**ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-4 ЛЕТ В ДОМАШНИХ УСЛОВИЯХ**

Вы можете предложить ребенку всевозможные игры на интеллектуальное развитие. С помощью игр, представленных ниже, можно развивать память, внимание, воображение и мышление малышей. Посредством игры дети приобретают новые знания и умения, развивают различные способности. Игры, ориентированные на интеллектуальное развитие ребенка, можно условно подразделить на **следующие группы:**

- игры, которые направлены на развитие восприятия. Благодаря таким играм ребенок учится анализировать предметы по форме, цвету и величине. Малыша нужно научить ориентироваться в основных цветах спектра (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый), а также различать их оттенки. Ориентированы подобные игры также на знание основных геометрических фигур (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник). Малыш в игре учится подбирать предметы вышеперечисленных форм по образцу или по названию. И наконец, познание величины предмета выражается в расположении одинаковых предметов различной величины по возрастанию и убыванию;

- игры, направленные на развитие внимания. С их помощью малыш учится сосредоточиваться на той или иной деятельности;

- игры, направленные на развитие памяти. Они помогают ребенку запоминать предметы и действия, тренируя его память и готовя малыша к более взрослой жизни.

К развивающим играм относят и игры на развитие речи. Основное средство развития речи малыша 2 — 3-летнего возраста — это его общение со взрослыми. Общаться с ребенком вы можете, не отрываясь от домашних хлопот, С более маленькими детьми можно общаться «в фоновом режиме», комментируя свои действия. При этом вы будете знакомить ребенка с реальным миром вещей, событий и явлений. Для развития речи малышей важно читать им книги, понятные для детей того или иного возраста.

Во многие из подобных игр малыш может играть самостоятельно или с вашим участием.

**Катаем предметы**

Посредством этой игры малыш знакомится с формой предмета. Соорудите горку из подручных материалов или просто предложите малышу докатить фигурку до выстроенных на полу или столе ворот. Среди фигурок, которыми будет пользоваться ребенок, должны быть шарик и кубик. Поначалу вашему малышу будет безразлично, какую фигурку катить. Но постепенно он поймет, что шарик катится быстрее. Обратите внимание ребенка на острые углы, мешающие катиться кубику. Поучите малыша рисовать шарик и кубик (круг и квадрат) на бумаге.

**Одежда для кукол**

Эта игра позволяет сформировать у ребенка понятия большое-малое. Предложите малышу одеть кукол. Для этого дайте ему большую и маленькую кукол и два комплекта одежды. Поставленную задачу ребенок должен решить самостоятельно. Сначала малыш может распределить вещи неправильно. В этом случае обратите его внимание на то, что одежда велика для маленькой куклы (мала для большой), и пусть подумает еще. Для того чтобы усложнить задачу, дайте ребенку три куклы разных размеров.

**Строитель башни**

Эта игра позволяет выработать у малыша понятия устойчивости и неустойчивости. Для нее потребуются кубики разных размеров. Малыш должен убедиться на собственном опыте, что для устойчивости башни внизу необходимо расположить самый большой кубик, то есть выстроить кубики по мере их уменьшения.

**Воздушные шарики**

Эта игра способствует ориентированию ребенка в мире цвета. Малыш научится подбирать одинаковые цвета. Для подготовки к игре наклейте на картонную основу узкие полоски разных цветов (лучше всего использовать основные цвета спектра). Из бумаги тех же цветов вырежьте круги или овалы. Объясните малышу, что полоски — это ниточки, а круги — шарики. Шарики оторвались от ниточек, и их необходимо «привязать» на место. Покажите, как это сделать. После чего дайте ребенку возможность самостоятельно действовать.

**Сравнение**

Играть в эту игру вы можете, занимаясь своими делами и периодически поправляя ребенка, если он был неточен. Поставьте перед малышом две игрушки и предложите ему сказать, чем они похожи, а потом — чем отличаются. Например, мышка и тигренок похожи тем, что у них есть ушки, глазки, лапки, хвостики, они пушистые. Отличаются они тем, что тигренок большой, а мышка маленькая, тигренок рыжий в полосочку, а мышка — серая и пр. Таким образом ваш малыш может сравнивать любые пары игрушек. Для того чтобы усложнить игру, поставьте перед малышом более похожие игрушки (разные машинки, разные мячики или кубики).

**Что лишнее?**

Для этой игры вам потребуются карточки с изображением различных предметов. Разложите перед малышом три карточки с предметами из одной смысловой группы, одну — из другой и попросите ребенка найти лишнюю картинку. Картинки могут изображать фрукты, овощи, диких и домашних животных, посуду, книжки и пр.

**По порядку**

Для этой игры вам потребуются рисунки, связанные тематически. Например, на одной картинке изображено семечко растения, на второй — росток, на следующей — цветок или дерево, а на последней — плод. Положите карточки перед малышом в произвольном порядке и попросите его определить, что произошло раньше, а что — позже. Пусть ребенок правильно разложит рисунки.

**Что может быть...?**

Посредством такой игры малыши учатся обобщать свойства предметов, сравнивать их. Также с помощью этой игры ребенку проще освоить значение таких понятий, как ширина, высота и длина. Сначала вы задаете вопросы, а ваш малыш на них отвечает. Потом малыш задает вопросы вам. Например, вопросы могут быть следующими.

Что может быть высоким?

Что может быть длинным?

Что может быть коротким?

Что может быть широким?

Что может быть узким?

Что может быть круглым?

Что может быть квадратным?

Что может быть треугольным?

Что может быть черным?

Что может быть белым?

Что может быть мягким?

Что может быть пушистым?

Что может быть зеленым?

Что может быть холодным?

Что может быть теплым?

**Отыщи такой же**

Эта игра ориентирована на развитие внимания ребенка. Предложите ребенку выбрать из 4—5 мячиков (домиков, кубиков и пр.) такой же, как образец. Чтобы усложнить игру, увеличьте количество похожих предметов.

**Ошибки**

Эта игра ориентирована на развитие внимания ребенка. Для нее вам потребуется нарисовать картинку, на которой специально изображено несколько ошибок. Например, если летним днем на лесной полянке играют дети, изобразите одного ребенка в зимней одежде, нарисуйте снеговика и пр. Содержание картинки и допущенные ошибки должны быть понятны вашему ребенку. Пусть он найдет ваши неточности.

Вместо рисования можете вместе с малышом склеить несколько коллажей, вырезав детали из разных старых журналов. После чего предложите малышу найти неправильности.

**Играем в магазин**

Эта игра ориентирована на развитие памяти малыша. Предложите ребенку сходить в «магазин» (комнату с игрушками) и принести оттуда 1—2 предмета. Постепенно количество предметов увеличивают до 4 — 5. Попросите у ребенка, например, мячик и кубик. Постепенно можете предлагать ему и более сложные задания: принести маленького зайчика, большого мишку и рыжую белочку.

**Кто кем будет?**

Эта игра удобна тем, что в нее можно играть вдвоем с малышом, занимаясь своими делами. Задавайте друг другу вопросы. При этом обязательно следите, чтобы ребенок правильно отвечал. Примерный список вопросов вы можете расширить на свое усмотрение.

Кем будет яйцо? (Птенцом, змеей, черепахой.)

Кем будет цыпленок? (Курочкой, петухом.)

Кем будет мальчик? (Мужчиной.)

Кем будет девочка? (Женщиной.)

Кем будет жеребенок? (Лошадью.)

Чем будет вода зимой? (Льдом.)

Чем будет семечко? (Цветком, деревом.)

Чем будет мука? (Пирогом, блинчиками.)

Проведите также обратную игру «Кто кем был?». Играть в нее следует по тому же принципу.

**Кто что любит?**

Для этой игры вам потребуются картинки с изображениями животных и еды для них. Разложите перед малышом картинки с изображением животных, отдельно положите картинки с едой. Предложите ребенку «накормить» всех зверей.

**Одним словом**

Назовите малышу слова одной группы и попросите сказать, каким словом их можно обозначить. Например: ворона, сорока, голубь, воробей — птица; морковь, картофель, капуста, редиса — овощи, Маша, Ваня, Света — дети.

**Назови слова**

В эту игру вы можете играть с ребенком, параллельно занимаясь делами по дому.

Предложите малышу назвать как можно слов, обозначающих какое-либо понятие. Например, пусть ребенок перечислит всех известных ему птиц, зверей, пусть назовет фрукты и овощи и пр.

**Наоборот**

Предложите малышу поиграть в эту игру. Объясните, что вы называете слово, а ребенок должен сказать наоборот, например: высокий — низкий, верх — низ.

**Что где находится?**

Эта игра способствует развитию внимания, расширению кругозора ребенка и увеличению познавательной активности. Предложите ребенку хлопать в ладоши, если он услышит слово на заданную тему, например «птицы». После этого произносите ряд слов: клюв, перья, синица, одежда, когти. Если ваш малыш ошибется, игру можно начинать сначала. Постепенно задачу можно усложнить: предложите ребенку топать ножкой, если он услышит название птицы, и хлопать в ладоши, если будет произнесено название зверя.

₽

**Найди перемены**

Перед началом игры подготовьте различные мелкие предметы и разложите их на столе. Позовите ребенка и предложите ему посмотреть на предметы в течение 1 мин и запомнить их расположение. Когда ребенок отвернется, поменяйте предметы местами. После этого ваш малыш должен сказать, что изменилось. В такую игру вы можете играть, занимаясь домашними делами: вместо мелких предметов используйте овощи и фрукты, посуду и салфетки на кухне, а на туалетном столике задействуйте флаконы с духами и кремами.

**Докрась**

Для развития внимания можете предложить малышу и такое упражнение. Дайте малышу картинку с изображенным на ней предметом, раскрашенным наполовину. Вторую половину пусть ребенок докрасит сам.

**Складываем узоры**

Для проведения такой игры вам потребуются разнообразные фигуры. Составьте из маленьких игрушек какой-либо узор или дорожку. Попросите своего малыша посмотреть на узор, после чего пусть ребенок отвернется, а вы измените расположение сначала одной фигурки (потом — двух, трех и более). После этого пусть ваш малыш поворачивается и восстанавливает первоначальный вид узора. Эта игра способствует развитию внимания и памяти.

Чтобы усложнить задачу, уберите со стола узор и предложите малышу восстановить его самостоятельно.

**Играем в обезьянок**

Эта игра способствует развитию памяти, внимания, координации движений.

