## ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

*Внимание — один из важнейших познавательных процессов. Оно обеспечивает наиболее эффективное восприятие информации.*

*Внимание детей дошкольного возраста неустойчиво: ребенок не может сохранять сосредоточенность более 7—10 минут, быстро переключается на новый, более яркий раздражитель. Поэтому игры, направленные на активизацию этого процесса, не следует делать долгими, а раздражители должны часто сменять друг друга. Водящий может нарочно усыплять внимание детей, чтобы потом резко включить их в игру, таким образом тренируя малышей быстро переключаться.*

*Хорошо развитое внимание подразумевает быструю и правильную реакцию на раздражитель. Игры, способствующие тренировке реакции, тоже включены в этот раздел.*

### ТРИ, ТРИНАДЦАТЬ, ТРИДЦАТЬ

**Ход игры.** Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук. Водящий стоит перед ними. Если он говорит «три», — все игроки должны поднять руки в стороны, при слове «тринадцать» — вверх, при слове «тридцать» — на пояс (можно придумать и другие движения).

Водящий называет любое из трех перечисленных чисел. Игроки должны быстро выполнять соответствующие движения. Тот, кто допустил ошибку, отходит на шаг назад и там продолжает игру. Выигрывает тот, кто дольше всех останется на исходной позиции.

**Условия. 1.** Если игрок сделает хотя бы попытку к неправильному движению, он получает штрафное очко — отходит назад. 2. Водящий имеет право растягивать слова, например: «Три-и-и...» — играющим нужно внимательно следить за окончанием слова.

### ХЛОПКИ

Играют 8—12 человек.

**Ход игры.** Игроки становятся в круг. Каждый получает порядковый номер. Все начинают ритмично хлопать: два раза в ладоши, два — по коленям. Первый игрок на хлопки в ладоши повторяет свой номер «один-один», а на хлопки по коленям называет номер любого другого игрока, например, «три-три». Третий игрок, услышав свой номер, на хлопки в ладоши повторяет свой номер, а на хлопки по коленям — номер любого другого игрока.

**Условия. 1.** Игрок, не успевший назвать свой номер, выходит из игры. 2. Игрок, назвавший номер того, кто уже вышел, тоже выходит.

Побеждают два последних оставшихся игрока.

## ЛЕВЫЙ БЕРЕГ ЖЕЛТОЙ РЕКИ

Играют 5—7 человек.

**Ход игры.** Игроки садятся в круг. Водящий говорит: «Завтра я поеду на левый берег Желтой реки. Там модно носить...» — и называет какую-нибудь деталь одежды своего соседа слева. Потом спрашивает у него: «А ты поедешь со мной на левый берег Желтой реки? Что там модно носить?» Тот быстро, не задумываясь, отвечает: «Поеду. Там сейчас модно...» — и называет деталь одежды своего соседа слева. Если он назвал одежду верно, водящий говорит: «Да, ты поедешь на левый берег Желтой реки». Если игрок ошибается, то ему говорят, что он не поедет. Потом водящий задает те же вопросы другим игрокам.

**Условие.** Игроки должны отвечать на вопросы быстро, не разглядывая соседа подолгу.

## ЧАСЫ

Играют 10—15 человек.

**Инвентарь**. Скакалка.

**Ход игры.** Все игроки хором произносят: «Тик-так, тик-так». Двое из них в том же ритме вертят скакалку, остальные выстраиваются в очередь. Первый игрок прыгает через скакалку один раз, второй — два, третий — три и т. д.

Если игрок ошибется в счете или собьется при прыжках, то он должен заменить одного из тех, кто держит скакалку. В этом случае счет начнется сначала. Задача игроков — прыгать как можно дольше, не сбиваясь.

## КОРЗИНА С ФРУКТАМИ

Играют 10 и более человек.

**Ход игры.** Игроки садятся в круг. Водящий обходит всех и спрашивает, как они себя назвали или сам дает каждому названия фруктов.

