относятся следующие определения:

– большой, деревянный, с дверцей и полками, в него складывают вещи;

– полосатый, с хвостом и усами, пьет молоко;

– круглые, с цифрами, тикают;

– красивый, яркий, со стеблем и листьями, растет на клумбе;

– белый, холодный, бывает зимой, из него делают снеговиков.

3) Произнесите начало слова, а ребенок должен будет его закончить. При этом можно показывать картинки, иллюстрирующие названный вами предмет. Такое задание развивает речь, фонематический слух и помогает пополнить словарный запас.

4) Пусть ребенок расскажет, чем он сегодня занимался. Что за день произошло? Что запомнилось ему больше всего и почему?

5) Предложите ребенку послушать скороговорки. Повторите их сначала вместе, а потом пусть ребенок проговорит их самостоятельно, четко и внятно.

На иве галка, на берегу галька.

Шла Саша по шоссе и сосала сушку.

На дворе трава, на траве дрова.

Ученик учил уроки, у него в чернилах щеки.

Кукушка кукушонку купила капюшон, как в капюшоне он смешон!

Ехал Грека через реку, видит Грека – в реке рак.

Сеня в сени сено нес – щекотало щеки, нос.

На дворе с утра тарахтят трактора.

Над крышею груша, на груше Андрюша.

Крошка кошка на окошке кашку кушала по крошке.

Журчали ручьи и урчали, жужжали шмели над ручьями.

Парус наш на совесть шит, нас и шторм не устрасит.

По утрам у Айболита до обеденной поры лечат зубы зебры, зубры, тигры, выдры и бобры.

У Аграфены и Арины растут георгины.

Купила бабуся бусы Марусе.

Хорош пирожок, внутри творожок.

Дятел дуб долбил, да не додолбил.

6) Для этого задания вам понадобится мяч. Ритмично ударяя мячом об пол, четко произнесите:

Я знаю пять названий цветов:

Роза – раз,

Ромашка – два,

Лилия – три,

Тюльпан – четыре,

Одуванчик – пять.

После этого дайте мяч ребенку и предложите таким же образом назвать 5 слов на какую-либо другую тему. Это могут быть имена, птицы, животные, названия улиц и т. д.

7) Предложите ребенку такое задание: вы будете произносить небольшие предложения, в которых есть стилистические, лингвистические или смысловые ошибки, а он должен эти ошибки исправить. Важно, чтобы ребенок воспринимал предложения на слух. Вот примеры таких предложений.

Девочка подошла до реки. (Девочка подошла к реке.)

На улице пошел сильный ветер. (На улице поднялся сильный ветер.)

Мама приготовила для завтрака манную кашу. (Мама приготовила на завтрак манную кашу.)

Каждое утро нужно чиститься зубы. (Каждое утро нужно чистить зубы.)

На спине у Карлсона был вертолет. (На спине у Карлсона был пропеллер.)

Потому что цветы не завяли, надо их поливать. (Чтобы цветы не завяли, нужно их поливать.)

Упражнения по математике

1) Дети в 6 лет должны уметь сравнивать, сопоставлять предметы по длине, ширине, высоте, толщине и правильно отражать это в речи («стало короче», «книга толще газеты», «тут ниже», «этот предмет шире» и т. д.). Ребенок также должен уметь сравнивать группы предметов.

Его следует научить на глаз определять длину и толщину палки, ширину ленты, журнала, высоту дерева, оценивая воспринимаемые размеры путем сопоставления с величиной известных предметов или действий. Например, толщиной в палец, высотой с человека, длиной в 2 шага и т. д.

2) Ребенок должен иметь понятие о том, что такое ноль. Для этого положите перед ним 8 игрушек и, убирая по одной, вместе считайте: 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Когда вы уберете последнюю игрушку, скажите, что не осталось ни одной игрушки, а в математике говорят по-другому: ноль игрушек.

3) Ребенок должен иметь представление об основных геометрических фигурах, уметь объединять в четырехугольник квадраты и треугольники. Предложите ему выполнить следующие задания:

- сложить 2 квадрата из 7 палочек;
- сложить 3 треугольника из 7 палочек;
- сложить прямоугольник из 8 палочек;
- сложить из 8 палочек 2 разных треугольника;
- сложить из 6 палочек домик, затем переложить 2 палочки таким образом, чтобы получился флажок;
- можно ли из 2 палочек сложить квадрат? Почему;
- можно ли из 5 палочек сложить 2 треугольника и 1 четырехугольник?

4) Дайте ребенку тетрадный лист в клеточку, карандаш и скажите, что сейчас вы будете рисовать, но не обычный рисунок. Объясните, что вы будете говорить, сколько и в какую сторону надо прочертить клеточек, а он будет откладывать эти отрезки на бумаге. Дети очень любят это задание, им интересно, что же в итоге получится. Вот пример рисунка «Котенок».

7 клеток вниз

1 клетка вправо

2 клетки вверх

1 клетка вправо

2 клетки вниз

1 клетка вправо

2 клетки вверх

2 клетки вправо

2 клетки вниз

1 клетка вправо

2 клетки вверх

1 клетка вправо

2 клетки вниз
1 клетка вправо
6 клеток вверх
1 клетка вправо
1 клетка вверх
2 клетки влево
3 клетки вниз
4 клетки влево
3 клетки вверх
3 клетки влево

Пусть ребенок, глядя на образец, выполнит рисунок до конца, нарисует котенку глазки, носик, ротик, полоски на хвосте и т. д.

5) Для обучения ребенка счету сделайте таблицу. На большом листе ватмана начертите квадрат 10 x 10 клеток. В 1-м столбце напишите числа от 1 до 10, во 2-м – от 11 до 20, и так до 100. Числа в нижней строке выделите красным цветом. Слева перед каждой строкой поставьте синие точки: 1, 2, 3... Они будут обозначать цифры, на которые заканчиваются все числа в данной строке. Таблицу повесьте на стену. Пусть ребенок в течение 1 недели ознакомится с ней. Потом можно задавать ему по таблице вопросы. Сначала вопросы должны быть несложными, затем постепенно следует переходить к более трудным. Примеры вопросов.

Где написана цифра 6, 2, 9?

Если нарисовано 4 точки, какую цифру пишут рядом?

Сосчитай от 37 до 51.

Сосчитай в обратном порядке от 73 до 61.

Сколько всего цифр?

Чего больше, цифр или чисел?

Как можно быстрее найди и покажи в таблице числа 43, 81, 29, 67.

Не глядя на таблицу, скажи, какое число написано выше числа 67? А какое ниже?

Не глядя на таблицу, назови число, написанное справа от числа 34. А какое число написано слева?

Чему равна сумма всех цифр в 1-м столбце? Для счета можно использовать кубики или палочки.

Как, пользуясь таблицей, прибавить к числу 47 число 21? (Для любого числа перейти на 2 шага (число 21 – 2 десятка) вправо и 1 шаг (число 21 – 1 единица) вниз.)

Что больше: число или сумма цифр этого числа?

6) Покажите ребенку следующие числовые ряды и предложите подумать, какое число или цифра в каждом из них лишняя.

23, 45, 11, 18, 75 (18 – четное, все остальные – нечетные);

15, 64, 82, 26, 14 (15 – нечетное, все остальные – четные);

15, 65, 25, 13, 30 (13 – все остальные числа делятся на 5);

2, 6, 1, 8, 25 (25 – число, все остальные – цифры);

34, 21, 84, 4, 16 (4 – цифра, все остальные – числа).

Упражнения на развитие мелкой моторики

1) Обведи рисунки точно по линиям. Постарайся не отрывать карандаша от бумаги и не заходить за контур.

2) Раскрась картинки карандашами.

3) Продолжи рисовать узоры.

4) Подберите из раскраски рисунок (он должен быть достаточно сложным) и попросите ребенка обвести контуры.

5) Нарисуйте 2 одинаковых квадрата, в одном из них выполните произвольный геометрический узор и предложите ребенку повторить этот узор в другом квадрате.

6) Для этого задания вам потребуется 2 коробочки и 20 палочек. Попросите ребенка правой рукой выложить по 1 палочке из правой коробки на стол и по 1 переложить в левую. Затем попросите сделать то же самое левой рукой.

Упражнения, направленные на познание окружающего мира

1) Ответь на вопросы.

Назови свои имя и фамилию.

Сколько тебе лет?

Назови свой домашний адрес.

Сколько этажей в твоём доме?

Назови профессии твоих родителей.

Папа твоей мамы – это кто?

Сестра твоего папы – это кто?

В каком городе ты живешь?

Как называется столица твоей Родины?

2) Назовите ребенку профессии, пусть он расскажет, чем занимаются эти люди.

Учитель, врач, швея, строитель, пекарь, продавец, дворник, водитель, милиционер.

3) Назови времена года, изображенные на картинках. Расставь их по порядку, начиная с зимы (рис. 4).

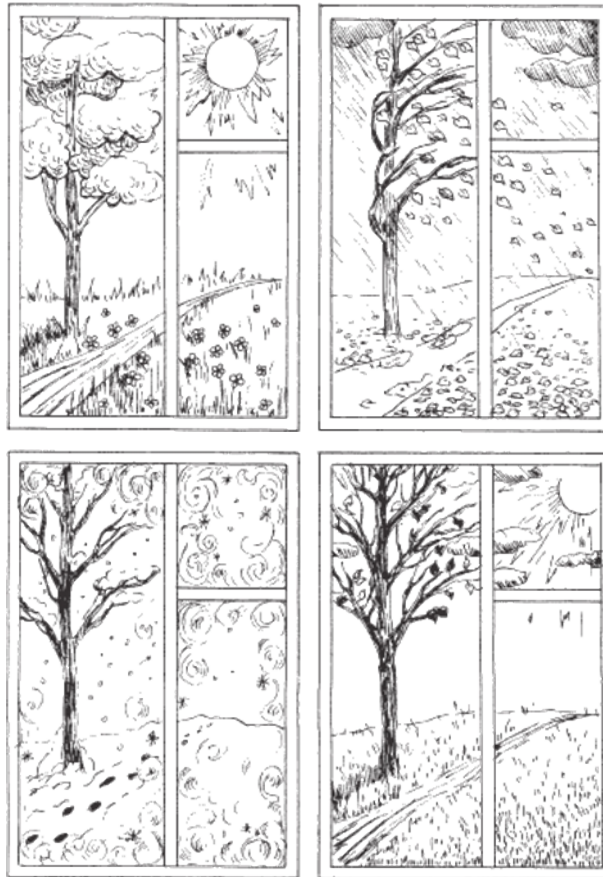


Рис. 4

4) Назови деревья и цветы, которые тебе известны.

Что общего между елью и сосной?

Между тополем и березой?

Чем отличаются роза и ромашка?

Тюльпан и астра – это...

Назови деревья, которые ты видел в нашем городе.

5) Рассмотрите картинки. Назови животных и их детенышей (рис. 5).

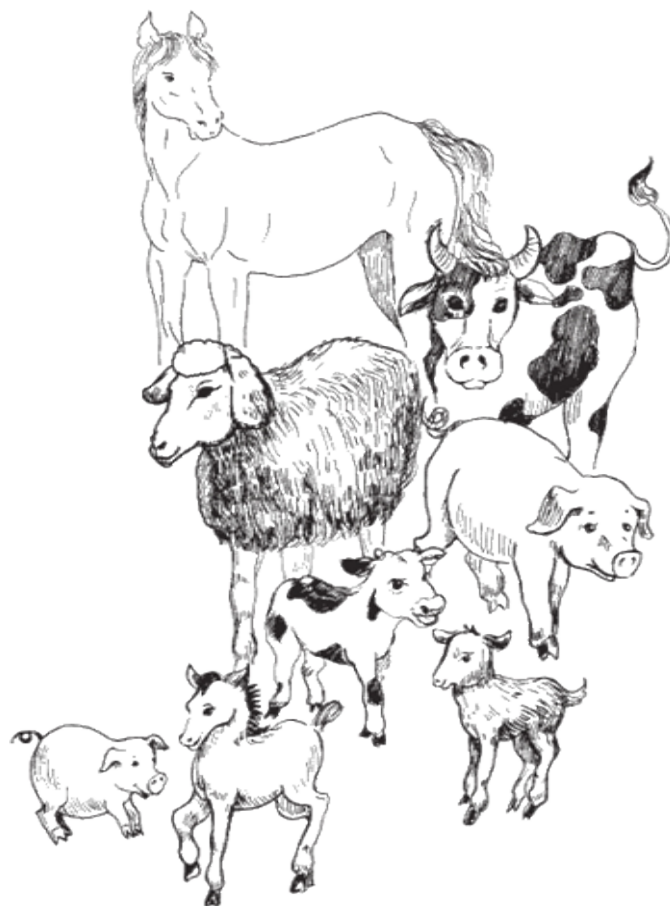


Рис. 5

6) Дайте ребенку карточки с названием дней недели. Пусть он разложит их по порядку.

7) Знаешь ли ты названия грибов, нарисованных на картинке? Есть ли среди них несъедобные? (рис. 6).

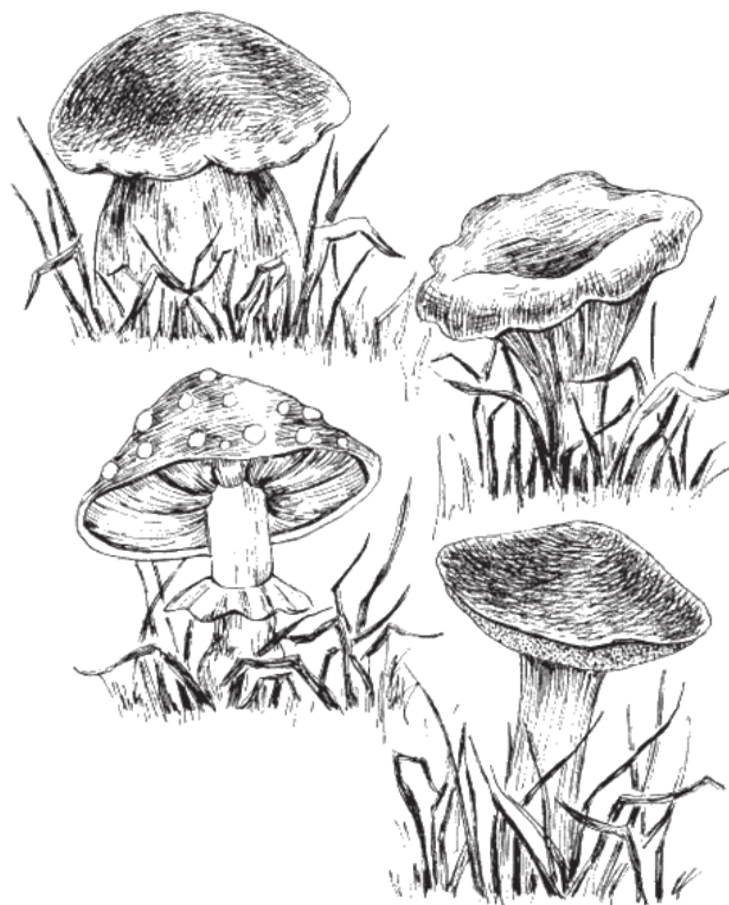


Рис. 6

8) Предложите ребенку следующий список, а он пусть распределит, какие вещи куда надо положить.

...

зубная щетка | коридор

книга | спальня

пижама | шкаф

тарелка | ванная комната

туфли | полка

игрушки | кухня

9) Поиграйте с ребенком в такую игру: вы называете ему родовое понятие, а он вам – слова, относящиеся к нему.

Фрукты: банан, апельсин, яблоко, груша.

Посуда: тарелка, ложка, чашка, блюдце.

А потом сделайте наоборот. Вы называете ему видовые понятия, а он подбирает обобщающие слова.

Щука, лещ, окунь, налим – рыбы.

Ель, сосна, береза, тополь – деревья.

10) Попросите ребенка назвать животных, которые живут в:

– норке,

- дупле,
- скворечнике,
- будке,
- хлеву,
- берлоге.

11) Произнесите следующие фразы с соответствующими жестами и интонацией. Ребенок должен угадать, кто это говорит. Затем поменяйтесь с ребенком местами, пусть он вам попробует загадать подобные загадки.

«Днем ожидается солнечная погода, температура +26 °С в тени».

«Осторожно, двери закрываются. Следующая остановка – ул. Горького».

«Ты опять забыл почистить перед сном зубы!»

«Открой пошире рот и скажи: “А-а-а-а...”».

«Тема сегодняшнего урока: ”Герои русских народных сказок”».

«Ваша сдача: 82 рубля 50 копеек».

«На этот зуб надо поставить пломбу».

«Следующий номер нашей программы – выступление воздушных гимнастов».

12) Попросите ребенка подумать и рассказать вам, каких животных он знает и какую пользу они приносят человеку и природе. Объясните ему, что все животные полезны, и если кто-то из них исчезнет, нарушится равновесие в природе.

13) Для чего нужно электричество? Что было бы, если бы его не было? Попросите ребенка назвать электроприборы, которые он знает. Для чего они нужны?

14) Куда положить следующие продукты?

...

хлеб | солонка

фрукты | плоская тарелка

суп | сахарница

картофельное пюре | блюдо

варенье | хлебница

сахар | глубокая тарелка

соль | ваза

печенье | розетка

15) Объясните ребенку, что транспорт бывает автомобильный, воздушный, железнодорожный, водный, а также пассажирский и грузовой. Попробуйте вместе подобрать к каждому виду транспортные средства.

Игры, направленные на развитие логики, внимания, восприятия, терпения

«Разноцветное следствие»

Особенно интересно проходит эта игра при большом количестве участников, в основном мальчиков.

Участники выбирают ведущего, который выступает в роли следователя. Он выходит за дверь, а остальные усаживаются в круг и выбирают себе по 1 цвет.

Ведущий заходит и начинает розыск пропавшей вещи. Например, он говорит: «Произошло ужасное преступление! Пропало кольцо. Но как опытный следователь я узнал, что оно находится у Зеленого». Участник, выбравший зеленый цвет, должен немедленно ответить, что кольца у него нет, но он точно знает, что оно у Красного.

Если участник, цвет которого назвали, быстро не ответил или назвал цвет, которого в игре нет, он становится ведущим. «Разноцветное следствие» – игра на внимание, поэтому игроки должны отвечать предельно быстро.

«Ботанический сад»

В этой игре должно быть не меньше 10 участников, преимущественно девочек. Игроки выбирают ведущего – «ботаника», рассаживаются в круг и загадывают себе каждый по цветку.

«Ботаник» начинает говорить: «Я сегодня гулял по ботаническому саду и увидел очень много красивых цветов! Только гвоздики не увидел». Следом отвечает участник, который загадал себе гвоздику: «Такого не может быть! Я там был, а вот розы не было!» Игрок, выбравший розу, говорит, что он был, а лилии не заметил. И так продолжается на протяжении всей игры.

Участник, который быстро не отозвался или повторил название цветка, выбывает.

Играть нужно очень внимательно: быстро отвечать и не путаться в названных растениях.

«Красочный базар»

Чем больше участников будет в этой игре, тем она будет интересней. Среди всех игроков выбирают троих: «художника», «писателя», «актера». Выбранные игроки выходят за дверь и там решают между собой, кто и в каком порядке будет выходить. Оставшиеся участники загадывают себе какую-либо краску.

Возвращаются трое игроков, и начинается покупка красок. Сначала говорит, например «художник»: «Я пришел за красной краской!» Если такую краску загадал кто-то из участников, выходит этот игрок и уходит с «художником».

Следом заходит, например «актер»: «Я пришел за фиолетовой краской!» Если такую краску никто не загадал, игрок уходит ни с чем.

Так игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все краски. Победителем считается тот «покупатель», который купит больше всех красок-участников. Чтобы игра получилась наиболее интересной, нужно загадывать редкие цвета.

«Обезьянка»

В этой игре очень важно быть внимательным. Из участников выбирают ведущего. Он усаживается перед игроками. Ведущий дотрагивается до какой-нибудь части своего тела или предмета одежды. Одновременно с этим он озвучивает, до чего именно дотрагивается. Здесь нужно быть очень внимательным, потому что ведущий может прикоснуться, например, к носу, а сказать, что дотрагивается до пятки. Игроки должны повторять каждое движение, как мартышки, слушая, о чем говорит ведущий.

Самый внимательный участник становится победителем. Игрок, который ошибется, выбывает.

«Фруктовая лавка»

Эта игра будет интересней, если в ней принимают участие не менее 15 детей.

Из участников выбирают ведущего – «продавца».

Остальные игроки выбирают себе какой-либо фрукт. Если участников очень много, можно использовать названия овощей. При этом ведущий находится за дверью. Для этой игры понадобятся стулья. Участники рассаживаются на них по кругу так, чтобы у каждого было свое место.

«Продавец» заходит к остальным игрокам и говорит: «Сейчас я пойду в свою фруктовую лавку продавать банан и грушу». Участникам, загадавшим эти фрукты, следует поменяться местами, но так, чтобы «продавец» не занял ни одного из стульев. Игрок, чье место будет занято, становится ведущим.

«Фруктовая лавка» прекрасно развивает не только внимание, но еще реакцию и память.

«Веселое путешествие»

Для этой игры нужно не менее 12 человек. Создаются 2 команды, которые выбирают одного ведущего – «проводника». Смысл этой игры заключается в том, что дети отправляются в путешествие, а ведущий им показывает дорогу.

Пока их не настигнет плохая погода, участники обеих команд могут передвигаться в любых направлениях, главное – не стоять на месте. Затем «проводник» говорит: «Дождь!» После чего все участники должны встать в 2 ряда друг за другом, накрыть ладонями головы впереди-стоящих игроков и присесть.

Затем «проводник» говорит: «Град!» Игроки должны присесть, наклонить головы вперед и накрыть их руками, изображая град.

Та команда, которая выполнит первой все команды ведущего, получает больше очков и становится победителем.

Если желающих принять участие в «Веселом путешествии» мало, можно играть одной командой. В таком случае участник, который не успеет выполнить вовремя упражнение, получает штрафное очко. Восстановить его можно, выполнив следующую команду ведущего первым и правильно. Набравший 3 штрафных очка участник покидает игру.

«Веселое путешествие» тренирует быстроту реакции, внимание и ловкость.

«Волк и козлята»

Чем больше детей будут принимать участие в этой игре, тем она будет интересней. Выбирают ведущего, который играет роль сказочника. Остальные игроки становятся по кругу спиной друг к другу и закрывают глаза. Ведущий находится в центре круга и дотрагивается до какого-либо участника, который «превращается» в «волка». А остальные игроки, кроме «сказочника», становятся «козлятами».