Вам потребуются кубики одного или нескольких цветов. На глазах у ребенка сложите конструкцию из кубиков. Малыш должен скопировать конструкцию и, по возможности, все ваши движения. Прикройте сложенную конструкцию тканью и предложите малышу восстановить ее по памяти, после чего сравнить с образцом.

**Определи на ощупь**

Возьмите большую коробку из картона, положите в нее разные игрушки, посуду и любые другие предметы. Сверху накройте коробку платком. Попросите ребенка на ощупь определить, что лежит в коробке. Пусть малыш, озвучив свою догадку, вытащит предмет из коробки и убедится в том, насколько верно он угадал. Такая игра способствует развитию мелкой моторики, тактильных ощущений ребенка и знакомит малыша с окружающим миром.

**В очереди**

Такая игра тоже способствует развитию памяти и внимания ребенка. Предложите ему условия игры: вместе с игрушками или карточками-картинками ребенок сидит в очереди, например, к парикмахеру или зубному врачу. Попросите малыша отвернуться и уберите какой-нибудь предмет. Потом спросите: «А кто убежал из очереди?» Или поменяйте игрушки местами и спросите у малыша, кто перепутал очередь. Также вы можете переворачивать карточки и интересоваться у ребенка, где находилась та или иная картинка.

**Играем в цифры**

Эта игра для ребенка, который знает достаточно большое количество цифр. Напишите вразнобой цифры от 1 до 5. Положите перед малышом табличку и предложите ему как можно быстрее назвать все цифры в правильном порядке и показать их. Можно усложнить задачу: написать вразнобой цифры от 1 до 10, а несколько пропустить, оставив пустое место. Пусть малыш обнаружит недостающие цифры.

**Что ты слышал?**

Эта игра способствует развитию слухового внимания. Благодаря ей ваш малыш научится сосредоточиваться на звуке, чтобы слушать и понимать речь независимо от ее громкости. Вам потребуются различные игрушки. Шепотом окликните малыша с расстояния 2 — 3 м. Шепотом же давайте ему простые задания, такие как «Подними машинку», «Принеси куклу» и пр.

**Где звенит?**

Задача этой игры заключается в умении определять направление звука. Также подобные развлечения учат вашего малыша ориентироваться в пространстве, развивают слуховое внимание.

Для того чтобы поиграть в такую игру, вам потребуется колокольчик. Перемещаясь по квартире, звоните в колокольчик и предлагайте малышу догадаться, из какой комнаты доносился звук, из какого места помещения. Когда ребенок привыкнет к звуку колокольчика, можете завязать ему глаза и звонить с какой-либо стороны от него. Пусть малыш догадается, откуда звонил колокольчик.

**Что это шумит?**

Задача этой игры заключается в развитии слухового внимания малыша. Вам потребуются различные предметы, которые производят характерные звуки, такие как ложка, колокольчик, кастрюля, стеклянный стакан, барабан, бумага, книжка. Называйте предметы, привлекая внимание малыша к издаваемым ими звукам. После чего попросите ребенка воспроизвести эти звуки с помощью предметов. Постепенно количество предметов можно увеличивать.

**Телефонные беседы**

Малыш может разговаривать по телефону, даже если толком не умеет говорить. Такое занятие само по себе стимулирует речевую активность ребенка, поскольку малыш не может видеть собеседника, показать что-либо с использованием жестов. Поначалу пусть взрослый, с которым беседует ребенок, задает ему простые вопросы, на которые малыш ответит «да» или «нет». Постепенно можно приступать и к более сложным разговорам.

**Каким бывает?**

Игру начните словами «Твердым бывает пол, а еще дерево, а еще твердым может быть...» и попросите ребенка продолжить предложение. Если малыш не справится с заданием, закончите фразу сами и предложите ребенку подобную фразу с другим признаком. Поинтересуйтесь у ребенка, может ли, например, плюшевый мишка быть одновременно большим и маленьким, мягким и жестким.

Еще вы можете задавать ребенку самые разные вопросы:

Что бывает острым?

Что бывает жидким?

Что бывает горячим?

Что бывает круглым?

Что бывает длинным?

Что бывает пушистым?

Что бывает квадратным?

Что бывает розовым?

Что бывает белым?

Что бывает прыгучим?

Что бывает мокрым?

Можете предложить ребенку побывать на вашем месте. Пусть малыш задает вам подобные вопросы, а вы будете на них отвечать. Иногда допускайте ошибки, это поможет вам понять, насколько увлечен игрой ребенок, насколько он внимателен.

**Сначала и потом**

Эта игра ориентирована на знакомство малыша с такими понятиями, как «сначала» и «потом». Обучить малыша различать эти понятия можно на конкретных предметах. Допустим, вы накрываете на стол. Комментируйте свои действия: «Сначала мы ставим тарелочки, будем есть суп. Потом мы поставим чашечки, будем пить чай». Когда ребенок освоится с новыми для него понятиями, предложите ему продолжать фразы, такие как:

Сначала ты просыпаешься, а потом...

Сначала наливают чай, а потом...

Сначала курочка откладывает яичко, а потом...

Разумеется, чем младше ваш ребенок, тем проще и понятнее должны быть фразы, которые ему требуется закончить.

Можете также «запутаться», произнести неправильные фразы, и пусть малыш вас исправит. Например: «Сначала у кошечки рождается котенок, а потом из котенка вырастает большая собака».

**Вопросы, вопросы...**

Задавайте малышу как можно больше вопросов, интересуясь его впечатлениями, проблемами, прошедшими событиями, мнением по поводу того или иного явления или предмета. Пусть малыш каждый вечер рассказывает вам о том, что произошло у него задень, что он видел и во что играл, что ему понравилось, а что не очень. Ребенку при этом нужно помогать наводящими вопросами.

Когда ребенок увлечен игрой с игрушками, интересуйтесь у него целью игры, спрашивайте, что будет дальше и пр.

**Что с чем можно делать?**

Спросите у малыша, что можно делать мячиком, с водой, с кастрюлькой или шкафом. Если ребенок затрудняется, помогите ему: «Воду можно пить. Водой можно умываться, в ней можно плавать, купаться» или «Мячик можно катать, ронять, отбивать ногой, бросать».

Когда ребенок освоится с игрой, поменяйтесь с ним местами: пусть малыш начинает фразу, а взрослый продолжает.

Аналогично строится и такая игра. Начните одну из приведенных ниже фраз и предложите малышу закончить их:

Солнышко светит, сияет, греет, а еще...

Чайник свистит, кипит...

Автобус едет, гудит, светит...

Дождь — идет...

Собачка — бегает, ходит, лает, спит...

Предложите малышу найти общее действие для двух живых существ, которых вы назовете. Например, собачка и кошечка могут бегать, прыгать, спать, есть, пить; лягушка и зайчик прыгают; муха и птица летают; снег и дождик падают на землю; лед и снег тают.

Предложите малышу подумать, что светит (солнышко, фонарь, лампа, фара, свеча и пр.), что едет (велосипед, самокат, поезд, машина), что тает (снег, лед, мороженое).

**Что у нас есть?**

Сначала предложите малышу прогуляться по квартире. Задавайте ему вопросы:

Что у нас есть на кухне?

Что у нас есть в прихожей?

Где у нас стоит телевизор?

Где у нас лежат кастрюли?

Затем предложите малышу совершить воображаемое путешествие. Скажите ему: «Мы идем в лес гулять». И задавайте вопросы.

Что растет в лесу?

Кто сидит на ветке?

Кто ползает в траве?

Кто прыгает с травинки на травинку?

Кто сидит в дупле?

Где сидит бабочка?

**Что там, внутри?**

Вы называете место или предмет, а ваш малыш в ответ должен назвать что-либо или кого-либо, находящегося внутри предмета, на этом месте. Например, можете задействовать такие пары слов: дом — стул, шкаф — куртка, холодильник — молоко, стол — книжка, кастрюля — каша, дупло — белка, улей — пчелки, автобус — пассажиры, больница — врачи.

**Больше-меньше**

Поставьте ребенку следующую задачу: вы называете что-либо или кого-либо, а малыш должен назвать животное или предмет, больший по размеру, чем названный. Например, слон — дом; мышка — собака; карандаш — кастрюля; телевизор — диван. Также можете играть в игру «наоборот»: вы называете больший предмет, малыш должен назвать что-либо, что будет меньше названного.

**Один и не один**

С помощью этого задания ребенок учится понятию множества. Для примера произнесите несколько пар типа мышь — мыши, а потом предложите ребенку вам помочь. Например, стул — стулья, кастрюля — кастрюли, морковка — морковки, яблоко — яблоки, кошка — кошки, дом — дома и пр. После того как ваш малыш начнет уверенно справляться с заданием, начните называть слова в более быстром темпе.

Для этих игр вы можете подобрать слова произвольно, ориентируясь на окружающие вас предметы, а можете придерживаться одной темы: называть все, что растет в лесу, или что есть в магазине. В этом случае объясните, что если вы назвали предмет, которого в том или ином месте быть не может, малыш не продолжает за вами и не называет этот предмет во множественном числе.

**Уменьшаем и увеличиваем**

Предложите малышу сделать называемый вами объект маленьким, например дом — домик, стул — стульчик, книга — книжка. Можете играть и наоборот: вы называете слово с уменьшительным суффиксом, а ваш малыш произносит слово без него.

Можно изменить игру. Предложите ему ласкова назвать животное и пр. Например, заяц — зайчик, слон — слоник. Ребенок может использовать названия детенышей животных. Например, вместо «заяц — зайчик» сказать «заяц — зайчонок» и пр.

Подобным образом поиграйте, используя «увеличивающие» суффиксы: дом — домище, волк — волчище и пр.

**Одним словом**

Предложите малышу такую игру. Вы описываете что-либо, а ребенок называет описанный предмет одним словом. Например: «Вечерняя еда — ужин» и пр. Потом предложите малышу поменяться ролями. Если у ребенка поначалу не получится создать описание, обязательно помогите ему.

В подобную игру можно поиграть и с описаниями. Предложите малышу одним словом описать предмет. Например, вы говорите «чашка для чая», а малыш должен сказать «чайная» и пр.

**Как узнать...**

Спрашивайте у ребенка, как он может узнать что-либо. Эта игра способствует интеллектуальному и речевому развитию малыша, помогает ему лучше ориентироваться в окружающем мире. Вы можете задавать следующие вопросы:

Как можно узнать, тепло ли на улице? (Посмотреть на градусник за окном.)

