**ИГРЫ С ЗАГАДКАМИ**

Загадывание и отгадывание загадок - любимое занятие многих детей. Загадки знакомят детей с окружающим их миром, расширяют кругозор ребят, тренируют находчивость и сообразительность, наблюдательность и память.

При отборе и использовании загадок важно знать, какие приемы зашифровки тех или иных слов или понятий в загадках применяются.

В загадке часто даются только признаки того или иного предмета, причем от того, сколько этих признаков приводится, в какой степени они раскрывают загаданный предмет, зависит простота или сложность загадки.

Очень много загадок построено на *аллегориях.* К ним относятся загадки, где действие или признак предмета сравниваются с таким же действием или схожим признаком другого предмета, в большинстве случаев с живым существом.

**№1**

Загадки задаются устно по списку, составленному заранее. Тому, кто даст правильный ответ, засчитывается известное число очков (например, от 3 до 6, в зависимости от сложности загадки).

Победителем считается тот, кто наберет больше очков.

**№2**

Загадки пишутся на отдельных листках или карточках (зачитываются взрослым). Ребята по очереди вытягивают листочки и отгадывают те загадки, которые на них написаны. Листки должны возвращаться ведущему (или специально выделенному дежурному) вместе с устным ответом, на основании которого начисляются очки.

**№3**

Загадки могут быть использованы и для изготовления настольных игр. Тексты загадок для этой игры пишутся на отдельных карточках, а рисунки, являющиеся ответом на эти загадки, помещаются в клетках больших карт (например, по шесть-девять рисунков на карте). Играют, как в обычное лото. Ведущий вытягивает карточки с загадками и читает их.

Играющие сообща отгадывают загадки, и тот, у кого на карте имеется рисунок с ответом на данную загадку, накрывает его карточкой. Выигрывает тот, кто закроет все рисунки первым на своей карте. Для изготовления игры можно применить вырубные или переводные картинки, которые имеются в продаже.

Для удобства использования разбиваем все загадки по темам.

**Игра "Данетка"**

Суть этой замечательной игры для всех заключается в том, что ведущий загадывает слово или рассказывает условия какой-то совершенно необычной ситуации, а игроки (дети или взрослые) должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из пяти ответов: "да"; "нет"; "и да и нет"; "об этом нет информации"; "это не существенно".

Вопросы в "данетке" формулируются непосредственно в процессе игры. Цель "данеток" - научить детей задавать сильные вопросы, научить отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира, научиться слушать других, б ыть внимательным (не повторять вопросы).

**Достоинства "данеток":**

1. У игры "Данетка" нет ограничений по возрасту. Эта игра достаточно азартна и интересна детям и взрослым. Вся хитрость в выборе действительно интересного объекта для данной категории играющих.
2. Игра "Данетка" абсолютно проста в проведении. Например: "Я загадал растение средней полосы. За десять вопросов определите растение, которое я загадал".
3. Легко варьировать уровень трудности игры. Например, исходная ситуация: "Я загадал одного из героев сказки ''Семеро козлят''" - это просто. А вот "Я загадал философский термин" - это сложнее.

**Визуальные "данетки"**

На столе раскладывают много предметов или картинок.

Задают вопрос: "Какой предмет я загадал?"

Возможные отсекающие вопросы:

· Предмет лежит в правой половине стола? "Да".

· Предмет лежит в верхней четверти стола? "Нет" и т. д.

Сократив поле поиска по "территориальному" признаку, можно использовать видовые признаки: форма, цвет, вес.

**Темы для "данеток" и возможные продолжения игры.**

Какой овощ я задумал?

- Это корнеплод? (Морковь, свекла, редис)

- Это листовой овощ? (Капуста, салат)

- Это плодовый овощ? (Помидоры, огурцы)

Какое имя я загадал?

- Это мужское имя?

- Имя начинается с гласной?

- В нашей группе есть такое имя?

Какую часть одежды я задумал?

- Это верхняя одежда?

- Это мужская одежда?

Какую сказку я задумал?

- Это русская сказка?

Какую историческую личность я задумал?

- Это мужчина?

**Игра "Черный ящик"**

Детям показывают "черный ящик" или просто сумку, портфель и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? И т. д.

- Там рукотворный предмет? Там что-то мягкое? Там что-то металлическое?

**Игра "Картинки-загадки"**

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к педагогу и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

**Игра "Парные картинки"**

Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

**Игра "Определи игрушку"**

Каждый ребенок приносит какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3-5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его название местоимением "он" или "она". История рассказывается в течение 3-5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

**Игра "Угадай игрушку"**

Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т. д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят "Правильно!" или "Неправильно!".

Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

**Игра "Придумай загадку"**

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д. Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.