После команды ведущего все открывают глаза. Никто из участников не знает, до кого дотронулся «сказочник», кроме него самого и «волка». Все начинают спрашивать: «Где же ты, волк?» После 3 таких вопросов «волк» говорит: «Вот я!» и начинает догонять «козлят». Пойманный участник выходит из игры. Если «козленок» присаживается, считается, что он находится в «домике», и «волк» должен бежать за другим игроком. Ведущий отсчитывает 20 секунд. По завершению времени игра начинается заново, а «волк» становится ведущим. Смысл «Волка и козлят» – поймать как можно больше участников.

Эта игра развивает не только внимание и реакцию, но и скорость, а также помогает детям лучше понимать окружающих.

«Кошки-мышки»

Для игры необходимы 2 участника. Первый игрок вытягивает свои руки вперед, ладошками вверх. Второй участник кладет на них свои ладошки. Игрок, чьи руки внизу, поглаживает ладони второго и приговаривает: «Кошки-ладошки!» После чего резко останавливается и неожиданно хлопает по рукам другого участника, говоря: «Ловите мышек!» Если второй игрок успеет отдернуть свои руки, он становится победителем, и участники меняются ролями. Если нет, игра продолжается до победы.

Эта игра известна с давних пор. Она развивает реакцию и внимание.

«Зоопарк»

В этой игре должны участвовать около 12 детей.

Выбирают ведущего, который говорит каждому игроку название какого-либо животного.

Участники становятся в 1 линию. Они знают только свои названия.

Ведущий произносит, например: «Слон и белка!» Игрок, чье животное назвали первым, должен убежать от второго. Вся суть в том, что догоняющий должен бежать только по следам убегающего. Если «белка» собьется с пути «слона», ее наказывают штрафным временем, которое она должна отстоять на одном месте. Убегающий участник должен как можно сложнее запутывать следы, а затем вернуться на свое место. Если «белка» догонит и дотронется до «слона», он выходит из игры.

Участники, которые вернутся на свое место, становятся победителями. Чтобы игра не затягивалась, ее можно ограничить временем или придумать собственные правила.

Эта игра развивает внимание, ловкость и скорость реакции.

«Три поросенка»

В этой игре необязательно большое количество участников. Игроки выбирают «волка» среди всех участников, остальные становятся «поросятами». Прочерчивают 2 линии. За одной линией – «дом поросят», а за другой – «дом волка». Между 2 линиями, то есть «домами», находится «зеленый луг».

Погуляв немного на «зеленом лугу», «волк» отправляется в свой «домик» и ложится спать. Пока «волк» отдыхает, «поросята» выходят на прогулку. Они начинают дразнить «волка», спрашивают: «Спит ли страшный серый волк?» «Волк» не спит, а притворяется, но на «зеленый луг» не выходит. Он должен неожиданно выпрыгнуть из своего «домика» и попытаться поймать «поросят». Они могут прятаться в своем «домике», куда «волк» зайти не может, но «поросята» могут пробить в своем укрытии не больше 3 секунд. Победителем будет считаться непойманный «поросенок».

Сказочная форма этой игры очень нравится детям, развивает внимание и терпение.

«Первый учитель»

Чем больше детей будут принимать участие в этой игре, тем она будет интереснее. Следует разделить на несколько команд. Ведущий дает обеим командам одинаковые или разные тексты. В них в одном из предложений ведущий должен убрать по 1 слову, чтобы поменялся или исказился смысл написанного.

Задача упражнения заключается в том, чтобы найти эту ошибку и устранить ее. Та команда, которая сделает это быстрее, и будет считаться победительницей.

Это не так легко, как может показаться на первый взгляд. Ведь внимание многих детей очень рассеяно, они могут читать написанное, не задумываясь о том, что в тексте могут быть опечатки. Особенно если это уже знакомый им учебник.

Эта игра помогает развить у ребенка внимание, логику, умение анализировать информацию.

«Лабиринт»

Для этой игры необходимо наибольшее количество участников.

Расчерчиваются квадраты со стороной около 1 м или чуть больше. Количество квадратов должно соответствовать количеству игроков: по 4 человека на 1 квадрат. Выбирается ведущий и 2 игрока в лабиринт.

Участники игры присаживаются на корточки, по 1 в каждый угол квадрата. Игроки берутся за руки. Они могут поднимать и опускать их по ходу «лабиринта».

По команде ведущего 1 из выбранных участников на корточках заходит в глубь лабиринта, после чего команда подается для следующего. Смысл этой игры: поймать второму участнику первого.

Дети, которые сидят в углах квадрата, могут изменять положение рук, тем самым передвигая лабиринт и усложняя задачу для игроков, находящихся внутри него.

Когда убегающий участник пойман, он проигрывает. Затем выбирают новых игроков, а предыдущие занимают их места в лабиринте.

Эта игра помогает детям находить общий язык с окружающими людьми, а также развивает ловкость и внимание.

«Салки-обезьянки»

Сама по себе игра в салки известна очень давно. В нее играли еще наши прабабушки и прадедушки, но развиваемся не только мы с вами, но и старые игры.

Правила салок очень просты: водящий участник должен дотронуться рукой, мячом или еще чем-либо до убегающего. «Салки – обезьянки» не очень сильно отличаются от традиционных салок. Участник, которого догоняют, должен не просто бежать, а, например прыгать на одной ноге или размахивать руками. А

водящий должен с точностью повторять его движения. Если догоняющий участник коснется первого игрока, не изображая его, водящего наказывают: он стоит на одном месте 3 секунды.

«Салки-обезьянки» помогают детям развить внимание, скорость реакции, а также найти общий язык с окружающими людьми.

«Переселение душ»

Каждый взрослый человек сталкивался с такой ситуацией, когда дети мешают довести до конца какое-либо дело, капризничают или требуют сделать что-то немедленно. Эта ролевая игра помогает детям и родителям лучше понять друг друга.

Можно привести 1 пример из жизни каждой семьи, чтобы лучше разобраться в этой игре.

Мама (папа) готовит обед, а сын (дочь) требует от нее с ним поиграть. В таком случае родитель должен предложить своему чаду поменяться ролями. Это предложение обязательно заинтересует ребенка.

Между ними происходит примерно такой диалог. Мама: «Пойдем играть!» Ребенок отвечает: «Я не могу! Мне нужно приготовить обед! Ты же проголодаешься, а покушать будет нечего!» Мама должна настаивать: «Когда поиграем, приготовишь». Дочь: «Папа с работы придет голодным, нам ведь нужно его накормить». Мама: «Нужно». Когда ребенок начинает соглашаться с позицией взрослого, нужно переходить к наводящим на нужный маме ответ вопросам. Мама: «Тогда я пока пойду поиграю одна, а ты придешь, когда закончишь готовить». После таких слов ребенок чаще всего соглашается с родителем и уходит в свою комнату ждать маму.

Это один из примеров ролевой игры, направленный на развитие самоконтроля. Если конфликт между ребенком и взрослым уже произошел, можно провести беседу в качестве врача и пациента, где ребенок, также входя в роль мамы или папы, должен рассказать суть конфликта.

Эта игра может проходить с разными ролями, которые будут уместны в конкретной ситуации. Дети в возрасте 5–6 лет могут проводить такой тренинг между собой, чтобы лучше понимать друг друга и избегать конфликтов.

«Имена»

Это командная игра, рассчитанная на свободное общение детей между собой. Чем больше ребят будут принимать участие, тем интереснее она будет.

Для игры понадобится мяч. Дети должны кидать его друг другу. Но не просто передавать из рук в руки, а высоко подкидывать мяч, называть имя игрока, которому его передают, и отбегать. Тот ребенок, чье имя произнесли, должен успеть вовремя подбежать и поймать мяч, после чего назвать имя другого участника и подкинуть ему мяч. Если названный игрок не успевает подбежать и поймать его, он выбывает из игры. Обязательное правило – называть имя следующего ловца. Тот, кто этим правилом пренебрежет, также выходит из игры.

Это состязание поможет детям лучше узнать друг друга и настроиться на свободное общение.

«Я – звезда»

Эта игра направлена на раскрепощение детей в обществе, а также ориентирована на свободное общение ребят.

В игре может участвовать любое количество детей, но чем их больше, тем интереснее.

Среди участников выбирают одного. Он садится напротив всех. Этот ребенок играет роль звезды. Остальные дети – «клуб фанатов». Происходит встреча «фанатов» со своим кумиром. Дети должны задавать вопросы, которые их интересуют. Например: «Кто твой кумир?», «Чем ты любишь заниматься в свободное время?», «Есть у тебя какое-нибудь домашнее животное?», «Посещаешь ты какие-нибудь творческие кружки?»

Вопросы могут быть различными, в зависимости от ситуации, в которой проводится игра. Ведущий должен следить за тем, чтобы не задавались грубые вопросы. На место «звезды» должны садиться все ребята по очереди. Можно придумывать разные ситуации, чтобы детям не стало скучно. Например, это могут быть «студенты» и «преподаватель». Особенно удачно проходит эта игра, когда дети приходят первый раз в школу.

Благодаря такому тренингу ребята быстрее раскрепощаются и находят общие интересы. Эту игру может

проводить взрослый человек, например преподаватель, а также сами дети между собой, чтобы узнать друг друга ближе.

«Сам ты ананас»

Дома, на улице или в школе можно услышать «отборную ругань» 6–7-летних детей, что совсем не радует наш слух. Эта игра поможет настроить ребят на более позитивный лад.

Детям предлагается поменять обычные для них жаргонные оскорбления на названия фруктов, овощей или животных. Например, если один ребенок оскорбил другого, предложить ему ответить так: «Сам ты ананас!»

Такая форма нестандартных ругательств понравится детям, и они с энтузиазмом примут ее.

Эта игра поможет детям справиться с агрессией и перестроит их с негативного на позитивный лад.

«Познай себя»

Эта игра-тест может проводиться как взрослыми, например учителем в первом классе, так и самими детьми. Для ее проведения каждому участнику понадобятся лист бумаги и набор цветных карандашей.

Дети должны одним цветом, который они выберут сами, нарисовать свой портрет. Цель проведения этой игры заключается в самопознании ребенка, каким он себя видит. Лица на портретах могут быть разными: равнодушными, веселыми, печальными, радостными, удивленными, злыми, испуганными.

Цвета, которыми будут нарисованы лица, также несут смысловую нагрузку. Черный означает упорство, конфликтность. Дети, которые рисуют свой портрет этим цветом, задумываются о жизни и смерти. Те, кто изобразит себя белым карандашом, живут в мире иллюзий. Красный цвет говорит об упорстве и активности. Коричневый – целеустремленность, уверенность в себе и любовь к близким людям. Темно-коричневый цвет говорит о пронизательности и наблюдательности. Оранжевый – о сердечной теплоте и прямоте. Дети, чьи портреты будут красновато-оранжевыми, сильно раздражительны, но откровенны. Они руководствуются чувствами, а не здравым смыслом. Розовый карандаш выберут добродушные и женственные натуры. Фиолетовый – очень работоспособные и очень беспокойные дети. Лиловый портрет будет характеризовать особо чувствительных, доставляющих много хлопот личностей. А желтый – сказочников и фантазеров. Недоверчивые скептики нарисуют себя зеленым карандашом. А вот целеустремленные, практичные ребята выберут салатный цвет. Светло-зеленый портрет покажет не очень твердых эстетов, готовых всегда помочь окружающим. Небесно-голубой – ребенка, грамотно скрывающего свои реальные эмоции под маской смелого и спокойного человека. Ребенок, нарисовавший себя ярко-синим карандашом – разумный, честный, отдающий всего себя своему единственному другу. Голубой цвет характеризует малыша как общительного, внешне спокойного при легко ранимой душе. Бирюзовым себя нарисует скрытный нарушитель законных обязанностей. А вот серый портрет расскажет о скромном и рассудительном ребенке. Эта игра на самопознание. Такой тест покажет детям их внутренний мир и заставит задуматься. Можно немного изменить суть игры и попросить ребят нарисовать друг друга, чтобы они узнали мнения окружающих людей о себе.

«Доверься ближнему»

Эта командная игра помогает детям находить общий язык и доверять друг другу. Для участия в ней потребуется как можно больше ребят. Выбирают судью, а остальные делятся на 2 команды, которые выстраиваются в 2 колонны. Назначаются капитаны команд. В 10 м перед игроками прочерчивается линия – это финиш.

Капитаны обеих команд должны провести по очереди каждого игрока из своей команды за руку до финишной линии. Сложность состоит в том, что все, кроме капитанов, должны идти с закрытыми глазами. Победит та команда, которая переберется за финишную черту первой.

Обязательное правило – глаза должны быть именно закрытыми, а не завязанными.

Эта игра помогает научиться коллективной ответственности, в которой один игрок отвечает за другого (капитан), а также научиться честным путем идти к победе.

«Эмоциональный выбор»

В «Эмоциональный выбор» дети могут играть на улице, в школе или дома. Участвовать могут несколько детей. Для игры нужен мяч, пробка, скомканная бумага или то, что есть под рукой.

Определяется ведущий, остальные участники рассаживаются перед ним в ряд. Перед игрой каждый из

участников должен вспомнить все эмоции, которые знает. Ведущий задает всем игрокам вопрос, какие эмоции они пережили в конкретной ситуации, а затем кидает мяч одному из участников. Этот игрок должен быстро ответить и вернуть мяч обратно ведущему. Участник, который не сможет быстро описать свою эмоцию, выходит из игры.

Можно показать пример игры. Ведущий: «Что ты почувствовал, когда закончился урок по русскому языку?» Участник, которому кинули мяч, должен ответить, например: «Радость!» Ответ может быть любым, главное, чтобы это было название определенной эмоции.

Эта игра помогает детям эмоционально саморегулироваться, выделять конкретные эмоции из общей картинки впечатлений.

«Стенка на стенку»

Эту игру следует проводить либо учителю, либо кому-нибудь из взрослых. Для участия нужна небольшая группа детей.

Под веселую музыку ребята должны хаотично двигаться, немного напирая и толкая друг друга. После нескольких минут таких «танцев» следует дать детям немного отдохнуть. Так нужно повторить несколько раз.

Основная задача взрослых – сдерживать детей от сильных грубых толчков друг друга во время натиска.

Эта игра поможет детям контролировать свои отрицательные эмоции и агрессию.

Можно немного изменить правила игры: разделить детей на пары. Начинает играть музыка. Выходит одна пара участников. Игроки становятся друг напротив друга и упираются руками. Основная задача детей – сдвинуть соперника с места за то время, пока играет музыка. Как только она замолкает, участники должны разойтись. После такой игры следует дать детям посидеть спокойно и отдохнуть.

Этот вариант игры также направлен на снятие негативных эмоций.

«Страхи в масках»

Многие, если не сказать все, дети чего-то боятся. «Диапазон страхов» огромен. Игра «Страхи в масках» придумана для выявления и устранения детских страхов. Ее следует проводить либо родителям, либо педагогам-психологам. Для участия в игре подойдет любое количество детей. В нее можно играть дома, вместе с родителями, или в школе, с одноклассниками и учителем.

Каждому участнику понадобятся разноцветные карандаши, бумага и ножницы.

Дети должны нарисовать и вырезать себе маски. Но раскрасить их они должны так, чтобы рисунки были связаны с личными страхами участников. Если ребенок боится темноты, маска может быть полностью черной, если воды, рисунок может быть связан с «водяным», а если у игрока страх перед врачами, он может изобразить на своей маске шприц и т. д.

Когда все будет готово, дети должны поменяться масками и разыграть спектакль, в котором каждый «актер» должен будет стараться воспринимать свои страхи как реальных персонажей.

Тематика представления может быть любой, например, встреча «врача» с «водяным» глубокой страшной ночью.

В процессе этой игры дети высвобождают свои страхи и борются с ними.

Несколько иные спектакли можно проводить вдвоем, уже без масок, в форме диалога. Первый участник – это какой-либо страх. А второй участник – это тот, чей страх изображают. В ходе представления «актер», играющий страх, должен доказать, что боязнь второго игрока беспочвенна, и разными способами убеждать, что его, то есть страха, пугаться не стоит.

Такой спектакль лучше проводить дома взрослым вместе с ребенком.

«Стихоплет»

Эта игра поможет детям раскрепоститься, развить самостоятельность. Проводить ее можно в школе, например на уроке литературы, дома или на улице.

Один участник встает перед остальными и читает стихотворение, которое знает наизусть. Но рассказать

нужно с не обычной интонацией, а выражая какую-либо эмоцию.

Задается определенная тема. Например, родители ругают свое чадо за то, что в школе он получил двойку. Участник игры должен рассказать стихотворение в нескольких вариантах, с разными эмоциональными оттенками. Например, в первом варианте он оправдывается перед родителями, во втором говорит, что его двойка незаслуженная, а в третьем – он очень расстроен.

Дети, которые не принимают участия в игре, должны выбрать среди всех участников того, кто лучше всех передал эмоции при чтении стихотворения.

«Первопроходец»

Эта командная игра помогает детям раскрепоститься в обществе и найти общий язык с окружающими. Для участия нужны около 20 человек.

Все игроки разбиваются на 2 команды с одинаковым количеством участников. В каждой команде назначается капитан и «первопроходец». Расставляют стулья в 2 хаотичных ряда, в виде небольших лабиринтов.

Сначала в эти лабиринты заходят «первопроходцы», каждый в чужие, выбирая траекторию движения команды-противника. Затем по свистку судьи обе команды, во главе с капитанами, начинают бежать между стульями по той дороге, которую им показали «первопроходцы». Побеждает команда, добравшаяся до финиша первой.

Основная задача «первопроходцев» состоит в том, чтобы как можно больше запутать траекторию пути команды противника. Если игроки пойдут не той дорогой, которую им показали, они сходят с дистанции и считаются проигравшими.

«Кто успел, тот и сел»

Эта игра поможет детям контролировать свои негативные эмоции. Для участия нужно около 10 ребят. За проведением этой игры должен следить кто-нибудь из взрослых, например учитель.

Ставятся по кругу стулья. Их должно быть на 1 меньше, чем участников. Включается веселая музыка. Дети должны быстро бегать вокруг стульев, пока она играет. Как только музыка замолкает, игроки присаживаются на рядом стоящий стул. Кто не успел занять место, выходит из игры. Перед началом второго тура убирается 1 стул, и повторяются те же самые действия. Так продолжается до тех пор, пока не останется 2 участника и 1 стул. Тот игрок, который займет его, становится победителем.

Во время всего конкурса педагог должен следить за детьми и их реакцией, потому что во время игры игроки могут грубо сталкиваться друг друга со стульев, чего быть не должно.

Смысл этой игры заключается в обучении детей контролировать свои отрицательные эмоции.

Игры с младшими школьниками (7–9 лет)

«У нас гости»

Чтобы гостям вашего ребенка праздник запомнился надолго, продумайте игры и развлечения для детей заранее, учитывая количество приглашенных и место проведения торжества. Имейте в запасе как можно больше игр.

Чтобы между детьми не возникало ссор и обид, выбирайте игры, направленные на сплочение, взаимодействие участников, избегая игр соревновательного характера.

Организовывайте развлекательную часть праздника так, чтобы ни один гость не ушел без приза или сувенира. Призы продумайте заранее. Это могут быть календарики, блокноты, елочные украшения, воздушные шары или сладости. Купите несколько призов про запас – на случай, если у кого-то из ребят подарок потеряется или сломается.

«Укротитель зверей»

Раздайте детям листы бумаги, на которых будут написаны названия диких зверей, а затем попросите их нарисовать зверя с соответствующим названием. В это время расставьте по кругу стулья (спинками в круг), количеством на 1 меньше, чем участников. Дети рассаживаются на стулья, держа перед собой таблички с названием зверя, а 1 участник, «укротитель», ходит по кругу, называя животных. Тот, чье животное назвал

«укротитель», встает и начинает ходить за «укротителем». И так до последнего «зверя». Когда «укротитель» внезапно произносит фразу: «Берегись! Охотники!», «звери» быстро занимают стулья. Участник, не успевший занять место, становится «укротителем».

«Слепые художники»

В этой игре интересно быть не только участником, но и зрителем.

Ведущий спрашивает детей, умеет ли кто-нибудь из них рисовать. Получив положительный ответ, он вызывает 2 желающих. Перед каждым участником стоит мольберт или висит лист ватмана. Участникам завязывают глаза, выдают по одному или нескольку цветных карандашей.

Художники выполняют рисунки строго по описанию, которое дает им ведущий. Например: «Сначала нарисуйте траву. Теперь расположите на лужайке несколько коров. На вашем рисунке обязательно должно быть солнце. В левом углу изобразите небольшой лесок».

После того как ведущий даст команду об окончании творческого процесса, участники снимают повязки и вместе со зрителями рассматривают свои шедевры.

«Увернись от «пятнашки»»

На полу чертят круг. Из участников выбирают «пятнашку», он встает в центр круга. Остальные по команде заходят в круг и прыгают внутри него. Задача игроков – увернуться от «пятнашки». «Пойманный» становится «пятнашкой».

Перед началом игры участникам необходимо договориться, каким образом они будут прыгать внутри круга и перепрыгивать через его границу: на одной ноге, спиной к центру круга, боком. «Пятнашка» должен передвигаться внутри таким же способом, как и другие участники.

«Лимонадные фанаты»

Понадобится несколько бокалов и пластмассовых трубочек. В бокалы, расставленные на столе, наливают лимонад.

Одновременно в эстафете могут участвовать несколько человек.

Добежав до стола, участник без помощи рук должен через трубочку выпить весь лимонад, находящийся в бокале, и вернуться обратно.

«Рыбаки»

Для игры понадобится несколько одинаковых больших пластиковых бутылок, веревок, карандашей. Количество инвентаря должно соответствовать количеству игроков.

Изготавливается «удочка» – вокруг пояса каждого участника обвязывается веревка (длина свободного конца веревки должна равняться расстоянию от пояса до колен игрока), к свободному ее концу вертикально привязывается карандаш. Бутылки ставятся за спиной каждого игрока.

Задача «рыбаков» – как можно быстрее без помощи рук опустить карандаш в бутылку. Побеждает тот, чей карандаш первым окажется в бутылке.

Для этой игры также можно разделить на команды.

«Волшебная веревочка»

Вдоль комнаты, учитывая средний рост гостей (веревочка должна быть натянута на 10–15 см выше головы), натягивается толстая нить или веревка. На веревку на ниточках одинаковой длины привязывают призы. Ведущий по очереди завязывает участникам глаза и подводит их к «волшебной» веревочке, чтобы каждый из них ножницами срезал с нее свой приз. Ведущий может вести участника вдоль веревки, пока тот не скажет: «Стоп!».