Как можно узнать, высохла ли кофта? (Потрогать.)

Как можно узнать, сладкий ли компот? (Попробовать.)

Как можно узнать, пишет ручка или нет? (Попробовать писать.)

Как можно узнать, крепко ли завязан шнурок? (Потянуть.)

Как можно узнать, есть ли вода в чашке? (Посмотреть.)

Как можно узнать, есть ли игрушка в закрытой коробке? (Потрясти.)

Как можно узнать, есть ли кто-нибудь дома? (Позвонить в дверь или по телефону.)

Как можно узнать, работает ли телевизор? (Включить.)

Как можно узнать, одинаковой ли длины полоски нарисованы? (Измерить линейкой.)

Как можно узнать, интересная ли книжка? (Прочитать.)

Как можно узнать, мягкий ли хлеб? (Потрогать.)

Как можно узнать, любит ли кошка кашу? (Дать кошке ее попробовать.)

**Как сказать по-другому и наоборот**

Эта игра подготовит разум вашего малыша к восприятию синонимов и антонимов. Игра построена на примерах. Скажите малышу, что есть слова, означающие одно и то же. Например: блестеть — сиять; враг — противник; жесткий — твердый; печальный — грустный; сердиться — злиться; смелый — храбрый.

Пока вы произносите одно из подобных слов, пусть малыш подумает, как то же самое назвать другим словом. А потом скажите ребенку, что существуют и слова, означающие противоположные понятия. Например: белый — черный; говорить — молчать; горький — сладкий; добро — зло; друг — враг; жара — холод; закрывать — открывать; здоровый — больной; ложиться — вставать; смеяться — плакать.

Предложите малышу самостоятельно подобрать к словам антонимы. Пусть ваш ребенок тоже придумает вам задание, которое вы будете выполнять.

**Найди лишнее**

Эта игра давно известна. Вы называете четыре слова, а ваш малыш должен выбрать лишнее — слово, которое имеет другое значение. В такую игру гораздо проще играть, если использовать картинки. На слух ваш малыш может не сразу сориентироваться. Ведь ему придется хорошо запомнить все слова, понять, что не вписывается в общий ряд. Для начала играйте в эту игру по более простому сценарию.

Назовите малышу признак, по которому следует выбрать лишнее слово. Например, предметы, с помощью которых можно есть: ложка, вилка, тарелка, телефон. Малыш сразу же поймет, что телефон вряд ли поможет в приеме пищи, и даст вам верный ответ.

Тренируясь с ребенком, попытайтесь предлагать ему разнообразные признаки, объединяющие слова (назначение предметов, цвет, размеры, материал, мягкость-жесткость, прозрачность-непрозрачность, тепло- элод и пр.). Можете называть животных, объединяя их по признаку места обитания, способа передвижения, пищевых пристрастии и пр.

Усложняя игру, перечисляйте три слова, из которых одно — лишнее. Но при этом не называйте признака, которым они объединены, и пусть ваш малыш догадается самостоятельно. Например: туфли, сапоги, стол.

**Продолжи рассказ**

В эту игру можно играть без отрыва от домашних дел. Подключите свою фантазию и предложите малышу закончить предложения. Например:

Принцесса неожиданно проснулась, потому что...

Ворона не смогла позавтракать с утра, ей пришлось...

**Развиваем фонематический слух**

Предложите малышу хлопать в ладоши, когда они услышат слово с заданным звуком, и перечисляйте разные слова. Произнесите несколько слов с общим звуком и поинтересуйтесь у малыша, какой он.

Предложите малышу несколько заданий на сообразительность. Например, подобрать слово, которое начинается на последний звук слова СТУЛ; вспомнить название птицы, в котором есть последний звук слова СЫР; подобрать слово, первый звук которого К, а последний А; назвать предметы, расположенные в комнате, с заданным звуком.

В такую же игру можно играть, используя различные картинки.

**Пошутим-пошутим**

Прочитайте малышу строчки из известного им стихотворения, заменяя в словах буквы. Ребенок должен на слух найти ошибки и исправить их. Например, такие строчки:

Наша Таня громко плачет,

Уронила в ГРЕЧКУ мячик.

Тихо, Танечка, не плачь,

Не утонет в речке мяч.

Можете поиграть так с самыми разными стихотворными строчками. Ваш малыш при этом будет тренировать фонематический слух.

**Учим буквы**

В современное время детей начинают обучать читать практически с пеленок. Мы не настаиваем на том, чтобы вы следовали новейшим методикам. Но в возрасте 2 — 4 лет ребенка лучше готовить к восприятию букв.

Ваш малыш уже умеет сравнивать предметы, находить похожие. Подготовьте лист ватмана, напишите на нем разные буквы. Буквы должны повторяться. Пусть ваш малыш соединит похожие буквы линиями. Чтобы усложнить задачу, рисуйте буквы фломастерами разных цветов. То же самое вы можете проделать и с цифрами.

Постепенно задачу можно усложнить. Если ребенок начал учить алфавит и счет, предложите ему соединить буквы в алфавитном порядке, а цифры — в порядке возрастания. Такое задание способствует тренировке мышления и памяти, а также помогает вашему малышу запоминать буквы и цифры.

**Игры с лентами**

Развивающие игры с лентами — это не только развлечение для вашего малыша. Они способствуют обучению через подражание, учат ребенка действовать одновременно обеими руками, отрабатывать новые движения и развивать фантазию. Благодаря таким играм ваш малыш становится более ловким, учится манипулировать самыми разными предметами. Конечно, сначала вам придется показать ребенку, как действовать.

Изготовьте ленты из цветной бумаги длиной до 40 см. Возьмите несколько бумажных лент разных цветов в руку. Подойдите к ребенку и начните играть с лентой таким образом, чтобы она в ваших руках извивалась. Ваш малыш заинтересуется и захочет к вам присоединиться. Предложите ему выбрать одну из лент и покажите, каким образом он может держать и двигать ленту. Когда малыш научится управлять бумажной лентой, покажите ему, как «рисовать» лентой в воздухе различные фигуры. Можете предложить ребенку заниматься с лентами разных цветов, действовать одновременно двумя руками, двигаться под музыку.

**Катаем шарик**

Эта игра способствует развитию пространственного ориентирования ребенка. Поставьте дощечку под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от импровизированной горки проведите черту. Дайте малышу шарик и попросите его спустить с горки таким образом, чтобы шарик остановился у черты. Такая задача увлечет вашего малыша на достаточно длительное время.

**Паровоз**

Эта игра ориентирована на развитие логического мышления ребенка. В ней поначалу вам придется принимать непосредственное участие. Также вы можете объяснить малышу правила и впоследствии проверять, насколько верно он их понял.

Для игры вам потребуется десять картинок одинакового размера. Все картинки должны быть разными. Каждая картинка — это отдельный вагончик. Прежде чем приступить к игре, объясните ребенку, что паровозик необходимо не просто собрать. Поезд должен быть составлен из вагончиков в определенной последовательности. Ведь у настоящего поезда вагончики соединяются между собой, чтобы на ходу не отцепиться. Вагончики-рисунки тоже нужно скрепить. А делается это следующим образом. Например, ребенок положил картинку с чашкой. Следующим должен идти вагончик с ложкой, потому что и чашка, и ложка — это посуда. Потом поставьте картинку, например, с книжкой. Следующей пойдет вагончик с тетрадкой, потому что оба изображенных предмета сделаны из одинакового материала — бумаги. Когда ваш ребенок поймет принцип, пусть займется составлением поезда. Справившись с заданием, он должен будет объяснить вам, почему составил поезд таким образом, а не иначе.

В такую игру постепенно можно добавлять новые рисунки самых разных тематик.

**Запомни**

В эту игру ребенок может играть с вами или с друзьями. Попросите ребенка повторять за вами движения. Для начала пусть это будут простые движения: например, вы вытираете тарелку, а малыш должен жестами изобразить то же самое. Подметаете — ребенок делает вид, что тоже подметает пол. Постепенно задачу можно усложнять. Например, расставьте на столе несколько чашек в произвольном порядке и проведите между ними запутанную дорожку, попросив ребенка внимательно за вами наблюдать. Потом попросите малыша повторить «пройденный путь». Такая игра способствует развитию памяти ребенка.

**Половинки**

Для этой игры на бумаге в клетку нарисуйте какое-либо несложное изображение. Это может быть елочка, например. Только не целиком, а половину. Попросите малыша дорисовать картинку, ориентируясь на клетки.

Постепенно вы можете усложнять задачу. Нарисуйте более сложное изображение по клеточкам, раскрасьте его в разные цвета. Пусть малыш дорисует вторую половинку. Ребенку можно сказать, что художник успел нарисовать только одну часть рисунка. И малышу придется закончить картину художника. Только вторая половина картинки должна быть точно такой же, как и первая.

**Найди общее**

Для такой игры вам потребуются картинки с изображением различных предметов: посуды, игрушек, музыкальных инструментов, растений и пр. Попросите ребенка рассмотреть рисунки и разложить их по группам по смыслу. Поначалу такое задание может показаться сложным вашему ребенку. Но постепенно, когда малыш начнет с легкостью справляться с поставленной задачей, можете ее усложнять. Добавьте картинки с новыми предметами.

**Игра в словосочетания**

Предложите ребенку такую игру. Вы называете любое существительное, а ваш ребенок должен быстро добавить глагол, подходящий по смыслу. Например, «кот мяукает», «снег вдет», «гром гремит», «листья шуршат». Эта игра способствует развитию внимания, памяти и логических связей.

### Игры для развития артикуляционного аппарата у детей младшего дошкольного возраста

**Игра «Снежинка на ладони».**

Цель: развивать артикуляционный аппарат, воображение.

Описание: положить на ладонь ребенку кусочек ваты. Предложить ему представить, что это снежинка, попросить ее сдуть. Усложняя задачу, положить несколько кусочков ваты, обрывки бумаги, небольшую пуговицу и т. п.

**Игра «Водяные пузыри».**

Цели: развивать артикуляционный аппарат; познакомить со свойствами вещества.

Игровой материал и наглядные пособия: соломинка для коктейля, емкость с водой.

