



### ***СКАЗКА ПО КРУГУ***

В эту игру можно играть, уютно расположившись дома, а можно и в дороге – тогда путешествие будет совсем неустойчивым. Итак, первый участник игры произносит фразу, например такую: "Жила – была одна маленькая девочка". Следующий участник подхватывает: "И была у неё пушистая собачка". Каждый по очереди должен внести свою лепту и развитие сюжета. Иногда сказка заканчивается через пять минут, а порой продолжается в течении нескольких дней.

### ***РАССКАЗ ПО КАРТИНКАМ***

Это несколько усложнённый вариант сказки по кругу. Для него придётся кое – что подготовить, в частности 10 – 20 карточек, на которых изображены самые разные персонажи или предметы – люди, дома, мебель, пейзажи, натюрморты и т.д. Для самых маленьких желательно, чтобы предметы были легко узнаваемыми, а для детей постарше можно выбрать фантастические фигурки или причудливые линии, складывающиеся в разные формы. Перед началом игры каждому участнику раздайте, например, по 5 карточек. Задача игрока – продолжить фразу своего предшественника, используя любую свою карточку так, чтобы получилась связная история.

## **АССОЦИАЦИИ**

Один из участников на время должен удалиться из комнаты, а остальные игроки задумывают какого –нибудь общего знакомого. Задача ведущего – отгадать, о ком идёт речь. Он имеет право спрашивать только об ассоциациях с этим человеком. На какое время года он похож? С каким цветом он ассоциируется? Если бы этот человек превратился в книгу, какая бы это была книга? А если он превратится в детскую игрушку? Количество вариантов бесконечно. Игра отлично развивает образное мышление, заставляет внимательнее присматриваться к людям. И вполне возможно, что ребёнок будет порой поражать точными и оригинальными ассоциациями.

## **МЕМОРИ**

В переводе с латыни это означает "память". Игра представляет собой набор парных картинок с одинаковыми рубашками. В зависимости от возраста игроков в наборе может быть от 6 до 64 картинок. Все карты выложите на стол рубашками вверх. Пусть первый игрок перевернёт 2 любые карточки. Если они оказались рубашкой вверх. Теперь очередь следующего игрока. Задача каждого участника – запомнить, где какая карта лежит, чтобы открыть её в нужный момент. В эту игру с успехом играют уже двухлетки, но и для взрослых она не менее интересна. Специальные карточки для неё можно купить, а можно сделать самостоятельно. Понадобятся для этого, например, два одинаковых набора наклеек. На картонные карточки останется лишь наклеить парные картинки.

## **ЛОТО**

Эта игра пользуется неизменной популярностью у игроков всех поколений. Можно играть в классическое русское лото с бочонками и цифрами, а можно сделать его самостоятельно из старых журналов, открыток и т.д. Лото может быть универсальной игрой, ведь тему для него выбирают сами участники.

## **ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?**

Классическая игра на внимательность и память. Для самых маленьких можно поставить в ряд несколько игрушек, а затем, когда кроха закроет глаза, убрать одну из них или поменять местами. Теперь ваша очередь закрывать глаза, а малыш должен изменить начальную расстановку.

## ***КРОКОДИЛ***

Весёлая активная игра, в которой в ход идут все эмоциональные проявления – мимика, жесты, различные игровые и театральные позы и движения. Как правило в ней участвует не менее четырёх человек. Разделитесь на две команды. Первая должна загадать какое –нибудь слово, например "самолёт", вызвать одного из игроков противоположной команды и сообщить ему загаданное слово. Задача этого участника игры – не произнося не слова, пантомимой изобразить для своей команды загаданный предмет так, чтобы она его угадала. Отгадывающая команда задаёт вопросы, на которые можно отвечать "да" или "нет", - игрок делает это кивком головы. Когда слово угадано, команды меняются ролями.

## ***ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН***

Есть игры, в которые хорошо играть, усевшись в круг. Несмотря на кажущуюся незамысловатость, они очень полезны для малышей. Итак, первый игрок быстро произносит на ухо соседу какое –нибудь слово. Тот, в свою очередь, передаёт то, что услышал, следующему игроку. Когда слово обойдёт круг, последний игрок его называет. Очень редко слово соответствует первоначальному варианту.