Затем он садится в центре круга и начинает игру: «Когда я шел по саду, увидел деревья с прекрасными яблоками и грушами». Услышав названия своих фруктов, игроки меняются местами. В этот момент водящий пытается занять место одного из них. Если ему это удается, игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Когда в рассказе встречаются слова «корзина с фруктами», все игроки поворачиваются кругом.

## КТО СЕБЯ УЗНАЕТ

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Игроки становятся в ряд. Водящий подает команды, например: «Те, чье имя кончается на «-ша», хлопните в ладоши» или «У кого есть синий цвет в одежде, повернитесь кругом». Дети, узнавшие свои приметы, выполняют команду. Если игрок не выполнил команду вовремя или выполнил, когда не следовало, то он делает шаг назад. Побеждают те, кто остались на своем месте.

**Правило.** Если игрок начал выполнять неправильное движение, то он отходит назад.

## СВИСТОК-ПОВОРОТ

Играют 5—10 человек.

**Инвентарь.** Свисток.

**Ход игры.** Дети становятся в затылок друг другу взяв стоящего перед собой за талию, и быстро идут по прямой. Водящий подает свистком сигналы: один свисток — поворот направо, два свистка — налево. По сигналу передний игрок поворачивает в нужную сторону. Если он ошибется, то должен занять место в хвосте колонны, а «паровоз» ведет дальше следующий игрок.

## СВИСТОК-КРУГОМ

Играют семь и более человек.

**Инвентарь.** Свисток.

**Ход игры.** Игроки становятся в круг и бегут друг за другом. Водящий подает сигналы свистком. По сигналу все поворачиваются и двигаются в другую сторону. Если один из детей не успел развернуться, он выходит из игры.

## ВОЛНА

Играют семь и более человек.

**Ход игры.** Игроки садятся в ряд. Крайний правый игрок правую, а левый — левую руку кладут на свое колено, остальные — на колени соседей. Один из крайних игроков хлопает рукой по колену. Вслед за ним все должны хлопать руками один за другим так, как они лежат, — волной. Если игрок хлопнет не вовремя или пропустит свою очередь, он убирает руку и во время следующей волны вместо хлопка должен назвать свое имя.

Победителями считаются те, кто ни разу не ошибся.

## ГДЕ СВИСТОК?

Играют десять и более человек.

**Инвентарь.** Свисток.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Остальные игроки становятся вокруг него очень плотным кольцом. У одного из них свисток. Дети начинают передавать его друг другу за спинами. Время от времени, когда водящий отворачивается, кто-нибудь из игроков свистит. Задача водящего — указать игрока, в руках у которого свисток. Если он угадывает, этот игрок занимает его место.

**Правило.** Если водящий указал на игрока, **у** которого свисток, игрок не имеет права его передавать, а его соседи не должны принимать.

## ШЕРЛОК ХОЛМС

Играют 15—20 человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий — «Шерлок Холмс». Он на время выходит. Остальные участники выбирают главаря мафии. Его задача — показывать действия (хлопать в ладоши, смеяться, прыгать и т. п.), а остальные должны их повторять. Задача «Шерлока Холмса» — наблюдать за игроками и стараться угадать, кто из них главарь, которому подражают все остальные. Главарь же старается показывать новое движение так, чтобы водящий этого не видел.

Если «Шерлок Холмс» угадал, то главарь занимает его место.

## КАРЛИКИ И ВЕЛИКАНЫ

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Участники становятся в круг, водящий в центре. Когда он говорит «карлики», все должны сесть на корточки, а когда скажет «великаны», детям нужно встать и **поднять руки.** Если игрок ошибается, он выходит из игры. Побеждает тот, кто останется последним.

**Правило.** Водящий может растягивать слова.

## И МЫ!

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Водящий рассказывает историю, делая паузы, во время которых игроки должны вставлять: «И мы!» — там, где это нужно, например: «Пошел я однажды в лес (пауза). Смотрю: в кустах медведь ест малину (пауза). Я как закричу (пауза)! Медведь как зарычит (пауза) да как побежит (пауза)! И я дальше пошел (пауза). Смотрю: дятел сидит на сосне и головой об нее стучит (пауза). Я как свистну (пауза)! Дятел испугался и улетел (пауза).