Таким образом, каждый гость получит маленький сувенир.

«Вкусная рыбалка»

Для этой игры вам понадобятся конфеты и удочки (по количеству участников). Удочки можно изготовить из веревки и палочки или пластмассовой вязальной спицы.

На свободный конец веревки привязывают конфету.

Участники делятся на пары. Игроки стоят друг к другу спинами и забрасывают удочку через свое плечо.

Задача – не дать сопернику съесть свою конфету и одновременно вслепую суметь поймать ртом конфету соперника.

«Меткий стрелок»

Мишени расставьте на расстоянии 3–4 м от «стрелков». Ими могут служить корзины, ведра, кастрюли. Игроки «стреляют», стоя на полу или встав коленями на стул. В качестве снарядов можно использовать бельевые прищепки или теннисные шарики.

Побеждает «стрелок», поразивший мишень наибольшее количество раз.

Самый меткий в качестве приза может забрать сувенир или сладости, находящиеся в его мишени.

«Поймай кольцо»

Эта игра очень простая, но веселая.

На ленту надевают кольцо, концы ленты связывают. Участники становятся в круг и передвигают кольцо по ленте. Один из участников ходит по кругу и, отыскивая кольцо, спрашивает: «У кого кольцо?». Все обманывают кружасьегося, говорят: «У меня!», тем временем быстро передают кольцо друг другу. Кружасьийся хватает сознавшегося и обнаруживает, что руки того пусты.

Игра продолжается до тех пор, пока кружасьийся не поймает кольцо. Следующим ведущим становится участник, у которого обнаруживается кольцо.

«Эхо»

Все участники садятся друг за другом или в круг.

Первый из игроков произносит какой-нибудь звук или междометие, например «ух», «ха», «эй». Следующий произносит 2 таких звука, следующий за ним – 3, и так до последнего участника.

Выбывает тот, кто произнесет неправильное количество звуков или засмеется.

«Небылица»

Ведущий выбирает одного из участников и на ухо ему рассказывает какую-нибудь историю, притчу или анекдот. Этот участник старается запомнить все подробности рассказанного, чтобы как можно подробнее пересказать ее следующему игроку.

Последний, кому будет пересказана история, рассказывает ее вслух.

Расхождения с оригиналом, поверьте, значительны, поэтому смеха будет достаточно!

«Самый нарядный»

Выбирают несколько пар участников: один из пары – «дизайнер», другой – «модель».

Каждой паре выдают по одинаковому набору предметов для изготовления «наряда»: резинки для волос, мишуру, фольгу, цветные ленты, косынки, бусы.

Задача «дизайнера» – за отведенное время (2–3 минуты) придумать и изготовить «наряд» для «модели».

Когда «наряды» будут готовы, «моделям» предлагается продефилировать в них перед зрителями.

Пара-победитель выбирается путем зрительского голосования.

«Автогонки»

Несколько игрушечных машин устанавливают у стартовой черты.

К каждой машине привязывают толстую нить или тесьму длиной 3–4 м, другой конец которой закрепляют

на карандаше.

Участники отходят на равное расстояние от своих автомобилей.

По сигналу игроки начинают наматывать тесьму на карандаш.

Побеждает участник, чей автомобиль быстрее приедет к финишу.

«Слово-трансформер»

Для игры понадобятся листы бумаги и ручки по числу участников.

Ведущий выбирает любое длинное слово (желательно, чтобы в нем было как можно меньше буквенных повторов).

Задача игроков – за отведенное время (1–2 минуты) составить из имеющегося слова много маленьких слов, используя только буквы, входящие в основное слово.

«Странные телеграммы»

Ведущий предлагает участникам слово. Игроки должны составить телеграмму, таким образом, чтобы каждое ее слово начиналось с последующей буквы заданного ведущим слова. По правилам написания телеграмм в тексте можно пропускать знаки препинания.

Например, задано слово «пирог»: птица исполнила романс, отличный голос.

«Сказочные животные»

В этой игре обычно участвуют трое. Раздайте каждому по листу бумаги и фломастеру. Листок следует разделить сгибами на 3 равные части.

Каждый участник рисует голову какого-либо задуманного им животного, намечает точками, откуда должен продолжать рисовать следующий, и загибает листок. Затем дети по кругу обмениваются картинками. Следующий игрок, не зная, что нарисовано выше, рисует туловище животного. Играющие опять обмениваются листами и рисуют ноги.

В конце все рисунки разворачивают. Получаются смешные сказочные животные. Эта веселая несложная игра непременно понравится детям.

«Словесные ступеньки»

Ведущий загадывает букву, с которой будут начинаться все «словесные ступеньки» игроков.

Участники за определенное время должны составить как можно больше слов, начинающихся на загаданную букву, с условием, что каждое последующее слово будет на 1 букву длиннее предыдущего. Пример:

А...

Ар...

Ара...

Аист...

Арбуз...

Аккорд...

Побеждает участник, составивший наибольшее количество «словесных ступенек».

«Смешные пословицы»

Все играющие делятся на 2 команды. Одна команда загадывает известную пословицу или поговорку и изображает ее с помощью жестов и мимики. В этом представлении должны участвовать все игроки команды. Вторая же команда должна как можно быстрее угадать, что это за пословица. Чтобы было интереснее, можно ограничить количество попыток или время отгадывания. Та команда, которая угадала

больше пословиц, считается выигравшей.

«Кто я такой?»

Эта игра хорошо развивает воображение. Она очень веселая и всегда нравится детям.

Выбирают ведущего. Он загадывает какое-нибудь слово. Это может быть любой предмет из комнаты, сказочный герой или живое существо. Представляя себя тем, что он загадал, ведущий начинает рассказывать о своей жизни, планах, мечтах, привычках и проблемах. Участники должны угадать, какое слово задумал ведущий.

«Фантазии»

В этой игре ведущим должен быть кто-нибудь из взрослых. Он предлагает играющим пофантазировать и ответить на следующие вопросы: «Что бы было, если...

- каждый день на всей планете ровно в 15 часов шел снег?»
- люди были больше слонов?»
- человек был бы бессмертным?»
- кузнечики были размером с корову?»
- самыми умными на земле были лошади?»
- люди умели летать, как птицы?»
- герои сказок существовали на самом деле и жили рядом с нами?»

После каждого вопроса ведущий выбирает самый оригинальный, интересный, необычный ответ и дает этому игроку небольшой приз. Обязательно следите за тем, чтобы каждый из играющих был поощрен.

«Аналогии»

В этой игре может участвовать любое количество игроков. Первый игрок называет 2 любых слова. Второй должен придумать, что общего между этими предметами, и назвать свое слово. Третий игрок должен назвать общие признаки 2-го и 3-го слов и назвать свое слово. Игра продолжается по кругу до тех пор, пока кто-нибудь не собьется и не сможет придумать сходства.

«Поэты»

Играющие берут большой лист бумаги и пишут на нем стихотворение. Смысл заключается в том, что каждый придумывает по 2 рифмующиеся между собой строчки и заворачивает лист, чтобы следующий игрок не знал, о чем написал предыдущий. Потом лист разворачивают и читают получившееся вслух. Получается очень смешно. Например:

Мы писали, мы писали,

Наши пальчики устали,

В лес они тогда пошли

И собрали там грибы.

«Писатели»

Играющие получают карточки со следующими словами: бабушка, сметана, печка, овраг, облако, петух, автобус, сказка. Слова можно придумать любые, их количество можно увеличить или уменьшить в зависимости от возраста играющих. За 5–7 минут дети должны написать небольшие рассказы с использованием всех этих слов. После этого все истории зачитываются и выбирается победитель.

«Найди сходство»

Для этой игры необходимо приготовить набор карточек с разнообразными рисунками или фотографиями. Их можно вырезать из старых газет и журналов и наклеить на картон или ватман. Чем ярче и разнообразнее будут картинки, тем веселее и интереснее будет игра.

Все участники садятся за стол. Каждый получает по 5 карточек, остальные картинки складывают в колоду лицевой стороной вниз. Первый игрок вытягивает из колоды одну карточку и кладет ее на середину стола. Затем он сравнивает свои картинки с той, которую вытянул и, если находит между рисунками какое-либо сходство, кладет свою карточку поверх первой и объясняет остальным, чем они похожи. Этот игрок имеет право сделать следующий ход, но теперь он сравнивает свои картинки с той, которую положил поверх первой.

Если игрок не может найти сходства, он берет карточку из колоды, а право хода переходит к следующему игроку.

Выигрывает тот участник, который первым выложит все свои карточки.

«Угадай рисунок»

Для этой игры понадобятся листы бумаги и фломастеры. Все участники разбиваются на пары, выбирают ведущего. Одному из пары, – «художнику», завязывают глаза. Ведущий сообщает второму игроку, какой рисунок они должны нарисовать. Об этом больше никто не должен знать. Этот игрок дает «художнику» команды: «Вверх», «Вниз», «Вправо», «Влево», «Нарисуй овал» и т. д. «Художник» должен угадать, кого он изображает на рисунке. Та пара, которая лучше нарисует картинку и быстрее угадает изображение, получает приз.

Рисунки следует загадывать не очень сложные, например дом, елка, корабль, кошка.

«Две руки – хорошо?»

Все играющие разбиваются на пары. Каждая пара получает по 1 листу бумаги и по 1 карандашу. За карандаш берутся оба игрока. По команде ведущего они начинают рисовать. Суть игры заключается в том, что игроки не имеют права переговариваться и подсказывать, какой рисунок рисовать. Побеждает та пара, которая быстрее и красивее нарисует картинку.

Эта игра не только очень веселая и интересная, она также способствует развитию интуиции, воображения, учит детей работать в команде.

«Эйнштейн»

Для этой игры также потребуется набор карточек. Выберите только те, на которых изображены неодушевленные предметы. Также приготовьте бумагу и фломастеры.

Каждый играющий получает по 2 карточки, их следует раздавать лицевой стороной вниз. По команде дети переворачивают свои карточки и изучают их в течение установленного времени. Например, на все дается 4 минуты. Задача состоит в том, чтобы придумать необычное устройство, состоящее из предметов, изображенных на карточках.

Например, если достались картинки со стулом и феном, можно придумать устройство, которое будет сушить голову, как только сядешь на стул.

Играющие рисуют свои изобретения на бумаге и готовят речь для защиты устройства.

Игра очень увлекательная и веселая. Во время защиты остальные участники задают каверзные вопросы, пытаясь поставить игрока в тупик. Потом все голосуют по поводу того, следует ли давать патент на это изобретение. Патентом может быть как бумага, на которой написано, что этот человек изобрел данную вещь, так и небольшой приз – конфета или мандарин. Побеждает тот, у кого в конце игры будет наибольшее количество патентов.

«Отгадай слово»

Все играющие делятся на 2 команды. Каждая команда загадывает какое-либо слово и шепотом говорит его одному из игроков другой команды. То же самое делает и вторая команда.

Игроки, которым сказали слова, должны подобрать по одному слову-подсказке, близкому по значению к задуманному или напоминающему о нем. Команда должна угадать задуманное слово, но подсказка может быть только одна.

Например, если загадали слово «ель», можно назвать слово «хвоя» или «новогодняя».

«На кого ты похож?»

В эту игру лучше играть большой компанией из 10–15 человек. Один из участников выходит за дверь, а остальные загадывают одного из присутствующих. Водящий возвращается и начинает задавать вопросы, стараясь угадать, кого задумали его друзья.

Спрашивать можно только о том, на кого или на что похож этот человек. Например: «Если бы этот человек был краской, какого цвета она бы была?», «Если бы этот человек был цветком, что бы это был за цветок?» Игроки должны стараться подобрать точные ответы.

Водящий может задать определенное количество вопросов, которое оговаривается в начале игры. После этого он должен назвать загаданного человека. Если он оказывается неправ, снова становится водящим.

«Ясновидящий»

В эту игру можно играть как вдвоем, так и большой компанией. Игрокам по очереди завязывают глаза. Затем водящий вытягивает руку ладонью вниз. Остальные выбирают какой-либо небольшой предмет и кладут его на тыльную сторону ладони. Игрок должен как можно точнее описать этот предмет и, если получится, угадать его. Если он правильно назвал предмет, получает 10 баллов. В противном случае игрок разворачивает руку ладонью вверх, ему кладут предмет на ладонь, но ощупывать его нельзя. Если предмет угадан, игрок получает 5 баллов. Если же угадать опять не получилось, предмет разрешается ощупать. В этом случае дается только 2 балла. Тот игрок, который вообще не смог угадать, что это за предмет, выбывает из игры.

Побеждает тот из ребят, кто наберет наибольшее количество очков.

Предметы можно использовать любые, но не очень большие: ключи, монеты, карандаши, цепочки, спички и т. д.

«Повтори-ка!»

Эта очень забавная, веселая игра очень нравится детям. Кроме того, она способствует развитию внимания, воображения, учит точно и быстро описывать увиденное.

Все играющие разбиваются на пары. Один из игроков начинает показывать различные движения: как он прыгает, ловит рыбу, охотится на медведя или управляет самолетом. Второй игрок быстро и точно должен повторить все движения первого. Если в течение 1 минуты он не сделает ни одной ошибки, ему начисляется 30 баллов. За каждую ошибку снимается по 2 балла.

Затем игроки меняются местами. Можно устроить такие состязания между несколькими парами.

«Нарисуй письмо»

Эта игра очень полезна для развития фантазии, воображения. В нее могут играть как двое, так и больше детей. Если в игре участвуют 4 человека и больше, следует разделить на 2 команды.

Каждая команда выбирает ведущего, а игроки пишут небольшой рассказ. Он должен быть достаточно простым. Затем ведущие меняются рассказами и в течение установленного в начале игры периода времени изображают с помощью небольших картинок это «письмо». После этого ведущие отдают рисунки игрокам своей команды. Побеждает та из них, которая более точно и быстро угадает рассказ, придуманный соперниками.

«Слушай!»

На стол ставят несколько предметов. Например, хрустальную вазу, бокал, тарелку, книгу, пустую коробку и телефонный аппарат.

Ведущий стучит карандашом по каждому предмету, чтобы играющие могли запомнить звуки. Затем участникам по очереди завязывают глаза, ведущий опять стучит карандашом по предметам, а игрок должен узнать звук. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество очков.

Игру можно усложнить, выбрав, например, только стеклянные предметы.

«Угадай друзей»

Игроки выбирают ведущего и завязывают ему глаза. Все остальные становятся вокруг него. Ведущий должен по очереди ощупать одежду игроков, узнать их имена и запомнить.

После того как ведущий изучит одежду всех участников, игроки меняются местами. Ведущий снова начинает ощупывать одежду и должен угадать, кто перед ним стоит. До волос и лица дотрагиваться нельзя. После этого выбирают нового ведущего. Побеждает тот, кто правильно угадал всех.

Игру можно усложнить, разрешив ощупывать только определенный участок одежды.

«Поймай кольцо»

Эта игра развивает точность, внимание, умение ориентироваться в пространстве, равновесие.

Из тонкой проволоки согните кольцо диаметром 2–3 см, привяжите к нему прочную длинную нить и подвесьте к люстре. Оно должно находиться примерно на уровне груди участников игры. К кольцу привяжите небольшой колокольчик.

Один из участников встает на расстоянии 3 шагов от кольца. Ведущий считает: «Раз, два, три! Мизинец!» Игрок должен, четко следуя командам, сделать 3 шага и попасть в кольцо тем пальцем, который назвал ведущий. Если это получилось, он получает 1 очко, а на его место встает следующий игрок.

Игру можно усложнить, завязав игроку глаза или произнося команды быстрее.

«День—ночь»

Эта игра не только очень веселая, она развивает внимание, способность быстро реагировать на неожиданные сигналы.

Чем больше ребят участвует в этой игре, тем веселее. Сначала выбирают ведущего и «сову». Ведущий объявляет: «День наступает, все оживает!» Днем «сова» спит, а все остальные веселятся, прыгают, бегают. Затем ведущий неожиданно говорит: «Ночь наступает, все замирает – сова вылетает!» В тот же момент все игроки должны замереть, а «сова» просыпается, ходит между ними и следит, чтобы все спали. Она также может попытаться рассмешить ребят. Того, кто пошевелится или засмеется, сова утаскивает к себе в гнездо, и следующую игру он пропускает.

Продолжительность «дня» и «ночи» ведущий выбирает произвольно. Игра будет тем интереснее, чем неожиданнее они будут сменяться.

Игры на свежем воздухе

«Родео»

Эстафета проходит парами.

Вам понадобятся мячи (по числу пар) и метки (кегли, кубики), метки следует расположить на расстоянии 2–3 м друг от друга.

Пара участников зажимает головами мяч и так передвигается до 1-й метки, а затем возвращается обратно, потом – до 2-й метки и обратно, и так – до самой последней метки.

Эстафету выигрывает пара, которая первой достигнет завершающей метки, не уронив мяча.

«Перекасти поле»

Игроки делятся на команды.

Для игры вам понадобятся мячи и обручи.

Задача каждого игрока – довести мяч обручем (мяч катится по полю внутри обруча, игрок лишь направляет обручем мяч) до обозначенной границы, вернуться назад и передать эстафету следующему участнику.

Побеждает команда, последний игрок которой первым вернется к месту старта, выполнив условия соревнования.

«Сбор урожая»

Участники делятся на команды.

Для игры понадобится по 3 мяча для каждой команды.

Задача игроков – пронести в руках одновременно 3 мяча до обозначенной границы и вернуться обратно, не уронив «урожай».

«Хоккей по кругу»

В этой игре каждому игроку нужна клюшка, камень или шайба, кегля или подобный предмет. Путем жеребьевки выбирается ведущий.

Игроки встают в круг, каждый ставит возле себя кеглю. Ведущий встает в центр круга.

Задача ведущего – сбить кегли игроков и защитить свою, в то же время игроки должны оберегать свои кегли, но стараться сбить кеглю ведущего. Тот, кто смог сбить кеглю ведущего, встает на его место. Игрок, чья кегля была сбита ведущим, выбывает из игры.

«Каракатицы»

Эстафета проходит парами.

Один из участников передвигается с помощью рук, другой держит его за ноги.

Дойдя таким образом до обозначенной границы, оба игрока возвращаются назад бегом и передают эстафету следующей паре.

«Сплоченная команда»

В игре участвуют 2 команды (по 4–6 человек).

Каждому игроку выдается палка. Все участники встают в круг.

Игра состоит из 10 раундов (начало раунда обозначается командой ведущего).

Ведущий дает команду. Каждому игроку необходимо удержать палку соседа, при этом отпустив свою.

После 10 раундов участники команд должны удержать все палки, не потеряв ни одного игрока.

Основное правило игры – слаженная работа игроков внутри команды.

«Воздушный волейбол»

Игроки делятся на команды.

Поперек площадки натягивается веревка или канат. Обеим командам выдается одинаковое количество воздушных шаров (количество воздушных шаров для одной команды должно в 2–3 раза превышать количество игроков в команде).

Задача команд – за 1 минуту перебросить на сторону соперников как можно больше воздушных шаров.

Победители выявляются путем подсчета шаров на своей территории (шаров должно быть меньше, чем у соперников).

«Летающий мяч»

Для игры вам понадобится мяч.

Игроки встают в круг, водящий – в центр. Игроки перебрасывают друг другу мяч, а водящий пытается его поймать или хотя бы дотронуться до него. Игрок, при броске которого мяч был пойман или осален, становится водящим.

Игроки должны подбрасывать мяч на такую высоту, чтобы его можно было поймать.

«Найди пару»

Игроки становятся в круг парами один позади другого. Водящий находится в центре круга. Он по очереди подходит к каждой паре со словами: «Пустите меня к себе»: Ему должны ответить: «Не пустим, иди туда», показывая на самую дальнюю пару.

Водящий бежит к указанной паре, в это время остальные игроки меняются местами, но не в своей паре. Пока происходит смена пар, водящий пытается занять чье-либо место. Игрок, оставшийся без пары, становится водящим.

«Попади в подвижную цель»

Для игры необходимо начертить круг диаметром около 3 м. Водящий становится в центр круга, держа в руках мяч. Два игрока встают за пределами круга лицом друг к другу, в руках у них по теннисному мячу. Водящий подбрасывает мяч, а игроки, стоящие вне круга, должны попасть теннисными мячами в летящую цель. Если никто из них не попадает в летящий мяч, в игру вступает следующая пара участников.

«Дрессированный слон»

Участники делятся на 2 команды.

Игроки первой команды встают в колонну, обхватив за пояс стоящего впереди и наклоняясь вперед. Эта команда – дрессированный «слон». «Слон» ходит по кругу.

Участники второй команды разбегаются и пытаются запрыгнуть на спину «слона» поближе к голове. При этом руками пользоваться не разрешается. Когда все участники команды оказываются на спине «слона», команды меняются ролями.

«Егерь»

Игра рассчитана на большое количество участников. Перед началом игры необходимо обозначить территорию игрового поля. Для игры потребуется мяч.

Путем жеребьевки выбирается «егерь», остальные участники – «дичь». «Егерь» играет в мяч внутри площадки, в это время остальные игроки произвольно передвигаются по игровому полю. В какой-то момент «егерь» кричит: «Дичь!» После этого все участники замирают на своих местах, а «егерь» пытается попасть мячом в кого-нибудь из них со своего места. Игрок, в которого попал мячом «егерь», становится его помощником. «Егерь» повторяет действия, описанные выше. В случае, когда егерь находится далеко от «дичи», он может передать мяч помощнику, чтобы тот кинул мячом в игроков. Если «егерь» промахивается, «дичь» начинает движение, а «егерь» ловит мяч и снова командует: «Дичь!», чтобы все остановились.

Игроки не имеют права перемещаться после команды егеря и прятаться от него и его помощника за какими-либо предметами.

«Мушкетеры»

Для игры понадобятся клюшки или палки, 2 гимнастических обруча и пара шайб или камешков.

Играть можно вдвоем или парами. Каждый игрок встает около своего обруча, кладет в него шайбу и берет в руки клюшку. По команде игроки начинают выглатывать клюшками шайбы из обруча соперника. Побеждает игрок, сумевший первым выбить шайбу из обруча противника.

«По порядку становись!»

Игроки делятся на 2 команды по 10 человек. У ведущего 2 комплекта разноцветных карточек с числами от 1 до 10. Перед началом игры ведущий перемешивает карточки из каждого комплекта и по одной прикрепляет на спины игроков. Никто из игроков не знает, какое число написано у него на спине. Узнать число игрок может, только спросив его у своего соседа.