Описание: научить ребенка дуть в соломинку, один конец которой помещен в воду. Получившиеся пузыри можно ловить рукой или ситечком. Предложить менять интенсивность выдувания: дуть сильно, слабее, совсем слабо. Фиксировать внимание ребенка на том, какие пузыри получаются при этом.

**Игра «Гол!».**

Цель: развивать артикуляционный аппарат.

Описание: сделать на столе арку (ворота) из кубиков или строительного материала (конструктора). Положить перед ребенком ватный шарик или перышко, предложить «задуть» его в ворота.

**Игра «Шелест ветра».**

Цель: развивать артикуляционный аппарат.

Описание: в межкомнатном проеме повесить бумажные полоски. Предложить ребенку побыть ветром и подуть на них: «Сильный ветер! Ветер затих. Слабенький ветерок. А теперь ураган!»

Педагог произносит чистоговорку: «От топота копыт пыль по полю летит...» Научить ребенка щелкать языком, изображая цокот копыт. Предложить показать, как скачет маленький жеребенок (цокать быстро и слабо), конь (отчетливо и медленно).

**Игра «Мотоцикл или КамАЗ».**

Цель: развивать артикуляционный аппарат.

Описание: предложить ребенку изобразить, как работает мотор мотоцикла, затем легкового автомобиля, грузовика. Обращать внимание на то, как меняются громкость, тембр, интонации голоса.

**Игра «Зарядка для языка».**

Цель: развивать артикуляционный аппарат.

Описание: рассказать ребенку сказку, повторяя вместе с ним все описанные действия: «Жил-был маленький язычок (высунуть язычок). Как назывался его дом? Правильно, рот. (Улыбнуться.) Как и в любом доме, там были потолок, пол и стены. Проверь своим язычком, все ли на месте у тебя во рту (потрогать языком верхнее нёбо, щеки). А двери в его домике были крепкие-крепкие. Отгадай, что это за двери? Конечно, зубы. Покажи-ка двери своего домика. (Показать зубы.) Когда язычок хотел выйти наружу, он приоткрывал свои двери, чуть-чуть высовывался, потом опять прятался - и так несколько раз. (Приоткрыв рот, высунуть кончик языка 2-3 раза.) Осмелев, язычок выходил наружу, смотрел вправо, влево, вверх, вниз, потом делал это быстрее, еще быстрее. (Повернуть кончик языка вправо, влево, вверх, вниз, убыстряя темп.) Однажды язычок увидел блюдце с молоком, а он очень любил молоко, облизнулся и решил его выпить. (Провести кончиком языка по краю губ.) Сначала он пил из блюдца, как из чашки (сделать губы трубочкой, втянуть в себя воздух), но это было неудобно. Тогда он стал пить так, как это делают кошки (высунуть, засунуть язык). Выпив все молоко, он опять облизнулся и отправился домой, но перед этим помыл свои двери (провести языком по внешней и внутренней стороне зубов)».

### Игры на развитие координации движений, быстроты, ловкости, меткости, внимательности

**Сбей мяч**

Игра на развитие ловкости и координации движений

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

Игра на внимательность, быстроту и скорость реакции

Можно играть вдвоем с ребенком, но лучше компанией. Договоритесь заранее, что будут делать воробьи, а что — вороны. Например, по команде «Воробьи» дети будут ложиться на пол. А по команде «Вороны» — залезать на скамейку. Теперь можно начинать игру. Взрослый по слогам медленно произносит одну из команд, например: ВО-РО-НЫ! Дети должны быстро выполнить движение, которое было задано для ворон. Кто выполнит последним или перепутает — платит фант.

**Воробьи и вороны**

Игра на развитие внимания и творческих способностей

Один из играющих по желанию или по жребию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на «трон», а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у Короля. Договорившись, дети подходят к нему и говорят:

— Здравствуй, Король!

— Здравствуйте! — отвечает он.

— Нужны вам работники?

— Нужны.

— Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к заранее назначенному месту. Король ловит их. Тот, кого он поймает, становится новым Королем.

Если Король ошибется и назовет изображаемую работу неверно, то он продолжает ее отгадывать, пока не угадает. Ловить работников Король может, только если они еще не добежали до назначенного места. Большой интерес игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а значит заставить Короля подольше исполнять свою роль.

**Коршун**

Игра на координацию движений, быстроту и ловкость

В начале игры дети бросают жребий и таким образов выбирают ведущего (Коршуна). Дети окружают Коршуна стайкой, и начинается диалог.

— Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу. Коршун, что делаешь?

— Ямочку рою.

— Зачем ямочка?

— Денежку ищу.

— Зачем тебе денежка?

— Иголку купить.

— Зачем тебе иголка?

— Мешочек сшить.

— Зачем мешочек?

— Камешки класть.

— Зачем камешки?

— В твоих детей бросать.

— За что?

— Они ко мне в огород лазят.

— Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, лови их!

Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра заканчивается, когда он переловит всех.

**На улице нашей сапожник**

Игра развивает чувство ритма

Продекламируйте это стихотворение вместе с детьми. Каждый раз, когда вы говорите «бум» или «бам», дети имитируют удар молотком, якобы забивая очередной гвоздь в обувь. Можно также шлепать руками по столу, выдерживая ритм.

На улице нашей сапожник сидит,

Весь день он по детским ботинкам стучит,

Ударит «бум-бум» и ударит «бам-бам»,

Чтоб было удобно в них бегать ногам.

И снова он лупит «бум-бум, бам-бам-бам».

На улице нашей весь день тарарам.

«Бум-бум» и «бам-бам», «бам-бам» и «бум-бум»,

На улице нашей весь день стоит шум,

Он чинит ботинки весь день напролет,

Чтоб дети в них бегали взад и вперед,

Ударит «бум-бум» и ударит «бам-бам»,

Теперь можно бегать и бегать друзьям.

И снова он лупит «бум-бум, бам-бам-бам».

На улице нашей весь день тарарам.

«Бум-бум» и «бам-бам», «бам-бам» и «бум-бум»,

На улице нашей весь день стоит шум.

**Карлики и великаны**

Игра на внимательность, быстроту реакции

Игроки становятся в круг. Ведущий объясняет, что если он скажет КАРЛИКИ, все должны сесть на корточки, а если скажет ВЕЛИКАНЫ, все должны встать. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например: КАР... ТОШКА, ВЕ...РЕВКА, КАР...МАНЫ, BE...ДЕРКО. Победителем становится самый внимательный игрок, то есть тот, кто останется в игре последним.

**Щиплем перья**

Игра на ловкость, быстроту и скорость реакции

Вам понадобятся: бельевые прищепки.

Несколько детей назначаются ловцами. Им дают бельевые прищепки, которые они цепляют себе на одежду. Если ловец поймает кого-либо из детей, он прикрепляет ему на одежду прищепку. Побеждает тот ловец, который первым освободится от своих прищепок.

**Игра со шляпой**

Игра на развитие творческих способностей и артистизма

Вам понадобится: дамская шляпа.

Дети сидят в кругу. Ведущий включает музыку, и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпу. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого в этот момент оказалась шляпа, надевает ее на себя и проходит по кругу, изображая благородную даму. Варианты: Можно взять ковбойскую шляпу и изображать ковбоя; взять военную фуражку и изображать солдата и т. п.

СОВЕТ! Для того чтобы усложнить игру (для детей постарше), передавайте по кругу несколько разных шляп. С остановкой музыки все дети, у которых оказались шляпы, показывают свой моно-спектакль.

**Найди мяч**

Игра на координацию и взаимодействие

Игроки встают в круг, вплотную друг к другу, лицом в центр круга. В центре круга — водящий. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера.

Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящему нужно угадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому ребенку, он говорит: РУКИ! По этому требованию играющий должен сразу протянуть обе руки вперед. Тот, у кого оказался мяч, или кто уронил мяч, становится водящим.

**Цап-царап**

Игра на внимательность, быстроту и скорость реакции

Вам понадобятся: стулья по числу детей и один мяч. Дети садятся на стулья в кружок. В центре — водящий с мячом. Водящий бросает мяч одному из детей. Если он при этом кричит: «Цап», — ловящий мяч должен назвать имя своего соседа слева. Если же при броске прозвучало «Царап!», нужно назвать имя соседа справа. Кто ошибется, сменяет ведущего. Когда кому-либо надоест бросать мяч, то можно положить мяч на землю и сказать: «Цап-царап». Тогда все тотчас должны поменяться местами, а водящий — быстро занять освободившийся стул.

СОВЕТ! Перед началом игры убедитесь, что дети знают, как кого зовут, и напомните им, где лево и право.

**Не зевай!**

Игра на скорость реакции, координацию движений и внимательность.

Дети встают в круг спиной к центру и к водящему. У водящего в руках мяч. Он начинает отсчет от 1 до 5. После числа 5 он называет имя одного из детей и подбрасывает мяч вверх. Задача того, чье имя назвали, быстро обернуться и поймать мяч либо на лету, либо только после одного удара о землю. Кому это не удалось три раза — выбывает из круга.

**Попади в обруч (флажок)**

Игра тренирует глазомер и развивает меткость

На расстоянии 3 м от малыша устанавливается обруч или флажок. Малыш бросает малый мяч, стараясь попасть в цель. При попадании засчитывается очко. Расстояние можно менять в зависимости от успехов малыша. Игра заканчивается вручением символического приза.

**Перелёт птиц**

Игра на внимание и координацию движений

Малыш стоит в одном углу комнаты. Он — «птица». В другом углу комнаты помещается лесенка-стремянка или стул (табурет). По вашему сигналу: «Птички улетают!» — малыш, подняв и разведя руки-«крылья» в стороны, бегает по комнате. По сигналу: «Буря!» — ребенок бежит к лестнице (табурету) и влезает на нее. («Птицы» скрываются от «бури» на «деревьях».) Когда вы говорите: «Буря прекратилась», — малыш спускается с лестницы и снова начинает бегать, то есть «птицы» продолжают «полет». Во время игры вы должны находиться возле лестницы, чтобы в случае необходимости помочь ребенку.

**Удочка**

Игра на быстроту и скорость реакции

Дети стоят по кругу. В центре — водящий, лучше взрослый. В руках у ведущего шнур с привязанным на конце мягким мячом. Вместо шнура можно взять скакалку длиной 1,5-2 м. Со словами: «Ловись, рыбка большая и маленькая!» — ведущий вращает шнур так, чтобы его конец попал под ноги детей. Задача детей состоит в том, чтобы шнур не коснулся их ног. Для этого при приближении к ногам «удочки» нужно подпрыгнуть, чтобы шнур прошел под ногами. Если ребенок наступил на шнур, — он считается пойманным.