Поняв правила, дети сами смогут придумывать истории и играть друг с другом.

## КТО ЛЕТАЕТ?

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Участники становятся в шеренгу. Водящий называет слова. Если они обозначают предметы или животных, которые могут летать, игроки хлопают в ладоши. Игрок, который хлопнет не вовремя или не хлопнет, когда нужно, делает шаг назад. Побеждает тот, кто остался на своем месте.

## БЕЛКИ, ЗАЙЦЫ, МЫШИ

Играют три команды по 5—7 человек.

**Ход игры.** Игроки делятся на три команды — «белки», «зайцы» и «мыши». Один или два игрока, не вошедшие в команду, становятся «Охотничьими собаками». На расстоянии 5 м кладут три обруча — домики зверушек. Посередине между ними еще один — дом «собак». Водящий дает команду, например: «Белки — мыши!» Названные команды должны поменяться домиками. В это время «собаки» их ловят. Пойманных игроков они ведут в свой дом. Если кто-то хочет их выручить, то во время перемены домика он может подбежать и прикоснуться к ним, тогда они считаются свободными.

Водящий может подать и такой сигнал: «Мыши — белки — зайцы», тогда все три команды должны поменяться домиками, причем игроки должны следить, чтобы не оказаться в чужой команде.

## ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ТОК

Играют семь и более человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Он и остальные участники становятся в круг. Каждый из них держит левую руку ладошкой вверх, а правую кладет на ладошку соседа. Водящий хлопает одной из ладошек по руке соседа и говорит: «Ток!» Игрок передает «электроимпульс» следующему, тот дальше и т. д. В это время водящий может «пустить ток» еще раз в ту же сторону или в противоположную. Задача игроков — не допустить ошибки и не прервать передачу тока. Если кто-нибудь ошибается, он выходит из игры.

## КОЛЕЧКО

Играют десять и более человек.

**Инвентарь.** Веревка, концы которой связаны, надетое на нее кольцо.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Он становится в центре. Остальные участники образуют круг, взявшись обеими руками за веревку. Колечко находится в руке одного из них. Передвигая руки, игроки передают его друг другу, но так, чтобы не заметил водящий. Его задача — догадаться, у кого сейчас кольцо. Для того чтобы проверить догадку, он говорит одному из игроков: «Руки прочь!» Тот должен убрать руки с веревки. Если у него окажется кольцо, он сменяет водящего.

**Правила. 1.** Игроки имеют право отвлекать водящего, делая вид, что передают кольцо. 2. Новый водящий должен обернуться три раза вокруг своей оси, прежде чем начать искать колечко.

## ГОРЯЧИЕ РУКИ

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Остальные участники становятся в круг и вытягивают руки ладонями вверх. Водящий, который находится в центре круга, неожиданно пытается хлопнуть кого-нибудь по руке, тот должен успеть убрать ее. Если водящему это удается, он остается на своем месте. Если же игрок не успевает отдернуть руку, он становится водящим.

## ХИТРАЯ ЛИСА

Играют семь и более человек.

**Инвентарь.** Колечко или другой мелкий предмет.

**Ход игры.** Участники становятся в ряд. Водящий подходит к каждому из них, делая вид, что кладет ему в руку колечко. Одному из игроков он действительно передает его — этот игрок становится «хитрой лисой», которая до поры прячется. Когда водящий обойдет всех детей, они начинают ходить по комнате и трижды спрашивают: «Хитрая лиса, где ты?». «Лиса» делает то же самое, стараясь ничем не отличаться от остальных. Когда же вопрос прозвучит в третий раз, она выкрикивает: «Я здесь!» — и старается поймать кого-нибудь из игроков. «Лиса» выигрывает, если поймает хотя бы одного из детей. Когда игра возобновляется, водит тот игрок, который был «лисой».

## ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Остальные участники становятся в одну шеренгу. Водящий показывает какое-нибудь движение и говорит, что оно запрещенное — его нельзя выполнять. Потом под музыку делает различные танцевальные или гимнастические движения, и ему должны подражать все игроки. Время от времени он выполняет запрещенное движение. Те из игроков, которые повторили его, делают шаг назад. Побеждает тот, кто остался на месте.