По сигналу ведущего команды должны построиться так, чтобы игроки располагались внутри команды по порядку.

Побеждает команда, игроки которой первыми построятся в верной последовательности.

«Точно в круг»

На асфальте или на земле чертится круг диаметром 50 см.

Играющие по очереди выполняют следующие действия: встают в круг, берут в руки мяч, подбрасывают мяч (пока он летит, нужно подпрыгнуть и повернуться во время прыжка на 360 °, приземлившись в пределах круга).

Победит участник, сумевший выполнить это задание большее число раз.

«Кто медленнее?»

В этой игре соревнуются «улитки». Сначала отмечают линии старта и финиша на расстоянии 3–4 м друг от друга. Игроки встают на линию старта и по команде ведущего начинают двигаться вперед. Ведущий должен следить за тем, чтобы участники не останавливались и не двигались назад. Побеждает тот, кто пришел к финишу последним.

Игра не так проста, как кажется на первый взгляд, она развивает терпение, внимание и сообразительность.

«Тише едешь»

Эта игра была в свое время очень популярна. Она не только интересная и веселая, но хорошо тренирует внимание, терпение и реакцию.

Из участников выбирается ведущий, затем он отмечает старт и финиш на расстоянии 20–25 м. Игроки встают на линию старта, а ведущий поворачивается к ним спиной и говорит: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!» Игроки должны пробежать как можно большее расстояние, а после слова «стоп» остановиться. Ведущий поворачивается к игрокам и, если увидит, что кто-то не остановился вовремя, дисквалифицирует его. После этого он снова поворачивается к участникам спиной и говорит: «Тише едешь – дальше будешь».

Побеждает тот игрок, который первым добежит до финиша.

«Назови число»

Для этой игры потребуется мяч. Все игроки встают в круг. Один из них кидает мяч и во время броска называет число от 1 до 19. Тот игрок, которому кинули мяч, должен назвать число на один больше. Это следует делать быстро, пока мяч еще летит. Поймав мяч, он кидает его следующему игроку и называет другое число, но так, чтобы оно не следовало по порядку за первым или вторым из тех, которые уже назвали.

Игра не так проста, как кажется на первый взгляд. Все надо делать очень быстро, а когда числа произносятся по порядку, многие называют следующее за ними число. Тот из участников, который ошибся, выбывает из игры.

Эта игра способствует улучшению внимания, реакции, скорости мышления и восприятия.

«Домики»

Для игры необходимо четное количество участников. Они делятся на 2 команды. Каждая команда рисует себе квадратный «домик» со стороной около 10 м. Игроки первой команды берут мяч и начинают бросать его друг другу. Затем один из участников неожиданно бросает мяч в домик команды соперников. Если ему удалось попасть в кого-либо из игроков, его команда получает одно очко, и мяч остается у них. Если нет, его команда получает штрафное очко, а мяч переходит в руки другой команды.

Игроки из этой команды также бросают друг другу мяч, а потом пытаются выбить кого-нибудь из первой команды.

Когда команда набирает 4 штрафных очка, один из ее игроков выбывает из игры. Еще 4 очка – выбывает еще один человек. Побеждает команда, которая потеряла меньшее количество игроков.

«Горячая картошка»

В начале игры выбирается ведущий. Остальные участники встают в круг, а ведущий поворачивается к ним спиной.

По команде ведущего игроки быстро передают друг другу мячик, но не бросают. Когда ведущий командует «Стоп!», тот из игроков, у кого оказался в руках мяч, выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

«Два хоровода»

Чем больше игроков будут играть в эту игру, тем веселее и интереснее.

Сначала выбирают ведущего. Остальные игроки образуют 2 круга – один поменьше, другой побольше. Маленький круг располагается внутри большого. Они кружатся в разные стороны под музыку. Когда ведущий останавливает музыку, стоящие во внутреннем круге поднимают руки вверх, образуя «ворота». Игроки внешнего круга пробегают под «воротами» туда-обратно. Когда музыка вновь включается, «ворота» закрываются, а те, кто остался внутри, считаются пойманными и становятся во внутренний круг.

Когда во внутреннем круге станет больше ребят, чем во внешнем, хороводы меняются местами.

«Белки, орехи и шишки»

Количество игроков в этой игре должно быть кратно 3 плюс ведущий и водящий. Участники встают по трое в маленький хоровод и начинают кружиться. В каждом кругу должны быть «белка», «орех» и «шишка». Водящий ходит между кругами, потом неожиданно выкрикивает: «Белки, меняй!». После этого все «белки» должны поменяться местами, а водящий – постараться занять одно из свободных мест. Тогда он становится «белкой», а тот игрок, которому не хватило места – водящим.

Точно так же можно говорить: «Орехи, меняй!» или «Шишки, меняй!». Соответственно, местами должны будут поменяться «шишки» или «орехи». В разгар игры можно неожиданно дать команду: «Белки, орехи и шишки, меняй!» Это вызывает у детей смех и оживление.

«Кот и мышонок»

В этой игре должно быть четное количество игроков. С помощью считалки выбирают «кота» и «мышонка». Остальные дети встают в пары по кругу. В каждой паре дети стоят лицом друг к другу и берутся за руки.

«Мышонок» должен убежать от «кота».

Для этого он подлезает под руки одной из пар и встает спиной к одному из играющих. Тот, к кому встали спиной, становится «мышонком», и теперь он должен убежать от «кота». Если «кот» догонит «мышонка» и коснется его рукой, играющие меняются ролями.

«Мышонок» не должен долго бегать, он должен быстрее встать к какой-либо паре. Чем быстрее меняются игроки, тем интереснее игра.

«Мяч через круг»

На земле чертят круг диаметром 3–4 м. Играющие встают рядом с линией. Ее переступать нельзя.

Ребята перебрасывают мяч, называя имя того, кому он направлен. Тот, кто не поймал мяч, садится на корточки и не принимает участия в игре до тех пор, пока кто-нибудь другой не ошибется.

В этой игре побеждает тот, кто ни разу не уронил мяч.

«Ракеты»

Для этой игры надо собрать большое количество ребят. По краям площадки на земле чертят 5–7 треугольников. Это будут «ракетодомы». Внутри них кругами изображают ракеты, но их должно быть меньше числа участников. Дети, взявшись за руки, идут по кругу, приговаривая: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет».

После этих слов ребята разбегаются, стремясь быстрее занять место в «ракете». Те, кто опоздали, считаются проигравшими. После этого игру повторяют.

«Кузнечики»

В этой игре может принимать участие любое количество детей. Все встают около столба или дерева. По очереди каждый подходит к нему, поднимается на носочки, вытягивает руку вверх и делает мелом отметку. Затем немного приседает и прыгает как можно выше. Во время прыжка он должен поставить вторую отметку.

Тот, у кого будет наибольшее расстояние между метками, считается победителем.

«Лови мяч»

Все игроки становятся в круг на расстоянии вытянутой руки. Водящий встает за кругом позади того, у

кого находится мяч.

По сигналу игроки начинают быстро передавать мяч друг другу. Это можно делать как по часовой, так и против часовой стрелки, однако мяч разрешено бросать только соседу. Водящий должен поймать мяч или дотронуться до него. Тогда он становится в круг, а тот, кто не сумел поймать мяч, становится водящим.

«Перепрыгни»

Для игры потребуется достаточно длинная веревка и небольшой мешок с песком, привязанный к ней.

Все играющие становятся в круг. В центр встает водящий. Он вращает веревку так, чтобы мешок скользил по земле. Ребята должны подпрыгивать над веревкой. Тот, кто зацепится за нее, становится водящим.

«Петушиные бои»

Игроки делятся на 2 команды. На земле чертят круг диаметром 3–4 м.

Каждая команда выбирает по 1 игроку, они заходят в круг, встают на одну ногу, убирают руки за спину, изображая петухов. Цель – вытолкнуть противника плечом за пределы круга или заставить его встать на обе ноги. Команда победителя получает 1 очко. Если во время выталкивания оба игрока выйдут из круга, ни одна команда не получает очков.

Затем в круг встает следующая пара игроков. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не побывает в роли петуха. Победителем считается та команда, которая набрала больше очков.

«Ловись, рыбка!»

Чем больше ребят будут принимать участие в этой игре, тем интереснее и веселее она будет.

На земле чертят площадку примерно 10 x 15 м. Двое водящих – «рыбаки» – встают за пределами этой площадки. Все остальные – «рыбы» – бегают внутри. «Рыбаки», взявшись за руки, выкрикивают: «Рыбаки выходят на ловлю!» Их цель – поймать «рыбу», окружив ее руками. Пойманный встает между «рыбаками», они берутся за руки и продолжают ловлю уже втроем.

Игра заканчивается, когда все «рыбы» переловлены. Последние 2 игрока, попавшие в сети, становятся в новой игре «рыбаками».

Вот несколько правил этой игры:

- «рыба», выбежавшая за линию площадки, считается пойманной;
- чтобы поймать «рыбу», надо окружить ее сетями, но нельзя затаскивать руками;
- «рыбы» могут выскользывать из сети, но только до тех пор, пока сеть не замкнулась;
- нельзя разрывать сеть.

«Займи квадрат»

Эта игра больше подходит для мальчиков, но нравится и некоторым девочкам.

На земле чертят 3 квадрата следующих размеров: 3 x 3, 2 x 2, 1 x 1 м. В большой квадрат встают 4 игрока. Встав на одну ногу и убрав руки за спину, они начинают выталкивать друг друга плечом. Трое вышедших игроков переходят в средний квадрат, затем 2 оставшихся – в малый. Тот игрок, который остался в большом квадрате, получает 4 балла, второй победитель – 3, третий – 2, а вышедший из малого квадрата – 1. После этого в борьбу вступает следующая четверка игроков.

По окончании игры можно провести финал между участниками, набравшими наибольшее количество очков.

«Отними мяч»

Для игры нужна открытая площадка 20 x 20 м. Участники разбиваются на 2 команды, в каждой выбирают капитана. Те выходят на середину площадки и разыгрывают мяч. Игрок, завладевший мячом, должен передать его кому-либо из своей команды, а игроки команды соперников стремятся отобрать мяч. Цель игры – сделать 10 передач подряд между своими игроками. Той команде, которой это удалось,

присуждается 1 очко. После этого игра начинается вновь с середины поля. Если мяч перехватили соперники, счет начинается сначала. Вот несколько основных правил игры: – мяч можно только перехватывать или выбивать;

– если мяч вылетел за пределы площадки, команда соперников выбрасывает его с того места, где он перелетел линию;

– если за мяч схватятся одновременно 2 игрока, между ними разыгрывается спорный мяч, как в начале игры;

– мяч можно вести только ударя об пол, как в баскетболе;

– если кто-либо из игроков допустил грубое нарушение во время игры (толкнул, ударил, вырвал мяч и т. д.), мяч отдается команде соперников.

Побеждает команда, которая набрала большее количество очков. Время игры устанавливается в начале по соглашению между участниками.

«Веселая эстафета»

Все участники разбиваются на 2–4 команды и выстраиваются в колонны на некотором расстоянии друг от друга. Расстояние между игроками в колоннах должно быть на менее 1 м. Каждый обозначает свое место кругом. Напротив колонн на расстоянии 7–8 м следует поставить стойки. Игроки, стоящие первыми, берут в руки скакалку или веревку.

По сигналу судьи эстафета начинается. Первые игроки бегут к своим стойкам, огибают их и, возвращаясь назад, дают один конец скакалки игроку, стоящему следом за ним. Держа скакалку за концы, они бегут вдоль своей колонны с разных сторон от нее, а стоящие игроки перепрыгивают скакалку. Если кто-то зацепился или задел скакалку ногой, команда получает штрафное очко. Пробежав колонну, первый игрок становится в конец, а второй игрок так же обегает стойку, возвращается и дает конец скакалки следующему за ним игроку.

Когда все игроки команд пробегут со скакалкой и она окажется в руках у начинавшего игру, эстафета считается законченной. Побеждает та команда, которая выполнила задание раньше и получила меньшее количество штрафных очков.

«Защита и нападение»

Все играющие встают в круг на расстоянии вытянутой руки. На земле перед ними чертят круг. Они не имеют права переступить эту линию. В центре круга ставится укрепление из 3 палок, связанных сверху веревкой. Выбирают водящего. Его задача – защищать это укрепление.

Стоящие в кругу игроки перебрасывают друг другу мяч и пытаются сбить им тренажер. Защитник отбивает мяч руками и ногами. Тот игрок, которому удалось сбить укрепление, меняется местами с защитником.

Защитник не должен держать укрепление руками. Если мяч задел укрепление или сдвинул его с места, но оно не упало, игра продолжается. Если защитник сам уронил укрепление, на его место становится игрок, который в этот момент бросал мяч.

«Защити кегли»

Расстановка игроков такая же, как и в предыдущей игре, только в центр круга ставят 5 пластмассовых кеглей в шахматном порядке. Водящий должен защищать кегли от мяча, не дать им упасть. Игра заканчивается, когда сбита последняя кегля.

Эстафета «Паровозик»

Все игроки делятся на 2 команды и выстраиваются в колонны по одному на некотором расстоянии друг от друга. Перед колоннами через 20 м ставится стойка. Каждый участник обхватывает руками за пояс впереди стоящего игрока. По сигналу команды бегут к стойкам, огибают их и возвращаются к стартовой линии. Выигрывают игроки той команды, которые первыми выполнили задание и не разъединили рук.

«Красные и белые»

Игра проводится на большой площадке. Две команды – «красные» и «белые» – строятся в шеренги на расстоянии 4–5 м друг от друга. Судья подкидывает вверх диск, одна сторона которого белая, а другая –

красная. Если диск упадет белой стороной вверх, команда «белых» пытается догнать и осалить команду «красных», и наоборот. За каждого осаленного игрока команда получает 1 очко. Команды должны убежать и догонять одинаковое число раз. Та команда, которая набрала большее количество очков, становится победителем.

«Разорви цепь»

Играющие делятся на 2 команды, встают в шеренги лицом друг к другу и берутся за руки. Игроки одной команды спрашивают: «Цепи, цепи кованы, кем вы не раскованы?» Игроки команды соперников называют одного из игроков первой команды. Он должен попытаться разорвать цепь команды, вызвавшей его. Если это удалось сделать, он забирает 2 игроков, образовавших порванное им звено цепи, если нет – сам встает в цепь соперников.

«Война городов»

Для игры необходима большая площадка примерно 10 x 20 м. Участники делятся на 2 команды, каждая команда выбирает капитана. Игроки выстраиваются за линиями «городов».

Жребием определяется команда, начинающая игру. Капитан посылает одного из игроков в «город» команды соперников. Ее игроки вытягивают правые руки, согнутые в локтях, вперед, ладонями вверх. Игрок первой команды подходит и трижды хлопает правой рукой по ладоням, громко считая при этом: «Раз, два, три!» Сразу после этого он разворачивается и бежит в свой «город». Тот, чьей ладони он коснется в третий раз, должен догнать его и осалить. Если это удалось сделать, пойманного игрока берут в плен, и он становится за спиной осалившего. Если поймать его не удалось, вызванный игрок становится пленником.

После этого капитан другой команды посылает игрока в «город» соперников. Если пойман игрок, у которого за спиной стоит один или несколько пленников, он сам становится пленником, а все стоящие за ним игроки возвращаются в свой «город». Таким образом количество игроков в командах постоянно меняется.

Выигрывает та команда, которая за предварительно оговоренное время заберет в свой «город» больше пленных.

«Засада»

Посередине игровой площадки прочерчивают 2 линии на расстоянии 2 м друг от друга. В этой зоне стоит водящий, а остальные игроки перебегают через нее с одной стороны площадки на другую. Водящий должен ловить их, не заходя за очерченные границы. Тот, кого он поймал, становится вместе с ним в зону и помогает ловить игроков. Последний непоиманный игрок считается победителем.

«Догонялки в лабиринте»

Участники игры делятся на 4 группы по 6 игроков или на 5 групп по 5 игроков. Они становятся в параллельные шеренги лицом в одну сторону. Ребята каждой шеренги берутся за руки. В образовавшихся коридорах один из участников убегает, а другой его догоняет. По сигналу судьи игроки, стоящие в шеренгах, поворачиваются по часовой стрелке на 90° и опять берутся за руки, образуя новые коридоры.

Чтобы игра не становилась скучной, судья должен достаточно часто менять водящего и убегающего.

Игры с подростками (10–12 лет)

Мы эрудиты

Есть игры, например шахматы, которые заставляют игрока максимально задействовать свои умственные способности. Именно такие игры вы найдете в этом разделе книги. И все-таки даже «умные», сложные игры – это отдых. Ведь главное в отдыхе – отключиться от того, чем занимаешься постоянно.

Вам придется «перетрясти» свои знания, призвать на помощь смекалку и умение логически мыслить. Рукам также найдется работа: некоторые из составляющих для игр придется сделать самим.

«Абракадабра»

В этой игре участникам за отведенное время необходимо восстановить смысл следующего стихотворения путем перестановки слов, а при необходимости, фраз:

Огурцы играют в прятки,

Малыши растут на грядке;
Мушкетеры спят в овраге,
Поросята точат шпаги;
Раки в цирк бегут ватагой,
Дети дремлют под корягой;
Волки плавают по дну,
Щуки воют на луну;
Это что за ералаш!
Заточите карандаш!
Я приказываю вам
Все расставить по местам!

«Линии»

В игре принимают участие 2 игрока. Для игры понадобится квадратная доска произвольного размера, расчерченная на квадраты, в углах которых располагаются точки 2 цветов, например желтого и красного. Каждому из игроков предлагается выбрать какой-нибудь цвет и постараться соединить свои 2 точки горизонтальной или вертикальной чертой, чтобы получить длинную цепочку. Важное условие: линии игроков не должны пересекаться.

Задача игроков – помешать друг другу составить более длинную цепочку.

«Исторический зоопарк»

Для игры понадобится лист с изображениями животных и птиц, каким-либо образом повлиявших на ход истории. Лист вывешивается на видном месте.

Ведущий засекает время, в течение которого участники должны определить, чем каждое из животных знаменито, в истории какого народа оно сыграло важную роль.

По истечении времени подводятся итоги: ответ, повторившийся у троих или более участников, не оценивается, у двоих – оценивается в 1 очко каждому верно ответившему, у одного – в 2 очка. Если участник вспомнил и описал исторически важное животное, не изображенное на иллюстрации, ему присваивается 2 дополнительных очка.

Победителем является участник, набравший наибольшее количество очков.

На листе могут быть изображены следующие животные: лошадь, волк, слон, корова, черепаха, павлин, змея, гуси и другие.

Забавные вопросы

Сын моего отца, а мне не брат? (Я сам.)

Какая обувь в огне делается и с ног не снимается? (Подкова.)

Кто говорит на всех языках? (Эхо.)

Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон.)

Что в воде не тонет и в земле не гниет? (Древесный уголь.)

Кто сам дубовый, а пояс у него ивовый? (Бочка.)

Когда беззубый чувствует боль от зубов? (Когда его собака укусит.)

Сколько в азбуке букв? (В этом слове 6 букв.)

Как провезти жирафа на платформе поезда под мостом, если жираф задевает мост? (Нужно дать жирафу корм, чтобы он нагнул голову.)

На что похожа половина яблока? (На другую половину.)

У кого две кожи на ногах? (У того, кто в сапогах.)

Кто на все руки мастер? (Перчаточник.)

Какая рыба называется именем человека? (Карп.)

Как сорвать ветку, не спугнув птичку, сидящую на ней? (Дождаться, пока она улетит.)

Почему покупают новые сапоги? (Потому что их не дают даром.)

Какая опера состоит из трех союзов? («Аида».)

Какое слово состоит из половины буквы? (Пола.)

Когда руки бывают местоимениями? (Когда они вымыты.)

В названии какой птицы 40 букв? (Сорока.)

В каком слове два мягких знака? (Сельдь.)

Что выше горы и ниже травы? (Дорога.)

Для кого нет такой скважины, чтобы он не пролез? (Свет.)

Кто два раза на свет родится? (Птица.)

Что с земли легко поднимешь, а далеко не кинешь? (Перо, пух.)

Спал и не на сухом, и не на мокром. Как это? (В лодке.)

Загадки

1)

С «б» смертельной я бываю,

С «м» меха я пожираю,

С «р» актеру я нужна,

С «с» для повара важна.

(Боль – моль – роль – соль.)

2)

С «м» меня ты надеваешь,

С «л» собаку называешь.

(Майка – лайка.)

3)

С «ч» над морем я летаю,

С «г» в машинах я бываю.

(Чайка – гайка.)

4)

5)

Я дерево. В родной стране
Найдешь в лесах меня повсюду.
Но слоги переставь во мне,
И воду подавать я буду.
(Сосна – насос).

6)

Легко дышать в моей тени,
Меня ты летом часто хвалишь.
Но буквы переставь мои,
И целый лес ты мною свалишь.
(Липа – пила.)

7)

Мой первый слог – предлог,
А во втором мы проживем все лето,
А целое от нас и вас
Давно уж ждет ответа.
(Задача.)

8)

С глухим согласным наливаюсь в поле,
Со звонким – сам звеню я на раздолье.
(Колос – голос.)

9)

Меня ты не напрасно ценишь:
Тебя насытить я могу.
Но если «у» на «е» заменишь,
Я по деревьям побегу.
(Булка – белка.)

Я украшаю луг, поляну,
Цветок для всех знакомый я,
А буквы переставь, я стану
Презлое насекомое.
(Ромашка – мошкара.)

10)

Когда я с «д», меня сорвут,

Когда я с «т», на мне плывут.

(Плод – плот.)

«Путешествия по Земному шару»

Командам предлагаются журналы со статьями, картинки, фотографии и слайды с видами различных городов мира. Каждой команде необходимо выбрать материал по одному определенному городу, чтобы составить репортаж о путешествии по нему.

«Магические квадраты»

Для игры необходимо начертить квадрат и разделить его на клетки (3 x 3, 4 x 4). Доказано, что существование квадрата 2 x 2 невозможно.

Цель игры состоит в следующем: расположить числа в клетках нужно таким образом, чтобы их суммы в строках и столбцах, а также по обеим диагоналям были равны, но при этом каждое число можно использовать только единожды.

«Простая арифметика»

Решите несколько необычных математических задач.

1) Я хожу в бассейн 1 раз в 3 дня; Сережа – 1 раз в 4 дня, а Коля – 1 раз в 5 дней. В прошлый понедельник мы все встретились в бассейне.