**Кошка**

Игра на развитие ловкости и проворства

Лучше всего играть в «Кошку» на улице, когда только начинает смеркаться. Одному из игроков поручают роль кошки. Кошка тщательно прячется за деревьями или кустами, стараясь остаться незамеченной товарищами. Последние по сигналу одного из старших бросаются во все стороны для разыскания кошки; кошка же периодически мяукает, давая знать о своем присутствии, затем быстро прячется, чтобы не быть открытой.

Игру продолжают до тех пор, пока кошка не будет найдена, тогда по жребию вновь назначают другую кошку.

**Ястреб**

Игра на развитие ловкости и проворства

Одновременно могут участвовать более шестнадцати детей. Лучше всего проводить игру во дворе или в саду, но подойдет и просторная комната. Участники бросают между собой жребий и выбирают «ястреба». «Ястреб» становится впереди всех, он не имеет права оглядываться. За ним парами выстраиваются остальные игроки, они держатся за руки, образуя несколько рядов. В руках у всех игроков, кроме «ястреба», по платку.

По сигналу пары перестают держаться за руки и разбегаются в разные стороны. В это время «ястреб» старается кого-нибудь поймать. Тот, кого поймает «ястреб», меняется с ним ролями.

Дети во время бега могут бросать в «ястреба» платки — если хотя бы один попадет, он считается пойманным. В этом случае по жребию среди детей выбирается на его место другой.

**Хромая лиса**

Игра на координацию движений, ловкость и быстроту

Количество участвующих детей может быть как угодно велико. Собравшись на просторном дворе или в большой комнате, они выбирают одного из участвующих, который будет «хромой лисой».

На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме хромой лисы. По сигналу дети начинают бежать по кругу. «Хромая лиса» в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало «запятнать» кого-нибудь из бегущих, то есть прикоснуться к нему рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, потерпевший же принимает на себя роль хромой лисы.

Дети играют до тех пор, пока все не перебывают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный хромой лисой, должен все время прыгать на одной ноге. Главными элементами этой игры являются бег и прыжки.

**Стрекоза**

Игра тренирует мышцы ног, развивает выносливость

Дети собираются во дворе, в саду или в просторной комнате, становятся на корточки, руки — на поясе, и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца площадки, назначенной для игры.

Тот, кто первым достигнет таким способом назначенного места, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих.

**Перебежки**

Игра на развитие ловкости и координации движений

На расстоянии 4-5 м друг от друга поставьте два предмета или две игрушки. Водящий (это можете быть взрослый, если игра проводится вдвоем с ребенком) находится между предметами (в «коридоре»), в руках у него может быть мяч. По сигналу взрослого малыш перебегает от одного предмета к другому, а водящий старается попасть в него мячом. При попадании водящий сменяется.

**Жмурки**

Игра на развитие ловкости и взаимовыручку

Место для игры — большая, просторная комната или чистый двор. Дети по жребию выбирают водящего. Платком или шарфом ему завязывают глаза. По сигналу все участники разбегаются в разные стороны, а водящий старается поймать кого-нибудь из них. Тот, кого поймает водящий, меняется с ним местами, и игра начинается заново.

Очень важно убедить детей, что они должны во время игры следить, чтобы водящий не наткнулся на какой-нибудь предмет. Об опасности им следует предупреждать водящего криком: «Огонь!».

**Трубочка**

Игра на внимание и координацию движений

Эта игра напоминает собой «Жмурки». Одновременно участвовать может сколько угодно детей. Все игроки собираются в большой комнате или в чистом дворе. По жребию выбирают «жмурку», ему завязывают платком глаза, а в руки дают трубочку из свернутой бумаги. Остальные дети берут друг друга за руки, образуя круг, в центре которого становится «жмурка».

По сигналу дети хороводом обходят 2-3 раза вокруг «жмурки». Затем «жмурка» приближается к одному из них, касается его трубочкой и спрашивает: «Кто ты?». Спрошенный должен что-нибудь невнятно пробормотать в ответ, а «жмурка» — угадать товарища. В случае удачи они меняются ролями.

**Пятнашки (салки)**

Игра на внимание и координацию движений

Выбирается водящий, его называют «пятнашкой». Он ловит всех остальных играющих, которые разбегаются по всей площадке. Если игрок присел на корточки или взялся за руки с другим играющим, «пятнашка» не должен их ловить, они в «домике». Тот, кого «пятнашка» поймал (коснулся рукой), становится водящим, а «пятнашка» присоединяется к игрокам. Когда все участники будут пойманы, выбирается новый водящий и игра продолжается.

**Заморожу**

Игра на развитие ловкости и координации движений

Дети образуют круг и вытягивают руки вперед. Выбираются двое водящих. По сигналу ведущего они бегут внутри круга в противоположных направлениях, стараясь шлепнуть игроков по ладоням, которые те должны успеть убрать. Кого водящие коснулись рукой, считаются замороженными и больше участия в игре не принимают.

**Кошки-мышки**

Игра на внимание и координацию движений

Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Игроки, образующие круг, защищают мышку от кошки. Кошке же разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвется в круг, мышка может выбегать наружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новых кошку и мышку.

**Не боимся мы кота**

Игра развивает внимание, быстроту и ловкость

Выбирается водящий, он будет котом, все остальные участники — мыши. Кот садится на пол и «спит». Ведущий говорит:

Мышки, мышки, выходите,

Порезвитесь, попляшите,

Выходите поскорей,

Спит усатый кот-злодей!

Мышки окружают кота и начинают приплясывать со словами:

Тра-та-та, тра-та-та,

Не боимся мы кота!

По сигналу ведущего: «Проснулся кот!» — мыши убегают в свой домик, а «кот» пытается их поймать. Те, кого кот запятнает (коснется рукой), становятся его добычей.

По второму сигналу ведущего: «Уснул кот!» — играющие вновь подходят к водящему, который вернулся на свое место и «спит», и снова поют песенку мышей. После трех выходов кота на охоту его сменяет новый водящий.

**Сова охотится ночью**

Игра развивает внимание и артистические способности

Выбирается водящий, он будет совой. Все остальные игроки изображают разных зверушек: мышей, птичек, лягушат, зайчиков и белочек.

Ведущий дает команду: «День!». Все звери бегают и прыгают. Сова спит в гнезде. По второй команде: «Ночь!» — все должны замереть и не шевелиться. Сова вылетает на охоту. Любой шелохнувшийся, засмеявшийся или сменивший позу игрок, замеченный совой, становится ее добычей. По сигналу «День!» сова улетает к себе в гнездо, а все зверушки снова начинают бегать и резвиться до команды «Ночь!». Когда в гнезде окажется 5 пойманных зверушек, выбирается новая сова.

По желанию детей можете повторить игру несколько раз.

**Медведь, чудо ешь?**

Игра развивает внимание, быстроту и ловкость

Выбирается медведь, все остальные — пчелы. Определяется, где у пчел домик, — черта, за которой медведь не имеет права их ловить. По сигналу ведущего пчелы подходят к медведю и спрашивают: «Медведь, что ешь?». Медведь отвечает: «Малину», «Рыбу», «Шишки»... Как только медведь скажет: «Мед!» — он бросается на пчел и начинает их ловить. Те, спасаясь, бегут в домик. Кого медведь поймал, того отводит к себе в берлогу. После трех выходов выбирают нового водящего-медведя. Тот из медведей, кто за время игры поймал пчел больше, чем другие, объявляется победителем.

## Игры с детьми 5-7 лет дома с родителями

У всех родителей масса житейских забот, но постарайтесь найти хотя бы полчаса, чтобы порадовать ребенка и самим отдохнуть, снять напряжение рабочего дня. Вечером, когда вся семья собирается дома, будут очень кстати игры-шутки, игры-загадки, игры-соревнования, игры-прятки, которые рассчитаны на участников самого разного возраста. Для этих игр не нужно большого физического напряжения, они развивают память, внимание, сообразительность, быстроту реакции и в то же время создают хорошее настроение.

Если члены семьи — люди открытые шутке, фантазии, то им совсем нетрудно сдружиться с детьми в игре, стать действительно равноправными партнерами.

Многие игры имеют несколько вариантов. Используйте их. Это позволит поддержать интерес к наиболее полюбившимся играм. Может быть, вам удастся вместе с детьми придумать свои варианты.

Предлагаемые для вечернего досуга игры не требуют большого количества участников: можно играть вдвоем, втроем, вчетвером.

### Как разыгрываются фанты

Многие игры предусматривают разыгрывание фантов: провинившийся выкупает у водящего свои вещи (фанты). Это могут быть детские игрушки, предметы одежды, украшения: бантики, заколки и т. п.

**Фанты можно разыгрывать так.**

Старинный вариант — водящий садится в центре, все обступают его кружком. Он говорит: «Чей фант сейчас покажу — тому быть «зеркалом» («смешным», «торговцем» и т. п.)». Когда все фанты разыграли, провинившиеся делают, что им приказано. «Зеркало» обходит всех и предлагает в него смотреться, «смешной» старается рассмешить всех, «торговец» предлагает купить товар, за который рассчитываются хлопками по рукам или поцелуями.

Современный вариант — фанты складывают в шапку, сумку или коробку и выбирают остроумного выдумщика, который назначает задания («наказания»). Его просят отвернуться и не подглядывать. Один из игроков достает фант и спрашивает: «Что сделать хозяину этого фанта?»

Задания должны быть шутливыми: пропеть петухом, проквакать, пропрыгать на одной ноге, повторить скороговорку без запинки, изобразить «статую» (причем каждый из играющих имеет право подойти и изменить ей позу). Может получиться целый концерт: один пляшет, другой читает стихи, кто-то поет песню или частушку, кто-то показывает пантомиму «Мама стирает белье», «Папа готовит обед» и т. п.

От выдумки и изобретательности взрослого зависит, насколько забавными будут задания. Нужно учитывать и возможности детей, малышам предлагать более легкие «наказания».

Если задания назначает ребенок и при этом затрудняется, можно подсказать ему на ухо, но не в тот момент, когда уже показан чей-то фант, а до этого. При разыгрывании фантов нужно следовать правилам: нельзя обижаться, отказываться от выполнения задания.