**Правило.** Если игрок хотя бы попытался выполнить запретное движение, ошибка засчитывается, и он отходит назад.

# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ

*Восприятие — очень важный элемент процесса познания окружающего мира. С самого рождения, или даже раньше, ребенок способен воспринимать окружающий мир с помощью органов чувств, и только потом учится запоминать и анализировать полученную информацию.*

*Даже самые маленькие дети воспринимают яркие цвета, голоса, интонации, музыку, прикосновение и реагируют на них. Становясь старухе, они уже осознанно стремятся побольше увидеть, услышать, пощупать и попробовать на вкус. На этом этапе они уже могут обобщать полученную информацию и сознательно выражать свое отношение к тому, что воспринимают.*

*Возникает вопрос: а нужно ли развивать восприятие, ведь ребенок и так способен видеть, слышать, осязать? Можем ли мы добавить что-либо к тому, что дала природа?*

*Да, несомненно. Малышу нужно давать богатый материал для восприятия всеми органами чувств, расширяя опыт, знакомить его с новыми словами — названиями того, что он видит, слышит, осязает и т. д., предлагать описывать, а значит, и осмысливать свои ощущения.*

*В этом разделе предложены игры, развивающие зрительное, слуховое и осязательное восприятие. В процессе игры дети больше узнают о цвете, учатся воспринимать музыку, знакомятся со свойствами разных материалов. И для того, чтобы обогатить и расширить опыт малышей, взрослым, которые будут проводить эти игры, следует внимательно подбирать для них материалы.*

## ЭТО Я

Играют семь и более человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Он отворачивается от остальных игроков. По очереди они говорят: «Это я». Водящий должен по голосу определить, кто это сказал.

**Условия. 1.** Игроки могут попытаться изменить голос. 2. Один и тот же игрок не может говорить два раза подряд. 3. Водящий меняется через оговоренное число правильных ответов.

## МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЗООПАРК

Играют пять и более человек.

**Инвентарь.** Фортепиано или записи соответствующих мелодий (можно использовать музыкальную сказку С. Прокофьева «Петя и волк» или «Карнавал животных» Ш. К. Сен-Санса).

**Ход игры.** Дети идут по кругу. Звучат короткие отрывки мелодий разного темпа, тембра и настроения. Не прекращая движения, дети изображают животное, которому, по их мнению, соответствует каждая мелодия.

## ЧТО ЭТО?

Играет один или несколько человек.

**Инвентарь.** Мешочек, несколько мелких предметов разной формы, лучше неправильной.

**Ход игры.** Игроку завязывают глаза. Он опускает руку в мешочек, по очереди достает предметы, на ощупь угадывает, что это такое. Называет свойства предмета (твердый, гладкий, мягкий, шершавый), старается угадать, из какого материала сделан предмет. Потом то же делают другие игроки. Побеждает тот, кто правильно назовет наибольшее количество предметов и лучше опишет их свойства.

## ВОРОБУШКИ ПО ЗЕРНЫШКУ

Играют два человека или две команды по 3— 4 человека.

**Инвентарь.** Два мешочка, несколько видов пуговиц, бусин и т. п., различной формы и размера.

**Ход игры.** В мешочки кладется одинаковое количество пуговиц и бусин каждого вида. Игрокам предлагается на ощупь выбрать все предметы одного вида (если играют две команды, то дети по очереди ищут по одному виду пуговиц или бусин). Побеждает игрок или команда, которая быстрее справится с заданием.

# ЖИВАЯ ПАЛИТРА

Играют 10—20 человек.

**Инвентарь.** Таблички разных цветов и оттенков.

## 1. ЖРЕБИЙ

**Ход игры.** Каждый игрок с закрытыми глазами выбирает табличку, затем называется цвет, перечисляет предметы, для которых он характерен. Побеждает игрок, назвавший больше предметов.