Через какое время мы встретимся снова, и какой это будет день недели? (Через 60 дней, в пятницу.)

2) Разрежьте равносторонний треугольник таким образом, чтобы можно было сложить в одном варианте 2, а в другом – 3 равносторонних треугольника.

3) Разделите число 100 на 4 неодинаковые части так, чтобы, если от первого числа отнять 4, ко второму прибавить 4, третье умножить на 4, во всех 4 случаях получился одинаковый результат. (4, 12, 20, 64.)

4) Возьмите 33 спички, положите их в пустую коробку. Каждый из 2 играющих должен по очереди брать из коробки спички на свое усмотрение, но не больше 3 одновременно.

Каждый из участников может считать количество своих спичек и спичек партнера, но не имеет права заглядывать в коробку.

Выиграет тот, кто возьмет из коробки последнюю спичку.

(Решение задачи основано на кратности чисел. Так, 33 спички составят $32 + 1$ спичка. Кратные 32 – 2, 4, 8, 16, 32. Каждый раз надо брать столько спичек, чтобы сумма взятых обоими игроками всегда была равна кратному плюс 1.)

5) На соревнованиях по бегу один из участников на заданной дистанции достиг скорости 9 м/с.

С какой скоростью он выбрасывал при беге ступню каждой ноги? (При беге каждая нога половину времени находится в движении, а вторую половину времени стоит. Значит, ступня выбрасывается со скоростью вдвое большей, чем бежит спортсмен, то есть 18 м/с.)

«Задача для внимательных»

Ребятам задается следующая задача.

Каждый из нас ездит в общественном транспорте. Однажды одному человеку пришло в голову сделать довольно простой расчет. Он сел на начальной остановке маршрута троллейбуса и пересчитал всех пассажиров. Их было 18. На первой остановке вышли 6 человек, а вошли 2. (Будьте внимательны в подсчетах!) На следующей остановке вошли 10 человек, а вышли 7. На следующей остановке вышли 4 человека, а вошли 7.

А потом на остановке

Гражданин один вошел

С кучей целою обновок....

Сколько было остановок?

Этот вопрос обычно оказывается очень неожиданным. Большинство людей считают пассажиров, хотя в условии задачи не было сказано, что именно нужно считать.

«Друзья»

Решите логическую задачу:

В одном подъезде живут 3 друга: шахматист, спортсмен и музыкант. Их фамилии Иванов, Павлов и Никитин. У шахматиста нет ни братьев, ни сестер. Он самый младший из друзей. Никитин, женатый на сестре Иванова, старше спортсмена. Назовите фамилии шахматиста, спортсмена и музыканта.

(Из условия следует, что шахматист – не Иванов и не Никитин, так как у Иванова есть сестра, а Никитин – не самый младший из трех. Следовательно, фамилия шахматиста – Павлов. Никитин – не спортсмен, значит, он музыкант, а Иванов – спортсмен).

«Алфавит»

Каждый игрок записывает в середине листа снизу вверх весь русский алфавит. Участники должны написать за отведенное время 33 слова, состоящие из 5 букв, чтобы третьи буквы этих слов составили полный алфавит.

Победителем является тот, чей список слов к окончанию отведенного времени окажется полнее.

Пример:

плАта

коБра

наВар

беГун

сеДло.

«Во время прилива»

Детям предлагается решить логическую задачу.

Недалеко от берега стоит корабль со спущенной на воду веревочной лестницей вдоль борта. У лестницы 10 ступенек. Расстояние между ступеньками – 30 см. Самая нижняя ступенька касается поверхности воды. Океан сегодня спокоен, но начинается прилив, который поднимет воду за каждый час на 15 см.

Через сколько времени покроется водой третья ступенька веревочной лестницы?

(Вода никогда не покроет третью ступеньку, потому что вместе с водой будут подниматься и корабль, и лестница).

«Пятерочки»

В игре может принимать участие большое количество игроков.

По числу участников изготавливаются карточки со словами на предварительно выбранные темы. По каждой теме выбирают 5 слов. Карточки необходимо перемешать и раздать игрокам. Ведущий может объявить темы, когда карточки будут розданы, или не объявлять их, что усложняет игру.

Цель игры состоит в том, чтобы участники объединились в группы так, чтобы в группе оказались все карточки с одной темой.

Побеждает пятерка, участники которой первыми верно объединились.

«Анаграммы»

Суть игры заключается в том, чтобы из одного слова составить другое, пользуясь при этом следующими правилами:

- буквы исходного слова должны полностью присутствовать в новом слове;
- порядок букв в новом слове должен быть иным, нежели в исходном.

Составлять анаграммы интереснее за ограниченное время (1–2 минуты). Исходные слова могут быть предложены участникам соревнования, или участники могут придумать их самостоятельно.

Примеры: липка – пилка, волос – слово, уклон – кулон – клоун, рифма – фирма, атлас – салат, актер – катер – терка.

«Повтори, не ошибись!»

Участники садятся в круг. Выбирают тему игры, например «Посуда» или «Названия рек».

Первый игрок называет реку: «Волга», сидящий рядом с ним повторяет название «Волга» и добавляет к нему второе название: «Обь». Третий говорит: «Волга, Обь» и добавляет название «Кама».

Каждый следующий участник произносит слова всех предыдущих игроков в строгой последовательности и добавляет свое слово. Игрок, который забудет названные слова, перепутает их порядок или не сможет добавить свое слово, выбывает из игры.

«Отгадай задуманное слово»

Выбирается один из участников, который будет отгадывать слово. Он на время выходит из комнаты. Остальные задумывают название какого-либо животного или птицы. Вернувшись в комнату, игрок должен угадать задуманное слово. Для этого он начинает задавать наводящие вопросы остальным участникам. Если отгадывающий угадывает слово, он получает призовое очко.

«Назови шестой»

В игру играют одновременно несколько человек. По жребию выбирают ведущего. Он обращается к одному из игроков с предложением назвать шестой. При этом ведущий должен быстро назвать подряд 5 видов рыб (видов транспорта, городов и т. д.), а тот, к кому он обратился, незамедлительно должен назвать 6-й. Сказанное ведущий не повторяет.

Если игрок ответит верно и вовремя, он становится ведущим, если нет, ведущим остается прежний участник.

«Точный глазомер»

На листе бумаги в ряд без пробелов выписываются подряд 10 цифр.

Необходимо на глаз определить, сколько цифр в строке можно закрыть десятикопеечной монетой.

Когда ответ будет готов, проверьте, на сколько цифр вы ошиблись.

«Рассыпанные словосочетания»

Существует множество словосочетаний, которые известны всем или даже превратились в крылатые выражения. В этой игре необходимо восстановить такие словосочетания путем подбора имени собственного или существительного из правой колонки к имени существительному из левой. На выполнение задания отводится не более 1 минуты.

...

[Бочка | 1. Алладин](#)

[Голова | 2. Соломон](#)

[Азбука | 3. Авгий](#)

[Пята | 4. Пиза](#)

Узел | 5. Диоген

Конь | 6. Ахиллес

Лампа | 8. Профессор Доуэль

Башня | 9. Дамокл

Мудрость | 10. Троя

Конюшня | 11. Морзе

Слезы | 12. Гордий

Руно |

Меч |

Золото |

«1+1=3»

Цель игры – из 2 самостоятельных слов составить 3-е слово.

В игре используются карточки, на каждой из которых написаны слова.

Перед началом игры карточки необходимо тщательно перемешать.

Если в игре принимают участие несколько человек, каждому из них раздают по несколько таких карточек, а оставшиеся складывают в центре стола – они используются всеми участниками для составления слов.

Возможно несколько модернизировать игру: вместо карточек изготовить таблички и прикрепить их на грудь играющим. По сигналу ведущего каждый участник должен найти себе пару, чтобы составить единое слово.

Примеры: хор – овод, бал – кон, воз – глас, ком – пот, бес – еда.

«Литературный поединок»

Вам понадобятся лист бумаги и ручка для каждого участника.

Выберете тему поединка, например: «Литературные герои произведений Пушкина», «Герои русских народных сказок», «Животные в русских народных сказках», «Музыкальные инструменты в зарубежных сказках».

По команде ведущего участники начинают записывать героев или предметы по озвученной ведущим теме. Запись прекращается также по сигналу ведущего. После этого один из участников начинает зачитывать записанные им слова, а остальные вычеркивают их из своих списков. После того как все игроки огласят оставшиеся в их списках слова, производится подсчет количества неупомянутых никем имен или предметов. По итогам выявляется победитель.

«Литературная дуэль»

В игре принимают участие 2 человека – дуэлянты.

«Дуэлянты» расходятся друг от друга на определенное расстояние и поворачиваются лицом друг к другу.

Между участниками на полу раскладывают в линию четное количество бумажных кругов, на обратной стороне которых написаны вопросы по литературе. Круги укладывают надписью вниз.

Игрок, которому по жребию выпало «стрелять» первым, делает шаг и читает задание, написанное на ближайшем к нему круге. Если участник отвечает верно, он делает шаг вперед, если нет, остается стоять на месте, а право «выстрела» переходит к сопернику. В конце игры «дуэлянты» столкнутся. Победит тот, кто пройдет не только свое расстояние, но и продвинется на территорию соперника.

«Тема»

Выберите тему для обсуждения, а также гостей студии – придумайте роли нескольким участникам, остальные будут зрителями.

Вопросы гостям передачи задают ведущий и зрители.

Темы могут быть как серьезные, так и шуточные. Обсуждайте вопросы по биологии, истории, географии, школьные проблемы, проблемы взаимоотношений детей и родителей, а также спортивные темы, хобби и увлечения.

Логические задачи

1) Сколько у Наташи цветков, если известно, что все из них, кроме 2, – маргаритки, все, кроме 2, – колокольчики, и все кроме 2, – лилии?

Ответ.

1 колокольчик, 1 маргаритка, 1 лилия. И еще 2 цветка: хризантема и ирис.

2) Вы хотите послать другу ценный подарок в посылке. У вас есть коробка, которая больше, чем этот подарок и 3 замка с ключами. На коробке имеется кольцо, которое больше, чем это необходимо для 1 замка. Однако у вашего друга нет ни одного ключа от ваших замков. Как вам поступить, если учесть, что вы не можете послать ключ в незапертой коробке, так как его могут скопировать?

Ответ.

Положите подарок в коробку, закройте ее на замок и пошлите посылку другу. Он, получив ее, повесит еще свой замок и пошлет обратно вам. Вы снимете свой замок и отправите посылку обратно, а он откроет ее своим ключом.

3) В далекой стране есть 2 города. Жители одного из них всегда говорят правду, а жители другого всегда врут. Они постоянно ходят друг к другу в гости, поэтому в одном городе вы можете встретить и честного человека, и лгуна. Как определить, в каком городе вы находитесь, задав 1 вопрос первому встречному человеку?

Ответ.

Надо задать вопрос: «Это ваш родной город?» Ответ «да» будет означать, что вы находитесь в городе честных людей, ответ «нет» – в городе лгунов.

4) В одной крепости в плену много лет сидел узник. Однажды ему предложили выйти на свободу, но только в том случае, если он правильно выберет дверь из 2 предложенных. Одна из них ведет на волю, а другая – дорога к смерти. Перед дверями сидят 2 стражника. Один из них всегда говорит правду, а другой всегда врет. Узник может задать одному из них только 1 вопрос. Какой это должен быть вопрос?

Ответ.

Существует много решений, но вот самые интересные из них. Вариант 1. Он должен показать на какую-нибудь дверь и спросить: «Твой приятель сказал бы мне, что эта дверь ведет на свободу?» Ответ «да» означает, что эта дверь не ведет на свободу. Вариант 2. Показав на конкретную дверь, задать вопрос: «Если бы я спросил тебя, ведет ли эта дверь на свободу, что бы ты мне ответил?» Ответ «да» означает, что эта дверь ведет на свободу.

5) У вас есть 2 банки с пилюлями А и В. В день вы должны принимать по 1 пилюле из каждой банки, если вы съедите больше 1 пилюли, вы умрете. Однажды вы взяли пилюлю из банки А и случайно уронили на ладонь 2 пилюли из банки В. На вид они совершенно одинаковые. Что делать, если известно, что выкидывать пилюли ни в коем случае нельзя?

Ответ.

Возьмите еще 1 пилюлю из банки А. После этого разрежьте каждую пилюлю пополам и разложите половинки в разные стороны. Таким образом справа и слева у вас будет по 2 половинки пилюли А и В.

6) Ректор университета возражает против отмены приказа о запрете контроля за прогулами. Можно ли вам пропускать лекции или нет?

Ответ.

Да, можно.

7) Зайчонок, лисенок и медвежонок гуляли и подошли к карусели. На ней кружились машинка и самолетик. Каждый из зверят захотел прокатиться и на том, и на другом. Машинка и самолетик вмещали только по 1 пассажиру. За 3 захода каждый из друзей по 1 разу прокатился на машинке и на самолетике. В 1-й заход лисенок катался на самолетике, а зайчонок – на машинке. Во время 2-го захода на самолетике катался зайчонок.

Кто и на чем катался во время 3-го захода?

Ответ.

Во время 2-го захода на машинке катался медвежонок, а во время 3-го медвежонок пересел на самолетик, лисенок сел на машинку, а зайчонок отдыхал.

«Читаем вслух»

Эта игра развивает внимание, мышление, способность сосредоточиваться.

В игре принимают участие 5–7 человек. Несколько участников выбирают одинаковые по объему отрывки текста. Остальные не должны знать, что это за текст. Игроки начинают одновременно читать свои отрывки, а остальные должны понять, о чем говорится в каждом из них.

Это очень полезная игра, ее можно проводить даже на школьных уроках. Можно усложнить задание, увеличив количество читающих игроков или предложив участникам игры запоминать тексты товарищей.

Пословицы

Пословицы рассыпались на 2 части и перемешались. Их надо соединить. Если играют несколько человек, можно выполнять это задание на время.

1) Баба, что глиняный горшок...

2) Бери больше – кидай дальше...

3) Курице не надо быть петухом...

4) Грамоте учиться...

5) Если Бог хочет лишить человека разума...

6) И самая длинная дорога...

7) На большом месте сидеть...

8) Недостатки у людей...

9) По гостям, коли любо, гуляй...

10) Чтобы рыбку съесть...

а) всегда пригодится.

б) начинается с первого шага.

в) продолжение их достоинств.

г) он напускает на него женщину.

д) да и сам ворота отворяй.

е) надо в воду влезть.

ж) вынь из печи, он пуще шипит.

з) а бабе – мужиком.

и) много надобно ума иметь. к) пока летит – перекур делай. Ответы: 1 – ж, 2 – к, 3 – з, 4 – а, 5 – г, 6 – б, 7 – и, 8 – в, 9 – д, 10 – е.

«Только одна буква»

Ведущий по очереди обращается ко всем с различными вопросами: «Кто? Что? Где? Откуда? Куда? Почему?» Играющие должны давать односложные ответы с заданной буквы.

Например, в начале игры была определена буква «р».

– Кто?

– Рыбак.

– С кем?

– С раком.

– Что делал?

– Ругался.

– Как?

– Робко.

Тот, кто не ответит на вопрос или задумается надолго, выбывает из игры. В финале соревнуются 2 оставшихся игрока.

«Слова»

Игроки выбирают одну или несколько тем. Например, машины, школа, отдых. Ведущий называет любую букву алфавита, а все играющие пишут на листах слова по этим темам на заданную букву. По истечении 1 минуты они обмениваются листами и подсчитывают количество слов. Одинаковые слова вычеркиваются.

«Звериные фамилии»

Играющие должны за 1 минуту вспомнить и назвать как можно больше русских фамилий, которые образованы от названий рыб, птиц или животных.

«Урок литературы»

Ведущий называет фамилию известного писателя или поэта, а играющие по очереди называют написанные им произведения.

В эту игру можно играть и по-другому: ведущий называет любую букву, а играющие перечисляют имена литературных героев или произведения, названия которых начинаются на эту букву.

«Спортивные игры»

Все участники делятся на 2 команды. Ведущий выбирает любую спортивную игру, например футбол. Он называет буквы алфавита в произвольном порядке, а игроки стараются как можно быстрее придумать слово, связанное с футболом, начинающееся на эту букву. За каждое слово команда получает 1 очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

«Напечатай слово»

Ведущий раздает всем играющим роли одной или нескольких букв алфавита (в зависимости от количества участников). Затем он называет различные слова и предложения, а «буквы» должны их напечатать. Например, слово «дача». Сначала игрок с буквой «д» хлопает в ладоши, затем игрок с буквой «а» и т. д.

«Непонятные слова»

К этой игре стоит подготовиться заранее. Ведущий выбирает из толкового словаря незнакомые и смешно звучащие слова. Затем он раздает всем играющим по листу, называет слово, а те записывают определение, которое, по их мнению, подходит к этому слову. После этого они возвращают листы

ведущему. Он по очереди зачитывает все определения, в том числе и правильное.

В это время играющие пытаются понять, какое же из них верно.

Вот несколько слов, которые можно использовать для игры.

Палимпсест – древняя пергаментная рукопись, написанная по счищенному, еще более древнему письму.

Жучавра – кошель на шесте для очистки прорубей, колодцев, прудов.

Маршетница – женская рубашка с кружевной оборкой на рукавах.

Настольные игры

«Бак дайс»

Бак дайс – довольно известная в мире игра в кости. Играть в нее могут как взрослые, так и дети. Количество игроков не ограничено. Каждый игрок играет 3 костями.

Начинает игру тот, у кого выпадает комбинация с наибольшим количеством очков при разыгрывании первого хода. Игрок с наименьшим количеством очков повторно бросает 1 кость, чтобы определить игровое очко. Выпавшее на костях число считается выигрышным, то есть для победы в игре участникам необходимо будет выбросить именно это число.

Каждый раз, выбрасывая игровое очко, участник получает дополнительное очко в свою копилку и право на повторный бросок. Если игрок смог одновременно выбросить 3 одинаковых числа, он получает 5 очков, а если эти числа оказались игровыми очками, то такой бросок приносит участнику сразу 15 очков.

Задача участников – набрать 15 очков («бак»). В случае выпадения при броске числа, превышающего 15, игрок должен повторно бросить кости.

Игрок, который первым наберет «бак», считается победителем.

«Сетка»

Для игры на листе бумаги чертят сетку 3 x 3 клетки. Играют в эту игру вдвоем.

Первый игрок ставит любую из цифр от 1 до 9 в одну из клеток игрового поля. Второй игрок ставит любую другую цифру, но выбирает клетку с учетом того, чтобы соперник очередным ходом не смог закончить ряд из 3 клеток, в котором сумма цифр равна 15.

Игра считается законченной, если кому-то из игроков удастся очередным ходом завершить ряд с суммой 15 или же занять последнюю клетку сетки. Игрок, сделавший описанный выше ход, признается победителем.

«Барбут»

Игра в кости, пришедшая к нам с Востока. В эту игру можно играть одновременно только вдвоем. В игре задействованы 2 кости. Один игрок называется метателем, а его соперник – фейдером. Первым игру всегда начинает метатель.

Игроками заранее оговариваются 8 числовых комбинаций (остальные комбинации в игре не учитываются). Затем игроки выбирают из восьми 4 комбинации, которые приносят по 1 очку, и 4, при выпадении которых 1 очко минует. Выигрышная комбинация дает игроку право на дополнительный бросок.

Победителем считается игрок, первым набравший заранее установленное количество очков.

«Четыре цвета»

Играют в эту игру вдвоем.

Для игры понадобится лист бумаги и 4 разноцветных карандаша.

Первый игрок рисует на бумаге замкнутую область любой формы, второй должен закрасить ее каким-нибудь цветом. Затем второй игрок дорисовывает к этой области другую и предлагает закрасить ее

первому игроку.

Таким образом, игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из них не сможет выполнить правило игры (ему необходимо будет воспользоваться пятым цветом).

В игре существует единственное важное условие: одноцветные области не могут пересекаться или иметь общие границы.

«Вышивка»

Эта игра известна во многих странах мира. Для нее необходимо поле 10 x 10 клеток, начерченное на листе бумаги.

Игроки делают ходы по очереди. Суть одного хода – выбрать и подчеркнуть одну из сторон любой клетки на игровом поле.

Задача участников – полностью обвести большее количество клеток на поле. В обведенной клетке игрок ставит свою метку – точку, букву, крестик. Игрок, замкнувший клетку полностью, получает право на дополнительный ход.

Когда все клетки обведены, игра считается оконченной. Победитель выявляется по числу собственных меток на игровом поле.

«Живописцы»

Перед началом игры ведущий должен раздать каждому участнику по листу бумаги и ручке. Сам ведущий заготавливает 20 слов – имен существительных в именительном падеже, затем предлагает остальным участникам расчертить лист на 20 клеток.

Суть игры состоит в следующем: ведущий по порядку, с интервалом в 3–5 секунд, зачитывает заготовленные слова, а игроки должны в клетке нарисовать картинку, символизирующую названное слово. Когда все клетки будут заполнены, им необходимо будет вспомнить, какое слово было зарисовано в каждой клетке, и написать его рядом.

Победа присуждается игроку, который сможет восстановить наибольшее количество слов.

«Залп»

Эта игра является английской версией морского боя. Игровое поле идентично полю для морского боя. Разница состоит лишь в том, что игрок одновременно наугад называет 3 координаты кораблей противника, а соперник должен сообщить, какой из «залпов» поразил цель, не указывая при этом координаты попадания. Затем даются ответные «залпы».

Проигравшим считается игрок, первым лишившийся всех кораблей.

«Квадраты»

В эту игру можно играть как одному, так и целой компанией.

Для игры понадобится 24 квадрата, вырезанных из бумаги, каждый из которых должен быть разделен на 4 сектора, раскрашенных в разные цвета.

Задача игроков – сложить из этих квадратов прямоугольник размером 4 x 6 таким образом, чтобы соприкасающиеся сектора квадратов совпадали по цвету.

Конечная цель игры может варьироваться. Например, можно сложить прямоугольник так, чтобы у него образовалась «рамка» из секторов одного цвета.

«Лабиринты»

Играть в эту игру могут одновременно несколько человек. Каждый из участников чертит на бумаге сложную ломаную линию, пересекающую саму себя много раз – лабиринт. Игроки обмениваются ими (необходимо, чтобы лабиринты были равнозначными по сложности).

По команде игроки должны пройти лабиринт от начала до конца, передвигаясь по нему спичкой или другим тонким предметом.

Побеждает тот, кто пройдет лабиринт быстрее и не запутается.