## ***ЧЕХАРДА***

Это очень древняя игра, появившаяся на Руси более пяти веков назад. Папы должны встать на четвереньки, а малыши и мамы, разбегаясь, перепрыгивать через них, опираясь руками на их спины. Самым маленьким достаточно просто перелезть через папу. Очень весело поменяться ролями: прыгать через мам, а затем через малышей (конечно, опираясь на их спинки чисто символически).

## ***РУЧЕЁК***

Игра, тоже очень известная, при общем хорошем настроении доставит немало весёлых минут. Все игроки, кроме одного, становятся парами друг за другом, пары берутся за руки и поднимают их вверх, образуя коридор. Оставшийся игрок проходит через коридор, по пути забирая с собой кого –нибудь из игроков. Выйдя из коридора, новая пара становится в хвост цепочки, а игрок, оставшийся без пары, ныряет в коридор и выбирает себе пару. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест. Чем быстрее будет

"течь" ручеёк", тем веселее. А с детворой играть тем более весело, ведь приходится буквально проползать под невысоким сводом детских ручек.

## ***ПЛАТОЧЕК***

Даже в небольшой семье эта игра может стать очень азартной. Сядьте на корточки в круг. Ведущий должен бегать у вас за спинами по внешнему кругу, держа в руке платочек, и незаметно бросить его за спиной кого-нибудь из игроков. Если игрок этого не заметил и ведущий, сделав круг, коснулся его, он становится новым ведущим.

## ***"ШТАНДЕР – СТОП!"***

Если у семейной компании есть желание немного размяться, можно сыграть в замечательную дворовую компанию штандер – стоп, а заодно рассказать малышам, как играли в неё тогда, когда взрослые были такими же озорными мальчишками и девчонками. Станьте посередине ровной площадки или полянки. Ведущий одбрасывает вверх мяч, называя имя одного из участников игры. Тот игрок, чьё имя названо, старается поймать мяч, а все остальные разбегаются в разные стороны. Как только игрок поймал мяч, он кричит "Штандер – стоп!" Все замирают на месте. Теперь новый ведущий должен попасть мячом в кого – либо из игроков. Тот, в кого попали, становится ведущим. Если бросавший промахнулся, ведущим остаётся он.

Во время игры надо дать малышам возможность стать равноправными её участниками. Например, вызывая ребёнка, подбрасывайте мяч невысоко и не отбегайте слишком далеко, чтобы маленькие ручки смогли добросить мячик. Участие в игре взрослого наравне с ребёнком даёт малышу возможность почувствовать, что мама и папа – такие же, как он, им можно доверять.

### ***ЩУКИ И ЛЯГУШАТА***

Маму или папу выбирают щукой, а для маленьких лягушат рисуют на песке кружочки – домики. Лягушата резвятся на просторе, а с появлением щуки прячутся в домиках. Пойманные лягушата становятся щуками и принимают участие в охоте. После каждой охоты два домика на песке стираются и задача лягушат усложняется: теперь им нужно ютиться в одном маленьком домике по несколько человек.

### ***СКОЛЬКО ШИШЕК***

Положите несколько шишек в непрозрачный пакет и предложите малышу угадать, сколько их там, подсказывая словами «больше» и «меньше». Кто угадал – проверяет: высыпает шишки и пересчитывает. Или поиграйте иначе: предложите каждому ребёнку по очереди определить, сколько в пакетике шишек, пересчитав их на ощупь. Для самых маленьких положите в пакет всего 2 – 3 шишки.



## ***МОСТ НАД ПРОПАСТЬЮ***

Если увидите в лесу поваленное дерево, можете устроить ещё одну игру. Разделитесь на две команды и встаньте с двух концов ствола. Первые два игрока должны пройти по мостику на встречу друг другу. Их задача – разойтись на середине ствола, не столкнув друг друга, и перебраться на противоположную сторону. Если кто – то из игроков не удержался, пара выполняет задание сначала. Затем показывают свою ловкость следующие два игрока и т.д. Пусть малыши представят, что это узкий мост над пропастью. Тогда они будут выполнять задание с особым усердием и азартом. Можно попробовать разные способы преодоления препятствия, например проходить боком и поддерживать друг друга за руки или один игрок может приседать, а другой через него перешагивать.