## 2. РАДУГА

**Ход игры.** Пока водящий считает до десяти, семеро игроков с соответствующими табличками строятся в шеренгу, образуя радугу. На следующие десять счетов остальные игроки находят свое место в радуге. Игру можно проводить и с двумя командами, если использовать два одинаковых набора табличек.

## 3. ВРЕМЕНА ГОДА

**Ход игры.** Игрокам предлагается образовать палитру зимы (белый и все оттенки синего цвета), весны (оттенки зеленого и т. д.), лета и осени.

## 4. НАЙДИ БРАТЦЕВ

**Ход игры.** Выбирается водящий с табличкой любого цвета. Если это базовый цвет спектра, то водящий выбирает игроков с табличками тех цветов, которые образуются при смешении его цвета с другими. Если у водящего табличка производного цвета, то он выбирает игроков, цвета которых образовали его цвет.

Найденные «братцы» берут водящего за руки, а потом по тому же принципу ищут своих «братцев». В результате все игроки должны держаться за руки, образовав круг.

## 5. ЭТО МОЕ

**Ход игры.** Игроки становятся в одну шеренгу. Водящий называет предметы. Услышав название предмета своего цвета, игрок поднимает табличку и говорит: «Мое!». Если предмет может быть разных цветов, то поднимают таблички несколько игроков, например, при слове «яблоко» — зеленую, желтую и красную, а при слове «автомобиль» — все. Если игрок ошибается — не поднимает табличку вовремя или поднимает, когда назван предмет не его цвета, то он делает шаг назад. Побеждает игрок, оставшийся на своем месте.

## ЗООПАРК

Играют 7—10 человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Он становится спиной ко всем остальным игрокам. Они выстраиваются в очередь. Водящий называет животное. Первый игрок в очереди произносит звук, который оно издает. Водящий пытается угадать, кто говорит. Если ему это удается, игрок занимает его место, а он — место в хвосте очереди. Если водящий ошибается, игрок уходит в конец очереди.

## ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Играют восемь и более человек.

**Ход игры.** Все садятся в ряд. Крайний игрок тихо и очень быстро шепчет своему соседу на ухо скороговорку, пословицу или строчку известного всем стихотворения. Тот передает то, что услышал, следующему и т. д. Последний игрок произносит то, что до него дошло, вслух, а первый — фразу, с которой он начал игру.

После каждого «звонка» первый игрок пересаживается в конец, чтобы все смогли побывать на концах «провода».

## НОЕВ КОВЧЕГ

Играют десять и более человек.

**Инвентарь.** Картинки с изображениями животных.

**Ход игры.** Дети делятся на две команды. Каждой из них предоставляется одинаковый набор картинок. Игроки, не глядя, берут по одной из них. Потом в комнате выключают свет (если за окном светло, всем завязывают глаза), и каждый начинает издавать звуки, свойственные выбранному животному. Задача игроков — найти свою пару в темноте по этим звукам. Когда двое, изображающие одинаковых зверей, встретятся, они берутся за руки и умолкают. Игра заканчивается, когда наступает тишина. Побеждает пара, встретившаяся первой.

**Примечание.** Желательно, чтобы картинки не изображали животных, издающих похожие звуки: пару «львов» будет очень сложно отличить от «тигров» или «медведей».

## ТЕАТР ТЕНЕЙ

Играют десять и более человек.

**Инвентарь.** Тонкое белое полотно, настольная лампа.

**Ход игры.** Участники делятся на две команды. Первая садится с одной стороны полотна, натянутого на раму или в дверном проеме. С другой стороны помещается включенная настольная лампа, свет которой направлен на полотно. Игроки второй команды по очереди проходят между полотном и лампой, так, что соперники видят только их тени на ткани (рис. 3). Каждый из игроков останавливается, поворачивается, выполняет какие-нибудь движения. Задача команды зрителей — угадать, кто это. Когда все пройдут перед полотном, команды меняются ролями.

Побеждает команда, игроки которой узнали больше соперников.

**Правило.** Проходя перед полотном, нельзя пытаться замаскироваться и изменить свой силуэт.

**Примечание.** Игра проводится вечером в темном помещении.

## ГРИБНИКИ

Играют два, шесть и более человек.