### Игры-шутки

**В барыню**

Суть игры состоит в том, чтобы не употреблять слова: «черный», «белый», «да», «нет». Играющие садятся друг против друга, и ведущий, выбранный по жребию, начинает речитативом:

— К нам барыня пришла,

Голик принесла,

Голик да веник,

Сто рублей денег,

Она наказала,

Строго приказала:

Не смеяться, не улыбаться,

Губки бантиком не делать,

Черно с белым не носить,

«Да» и «нет» не говорить!

— Вы поедете на бал?

— Поеду, конечно.

— А какое платье наденете:

Белое, черное?

— Голубое!

— Что вы, что вы: сейчас это не модно, засмеют.

— Пусть засмеют!

— Что с вами? Вы больны?

— Нет, здорова! Ведомый попал в западню.

Указания к проведению: в эту игру играют вдвоем. Когда ведомый ошибается, играющие меняются ролями и игра продолжается.

**«Черного» и «белого» не говорить, «да» и «нет» не повторять**

(вариант)

Содержание игры то же. Меняются диалоги водящего с играющими:

— Какая у тебя шляпа?

— Синяя.

— Как синяя? Она белая.

— Зеленая.

— Как зеленая? Да она вовсе черная.

— Голубая.

— Вот как, голубая? Шляпа-то голубая? Совершенно белая.

— Нет не белая, а черная.

Ответивший так должен быть «наказан» дважды за слова «нет» и «черный». Или спрашивают так:

— Есть ли у тебя рога?

— Есть.

— Неужели есть?

— Имею.

— Так, стало быть, и хвост у тебя есть?

— Хвоста не имею.

— Хвоста нет, а рога есть, так кто же ты такой?

— Человек.

— Нет, не человек, а без хвоста животное с рогами.

— Нет, человек.

И отвечающий платит фант.

Указания к проведению: в эту игру лучше играть втроем, вчетвером. Важно соблюдать правила: тот, кто произнесет запретное слово, отдает фант. После диалога водящего со всеми участниками игры фанты разыгрываются и выбирается новый водящий.

**Воробей**

Играющие называются кустарниками или деревьями, например яблоня, дуб и т. д. Водящий начинает игру, он говорит: «Чив, чив, сидел воробей на малине, слетел воробей на яблоню». Яблоня подхватывает: «Чив, чив, сидел воробей на яблоне, слетел воробей на ...» и т. д.

Указания к проведению: минимальное количество играющих — 4 человека. Чем больше участников, тем интереснее игра. Необходимо помнить: разговор нужно вести быстро, за медлительность и рассеянность берется фант. Фанты разыгрываются обычным порядком.

**В птицы (вариант)**

Играющие садятся в кружок, каждый называется какой-нибудь птицей. Водящий начинает игру, он говорит: «Села». Другой спрашивает: «Где?» — «На веточке. Полетела». — «Кто полетела?» — «Канарейка». — «Куда полетела?» — «К жаворонку».

Играющий жаворонка начинает диалог сначала: «Села...», а «канарейка» спрашивает.

Указания к проведению: в игре могут принять участие 3—4 человека. Правило одно: если игрок прослушает свое название, с него берут фант. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест. Игры этого типа полезно предлагать детям с рассеянным вниманием.

**В садовника (вариант)**

Каждый играющий называется каким-нибудь цветком. Водящий, выбранный по жребию, начинает диалог:

Я садовником родился,

Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели,

Кроме... розы— раз, два, три!

После этих слов роза должна быстро вступить в диалог с садовником: «Я!» — «В чем дело?» — «Влюблена». — «В кого?» — «В тюльпан — раз, два, три!»

Игра продолжается.

**Тарелка кружится.**

(вариант)

Играющие выбирают себе названия цветов. Кто-нибудь из них начинает игру — раскручивает тарелку на ребре. Водящий вызывает любой цветок, тот должен быстро отозваться, пока тарелка не упала, и «подкрутить» ее. Он становится водящим, игра продолжается.

Указания к проведению: варианты «В садовника», «Тарелка кружится» требуют большой сосредоточенности внимания. Проходят интереснее, если в них участвуют более 4 человек. Следует соблюдать правило: вступать в диалог сразу после слов «раз, два, три» («В садовника»). Кто зазевался, платит фант. Взрослые должны показать детям, как в диалоге можно менять темп речи, отвлекая этим играющих и провоцируя их на ошибки. В игре с тарелкой фант платит тот, кто не успел ее раскрутить (тарелка упала).

**Молчанка**

Перед началом игры все участники произносят приговорку:

Первенчики, червенчики,

Летали голубенчики,

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок —

Молчок!

Можно также использовать другие приговорки:

Чок, чок,

Зубы на крючок,

А язык на полочку,

Молчок!

Чок, чок,

Зубы на крючок,

Кто заговорит,

Тому щелчок!

Кони, кони, мои кони.

Мы сидели на балконе,

Чай пили, чашки били,

По-турецки говорили:

Чаб-чаллби, чаб-чаллби!

Прилетели журавли

И сказали всем: «Замри!»

А кто первый отомрет,

Тот получит шишку в лоб.

Не смеяться, не болтать,

А солдатиком стоять!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Водящий старается рассмешить играющих мимикой и жестами, смешными словами, прибаутками. Если кто-то рассмеется или произнесет хоть одно слово, платит водящему фант.

Указания к проведению: водящему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Разыгрывать фанты можно сразу после того, как кто-нибудь засмеется или заговорит. Это снимает напряжение, возникающее в ходе игры.

**Чепуха**

Играющие выбирают водящего, он отходит в сторону. Каждый загадывает какой-либо предмет, например башенный кран, самолет и т. д. Подходит водящий. Он должен назвать такое действие, которое могло случиться с загаданным предметом. Водящий задает вопросы, игроки отвечают.

— Чем ты сегодня умывался?

— Башенным краном.

— На чем летал?

— На облаках.

— Что ты сегодня утром съел?

— Самолет.

Тот играющий, чей ответ в большей степени под- ходит к вопросу, становится водящим.

Указания к проведению: игру можно проводить и дома, и во время прогулки, путешествия. Важно соблюдать правила: играющие могут отвечать только загаданным словом, водящему нельзя повторять один и тот же вопрос. В первое время именно подбор вопросов вызывает у детей затруднение, поэтому взрослые должны предлагать различные образцы. Игра требует находчивости, развивает у детей чувство юмора.

**Кухня.**

(вариант)

Играющие выбирают себе имя, соответствующее кухонной утвари, например тарелка, вилка, нож и т. д. Водящий начинает задавать вопросы, а игроки должны отвечать только загаданным именем: «Что у тебя на носу?» — «Тарелка». — «Что на лице?» — «Тарелка». — «На чем сидите?» — «На тарелке» и т. п.

Указания к проведению: участников игры должно быть не менее 4 человек. Правило такое: если спрашивающий засмеется или скажет лишнее, то с него берут фант. Шутливые вопросы водящего делают игру более интересной.

**«Но зато я.»**

Играющие становятся в круг и перебрасываются мячиком (шариком) или платком, свернутым в узелок. Бросающий говорит какую-либо фразу о себе, которая начинается со слов: «Я не ...». Отвечающий, ловя мяч, должен ответить: «Но зато я...». Например: «Я не забываю чистить зубы по утрам». — «Но зато я не мою руки перед едой». Игрок, не успевший ответить или не поймавший мяч, платит фант.

Указания к проведению: в игре участвуют не менее 3 человек. Все фразы произносятся тоном добродушной шутки. Родители имеют возможность посмеяться вместе с детьми над их недостатками. Доброжелательный смех партнеров по игре действует сильнее, чем замечания, наказания.

**Первый слог**

Играющие образуют круг и перекидывают друг другу мяч или платок, завязанный узелком. Бросающий говорит первый слог какого-нибудь слова, а ловящий должен назвать второй слог. Можно подбирать слова и с большим количеством слогов.

Указание к проведению: в эту игру можно играть и вдвоем. Важно соблюдать правило: если кто-либо из играющих повторяет слово, уже названное ранее, платит фант. До начала игры договариваются о том, как будут составлять слова (из двух или трех слогов).

### Игры-прятки

**Холодно - горячо**

Один из играющих выходит, другие прячут предмет где-нибудь тут же в комнате.

Затем приглашают водящего и предлагают найти спрятанную вещь. Во время поиска игроки предупреждают водящего: «тепло», «горячо», если он приближается к предмету; «холодно», если удаляется от него.

Предупреждать можно не только словами: тихой или громкой игрой на фортепьяно, звоном колокольчика. Когда вещь найдена, выбирается новый водящий.

**Иголку искать**

(вариант)

Водящий, выбранный по жребию, ищет спрятанную иголку. Чтобы облегчить поиск, один из игроков звонит в колокольчик: громче, когда водящий приближается к иголке, тише, когда он от нее удаляется.

Нашедший иголку получает право прятать ее для следующей игры, а прятавший ранее становится водящим.

Указания к проведению: в эту игру можно играть вдвоем, втроем и т. д. Она проводится, как правило, дома. Малыши с удовольствием будут искать игрушки. Прятать их лучше каждый раз на новом месте, которое легко обозначить словом, нетрудно найти. Игра не только забавляет участников, у детей можно развивать пространственные представления и их словесные обозначения. Если вы в пути, например едете в поезде, и хотите занять ребенка интересной игрой, можно прятать предмет (конфетку, носовой платок) в одежде друг друга. Когда играющих двое, прячут и ищут вещь по очереди.

### Игра с выбором

**Камешек**

Играющие садятся в ряд, ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Водящий с камешком в руках обходит всех и делает вид, что кладет камешек в ладони каждому. Одному из игроков он действительно кладет камешек, затем отходит в сторону и зовет: «Камешек, ко мне!» Тот, у кого камешек, подбегает и показывает. Теперь он будет водящим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут задержать игрока. В этом случае водящий не меняется.

В наши дни эта игра известна под названием «Кольцо-мальцо». Водящий зовет игрока так: «Кольцо-мальцо, выйди на крыльцо!»

Указания к проведению: минимальное количество участников — 4 человека. Водящий должен стараться положить камешек незаметно, чтобы никто не видел, у кого он. Важно помнить правило: игрок с камешком не должен выходить раньше слов «Камешек, ко мне!»