Игру можно усложнить, начертив на одном листе сразу несколько разноцветных лабиринтов.

«Коршун и цыплята»

Для игры потребуется 5 небольших палочек.

Играющий встает у края стола, раздвигает пальцы левой руки и упирается ими в крышку стола. Между пальцами размещаются палочки – «цыплята». Пятая палочка, «коршун», укладывается на ладонь правой руки. Основная задача – поймать пятую палочку, предварительно подброшенную правой рукой, но перед этим нужно втолкнуть, в «ворота» одну из четырех палочек, лежащих на столе. Такие действия повторяются 3 раза. Если палочка-«коршун» падает раньше, чем игрок успеет спрятать палочку-«цыпленка», считается, что коршун унес цыпленка. Таким образом, игроку необходимо уберечь от «коршуна» как можно больше «цыплят».

«Деревянный бильярд»

В игре одновременно могут участвовать несколько человек. Для игры потребуются маленькие палочки квадратного сечения (длина 2–3 см), окрашенные в разные цвета. Каждый игрок выбирает себе цвет палочек, которыми он будет играть (у каждой палочки окрашиваются только 2 противоположные грани).

Перед началом игры палочки складывают в мешочек, тщательно перемешивают, затем высыпывают на стол. Путем жеребьевки участники выбирают игрока, который будет ходить первым. Заходящий щелчком пальцев ударяет по своей палочке, стараясь сбить палочку соперника со стола. Удачная попытка дает право повторного хода. Затем те же действия выполняют все игроки поочередно.

Основное правило: сбивать можно только палочку, цвет верхней грани которой совпадает с цветом верхней грани палочки-сбивалочки. Если оказалось, что таких палочек на столе нет, игрок ударами пальцев старается перевернуть палочку для удара так, чтобы верхняя грань ее совпала по цвету хотя бы с одной палочкой, по которой участник хочет ударить.

Победителем считается тот, чья палочка останется на столе последней.

«Кейсл»

Детская игра с жетонами. Число игроков – от 2 до 4.

Для игры понадобится 13 жетонов, 12 из которых выкладывают в ряд, а 1 – отдельно.

Игроки поочередно берут 1 жетон или 2 соседних. Побеждает игрок, взявший 1 или 2 последних жетона.

Возможны варианты. Можно раскладывать жетоны в различных комбинациях, при условии, что число жетонов в основном ряду остается неизменным (12), а в дополнительном ряду может меняться.

«Лиса и гуси»

В игру можно играть только вдвоем.

Для игры понадобятся фишки или монеты (17 одинаковых и 1 отличная от других), а также игровое поле, расчерченное на листе бумаги. Поле имеет форму равностороннего креста, состоящего из квадратов, которые, в свою очередь, разлинованы по диагонали.

Семнадцать фишек – «гуси», а восемнадцатая – «лиса». В начале игры «гуси» располагаются в нижней части игрового поля, а «лиса» может занять любую позицию.

Начинает игру «гусь», он делает 1-й ход. Затем ходы делаются игроками поочередно. «Гусь» имеет право ходить в любую сторону по линиям квадратов, кроме диагоналей. «Лиса» же может ходить как угодно.

«Лиса» может «съесть» «гуся», перепрыгнув через него в свободную клетку в любом направлении. Также она может сделать сразу несколько ходов, чтобы «съесть» нескольких гусей подряд при условии, что за каждым из них есть свободная клетка.

Задача «гусей» – окружить «лису», чтобы лишить ее возможности передвигаться по полю. «Лиса» же должна стремиться «съесть» как можно больше «гусей».

Участник, играющий «гусями», побеждает, если ему удастся окружить «лису», и участник, играющий «лисой», если на поле остается не более 6 «гусей» (в этом случае у «гусей» не остается возможности окружить «лису»).

«Ним»

В этой китайской игре используются фишки или жетоны в количестве 15 штук. Перед началом игры фишки необходимо произвольно разделить на 3 группы.

Право 1-го хода определяет жребий. Участник, получивший право 1-го хода, берет из любой группы одну или несколько фишек. Далее участники ходят по часовой стрелке.

Допускается извлечение сразу целой группы жетонов, но запрещено в пределах одного хода брать жетоны сразу из нескольких групп. Проигрывает участник, взявший последнюю фишку.

«Тактик»

В эту игру могут играть дети вместе со взрослыми.

Всем участникам раздаются фишки или жетоны, по 16 штук на каждого игрока. Каждый игрок выкладывает свои фишки в квадрат размером 4 x 4. По жребию выбирают игрока, который начнет игру. Остальные участники делают ходы поочередно по часовой стрелке. За 1 ход игрок может убрать из своего квадрата 1 или несколько жетонов, лежащих подряд. Проигрывает тот, кто снимет последнюю фишку.

Игру можно усложнять путем увеличения размера квадрата или составления из фишек иной фигуры.

«Свинка»

Карточная игра для детей с использованием колоды из 36 карт. Число участников – от 2 до 5.

Игроки рассаживаются в произвольной последовательности. Колоду карт кладут в центр стола рубашкой вверх. Верхнюю карту, становящуюся началом расклада «свинки», переворачивают и кладут рядом с талоном.

Игрок, которому выпало по жребию право начинать игру, снимает верхнюю карту с колоды и смотрит, возможно ли ее определить в центральную стопку.

Выкладка «свинки» осуществляется в порядке возрастания ранга карт без соблюдения мастей. Игрок тянет карты до тех пор, пока ему не попадет карта, которую нельзя положить в расклад. Тогда он забирает карту себе, тем самым создавая собственную стопку. После такого хода карту тянут по очереди остальные участники.

Все стопки участников должны быть открыты, чтобы каждый игрок в порядке своей очереди смог подложить «свинку» не только в общую стопку, но и в стопку любого из соперников. Сначала игрок должен постараться распределить все карты из своей стопки и только потом открывать карты талона.

Когда запас карт в талоне иссякнет, все игроки должны перевернуть свои стопки и положить их перед собой, не перемешивая карт. Теперь они должны тянуть закрытые карты каждый из своей колоды.

Проигрывает участник, который последним останется с картами на руках.

«Халма»

Английская игра в фишки для двоих.

У каждого участника в наличии по 19 фишек, которые располагаются в 2 противоположных углах игрового поля, состоящего из 256 клеток – «города». Каждому участнику принадлежит свой «город».

Это игра напоминает известную игру в шашки – «уголки». Фишка может передвигаться на 1 клетку в любом направлении и перепрыгивать в свободную клетку через свои и чужие фишки.

Победа присуждается игроку, чьи фишки быстрее займут «город» соперника.

«Так-тикль»

Играют двое. Для игры необходимо изготовить поле, состоящее из 16 клеток. Каждый игрок получает по 4 фишки определенного цвета.

В начале игры фишки располагаются параллельными рядами по 4 штуки, причем каждый из рядов содержит по 2 фишки обоих игроков, которые чередуются внутри ряда. Например, если в одном ряду самое левое положение занимает фишка первого игрока, то ряд напротив должен начинаться с фишки второго игрока.

Каждый из играющих по очереди передвигает свою фишку в свободную клетку в любом направлении, кроме диагонального.

Задача игроков – опередив соперника, расположить свои фишки в вертикальный, диагональный или горизонтальный ряд.

После 30-го хода признается, что партия сыграна вничью.

«Конструктор из спичечных коробков»

Немногим известно, как можно использовать спичечные коробки, кроме как по прямому назначению. На самом деле коробки от спичек могут послужить материалом для создания интересных игр и головоломок. Из них можно изготовить целый ряд деталей для строительных игр. Соединяя коробки определенным образом, можно получить различные элементы для изготовления арок, домов, мостов и т. д.

С коробками будет интереснее работать, если предварительно оклеить их цветной бумагой. Эту работу лучше поручить детям.

Для изготовления некоторых элементов необходимо вклеить внутреннюю часть коробка, чтобы она не выдвигалась, а также склеить элементы из нескольких коробков (из 2, 3, 4). Это создаст еще больше возможностей для конструирования.

Дети проявят всю свою фантазию и выдумку в проектировании и сборке этих замысловатых конструкций.

Взрослые могут создавать чертежи конструкций, а дети – использовать эти чертежи при построении сооружений, что поможет им научиться анализировать и разовьет их пространственное воображение.

«Карточная лотерея»

Для этой детской карточной игры понадобится 2 колоды по 52 карты, которые должны различаться рубашками.

В начале игры все участники делают взнос фишками банкиру, которого выбирают в процессе жеребьевки. В его же распоряжение поступает одна из колод. Вторая колода выдается сдающему.

Банкир дает снять колоду любому из участников, а затем сам снимает 4 верхние карты и кладет их рядом с собой рубашкой вверх. На следующем этапе банкир размещает на каждой из этих карт произвольное количество фишек из кассы, которые и будут являться выигрышем в картонную лотерею. Сдающий перетасовывает свою колоду и раздает игрокам по 3 карты.

Банкир переворачивает выигрышные карты для того, чтобы игроки могли их сравнить с розданными картами. Игрок, чья карта по рангу совпала с выигрышной, получает фишки, поставленные банкиром на эту карту. Затем обе карты откладываются в сторону и больше не могут быть задействованы в игре. За каждую не принесшую выигрыша карту участник выплачивает штраф фишками в установленном размере.

Банкир повторяет свои действия, остальные игроки раскладывают оставшиеся карты картинками вверх, а сдающий раздает им еще по 3 карты.

Действия игроков и банкира, описанные выше, повторяются. Но на данном этапе банкир не платит игроку, если карта, лежащая у игрока в открытом виде, совпала с выигрышной. Фишки остаются в кассе, а карты убираются из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карты в колоде сдающего. Затем в игре принимают участие только карты, оставшиеся на руках у участников. Игрок берет карту и делает ход, а сосед слева должен перебить эту карту более старшей по рангу. Если игрок не может перебить карту, он берет ее себе и пропускает следующий ход. А если у него есть карта той же масти, что и у ходящего, но меньшего достоинства, обе карты переходят к заходящему. Таким же образом разыгрываются все остальные карты.

Проигравшим считается тот, у кого останутся на руках карты после того, как все остальные участники из игры уже выбыли. Этот игрок должен внести в кассу по 1 фишке за каждую оставшуюся карту.

«Бросил – подсчитай»

Для игры вам понадобятся внутренние части 5 спичечных коробков и какой-нибудь легкий небольшой предмет (пуговица, ластик, игральный кубик).

Части коробков необходимо склеить между собой в форме креста (1 коробок в центре, 4 приклеивают к его боковым граням). На дне каждого коробка пишут цифры – очко за выполненный бросок. Конструкция располагается на расстоянии 25–30 см от края стола.

Задача играющего состоит в том, чтобы забросить пуговицу в один из коробков. За каждое попадание игроку зачисляется очко, которое написано на дне коробка. Выигрывает тот, кто первым наберет оговоренное число очков.

«Твердое или жидкое»

Эта очень популярная в наши дни игра появилась не так давно в России и сразу завоевала большую популярность.

Участвуют 2 человека. Для игры каждому потребуется по листу бумаги и карандаш, чтобы записывать названные числа.

Один из игроков загадывает четырехзначное число, цифры могут быть любыми, от 0 до 9. Другому игроку необходимо угадать или вычислить его. Скорее вычислить, поскольку угадать его практически невозможно, если не обладать телепатическими способностями.

Игрок, который отгадывает число, называет свою версию. Если ни 1 из цифр не совпадает, он называет следующую комбинацию. Если же хоть 1 из цифр присутствует в загаданном числе, появляются 2 варианта дальнейших действий.

Эта цифра может стоять не на одинаковых позициях в числах участников. В таком случае игрок, загадавший число, говорит: «Жидкое». Но не говорит конкретно совпавшую цифру. В этом случае второй игрок пытается вычислить, что же это за цифра и на каком месте она стоит. Для этого как раз и понадобится листок с карандашом. Отгадывающий игрок сверху ставит 4 точки под загаданное число, а снизу – все перечисленные варианты. Например, можно переставлять одну и ту же цифру на разные места. И когда совпадет положение цифры отгадывающего игрока с положением цифры загадывающего, необходимо сказать: «Твердое». Это уже будет обозначать, что угаданная цифра встала на свое место и ее можно вычеркнуть из списка.

Цель – полностью угадать число.

Эта игра направлена на развитие логического и стратегического мышления и математической интуиции.

«Догадайся и посчитай»

Возьмите любой плоский деревянный ящик или картонную коробку, разделите его перегородками на 9 равных частей. Пронумеруйте отделения по порядку.

Заготовьте 9 картонок шириной, равной ширине ячейки с цифрой, и длиной в половину длины отделения. Для игры также понадобятся 2 игральные кости.

Первый игрок бросает кубики и складывает выпавшие на верхних гранях очки. Например, при сложении получилось число 5. Значит, игрок должен закрыть картонкой на игровом поле это число. Сделать это можно несколькими способами: закрыть цифру 5, цифры 2 и 3, 1 и 4. Далее он бросает кубики и закрывает цифры (полностью или разбивая выпавшее количество очков на цифры), пока это возможно. Если ему выпадет такое количество очков, закрыть которое на игральном поле невозможно, он записывает себе оставшиеся незакрытыми цифры в порядке возрастания. Получившееся значение – количество его штрафных очков.

После этого в игру вступает второй участник, который проделывает те же самые действия.

Побеждает игрок, набравший после 3 игровых партий наименьшее количество очков.

«Словесное лото»

Для игры нужно изготовить карточки со следующими слогами: ба-бо-бы, ва-ви-во-вы, гаги-го-гу, да-ди-до-ды, жа-же-жи, за-зи-зо, ка-ки-ко-ку, ла-ли-ло-лы, ма-ми-мо-мы-мя, на-ни-но-ню, па-пе-пи-по, ра-ре-ри-ро-ру-ры-ря, са-си-со-сы, та-ти-то-ты, фа, ха, ца, ча-чи, ша-ши, ши. Также понадобится еще 8 карточек, на которых нужно нарисовать звездочки и большие карты для составления слов по числу играющих.

В игре одновременно могут принимать участие от 2 до 6 человек.

Карточки перед началом игры тщательно перемешиваются. Ведущий раздает игрокам по 8–12 карточек. Оставшиеся карточки кладут на стол стопкой надписями вниз.

Ведущий берет из стопки верхнюю карточку и зачитывает вслух слог, написанный на ней. Каждый из играющих как можно быстрее пытается найти среди своих карточек слог, который бы мог составить с названным слогом слово (существительное в именительном падеже). Карточка из стопки выдается первому игроку, назвавшему слово. Этот игрок выкладывает составленное слово на своей игровой карте. Затем игра продолжается. Если названный ведущим слог никто не смог использовать для составления слова, он откладывается в сторону.

Звездочка может заменить любой слог. Этим правилом могут воспользоваться все игроки, которым попадется такая карточка.

Побеждает игрок, первым заполнивший свою игровую карту.

Морской бой

Эта игра знакома всем взрослым и детям. Какой ребенок не убивал скучное время на уроках, играя в морской бой?! Она очень интересна как мальчикам, так и девочкам. Играют 2 человека.

Для морского боя понадобится 2 тетрадных листа в клетку и 2 карандаша. Важно, чтобы противники не подсматривали в листы и не видели места расположения чужих «кораблей».

Каждый участник на своем листе рисует 2 «поля боя». Для этого нужно начертить по клеткам 2 квадрата со стороной 5 см. Одно поле предназначено для своих «кораблей», другое – для кораблей противника. Над верхней стороной квадрата, над каждой клеткой, нужно проставить буквы от «а» до «к». С левой стороны, также перед каждой клеткой, надо расставить цифры от 1 до 10.

В своем поле нарисуйте «корабли»: 1 четырехпалубный, 2 трехпалубных, 3 двухпалубных и 4 однопалубных. Одна палуба – это 1 клетка. «Корабли» не должны соприкасаться друг с другом.

Когда все «корабли», ваши и противника, будут расставлены, можно начинать игру.

Первый ход определяется жеребьевкой. Сначала нужно ходить, выбирая любую клетку в квадрате противника, например к–8, а затем – исходя из того, попал игрок в чужой корабль или нет.

Если один из участников «выстрелил» верно, но полностью «корабль» не «потопил», соперник должен говорить: «Ранил!» Далее нужно «целиться» в рядом расположенные клеточки.

Каждый ход в сторону противника нужно отмечать на 2-м нарисованном поле, чтобы не «выстрелить» в одно и то же место. Когда кто-нибудь из игроков полностью «потопит корабль», второму участнику нужно ответить: «Убит!» Если же попадет в пустую клеточку – «Мимо!»

Суть игры заключается в том, чтобы первым «потопить» «флот» противника. Морской бой развивает стратегическое и логическое мышление, а также помогает провести время весело и интересно.

«Слон и моська»

Для этой игры нужны двое участников. Она немного напоминает предыдущую.

Для игры потребуются листы бумаги и карандаши. Каждый участник записывает на листе четырехзначное число, состоящее из любых цифр. Один из игроков называет любую комбинацию цифр, пытаясь отгадать записанное противником. Если ни одна цифра не совпадает, право хода передается другому участнику.

Ситуация, когда какая-нибудь цифра угадана, но она в числе противника стоит не в том месте, называется «моськой».

Совпадение не только самой цифры, но и места ее расположения называется «слоном».

Игроки называют числа до тех пор, пока один из них не угадает все загаданные цифры другого. По результатам всех «слонов» и «мосек» участники пытаются поставить цифры числа в той последовательности, в какой они расположены у противника. Побеждает игрок, который первым правильно это сделает.

«Неравенство»

Эта увлекательная и нетрудная игра научит детей стратегии, разовьет логическое мышление.

Участвуют 2 игрока. Можно использовать фишки, камешки, пуговицы или любые небольшие предметы, которые есть под рукой.

Фишки выкладывают в 2 любых неравных ряда, например в одном их будет 11, а в другом – 9.

Каждый из участников по очереди берет определенное количество фишек. Можно брать фишки как из ряда, так и из двух. Если игрок берет фишки из двух рядов, должно быть взято одинаковое количество из каждого.

Условия победы оговариваются участниками перед началом игры: либо выигрывает тот, кто первым заберет последнюю фишку, либо тот, кто заставит противника взять последнюю.

«Моторная лодка»

В сущности, эта игра мало чем отличается от «морского боя». Для нее игрокам также понадобится 2 тетрадных листа в клетку и карандаши. Рисуют по 2 квадратных поля со сторонами в 10 клеток. Основное отличие этой игры от «морского боя» состоит в том, что здесь рисуют только однопалубные «катера». Их количество оговаривается самими участниками. Главное, чтобы «катера» стояли не в хаотичном порядке, а в какой-то определенной последовательности, например это может быть квадрат или пирамида.

Игроки должны не просто «потопить флот» противника, но и разгадать стратегию соперника. В этом и заключается вся сложность. Если это получится у участников быстро, игра может закончиться очень скоро, в противном случае соперникам придется серьезно подумать.

Благодаря этой игре развивается не только логическое, но и стратегическое мышление.

«Личная территория»

Эта игра на первый взгляд очень простая, но подобное мнение ошибочно.

Играют 2 человека. Понадобится 2 карандаша разных цветов и лист бумаги в клетку.

Чертят квадрат любого размера, об этом участники игры должны договориться заранее. Каждый из игроков внутри поля должен провести по одной стороне любого квадрата карандашом своего цвета. Одна линия – это 1 ход. Если кто-либо из участников провел все линии в одной клетке, он ставит внутри него крестик, что означает, что эта территория завоевана и стала его собственностью.

Задача игры – завоевать как можно больше площади внутри квадрата.

«Личная территория» очень хорошо развивает стратегическое мышление ребенка, а также помогает весело провести время.

«Война»

Любой мальчик в раннем возрасте играет в «войнушку»: либо на компьютере, либо во дворе с друзьями. Но есть и другая разновидность этой игры, менее шумная и более интеллектуальная. Это еще один вариант морского боя, но здесь уже «военные действия более глобальны».

В ней принимают участие 2 игрока. Им потребуется 2 листа бумаги в клетку и разноцветные карандаши.

Рисуют 2 поля на каждом листе. Размеры квадратов могут быть разными, как договорятся сами игроки, например по 25 клеточек с каждой стороны. На каждом «поле боя» может находиться не только «морской флот», но также «авиация» или «пехота». Для «пехотинцев» на поле отчерчивают отдельное место – «сушу». «Самолеты» могут располагаться как на «сухой» части поля, так и на «воде».

Количество «боевой техники» также определяют сами участники игры. Разноцветные карандаши понадобятся для обозначения отдельных «родов войск», например «морской флот» можно нарисовать синим карандашом, «пехоту» – зеленым, а «авиацию» – черным.

Победителем становится тот игрок, который быстрее разобьет «армию» противника.

Игра «Война» поможет детям развить логическое и стратегическое мышление, тихо и весело провести свободное время.

«Кошки и мышка»

Эта игра поможет скоротать время, особенно в те дни, когда за окном льет дождь и погода не позволяет играть на улице.

Участвуют 2 игрока. Им потребуется лист бумаги, черный карандаш, 4 фишки: 3 белые и 1 черная. Если под рукой не оказалось фишек, можно использовать камешки, пробки или какие-либо небольшие предметы.

Лист бумаги нужно расчертить и раскрасить наподобие шахматной доски, по 5 клеточек с каждой стороны (3 черных и 2 белых). На одну сторону этой «доски» поставить 3 белые фишки, а на противоположную – черную.

Как кошка гоняется за мышкой, загоняя ее в норку, так и белые фишки должны загнать черную в такое положение, чтобы она не смогла сделать больше ни одного хода. «Мышка» может передвигаться по любым свободным черным клеткам: как вперед, так и назад. «Кошки» же могут ходить по черным полям только вперед.

Сложность заключается в том, что игрок с черной фишкой может обхитрить другого, передвигая «мышку» вперед и назад. Участники ходят по очереди. Если черная фишка по клеткам встанет позади «кошек», она выигрывает, так как белым фишкам нельзя ходить назад.

Более опытным игрокам можно усложнить задачу, например увеличить игровое поле и количество «кошек».

Эта игра на размышление и выработку определенной стратегии поможет улучшить логическое мышление ребенка.

Крестики-нолики в вариациях

Крестики-нолики известны с давних времен. Каждый играл в эту игру если не дома, то, по крайней мере, на уроках.

Оригинальная версия очень проста. На листе бумаги рисуется поле из 9 квадратов. Задача игроков состоит в том, чтобы выстроить по вертикали, горизонтали или диагонали 3 крестика или нолика.

Но можно предложить и другие варианты этой простой игры, тем самым усложнив ее.