**Инвентарь.** Кубики, корзинки.

**Ход игры.** На ограниченной площади рассыпают кубики, участникам завязывают глаза. Они берут в руки корзинки и по сигналу начинают на ощупь собирать кубики. Через одну-две минуты по команде «Стоп!» -игроки останавливаются и считают собранный «улов». Побеждает тот, кто набрал больше кубиков.

**Вариант игры.** Участники делятся на команды, а на игровой площадке рассыпаются игрушки разных видов (кубики, шарики, грибочки и т. п.). Каждая команда собирает только один вид игрушек.

## НЕВИДИМЫЙ ОРКЕСТР

Играют пять и более человек.

**Инвентарь.** Записи детских музыкальных произведений, исполненных на разных музыкальных инструментах (можно использовать симфоническую сказку С. Прокофьева «Петя и волк»).

**Ход игры.** Дети идут по кругу. Одна за другой включаются записи, и игроки начинают изображать музыкантов, играющих на инструменте, который они слышат. Потом водящий говорит, на чем в действительности исполнялась музыка. Побеждает игрок, который не ошибся ни разу.

## СОЛНЦЕ И ДОЖДЬ

Играют пять и более человек.

**Инвентарь.** Записи простых мелодий мажорного и минорного лада, таблички с изображением солнышка на одной стороне и дождевой тучки на другой.

**Ход игры.** Участникам раздают таблички. Дети становятся в ряд на исходной линии. Звучат мелодии. Услышав веселую, мажорную музыку, дети показывают солнышко. Когда звучит минорная, грустная мелодия, они поворачивают табличку и показывают дождь. Если игрок ошибся, он делает шаг назад. Побеждает тот, кто остался на своем месте.

# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ И РЕЧИ

*Мышление — это процесс анализа и систематизации новой информации об окружающем мире, полученной с помощью органов чувств. Человек наделен достаточно совершенной нервной системой, чтобы мыслить, однако в отличие от способности воспринимать, данной ребенку с рождения, мышление развивается по мере накопления информации.*

*Мышление детей дошкольного возраста непосредственно связано с речью и с действием: осмыслить для него значит проговорить и сделать. Поэтому, развивая речь ребенка, помогая правильно употреблять слова и строить фразы, мы вырабатываем четкость мышления, а обогащая словарный запас, — знакомим с новыми понятиями и стимулируем процесс осмысления их в системе знаний маленького человека.*

*Развитие мышления и речи детей определяет успешность обучения в школе, умение выражать свои мысли помогает в общении. Работа над этим в игровой форме позволяет заинтересовать детей, привить желание и привычку следить за своей речью.*

*В этом разделе представлены игры, которые в интересной и несложной для ребенка форме будут тренировать умение систематизировать понятия, строить фразы и активизируют словарный запас.*

## ЛЕС, ОЗЕРО, БОЛОТО

Играют десять и более человек.

**Ход игры.** Начертить три круга достаточно большого диаметра (ограничить линиями три угла помещения), которые получают названия: «лес», «озеро», «болото». Игроки становятся на исходную позицию примерно на равном расстоянии от всех кругов.

Водящий называет зверя, птицу, рыбу — обитателя леса, озера или болота и считает до пяти. За это время каждый из играющих становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного (например, если назван волк — в круг «лес», если щука — в круг «озеро», если лягушка — в любой круг, так как лягушки живут и в озере, и на болоте, и в лесу). Побеждают те, кто ни разу не ошибся.

**Условия. 1.** Нельзя менять круг, в который прибежал. 2. Тот, кто не успел добежать до круга, получает штрафное очко.

## ЗЕМЛЯ, ВОДА, ВОЗДУХ, ОГОНЬ

Играют семь и более человек.