Взрослые могут создавать забавные ситуации в игре: папа старается задержать маму, в то время как камешек находится у младшего сынишки. Это обычно вызывает восторг у детей.

### Игры-соревнования

**Король в плену**

Двое играющих поочередно кладут руку на руку партнера, считая до девяти, затем наиболее быстрый игрок хватает медлительного и говорит: «Король в плену».

Указания к проведению: количество игроков всегда постоянно — 2 человека. Необходимо соблюдать правила: нельзя задерживать руку партнера, нельзя класть обе руки подряд. Чтобы играть было интереснее, можно изменять темп счета, то ускоряя, то замедляя его.

**В цапки**

Водящий вытягивает вперед руку ладонью вниз. Каждый игрок ставит под ладонь свой указательный палец. Водящий говорит:

Под моею крышей

Собралися мыши,

Заяц, белка, жаба

Цап!

Или:

Под моею крышей

Жили-были мыши.

Чижик, котик, жаба

Цап!

Или:

На горе стояли зайцы

и кричали: «Прячьте пальцы!»

Цап!

При последнем слове все должны быстро убрать пальцы. Чей палец схвачен, тот выбывает из игры.

Указания к проведению: в эту игру можно играть вдвоем, втроем, вчетвером. Вначале лучше играть вдвоем с ребенком. Водящим должен быть взрослый. Он показывает, как можно изменить темп приговорки, чтобы отвлечь играющих, перехитрить их. Когда ребенок освоится в парной игре, можно увеличить количество участников. Игра развивает быстроту реакции у детей.

**Береги руки**

Играющие сидят или стоят по кругу, вытянув руки перед собой ладонями вверх. Водящий стоит в центре. По сигналу «Берегите руки!» он старается коснуться ладони одного из игроков. Все должны быстро спрятать руки. Если водящему удается осалить кого- то из игроков, тот становится водящим. Игра повторяется.

Указания к проведению: чем больше участников игры, тем интереснее она проходит. Перед началом игроков предупреждают, что нельзя все время прятать руки. Водящий должен двигаться в различных направлениях, совершая обманные действия. Взрослые дают образец такого проведения игры. Игру можно усложнить, выбрав двух водящих.

**В ушки**

Двое играющих становятся друг против друга и поднимают согнутые в локтях руки так, чтобы ладони одного были обращены к ладоням другого. Ударяют в ладоши и приговаривают:

Мама била, била, била

И все папе доложила.

Папа бил, бил, бил

И все бабе доложил.

Баба била, била, била

И все деду доложила.

Дед бил, бил, бил

И все сестрам доложил.

Сестры били, били, били

И все братьям доложили.

Братья били, били, били

И в кадушку закатили,

А в кадушке две лягушки.

Закрывай скорее ушки!

При последних словах играющие должны быстро прикрыть ладонями свои уши. Побеждает тот, кто сделает это первым.

Указания к проведению: это парная игра. От игроков требуется не только быстрота реакции, но и внимание. В ладоши они ударяют в такт песни-приговорки, в конце которой можно изменять темп. «В ушки» играют и с двумя детьми: один наблюдает, а затем занимает место проигравшего.

**Ладошки**

Двое играющих садятся друг против друга и поднимают согнутые в локтях руки так, чтобы ладони одного были обращены к ладоням другого. Один из игроков, по уговору, держит свои руки неподвижно, другой же хлопает в ладоши, потом ударяет правой ладонью по левой ладони партнера, опять хлопает в ладоши, затем левой ладонью по правой партнера до тех пор, пока не промахнется (или ошибется). Затем игроки меняются ролями.

**Перевертышки**

(вариант)

Игроки, постоянно чередуя хлопки в ладоши и удары ладонью о ладонь партнера, приговаривают:

О чки, чки, чки,

Огуречечки!

Ложки, плошки, поварешки,

Перевертушки!

Или:

Огуречики соленые,

Московские, зеленые.

Ложки, плошки, поварешки,

Перевертушки!

При последнем слове играющие прыжком поворачиваются вокруг себя и, на каком бы месте не остановились, повторяют игровой припев, так же чередуя хлопки и удары ладоней о ладони. Поворачиваются до тех пор, пока не займут первоначальное положение.

Указания к проведению: это игра парная. В ней можно использовать различные приговорки, многие сочиняют сами ребята. В начале игра проводится в медленном темпе. Когда навыки детей совершенствуются, темп увеличивается.

**Крестики**

На листе бумаги или на доске чертят прямоугольник, разлиновывают его на две колонки клеточек. Двое играющих договариваются, кто на какой половине будет играть. Затем один из игроков зажимает в руке камешек и предлагает другому отгадать, в какой руке он спрятан. Если партнер отгадал, то он ставит на своей стороне в верхней клетке крестик. Если не отгадал, то крестик на своей стороне ставит другой игрок. Выигрывает тот, кто раньше заполнит свою половину крестиками.

**В трубочисты**

(вариант)

Прямоугольник расчерчивают на два ряда клеточек (по 9 в каждом). Если игрок не угадает, в какой руке камешек, в его клетку ставят букву т, потом — р, у, б и т. д. («трубочист»). Если угадает, то букву ставят в клетку партнера, а угадавший прячет камешек. Игра оканчивается, когда у кого-нибудь будет вписано все слово.

**Крестики-нолики (вариант)**

Квадрат делят на девять клеточек. Один из играющих ставит крестики, другой — нолики (по договоренности). По жребию определяют, кто начинает игру. Поставивший три своих значка в ряд по диагональной или вертикальной линии перечеркивает их и выигрывает.

Указания к проведению: в основном эти игры парные. Но игра «В трубочисты» может собрать и несколько участников. Тогда для каждого прибавляют ряд клеточек, и камешек прячут по очереди.

В игре «Крестики-нолики» взрослые дают детям образец, как разместить значки, чтобы выиграть. Сложность последнего варианта заключается в том, что, располагая значки в ряд, нужно препятствовать партнеру разместить его значки.

**Перышко**

Играющие, взявшись за руки, становятся в кружок или садятся вокруг стола. Подбросив вверх перышко (пушинку), дуют так, чтобы оно все время поддерживалось в воздухе, не падая. Если дунуть слишком сильно, перышко удаляется и им трудно управлять; если дуть слабо, перышко упадет и игра остановится. Смысл игры в том, чтобы направить перышко на кого- либо из товарищей: если оно упадет на игрока, он должен платить фант.

Указания к проведению: играть можно вдвоем, втроем, вчетвером. Кружок должен быть небольшим, чтобы дети дули на перышко не напрягаясь. Нельзя разнимать руки во время игры.

**Малечина-калечина**

Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по небольшой палочке и произносят:

Малечина-калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До зимнего?

После слов «до зимнего» играющие ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Водящий считает: «Раз, два, три... десять!» Выигрывает тот, кто дольше продержал палочку.

Указания к проведению: соревноваться могут 2 или 3 игрока. Они должны встать подальше друг от друга, чтобы было удобнее удерживать равновесие палочки. Водящий может давать разные задания: играющие, не выпуская палочку, должны ходить, приседать, поворачиваться.

**Углы**

Четверо играющих размещаются по углам, пятый (водящий) — в середине. Игроки начинают меняться местами, а водящий старается занять оставленный угол, и если ему это удастся, то прозевавший свой угол становится в середину — теперь водит он.

**Ключи (вариант)**

Водящий подходит к каждому из игроков, стоящих по углам, и спрашивает: «Дяденька (тетенька), у тебя ключи?» Тот, указывая на соседа, отвечает: «Вон там поищи!» Или: «Посредине поищи!»

Ищущий ключи отходит на середину, а игроки в это время меняются местами.

**Мышка (вариант)**

Игроки — мышки — встают по углам. Водящий — кот — подходит к каждому и говорит: «Мышка, продай угол!» Ему отвечают: «Не продам, повернись задом». Игроки в это время перебегают из одного угла в другой, а водящий старается захватить чей-нибудь угол. Мышка, потерявшая норку, становится котом.

Указания к проведению: в игре принимают участие 5 человек. Если она проводится в помещении, нужно предусмотреть, где игроки могли бы делать небольшие перебежки. В помещении углы можно обозначить стульями или другими предметами, на площадке — нарисованными на земле кругами. Угол, норку занимает тот, кто первым попал туда. Последний вариант «Мышки» лучше предлагать малышам. Образы кота и мышек вызывают у них интерес и делают игру более занимательной.

### Игры с подражанием

**Мартышки**

С помощью жребия выбирают водящего. Он показывает множество забавных движений. Остальные (мартышки), сидящие напротив него, должны в точности воспроизвести их. Если кто-то из играющих повторит движение неверно или пропустит его по рассеянности, платит фант.

**Стуколка (вариант)**

Играющие садятся за стол, положив на него руки. Водящий говорит: «Стучать» — все начинают пальцами стучать по столу; «Спокойно» — прекращают стучать и кладут руки на стол; «Вверх» — поднимают пальцы над столом; «Вниз» — прячут под стол. Водящий делает движения, которые называет 4—5 раз, затем начинает путать, называя одни, а показывая другие. Играющие же должны выполнять названные движения. Кто ошибается — платит фант.

**Почта (вариант)**

По жребию выбирают водящего. Игра начинается его перекличкой с игроками: «Динь, динь, динь!» — «Кто там?» — «Почта!» — «Откуда?» — «Из города...» — «А что в городе делают?»

Водящий может сказать, что в городе танцуют, прыгают, смеются и т. д. Все игроки должны делать то, что сказал водящий. Тот, кто неверно выполняет задание, платит фант.

Указания к проведению: в этих играх могут принимать участие 3—5 человек (один взрослый с детьми или вся семья). Забавные задания, их быстрая смена вызывают восторг у детей. Эти игры развивают у них внимание, быстроту реакции. Правило одно: точно повторять действия водящего. Игра заканчивается, когда все играющие заплатят фанты. Фанты можно разыгрывать по ходу игры (3—4 фанта) или в конце.

### ****Игры-загадки для детей****

**В шепоток**

Жеребьевкой выбирают водящего. Ему завязывают глаза и ставят к порогу. К нему подходит один играющий и шепчет что-нибудь на ухо. Водящий должен отгадать, кто это.

Указания к проведению: минимальное количество участников игры — 3 — 4 человека. Игроки могут шептать смешные слова, чтобы отвлечь водящего, рассмешить его. Если он не узнал игрока, ему шепчут по очереди все остальные. Водящим становится тот, чей шепоток угадали.