Вариант 1

Игровое поле сделать неограниченным, например весь тетрадный лист в клетку. Правила остаются практически теми же, только победителем будет считаться тот игрок, который быстрее выстроит линию из 5 крестиков или ноликов.

Вариант 2

Игра проходит на стандартном поле из 9 клеток. Только в этом варианте можно ходить и крестиками, и ноликами. Сложность в том, что начинать игру с центра поля нельзя, иначе она очень быстро закончится. Первоочередность хода участники определяют с помощью жеребьевки.

Вариант 3

Существует не совсем обычный, интересный вид крестиков-ноликов. В этой игре также принимают участие 2 игрока. На обычном тетрадном листе в клетку, который и будет игровым полем, по всей площади ставятся крестики и нолики. Правила не совсем простые. Крестик ставится первым и только 1 за ход. Нолик же ставится 2 раза за ход и в различных клетках. Суть игры заключается в том, чтобы нолики полностью окружили крестики. Игра продолжается до тех пор, пока все крестики не будут окружены, либо пока свободные клетки не закончатся.

Вариант 4

Еще один вариант крестиков-ноликов – игра наоборот. Участники на поле из 9 клеток должны играть так, чтобы не выстраивались ряды из 3 крестиков или ноликов.

Игроки могут соединять все виды этой интересной игры, на сколько хватит их воображения, от этого крестики-нолики не станут хуже, а только интереснее и занимательнее.

«Пограничники»

Эта игра хорошо развивает стратегическое и логическое мышление ребенка, а также помогает интересно провести время с друзьями.

В «Пограничнике» принимают участие 2 человека. Им понадобится 4 фишки: 2 белые и 2 черные, а также лист бумаги и карандаш. Если нет фишек, можно использовать пуговицы, камешки, пробки или что-либо другое. На листе следует расчертить игровое поле из 9 клеток. Белые фишки нужно расставить внутри поля с левой стороны, на верхний и средний квадрат, оставляя нижний пустым. Черные фишки расположить внутри квадрата внизу, на правый и средний квадрат, оставляя пустым левый.

Суть игры заключается в том, чтобы вывести свои фишки за границу игрового поля, но с условием, что белые должны пересечь только правую границу, а черные – верхнюю. Фишки могут ходить по всему полю: по горизонтали и по вертикали, вперед и назад на любую свободную клетку.

Интерес заключается не только в том, чтобы вывести свои фишки, но и в том, чтобы удержать фишки соперника на игровом поле как можно дольше.

Первоочередность хода участники игры определяют с помощью жеребьевки.

Для усложнения этой игры можно ограничить время хода участников, например выделив на это 30 секунд. Если кому-то эта игра покажется очень простой, можно увеличить игровое поле, сделав его не из 9 квадратов, а, например, из 16.

«Пан или пропал»

Эта игра очень простая и в то же время увлекательная. Для участия нужны 2 человека. Играть можно всем, что будет под рукой: камешки, монетки, фишки или что-либо другое.

Участник кладет 10–15 фишек себе в кулак, незаметно от другого отсыпает небольшое количество в другую руку и спрашивает: «Пан или пропал?» Второй участник, например, отвечает: «Пан». Первый игрок показывает то, что у него в руке. Если там четное количество фишек, значит, второй участник угадал, и право хода переходит к нему. Если же количество фишек в руке оказывается нечетным, первый игрок говорит: «Дай 1 фишку, чтобы был пан». Так продолжается до тех пор, пока все фишки не окажутся у одного участника.

Эта игра пришла к нам из Древней Греции, уже тогда в нее с азартом играли дети.

«Лягушка»

Игра «Лягушка» очень похожа на шашки, но суть в ней иная. Она пришла к нам из Японии. Играют в нее вдвоем. Для этого потребуется лист бумаги, карандаш и 36 фишек: 18 – черного и 18 – белого цвета.

На бумаге расчерчивается игровое поле 9x9 клеток. На нем с каждой стороны в 2 ряда друг напротив друга выставляются фишки. С помощью жеребьевки определяют первенство хода.

Суть игры заключается в том, чтобы выстроить 5 своих фишек в ряд по вертикали или диагонали. Первый из игроков, сделавший это, считается победителем.

Фишки можно передвигать вправо, влево, вперед. По диагонали и назад ходить нельзя. Самое интересное в этой игре заключается в том, что можно перепрыгивать через фишки противника, если за ними есть свободные клеточки, причем не 1 раз за ход, а насколько позволяет это сделать игровое поле. То есть если фишки противника стоят в ряд через одну или несколько свободных клеток, вы можете перепрыгнуть их, воспользовавшись этими пустыми местами.

Один игрок может выкинуть с поля фишку противника, если окружит ее с 4 сторон своими фишками в 2 ряда, тем самым заняв пустые клетки, чтобы соперник не смог перепрыгнуть через фишки первого участника.

Эта игра не из самых простых. Она прекрасно развивает логическое и стратегическое мышление детей, а также гибкость ума.

«Разноцветные точки»

Эта игра хорошо помогает развить стратегическое мышление ребенка.

Принять участие в ней могут несколько человек. Для игры понадобится тетрадный лист в клетку и

несколько разноцветных карандашей, в зависимости от того, сколько детей в ней будут принимать участие.

Правила игры несложные, хотя задуматься над ней все же придется.

Ребята с помощью жеребьевки определяют первоочередность хода. У каждого участника должен быть карандаш своего цвета. Суть игры заключается в следующем: участники должны ставить своим карандашом в середине клеток точки. Поставленные одним игроком точки не должны образовывать квадрат.

Выиграет тот участник, который на протяжении всей «битвы» не составит ни одного квадрата. Тот игрок, у которого это не получится, проигрывает.

«Необычные пятнашки»

В этой игре принимают участие 2 человека. Понадобится лист бумаги, карандаш и 8 фишек разных цветов: 4 белые и 4 черные. Если под рукой не окажется фишек, можно использовать разноцветные камешки или пробки.

На бумаге рисуют игровое поле из 9 квадратов. С помощью жребия участники решают, кто будет первым делать ход. В первую очередь игрокам нужно расположить фишки на наиболее выгодных для себя позициях. Когда все фишки перейдут на поле, там останется 1 свободная клетка. С этого момента начинается основная игра. Нужно переставлять свои фишки из клетки в клетку, пользуясь свободным местом, как в пятнашках.

Ходить можно только 1 раз за ход, вправо или влево. Передвигать фишки по диагонали или через фишки нельзя.

Проигравшим считается тот игрок, который больше не сможет сделать ни одного хода.

Эта игра очень хорошо развивает логическое мышление ребенка.

«Кто быстрее»

Эта игра отдаленно напоминает классические крестики-нолики. Принимают участие 2 человека. Для игры потребуется лист бумаги, 1 карандаш и 6 фишек 2 цветов. Также можно использовать монетки или разные камешки.

На листе бумаги чертят игровое поле из 9 квадратов, одна сторона – 3 квадрата. Фишки сразу на игровое поле не ставят. С помощью жеребьевки участники определяют, кто будет ходить первым. Задача участников заключается в том, чтобы расставить свои 3 фишки в ряд по диагонали, вертикали или горизонтали.

Сначала игроки выставляют каждый свои фишки на поле. Когда они все будут выставлены, останутся 3 свободные клетки, по которым и смогут передвигаться фишки – одна за ход. Победит тот игрок, который первым выстроит ряд.

Эту игру можно усложнять: на 1 ход давать 10 секунд или увеличить игровое поле и количество фишек, а также составляемый ряд, делая его не из 3, а из 5 фишек.

Эта игра заставляет детей задумываться над стратегией и развивает мышление.

«Линейная лихорадка»

В этой игре могут принять участие 2 или 3 игрока. Им понадобится лист бумаги и разноцветные карандаши, каждому свой. Игра очень интересная и совсем не сложная.

На листе черным карандашом ставят 6 точек в любом порядке. Задача игроков состоит в том, чтобы соединить их между собой линиями, не обязательно прямыми. Можно, например, использовать дугообразные линии. По правилам они не должны пересекаться и замыкаться, образуя треугольник.

Очередность хода определяется с помощью жеребьевки. Игроки по очереди соединяют еще свободные точки между собой, каждый – карандашом своего цвета. Игрок, который начертит треугольник, проигрывает.

Эта занимательная игра помогает детям развить стратегическое и логическое мышление.

«Строим дом»

Эта игра проходит в форме небольшого соревнования между 2 участниками. Для нее потребуется 2 листа бумаги и 2 коробка спичек.

Засекается определенное время, за которое игроки должны из спичек что-либо построить на бумаге. Как правило, это дом, но можно дать для детского творчества и свободную тему. Участники должны использовать в строительстве как можно больше спичек. За это им начисляются очки. Чем больше спичек, тем больше очков. Дом можно строить любых размеров, окнами и дверью. Основное правило игры состоит в том, что спички нельзя ломать.

Победитель определяется по очкам. Можно также придумать 2-ю часть этого конкурса. Например, поменяться участникам местами и разобрать домики друг друга таким образом, чтобы, доставая одну спичку, не нарушать целостность конструкции. Тот игрок, у которого домик разрушится, проигрывает.

Эта игра подходит для любого возраста. Чем старше ребенок, тем сложнее должна быть схема постройки.

Игра со спичками развивает воображение, смекалку, логическое мышление.

Игры для веселой компании в доме и на улице

«Что нарисовано?»

Эта игра не только интересная и веселая, она развивает воображение, творческое мышление, восприятие и сообразительность.

В игре участвуют 4 человека. Они делятся на пары. Затем на 4 листах бумаги в клетку чертят 4 квадрата со стороной в 30 клеток. По вертикали клетки квадрата обозначаются буквами, а по горизонтали – цифрами. Каждая пара игроков получает по 2 таких квадрата. В одном из них они рисуют несложный рисунок, а другой оставляют чистым.

Затем пары обмениваются рисунками, но так, чтобы картинку видел лишь 1 игрок пары соперников. Игрок, которому отдали рисунок, должен как можно более точно передать его своему товарищу. Для этого он мысленно отмечает ключевые точки картинки и передает их координаты напарнику. Тот в свою очередь обозначает эти точки на чистом квадрате и соединяет их линиями.

Смысл игры состоит в том, чтобы точек было немного, но достаточно для воспроизведения рисунка.

Побеждает та пара, которая первой отгадает рисунок.

«Угадай статую»

Будет интереснее, если в этой игре участвуют много ребят. Сначала выбирают ведущего и пару игроков, из которых один будет «скульптором», а другой – «статуей».

Ведущий засекает время – 1–2 минуты. «Скульптор» начинает ваять статую. Игрок, изображающий статую, должен принимать те положения, которые озвучивает.

После того как закончится выделенное время, игра останавливается, и оставшиеся участники должны угадать, кого хотел изобразить «скульптор». После этого выбирают следующую пару игроков.

«Привезите мне подарок»

В эту игру интересно играть с большим количеством участников. Перед началом игры выбирают ведущего. Он собирается отправиться в путешествие, а остальные игроки просят его заехать в какой-то город и привезти им подарки от родственников. Ведущий должен запомнить все названные города и придумать подарки, которые привезет. Наименование подарка должно начинаться с той же буквы, что и название города. Ведущий думает 3–5 минут и затем «возвращается» из путешествия. Ведущий рассказывает, что кому он привез. Например: «Тебе, Миша, дедушка прислал из Краснодара красный кушак. А тебе, Маша, тетя прислала из Выборга 8 ватрушек». Чем смешнее подарок, тем лучше.

Самое главное в этой игре запомнить, кто какой город назвал. Если в игре принимают участие больше 5 человек, это бывает очень непросто сделать.

«Музыкант или нет?»

Ведущий называет фамилии известных композиторов, музыкантов, певцов, певиц, иногда вставляя фамилии других известных людей. Например, Мичурин, Вавилов, Шишкин, Чернышевский. После каждой

названной фамилии он добавляется слово «музыкант» и поднимает руку вверх. Тот из участников, кто поднял руку не при фамилии музыканта, выбывает из игры.

«Что такое?»

В игре принимают участие 5–7 человек. Сначала выбирают ведущего. Оставшись один в комнате, он берет различные не очень мелкие предметы (их количество должно быть кратно количеству играющих), кладет их на стол и накрывает платком.

После этого ведущий приглашает всех в комнату. Игроки по очереди подходят к столу, выбирают под ткань предмет и на ощупь пытаются определить, что он собой представляет. Тот, кто ответил правильно, получает 1 очко. Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков.

«Стулья»

Это один из вариантов распространенной игры, в которой нужно в определенный момент успеть занять свободный стул. Однако здесь игрокам придется быть более внимательными.

По кругу расставляют стулья на 1 меньше количества участников. Ведущий берет любой текст, просматривает его и называет ключевое слово из этого текста. Затем он начинает монотонно читать текст, а игроки в это время ходят вокруг стульев. Когда ведущий назовет ключевое слово, все должны успеть сесть. Тот, кто не успел занять стул, выбывает из игры, а ведущий берет новый текст. Последний оставшийся игрок считается победителем.

«Покупатель и продавец»

В этой игре может участвовать любое количество желающих. Игроки разбиваются на пары. В каждой паре должен быть «продавец» и «покупатель». Берут некоторое количество монет разного номинала. Можно оборудовать магазин, а можно покупать и продавать воображаемые товары.

Покупатель спрашивает продавца, сколько стоит тот или иной предмет. Узнав цену, он отсчитывает необходимую сумму, не глядя на монеты. Продавец, также не глядя, дает сдачу. Покупатель пересчитывает сумму и говорит, правильно ли ему дали сдачу.

Если пара справилась с заданием, она получает 1 балл. Выигрывают те игроки, которые набрали наибольшее количество баллов.

«Запретные буквы»

Чем больше людей будет участвовать в этой игре, тем она будет интереснее. Правила очень простые. Выбирают ведущего, остальные участники рассаживаются перед ним.

Ведущий подходит к каждому игроку по очереди и задает по вопросу. Спрашивать можно все, что угодно, например: «Был ли ты сегодня в школе?» В своих ответах участники не могут употреблять слова «да» или «нет». Для усложнения правил можно ввести еще какие-либо ограничения, например, чтобы в ответе нельзя было употреблять слова, в которых есть буква «в».

Игрок должен ответить на заданный ведущим вопрос за 10 секунд. Если участник не успевает или нарушает установленные правила, он выбывает из игры. Побеждает тот игрок, который ни разу не ошибся.

Эта игра поможет развить у ребенка общительность, внимательность и быстроту мышления.

«Самый внимательный»

Эта игра развивает зрительную память, учит обращать внимание на мелкие детали.

Ведущий берет какой-либо предмет, например сложную игрушку или книгу с яркой обложкой. Он показывает этот предмет в течение 3–5 секунд игрокам, затем прячет его. После этого ведущий задает вопрос о малозаметной детали этого предмета. Можно спросить инициалы автора книги или о количестве цветов, присутствующих на обложке.

Тот игрок, который ответил на большее количество вопросов, считается победителем.

«Такие сложные цвета»

Эта игра также полезна для развития внимания и памяти.

Среди участников выбирают ведущего, остальные садятся в круг вокруг него. Ведущий называет какой-либо цвет, затем букву и указывает на одного из игроков, который должен в течение 1 минуты назвать 8 предметов указанного цвета на предложенную букву. Если он справился с заданием, получает 1 балл.

Игра не такая простая, как кажется на первый взгляд. Но если вы справляетесь с заданиями легко, можете ввести некоторые ограничения. Например, называть только цветы или только съедобные предметы.

«Сказки»

Эта увлекательная игра развивает у детей артистизм и смекалку.

Участвуют около 10 человек. Все игроки делятся на 2 команды и расходятся на такое расстояние, чтобы не слышать друг друга.

В каждой команде участники выбирают какую-нибудь сказку. Цель игры заключается в том, чтобы одна команда попыталась изобразить небольшой отрывок из выбранной сказки или мультфильма, а соперники должны угадать, что именно показывает 1-я команда. Вся сложность состоит в том, что изображать отрывок нужно только с помощью жестов и мимики.

Команда, которая не угадает то, что пытаются показать противники, проигрывает. Если же обе стороны справляются с заданием, вводится новое правило – отгадать, каких именно персонажей изображали соперники.

«Кто преступник?»

Все играющие делятся на 2 команды. Одна команда – «работники таможни», а другая – «контрабандисты». «Контрабандисты» получают по папке и 1 листок, который и будет «контрабандой». Они выходят за дверь и прячут листок в одной из папок. После этого игроки-«контрабандисты» заходят в комнату, и «таможенники» начинают задавать различные вопросы, пытаются угадать, у кого из них находится «контрабанда». Если они угадали правильно, команды меняются местами, если нет, – игра продолжается.

«Рисунки на спине»

Для участия в этой игре нужно большое количество людей, а также музыка (хотя это и не обязательное условие).

Все участники должны разбиться на пары и встать в круг. Одна из пар отходит от всех игроков на несколько шагов. Один из партнеров становится лицом к остальным, а другой на спине первого пальцем рисует какую-нибудь фигуру, например сердце или солнце, но так, чтобы другие участники этого не видели. Затем включают музыку, но можно обойтись и без нее. Участник, на спине которого рисовали, выходит в центр круга и с помощью танца пытается изобразить нарисованный на нем предмет. При этом нельзя разговаривать и делать какие-либо пояснения.

Пара, которая первой разгадает рисунок, получает 1 очко. Победителем становится дуэт, заработавший больше всех очков.

Эта игра помогает детям раскрепоститься с помощью «языка тела».

«Угадай-ка»

Эта игра не самая простая, но очень интересная. Для участия в ней необходимо не менее 10 игроков.

Выбирают водящего, выпроваживают его на несколько минут из комнаты или отводят на такое расстояние, откуда он не услышит остальных игроков.

Оставшиеся участники выбирают 1 строчку из какой-нибудь детской песенки. Каждому достается по 1 слову. Игроки должны запомнить только свое слово. Строчку лучше всего брать из припева песни.

Как только участники определяются в выборе, зовут водящего. По команде каждый игрок произносит свое слово. Все делают это одновременно. Задача водящего – отгадать, какую строчку и из какой песенки ему загадали. Можно попросить вторую попытку, тогда все участники так же хором повторяют слова.

Если водящий отгадывает песню, он просит любого из участников спеть ее. Если же нет, водящий должен исполнить любую знакомую ему песенку или прочитать стихотворение.

С помощью этой игры дети раскрепощаются в общении с окружающими.

«Хитрые скульптуры»

Это очень веселая игра, чем больше ребят в ней участвуют, тем интереснее. Она развивает внимание и зрительную память.

Из игроков выбирают ведущего и 3 человек, которые будут изображать скульптуры. Они заранее договариваются, кто из них будет менять положение. Затем ведущий выключает свет, и «скульптуры» принимают различные позы. После этого ведущий включает свет на 2–4 секунды. В это время зрители должны запомнить, кто как стоит. Свет снова выключается, и одна из «скульптур» меняет позу. Когда свет включен, остальные игроки должны сказать, кто и каким образом поменял позу.

«Два мяча»

Перед вами усложненный вариант предыдущей игры. Для нее понадобится 2 мяча разных цветов. Один мяч изображает землю, а другой – воду.

Игрок, поймавший «землю», должен назвать животное, а тот, кто поймал «воду» – рыбу или животное, которое умеет плавать. Мячи можно бросать по очереди или одновременно. Главное – следить за тем, чтобы мячи не сталкивались и чтобы оба мяча не бросали одному человеку.

Тот, кто сбился и неправильно назвал слово, выбывает из игры.

«Построились!»

Это очень веселая, шумная, простая игра. Она понравится как маленьким, так и взрослым.

Игроки выбирают ведущего и встают вокруг него. Ведущий дает команду: «Постройтесь по весу!» Тот, кто встанет в шеренгу последним, выбывает из игры.

Строиться можно по любым признакам. Например:

- по длине волос;
- по росту;
- по длине фамилии;
- по 1-й букве в имени в алфавитном порядке;
- по возрасту;
- по дате рождения.

«Откати мяч»

Для этой игры понадобится волейбольный и теннисные мячи по числу игроков 1 команды.

Все участники разбиваются на 2 команды и встают на противоположных сторонах площадки на расстоянии 20–25 м друг от друга. Посередине площадки устанавливают волейбольный мяч.

Теннисные мячи получают игроки 1-й команды. Они одновременно бросают их, стараясь попасть в волейбольный мяч и откатить его в сторону противоположной команды. Игроки 2-й команды собирают мячи и в свою очередь бросают их, откатывая мяч обратно.

Выигрывает та команда, которая смогла закатить мяч на территорию соперников.

«Назови слово»

Чем больше участников в этой игре, тем веселее она будет.

Все игроки встают в круг. Первый игрок бросает мяч одному из ребят и называет любое существительное в именительном падеже. Тот игрок, который поймал мяч, должен не задумываясь назвать подходящий по смыслу глагол, бросить мяч следующему и сказать новое существительное. Например, к слову «кенгуру» подойдет «прыгает», а к слову «часы» – «тикают». Тот, кто не смог сразу назвать слово, выбывает из игры.

Когда мяч бросают быстро, игроки часто начинают сбиваться и говорить совсем не то, что нужно. Получается очень смешно.

«Пессимисты и оптимисты»

Игроки делятся на 2 команды. Одна команда – оптимисты, а другая – пессимисты. Ведущий задает ситуацию. Например: «Пошел дождь». Команды по очереди реагируют на это событие, противопоставляя свои суждения высказываниям команды соперников. Тот, кто первый запнется, не найдет, что ответить, проигрывает. Вот пример такой игры.

Ведущий говорит: «Пошел дождь».

Пессимисты: «Фу, стало мокро и холодно».

Оптимисты: «Зато скоро вырастут грибы!»

Пессимисты: «Ну-у, грибы, они же могут быть ядовитыми».

Оптимисты: «А некоторые ядовитые для людей грибы очень полезны для животных».

«Разноцветные мячи»

Для игры понадобится 10 небольших резиновых мячей 2 цветов, например зеленые и красные, и корзина для них. Участники встают в круг, в середину выходят водящий и его помощник. Водящий быстро бросает играющим мячи в произвольном порядке, а они должны ловить мячи только определенного цвета, например только зеленые. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Помощник должен в это время собирать упавшие мячи и складывать их обратно в корзину.

Последний оставшийся в игре участник считается победителем. Он становится водящим и выбирает себе помощника.

«Поймай мяч»

В эту игру следует играть на площадке размером 25 x 50 м. На противоположных коротких сторонах чертят по 2 круга (один в другом) диаметром 2 м и 5 м.