**Инвентарь.** Мяч.

**Ход игры.** Дети становятся в круг, водящий с мячом — в центре. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков и говорит одно из трех слов — «земля», «вода», «воздух». Игрок должен поймать мяч и бросить обратно, назвав при слове «земля» какое-нибудь животное, при слове «вода» — рыбу, при слове «воздух» — птицу. Если игрок не знает, что назвать, он возвращает водящему мяч, сказав «огонь», и водящий сам должен произнести нужное название. Если водящий тоже не может сказать нужного названия, он занимает место «сгоревшего» игрока, а тот становится водящим.

**Условие.** Названия зверей, рыб и птиц не должны повторяться.

## СКАЖИ ПОСЛЕДНИМ

Играют три и более человек. Если детей много, можно разделить их на команды.

**Ход игры.** Игроки становятся в одну линию. Выбирается тема, например «животные». По очереди дети называют животных и делают шаг вперед. Выигрывает тот игрок или команда, который последним вспомнит название животного.

**Условия. 1.** Нельзя повторять названия, уже сказанные кем-то. 2. Нельзя называть детенышей уже упомянутых животных и варианты их названий, такие, как «бегемот» и «гиппопотам». 3. Игрок или команда, повторившая уже сказанное название, получает штрафное очко (игрок делает шаг назад).

## ПОЭТИЧЕСКИЙ ТУРНИР

Играют один или несколько человек.

**Ход игры.** 1. Водящий называет слово. Игроки по очереди подбирают к нему рифмы. Побеждает тот, кто назовет рифму последним. Если игроков много, можно играть двумя командами.

2. Водящий выбирает окончания строк стихотворения или сам придумывает рифмы, например: ...дорожка

...волк

...крошка

...толк.

Игрокам предлагается составить стихотворение с этими рифмами. Потом устраивают соревнование поэтов. Победителя выбирают все вместе.

3. Водящий предлагает первые строчки стихотворения, например: «Если хмурится природа, Если дождик целый день...»

Игроки должны дописать стихотворение. Побеждает лучшее.

## ГОРЯЧИЙ МЯЧ

Играет четное число детей.

**Инвентарь**. Мяч.

**Ход игры.** Игроки делятся на две команды и выстраиваются в шеренги лицом друг к другу. Крайний игрок в одном из рядов получает мяч. Он произносит начало слова, например «мы-», и бросает мяч игроку, стоящему напротив, а сам бежит в конец ряда. Тот ловит мяч, произносит окончание слова, например «-ши», передает мяч своему соседу в шеренге и тоже бежит в конец. Следующий игрок снова произносит начало слова и т. д. Если игрок не может составить слово, то он передает мяч соседу и выходит из игры. Побеждает команда, в которой к концу игры останется больше игроков.

## САМОЕ ДЛИННОЕ

Играют 8—10 человек, разделенных на две команды.

**Ход игры.** Выбирается тема, например животные. Игрокам обеих команд предлагается по очереди произносить названия животных, которые состоят из одного слога. Когда односложные слова закончатся, произносить названия из двух, трех, четырех слогов.

Побеждает команда, игрок которой назвал последнее слово с нужным количеством слогов. Возможна ничья, если дважды закончила игру одна команда и дважды — другая.

## СЛОВЕСНАЯ ЦЕПОЧКА

Играют два человека и более.

**Ход игры.** Участники садятся в круг. Один из них говорит слово — название предмета. Каждый следующий игрок называет слово на последнюю букву предыдущего, причем повторять то, что уже было названо, нельзя. Задача игроков — не прервать словесную цепь. Тот, кто не вспомнил подходящего слова, выходит из игры.

Если слово оканчивается на «ь», «ы», «й», следующее должно начинаться с предпоследней буквы.

## ОПИШИ-КА

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Водящий показывает предмет или его изображение (можно и просто назвать) и предлагает детям назвать его свойства. Игроки говорят по очереди по одному слову, не повторяя того, что уже было названо. Побеждает тот, кто скажет последнее слово.

**Вариант игры.** Водящий показывает два предмета и предлагает называть их общие черты или различия.

## БЕГЛЕЦЫ

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Водящий рассказывает историю о том, как из книжки сбежал «вор» — пропало такое буквосочетание из многих слов. Вора поймали, и теперь нужно узнать, откуда же он сбежал. Игрокам предлагается вспомнить как можно больше слов, в которых есть такая часть, например: ворона, поворот, говорить и т. д. Дети называют слова по очереди, не повторяя тех, которые уже прозвучали. Побеждает тот, кто скажет последнее слово.