**Угады**

Водящего просят закрыть глаза (выйти за дверь). Спрятав какую-нибудь вещь в руках одного из играющих, водящему предлагают открыть глаза (войти) и поискать спрятанный предмет. Он подходит к каждому, старается по выражению лица узнать, у кого вещь. Игрок, которого водящий разгадает, занимает его место.

Указания к проведению: в игре могут участвовать 3 — 4 человека. Правила: водящий делает только один выбор, если не угадал, вещь перепрятывают, а он опять ищет. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест.

**Молчаливое собрание**

Играющие садятся в круг. В этой игре нет водящего. Каждый говорит соседу что-либо на ухо (например, «Кошка» или «Стирать белье»), затем игроки по очереди встают и изображают мимикой сказанное соседом. Остальные должны угадывать. За смех при этом платят фант.

**Задуманное действие (вариант)**

Один из играющих, выбранный жребием, выходит из комнаты. Остальные задумывают, что он должен будет исполнить, например: «поглядеться в зеркало», «почистить зубы», «вымести комнату» и т. п. Водящего вызывают и предлагают ему подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается угадать и изобразить задуманное действие.

Указания к проведению: в этой игре дети учатся передавать выразительными движениями свои впечатления о различных жизненных ситуациях. Необходимо загадывать действия, которые они знают и могут легко изобразить. Водящий до тех пор изображает заданное ему слово или действие, пока все не догадаются («Молчаливое собрание») или пока он сам не догадается («Задуманное действие»). Игра заканчивается, когда все побывают в роли водящего и загадывающих. «Молчаливое собрание» завершается разыгрыванием фантов.

**Узнай, кто**

Один из играющих подкрадывается к водящему и закрывает ему глаза. Водящий должен на ощупь узнать, кто закрыл ему глаза, и назвать его по имени.

Указания к проведению: водящий находится в этой роли, пока не узнает кого-нибудь из играющих, который и становится водящим. Взрослые могут создавать забавные ситуации: меняться деталями одежды (домашний фартук у папы), нарочито не узнавать игроков.

**Жгуты**

Водящий, выбранный с помощью считалки, отворачивается от игроков, одну руку закладывает за спину ладонью вверх. Каждый из играющих ударяет его слегка пальцами по ладони. Если водящий угадал, кто ударял, угаданный заменяет его.

**Корчага (вариант)**

Жеребьевкой выбираются корчага и водящий. Корчагу накрывают платком и сажают в середине круга, образуемого остальными. Водящий по секрету от корчаги дает всем играющим название: птичка, цветок и т. п. Затем он встает возле корчаги и называет по очереди каждого из игроков, произнося его новое имя. Вызванный подходит к сидящему, слегка ударяет его рукой и, возвратившись на место, хлопает в ладоши. После этого водящий снимает платок и спрашивает корчагу, кто его ударил. Если тот угадает, на его место садится угаданный, если нет, игра продолжается.

**Нос (вариант)**

Участники садятся друг за другом, водящий — впереди. Второй игрок закрывает ему глаза, кто-ни- будь выходит из ряда и, подергав водящего за нос, садится на место. Водящий должен найти «обидчика». Если он укажет на другого, то его за нос отводят на прежнее место, и игра повторяется. Если отгадает, на его место садится другой.

**Слепая курица (вариант)**

Из играющих с помощью жребия выбирают слепую курицу и чулок. Остальные изображают краски и шепотом сообщают название красок чулку. Краски становятся в ряд, чулок со слепой курицей — перед ними. Затем чулок закрывает руками глаза слепой курице и называет какую-нибудь краску. Вызванная краска слегка щелкает слепую курицу по носу и становится на место. Чулок открывает ей глаза и спрашивает, кто ее щелкнул. Если курица отгадает, то щелкнувший меняется с ней местами. Краски изменяют свои названия, игра продолжается. Если слепая курица ошиблась, то продолжает водить.

Указания к проведению: эти игры интересны и с малым (4 человека), и с большим составом участников. Следует соблюдать правила: ударяет (дергает за нос, щелкает) только один играющий, нельзя допускать грубости. Хорошо, если все участники игры побывают в роли водящего.

**Сокровищница**

Водящий заготавливает различные предметы и вносит их в закрытой корзиночке-«сокровищнице». Он предлагает всем участникам игры на ощупь, не глядя, угадать предметы. Корзиночка передается всем играющим, и каждый пытается определить, что в ней. Кто не угадает, платит фант.

Указания к проведению: количество предметов подбирается по числу участников игры. Предметы угадываются только на ощупь. Среди них можно приготовить такие, которые вызывают самые неожиданные ощущения: мокрая перчатки, щетка и т. п. После угадывания разыгрываются фанты.

**Угадай-ка**

Один из играющих, выбранный жеребьевкой, загадывает слово, обозначающее любой известный всем предмет. Другие должны его угадать, задав несколько вопросов водящему, на которые тот отвечает только «да» или «нет».

Указания к проведению: в игре участвуют не более 2—3 человек. Можно оговорить количество вопросов, задаваемых водящему. Водящий не может отвечать «не знаю». Новым водящим становится тот, кто быстрее всех угадал задуманное слово. Дошкольникам лучше загадывать предметы, находящиеся в комнате.

**Летает — не летает**

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, водящий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и различные предметы. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Если назван нелетающий предмет, пальцы поднимать не следует. Кто ошибся, платит фант.

Можно играть и так: участники становятся в круг и при назывании летающего предмета все подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, стоят на месте.

Указания к проведению: от водящего зависит, насколько игра будет интересной. В начале игры лучше эту роль брать на себя взрослым, чтобы показать образец «заданий»: чередовать летающие и нелетающие предметы, стараясь запутать участников игры, например: голубь, ракета, Карлсон, утюг, обезьяна и т. п. Водящий должен поднимать пальцы, когда назван и летающий предмет, и нелетающий. Это помогает развивать у детей внимание, воспитывает выдержку.

### Игры в камешки с детьми

**Жары**

Перед игрой участники по взаимному согласию или считалке устанавливают, кому за кем бросать камешки. Затем садятся в кружок у стола, у каждого свои камешки. Первый игрок берет в руки пять камешков, один подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. И пока камешек летит, нужно успеть коснуться пальцами одного из лежащих на столе камешков. Если несколько камешков лежат вместе, можно коснуться их одновременно и успеть поймать падающий камешек. Камешки, которых коснулся играющий, откладывают в сторону. Затем к игре приступает второй участник.

**Верты (вариант)**

Рассыпанные камешки нужно перевернуть или сдвинуть с места.

**Мостик**

Участники игры кладут в ряд близко друг к другу по четыре камешка. Пятый камешек бросают вверх, быстро берут со стола четыре камешка и ловят пятый.

**Из рук в руки (вариант)**

Нужно взять со стола как можно больше камешков и, прежде чем поймать брошенный камешек, переложить их в другую руку.

**Грудка**

Первый игрок берет в правую руку пять камешков. Один бросает вверх, а четыре грудкой кладет на стол и той же рукой ловит брошенный камешек. Затем снова подбрасывает вверх камешек, быстро берет лежащие на столе четыре камешка и ловит брошенный. Игра заканчивается, когда все играющие выполнят фигуру.

**На подолик**

Первый играющий рассыпает на столе четыре камешка, пятый подбрасывает вверх. Прежде чем поймать брошенный камешек, нужно успеть взять один камешек со стола и переложить на колени (подол платья). Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не переложат все свои камешки на колени.

**Через реку (вариант)**

Камешек бросают из-под левой, вытянутой вперед руки.

**Мены**

Четыре камешка игрок рассыпает на столе, пятый бросает вверх. Нужно быстро взять один из лежащих камешков и успеть поймать брошенный. Один из двух камешков снова бросают вверх, а второй быстро кладут на стол; вместо него нужно взять следующий и поймать брошенный. Игра заканчивается, когда играющие обменяют все камешки.

**Одиночка**

Участник игры берет пять камешков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. Быстро берет со стола один камешек и ловит брошенный. Игру повторяют несколько раз, пока не соберут со стола все камешки.

**Двойка**

Игрок держит пять камешков в руке. Один из них бросает вверх, два камешка быстро кладет на стол и ловит брошенный вверх. В руке остается три камешка. Играющий еще раз бросает один камешек вверх, а два оставшихся кладет на стол и ловит тот, который бросил. В третий раз камешек подбрасывается вверх, а со стола нужно успеть взять два камешка и поймать брошенный. В четвертый раз при подбрасывании надо успеть взять оставшиеся два камешка.

**Тройки**

Первый игрок держит в руке пять камешков, один подбрасывает вверх, а четыре кладет на стол, но так, чтобы три лежали вместе, а один отдельно, и ловит камешек, брошенный вверх. Еще раз подбрасывает камешек вверх. Прежде чем поймать его, нужно сначала успеть взять три камешка со стола. И снова игрок подбрасывает камешек вверх, быстро берет со стола оставшийся камешек и ловит брошенный. Затем то же самое проделывают другие игроки, соревнуясь в ловкости.

**Чет и нечет**

Один из играющих берет в горсть несколько камешков, бросает их вверх и, повернув руку ладонью вниз, ловит камешки. Прикрыв пойманные камешки другой рукой, спрашивает: «Чет или нечет?» Кто не угадал, платит фант. Тот, кто отдал все свои фанты, выходит из игры. В конце игры фанты разыгрываются.

**Царапки**

Для этой игры нужно 40 камешков. Все камешки, кроме одного, кладут на кон (место, где проходит игра). Первый игрок подбрасывает один камешек и, прежде чем поймать его, быстро берет с кона столько камешков, сколько успеет, и ловит брошенный. Поймав его, играющий откладывает в сторону все камешки, кроме одного, снова подбрасывает один камешек и, пока он летит, опять берет с кона камешки.

Если играющий не поймал брошенный вверх камешек, игру начинает второй игрок. Кто больше поднимет камешков, тот и считается победителем.

Указания к проведению: играть можно вдвоем или небольшой группой. Лучше брать камешки величиной с лесной орех, круглой или овальной формы, с гладкой поверхностью (их удобно взять в руку, легко рассыпать на столе). Можно использовать желуди, а иногда и монетки. Эти игры увлекательны и полезны, воспитывают внимание, сосредоточенность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координацию движений. Такие игры закрепляют у детей навыки количественного счета.