Играющие делятся на 2 команды. Каждая команда выбирает по 1 ловцу и по 3 стражника. Ловцы встают в малые круги, а стражники – в большие круги команды соперника, то есть на площадку между малым и большим кругом. Остальные игроки находятся на площадке. С помощью жребия определяется, у кого из игроков будет мяч. Этот игрок встает в центре площадки и подбрасывает мяч, а каждая команда старается поймать его и, передавая друг другу, подвести как можно ближе к своему ловцу и бросить ему мяч. Ловец должен его поймать, а стражники – помешать это сделать.

За каждый пойманный мяч команда получает 1 очко.

Вот несколько основных правил этой игры:

- нельзя задерживать мяч более 3 секунд и делать с ним больше 3 шагов;
- нельзя вырывать мяч, но можно выбивать его из рук противника;
- после того как один из ловцов поймает мяч, ловцы и стражники обеих команд меняются местами с игроками на площадке;
- каждый раз после смены игроков мяч разыгрывается с середины площадки.

«Попади мячом в город»

Играющие делятся на 2 команды. По жребию определяют, кто первым будет бросать мяч. Команды встают друг напротив друга на расстоянии 30–40 м. За обеими командами проводятся линии, означающие границы «городов». Первый игрок бросает мяч в команду соперников, а те должны поймать мяч на лету. Если это получилось, игрок делает 3 больших шага вперед и бросает мяч обратно, если нет – мяч бросают с того места, где он коснулся земли. Цель игры – защитить свой «город» и перебросить мяч за границу «города» команды противников. За каждый такой бросок команда получает 1 очко.

«Заколдованный круг»

На земле рисуют большой круг. Все играющие берутся за руки и встают вокруг него. По первому сигналу судьи все идут, как в хороводе, по часовой стрелке. По второму сигналу играющие, не расцепляя рук, делают шаг назад и стараются затащить кого-либо внутрь круга. Тот, кто не удержался и переступил черту, выбывает из игры. Затем участники снова встают в хоровод. Когда играющих остается мало, внутри большого круга чертят маленький и проводят финал между 3–4 самыми ловкими ребятами.

«Попади в гусеницу»

На земле чертят большой круг. Все играющие делятся на 2 команды.

Игроки 1-й команды встают по внешнему краю круга, а игроки 2-й – внутри круга. Они становятся в колонну и кладут друг другу руки на плечи. Игроки 1-й команды должны попасть мячом в последнего игрока «гусеницы». Когда это происходит, последний игрок становится впереди колонны, а 1-я команда бросает мяч в нового последнего игрока. «Гусеница» бежит внутри круга, извивается, стараясь защитить свой «хвост». Когда все игроки 2-й команды поменяются местами, на середину круга выходит другая команда.

Победителем считается та команда, которая за меньшее время смогла выбить всех противников.

В игре есть несколько основных правил:

- «гусеница» не имеет права сворачиваться улиткой;
- за каждое опускание рук с плеч товарища начисляются штрафные очки;
- первый игрок в колонне может отбивать мяч руками.

«Мяч за кругом»

Участники делятся на 2 команды. На земле чертят большой круг. Все играющие размещаются внутри круга в произвольном порядке. Судья подбрасывает мяч, а игроки пытаются завладеть им. Цель игры – опустить (но не бросить!) мяч за границей площадки. Для этого игроки перебрасывают друг другу мяч, делают обманные движения, убегают от соперников, а те в свою очередь пытаются перехватить или выбить мяч. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

«Веселая эстафета»

Играющие делятся на 2–3 команды. Игроки встают в колонны, перед ними в 6–8 м встают капитаны с мячами. Капитан кидает мяч первому игроку, тот посылает его обратно и садится на корточки, а капитан кидает мяч второму игроку и т. д. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

Игрок, не поймавший мяч, должен сбегать за ним, вернуться на место и сделать передачу.

«Флажки»

Площадку для игры делят линией пополам. Отступив на 2 м от коротких сторон площадки, чертят круги диаметром 5 м. В центре кругов ставится по флажку. Играющие делятся на 2 команды. Игроки команд располагаются в хаотичном порядке лицом друг к другу каждый на своей половине поля.

Цель игры – перенести за среднюю линию на свою территорию флажок команды соперников и не дать унести свой. Игра происходит по следующим правилам:

- игроки, находящиеся на стороне команды противников, могут задерживаться игроками этой команды;
- чтобы задержать игрока, нужно дотронуться до него рукой;
- задержанный игрок остается на месте до тех пор, пока его не спасет кто-либо из его команды, коснувшись рукой;
- если у задержанного игрока был в руках флажок, его отбирают и ставят на место в центр круга;
- игроку нельзя стоять в круге команды соперников, он может только пробежать через него;
- игрок, задержанный в пределах круга, выходит за его границу и ждет, когда его освободят;
- игроки, охраняющие флажок, не имеют права стоять в круге.

Вспомним старые забавы

Вспомним старинные русские забавы, которым предавались наши предки всех возрастов.

Считалки

Всем известно, что считалки просто необходимы для справедливого выбора водящего в игре. Также с помощью считалок можно определить порядок вступления участников в игру.

Ехал мужик по дороге,
Сломал колесо на пороге.
Сколько ему надо гвоздей,
Говори поскорей,
Не задумывайся!

В этой считалке кто-нибудь называет любое число от 1 до 10. Затем считают, начиная с назвавшего число, последний по счету выходит.

В следующих считалках участник, на котором заканчивается считалка, выбывает, либо наоборот, становится ведущим.

Шел с полочки
По толкучке
Толстый дядя Робинзон.
И с полочки на толкучке
Приобрел себе он зонт.
Зонт дешевый,
Трехрублевый,
Но зато такой здоровый,
Чтобы спрятаться под ним
Можно было бы двоим!
Катилась торба
С великого горба.
Что в той торбе?
Хлеб-паляница.
Кому доведется,
Тому и водиться.
Бегал заяц по болоту,
Он искал себе работу,
Да работы не нашел,
Сам заплакал и пошел.
Черной ночью черный кот

Прыгнул в черный дымоход.
В дымоходе чернота,
Отыщи-ка там кота!
Раз, два —
Голова,
Три, четыре —
Прицепили,
Пять, шесть —
В ряд снести,
Семь, восемь —
Сено косим,
Девять, десять —
Сено весить,
Одиннадцать, двенадцать —
Некуда деваться.
Шла Лида по болоту,
Рвала Лида лебеду.
Кон, кон, кон, кон —
Выходи отсюда вон!
У Литейного моста
Я поймал в Неве кита,
Спрятал за окошко,
Съела его кошка,
Помогали два кота...
Вот и нет теперь кита!
Ты не веришь другу?
Выходи из круга!

«Двенадцать палочек»

Эта игра является одним из вариантов прятков. Для игры понадобится 12 палочек и дощечка. Дощечку укладывают на бревнышко или камень так, чтобы один ее край упирался в землю, а другой был приподнят. На нижний край доски укладывают палочки.

По жребию выбирается ведущий. Он подходит к дощечке и наступает на свободный ее край, палочки разлетаются, ведущий начинает их собирать, в это время остальные участники должны спрятаться. Ведущий ищет игроков, найденный игрок выбывает из игры. Пока ведущий разыскивает участников, один из игроков незаметно пробирается к дощечке и ударяет по ней ногой со словами: «Двенадцать палочек летят!» Палочки снова разлетаются, а ведущий опять должен их собрать. Участники в это время имеют возможность перепрятаться.

«Катание яиц»

Раньше яйца катали с горок, но в городских условиях можно поступить проще: сделайте из плотной бумаги желобки и установите их на столе под наклоном. Теперь пусть каждый участник катит по этим желобкам крашенные яйца, стараясь при этом разбить другие яйца. Выигрывает тот, чье яйцо дольше всего останется целым.

«Чижик»

Для игры вам понадобится 2 палки разной длины, короткая – чижик, длинная – бита.

На площадке, где будет проходить игра, рисуют кон – квадрат со стороной, равной длине биты. Кон устраивается ближе к одному из краев площадки.

Площадка должна быть ровной, с твердой поверхностью.

Перед игрой определяется, кто идет на кон, а кто остается водить в поле.

Игроки заранее договариваются, до какого количества очков идет игра.

Водящий уходит в поле и встает, где хочет.

Бьющий кладет чижик в середину кона, направляя его одним кольцом в поле. Затем ударяет битой по этому концу, чтобы чижик подскочил вверх – очко уже заработано. Вторым ударом игрок старается отбить чижа как можно дальше в поле – второе очко. Таким образом, очко дается за каждый удар битой.

Водящий поднимает чижик, упавший в поле, и старается забросить его обратно в кон. Если кон плохо виден издали, бьющий обозначает кон для водящего, установив посреди него биты. Если же чижик попадает в кон, водящий и бьющий меняются местами.

«Пустое место»

В этой игре должны участвовать не менее 10 человек.

Путем жеребьевки выбирается ведущий, остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки.

Ведущий несколько раз медленно обходит круг с внешней стороны. Потом неожиданно хлопает кого-нибудь из участников по плечу и мигом бежит вперед. Тот игрок, которого выбрал ведущий, отцепляется от соседей и старается быстрее обежать круг навстречу водящему.

Важно первым занять пустое место. В круге остается игрок, занявший пустое место первым и успевший взяться за руки с соседями. Опоздавший становится водящим.

Необходимо помнить о следующих правилах:

- водящий ходит шагом до тех пор, пока не «вызовет» кого-то ударом по плечу;
- во время бега запрещено касаться участников, стоящих в круге;
- если ведущий прибегает на пустое место вторым, в следующий раз он не имеет права вызывать на состязание того же участника.

Городки

Современные дети знают разновидность этой игры – боулинг.

По периметру стола поставьте призы: свистульки, пряники, конфеты. Задача играющих – яйцом выбить ту вещь, которая понравилась. В случае попадания она становится призом.

Прятки

Эта одна из самых традиционных пасхальных игр.

Спрячьте в разных потаенных местах квартиры маленькие подарки, а праздничным воскресным утром

предложите детям найти все спрятанные клады.

Пятнашки

Количество игроков не ограничено. Чем больше участников, тем интереснее и веселее играть.

После того как выберут «пятнашку», все игроки должны разбежаться.

«Пятнашка» старается кого-нибудь догнать и запятнать. Дотрагиваясь до игрока, ему необходимо назвать имя запятнанного, чтобы все узнали, от кого им теперь убежать.

Убегая от «пятнашки», можно кричать слова, подзадоривающие ведущего: «Не боюсь я пятны!»

Существует 2 основных правила, которыми в игре лучше не пренебрегать:

– новому «пятнашке» нельзя пятнать того, который его только что запятнал;

– если «пятнашка» заметил игрока, убежавшего за условную территорию игры, ему необходимо громко прокричать имя этого участника, который сразу становится «пятнашкой».

«Волки и овцы»

Выбирают ведущего – «волка». Остальные игроки – «овцы».

«Овцы» отворачиваются и закрывают глаза, в это время «волк» прячется. Как только «волк» спрячется, он должен крикнуть: «Пора!»

«Овцы» начинают повсюду искать «волка». «Овца», заметившая его, кричит: «Осторожно!

Волк!», и все «овцы» бросаются врассыпную. Задача «волка» – догнать какую-нибудь «овцу». Пойманная «овца» становится «волком».

«Намотай ленту»

Для игры понадобятся 2 разноцветные ленты длиной около 5 м каждая.

Ведущий связывает ленты между собой, а свободные концы дает игрокам. Игроки натягивают ленту, а потом стараются как можно быстрее намотать на руку свою половину.

Побеждает участник, намотавший на руку свою ленту полностью или даже захвативший часть ленты соперника.

Лапта

Для игры понадобится небольшой мяч и крепкая палка (лапта).

Игроки делятся на 2 команды. Играть нужно на ровной площадке, по краям которой параллельными линиями обозначают кон и город.

Играющая команда забирает лапту и направляется в город. Задача команды – бить по мячу и бегать из города в кон и обратно.

Игроки «служашей» команды становятся в поле. Они подбирают пробитые мячи и пятнают ими игроков, перебегающих из города и обратно.

Один из игроков города – подающий, он всегда находится в городе.

Его задача – подкидывать мяч под удары. А остальные игроки этой команды по очереди бьют лаптой по мячу, чтобы мяч как можно дальше улетел в поле.

После удара каждый игрок обязан сбегать в кон и вернуться обратно. Право повторного удара дается только игроку, сбегавшему в кон.

Игроки, стоящие в поле, стараются завладеть мячом – поймать его на лету и бросить в перебегающего игрока из города.

Когда кто-нибудь из игроков «служащей» партии завладеет мячом, команды меняются местами.

Цель игры – борьба за город.

«Без соли соль»

Число участников не ограничено. По жребию выбирают участников, которые будут сидеть. Посередине игрового поля садятся 2 человека напротив друг друга с вытянутыми ногами. Остальные встают по одну сторону от сидящих. Руки у сидящих игроков должны быть сомкнуты за спиной, глаза зажмурены.

Участники, проходя через ноги сидящих, один за другим говорят: «Без соли соль». Сделав 3 перехода, они останавливаются. В это время участник мгновенно перепрыгивает через ноги сидящих, за ним все другие. Сидящие пытаются поймать их за ноги. Пойманный участник подменяет одного из сидящих, игра начинается снова.

«Чет-нечет»

Один из игроков берет в руки горсть камешков (игральных кубиков, пуговиц), бросает их вверх, развернув руку ладонью вниз, ловит их тыльной стороной одной руки. Прикрывая пойманные камешки другой рукой, спрашивает по очереди игроков: «Чет или нечет?»

Игрок, который не угадал, отдает фант. Участник, у которого закончатся фанты, выбывает из игры.

«Обменяй-ка»

Для игры вам понадобятся пуговицы или камешки.

Один из игроков рассыпает 4 пуговицы на столе, 5 подбрасывает вверх.

Задача игроков – быстро взять лежащую на столе пуговицу и успеть поймать брошенную, затем снова подбросить одну из двух, а вторую быстро положить на стол и т. д. Игра закончится, когда играющие обменяют все пуговицы.

«Серый волк»

Путем жеребьевки выбирают «серого волка», остальные участники – «детки». «Волк» сидит в сторонке на бугорке, молчит. «Детки» ползают перед ним, будто собирая ягоды, и приговаривают:

Щипу, щипу, щипу по ягоду,

По черную смородинку:

Батюшке в ставчик,

Матушке в рукавчик,

Серому волку —

Травки на лопату.

Дай бог умыться,

Дай бог убраться,

Дай бог бежать!

После последних слов «детки» поднимаются, делают вид, что бросают в «волка» ягоды, и бегут. Разъяренный «волк» бросается за ними. «Детки» пытаются увернуться от «волка», а он ловит их. Первый пойманный участник становится «волком» вместо прежнего.

«Ловись, рыбка, большая и маленькая»

Для игры понадобится длинная веревка или скакалка с грузом на конце – «удочка». Грузом может послужить полотняный мешочек с каким-либо содержимым. Важно, чтобы удочка не была травмоопасной.

Выбирают ведущего – «рыбака», остальные игроки – «рыбки».

«Рыбак» становится в центр круга, организованного «рыбками» (на удалении 2–3 м от «рыбака»). Расстояние между «рыбками» должно быть приблизительно одинаковым.

«Рыбак» берет в руки удочку и начинает ее раскручивать, сначала проводя ею по земле, потом поднимая выше и выше, но не более чем на 20 см над землей. А «рыбки» должны, подпрыгивая, ускользать от «удочки» (через нее можно также перепрыгивать).

Пойманная «рыбка» выбывает. Игра идет до последнего игрока.

«Рыбкам» запрещается менять местоположение во время игры, нужно прыгать там, где встал первоначально.

«Рыбак» может удлинять и укорачивать удочку, наматывая ее на руку, а также имеет право менять направление вращения.

«Платок»

Все играющие встают в круг. Ведущий обегает за кругом 3 раза и бросает платок за одним из игроков. Этот игрок в свою очередь должен быстро поднять платок и погнаться за ведущим, чтобы постараться накинуть платок ему на шею, пока ведущий не успел обежать круг 3 раза. Если ведущий успевает обежать круг, он снова водит, если нет, игроки меняются местами.

«Кто боится колдуна?»

На земле чертят прямоугольник, справа и слева проводят еще по 1 черте – города. Один из участников будет играть роль колдуна. «Колдун» живет в одном городе, люди – в городе напротив.

«Колдун» спрашивает людей: «Бойтесь ли вы колдуна?», они отвечают: «Нет!» – и бегут в город колдуна, он в это же время стремится им навстречу, стараясь осалить. Осаленным считается игрок, которого «колдун» успеет 3 раза ударить по плечу. Этот игрок теперь принадлежит «колдуну» и помогает ему ловить остальных игроков.

Основное правило игры: никто не может быть пойман в городе.

Догонялки на санках

Это зимний вариант классических догонялок.

Для участия нужны несколько пар ребят и санки, одни на каждую пару. Игроки очерчивают на снегу квадрат – поле. За его пределы выезжать нельзя.

Один игрок садится на санки, а второй его везет. Выбирается водящая пара, которая должна догнать какую-нибудь другую и дотронуться до сидящего на санках игрока, чтобы передать обязанности водящего. Та пара, которая выедет за пределы «поля», автоматически становится догоняющей.

«Слепыши»

Для участия в этой игре понадобится 2 стула, стол, кубики и 2 шарфа.

Двум детям завязывают глаза. На стол ставят кубики. В 5 м от стола ставят 2 стула рядом друг с другом. Игрокам нужно за 5 минут перенести как можно больше кубиков со стола на свой стул.

Остальные дети должны следить за тем, чтобы «слепыши» не сталкивались и не брали за один раз больше 1 кубика.

Побеждает тот участник, который перенесет больше предметов на свой стул.

Лучники

Для участия всем ребятам следуетделиться на 2 команды, у каждой должны быть лук и стрелы.

В 10 м от игроков нужно поставить 2 доски – мишени. Суть игры заключается в том, чтобы наибольшее

количество «слепышей» одной команды попали в цель. У кого будет больше промахов, тот и проиграл.

При игре нужно не забывать о безопасности, не следует подходить к мишеням, пока все дети не выстрелят из лука.

«Волк»

Для участия в этой игре нужно наибольшее количество ребят. Среди всех выбирают четырех: трое будут «волками», а один – «бараном». Остальные считаются «овцами».

Во главе «стада» стоит «баран», за ним, держась за руки, выстраиваются «овцы». «Волки» должны украсть всех животных из стада. «Баран» должен водить за собой все стадо, выстроившееся в цепочку по какой-либо траектории и защищать своих «овечек», нападая на «волков» только тогда, когда они атакуют. В свою очередь «волки» могут «воровать» лишь «овец», оторвавшихся от цепочки.

Игра длится 10 минут, после чего «волки» и «овцы» меняются местами.

«Камнепад»

Для игры нужно начертить линии старта и финиша. Между ними рассыпать камешки, чем больше, тем лучше.

Все участники встанут у линии старта и по сигналу одновременно начинают прыгать на одной ноге к финишной черте. По дороге игроки должны собирать рассыпанные камешки, но только в движении и не опуская ноги. За один наклон каждый из участников может взять не больше одного камешка. Ребята не должны мешать друг другу и толкаться.

Побеждает тот игрок, который соберет больше всех камней и придет к финишу первым.

Приложение

Оцените уровень интеллектуального развития вашего ребенка.

Для того чтобы узнать, какой информацией владеет ваш ребенок, можно задать некоторые вопросы, определяющие уровень его развития. Мы предлагаем некоторые из них.

Личное

Как зовут твоих близких родственников? Чем занимаются твои родители? С кем ты больше всего проводишь времени? Почему?

Сколько лет твоим родителям?

Где живут твои бабушка и дедушка?

Животные

Какое животное живет у тебя дома?

Какое животное тебе больше всего нравится? Почему?

Если бы ты жил один, какое животное ты бы завел?

Кто гуляет в твоей семье с собакой?

На какое животное ты бы хотел быть похожим?

Окружающий мир

Как люди используют воду?

Как растения влияют на воздух?

Какие времена года тебе известны? Что характерно для каждого?

Какие климатические условия тебе известны?

Что общего между всем живым на планете Земля?

Профессии

Кем бы ты хотел стать, когда вырастешь? Почему?

Чем занимаются врачи на работе?

Какие профессии ты знаешь?

Почему ты считаешь профессию строителя важной?

Для чего люди работают?

Языки

На каком языке говорят в Америке?

Какие языки ты знаешь (перечислить названия)?

Как говорят животные: кошка, собака, птица, тигр?

Что бы ты сказал приятного своей маме?

Для чего нам язык?

Все о человеке

Из чего состоит человеческое тело?

Что общего между животными и человеком в строении организма?

С помощью чего мы говорим?

Зачем человеку нужны руки?

Из чего состоит лицо человека?

Сказки

Какая твоя любимая сказка? Почему?

Почему в сказках добро всегда побеждает зло?

Какие сказки про волка ты знаешь?

Какой твой любимый сказочный персонаж? Почему?

Где живут Баба Яга, Кощей Бессмертный, Красная Шапочка?

Временные понятия

Сколько в 1 сутках часов?

Сколько месяцев в году?

Сколько дней в году?

Сколько секунд в 1 минуте?

Сколько зимних месяцев?

Фантазии

Нарисуй какое-нибудь необычное животное и опиши его.

Придумай небольшую сказку.

Если бы ты мог превратиться в сказочного героя, в какой сказке и кем бы ты был?

О чем ты мечтаешь? Почему?

Придумай небольшое стихотворение.

Музыка

Какая музыка тебе нравится? Почему?

На каком инструменте играл Шопен?

Сколько у гитары струн?

Чем отличается скрипка от арфы?

На каком инструменте ты бы хотел научиться играть?

Спорт

Каким видом спорта ты занимаешься? Почему?

Какие виды спорта ты знаешь?

Какими видами спорта занимался волк из мультфильма «Ну, погоди!»?

Расскажи про 1 вид спорта более подробно.

Почему нужно заниматься спортом?

Познай мир

Какие страны ты знаешь?

Какие народы живут в этих странах?

В какой стране ты живешь?

Что объединяет всех людей на земле (общие признаки строения тела и жизнедеятельность)?

Сколько континентов на планете? Какие?

Вопросы можно задавать разнообразные, но направленные в русло одной темы. Начинать следует с более простых, постепенно переходя к более сложным. Так вы легко узнаете, что не понимает ваш ребенок в различных жизненных сферах, и сможете заполнить белые пятна в сознании вашего чада.