В этой же игре можно использовать слова «кот», «еж», «оса», «нос», «глаз», «сад», «еда», «очки» и т. д.

**Примечание.** Если дети не знакомы с правилами правописания, то можно принимать слова, подходящие по звучанию, например: сад (слышится «сат») — уСАТый.

## НИ «ДА», НИ «НЕТ»

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Участники располагаются вокруг водящего. Он обращается то к одному, то к другому игроку, задает им вопросы, подразумевающие только утвердительного или отрицательного ответа. При этом дети должны отвечать, не используя слова «да» и «нет». Если игрок ошибается или затрудняется ответить, он отдает водящему фант. После игры дети выкупают фанты, выполняя задания.

## ОБЪЯСНЯЛКИ

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Группе, команде или каждому участнику предлагаются две не связанных между собой ситуации, например: «Кошка охотилась на мышь» и «На кухне сбежало молоко». Задача игроков — придумать и объяснить, как их можно связать. Побеждает команда или игрок, который придумает наиболее логичный рассказ, началом которого является одна из ситуаций, а концом — другая.

**Вариант.** Команды из трех-пяти человек должны связать одни и те же ситуации. Они расходятся в разные комнаты или углы и готовят рассказы. Причем каждой команде дается свое задание: одной — смешная история, другой — поучительная и т. п. Составленные рассказы можно инсценировать. Побеждает команда, история которой наиболее логична и отвечает заданию.

## КОТ В МЕШКЕ

Играют пять и более человек.

**Инвентарь.** Непрозрачный мешок или коробка, несколько предметов, которые можно туда положить.

**Ход игры.** В мешок кладется один предмет, причем игроки не знают, какой. Их задача — угадать, что там, задавая только такие вопросы, на которые водящий может ответить «да» или «нет».

**Правила. 1.** Игроки спрашивают по порядку, причем если вопрос уже прозвучал, игрок не может выдвинуть версию, пока до него снова не дойдет очередь. 2. Если кто-нибудь задал неправильный вопрос, на который нельзя ответить «да» или «нет», то водящий не отвечает, а игрок пропускает свою очередь.

## ОДИН ИЗ НАС

Играют десять и более человек.

**Ход игры.** Водящий задумывает одного' из присутствующих и пишет его имя на листке. Участники по очереди задают ему вопросы о загаданном человеке, требующие ответа «да», «нет» или «возможно». Давать других ответов водящий не имеет права.

Тот, кто угадал, чье же имя написано на листке, выигрывает и сам становится водящим.

## МЕНЯЛКИ

Играют 5—7 человек.

**Ход игры.** Участники садятся вокруг водящего. Он предлагает им слово, из которого можно получить другое, заменив один звук, например: гайка («чайка», «лайка», «майка» и т. д.). Игроки должны произвести такую замену.

**Правила. 1.** Дети называют слова по очереди. Если кто-то не может сказать нужное слово, он пропускает ход со штрафным очком. 2. Побеждает игрок, у которого нет штрафных очков.

**Примечание.** На начальном этапе у детей 4— 5 лет могут возникнуть сложности. Тогда водящему следует задавать наводящие вопросы, например:
«Кто летает над рекой?» или «Кто ходит с охотником в лес?» или «Что надето у вас под рубашкой?»

## КТО БОЛЬШЕ?

Играют шесть и более человек, можно командами.

**Инвентарь.** Начерченные или вырезанные из картона геометрические фигуры.

**Ход игры.** Водящий показывает участникам фигуру и спрашивает: «Что может быть таким?» Игроки по очереди называют предметы. Например, если предложен круг — солнце, мяч, тарелка; если треугольник — крыша дома, колпачок гнома и т. д. Повторять уже сказанное нельзя. Побеждает игрок или команда, которая назовет последнее слово.

**Правило.** Игроки отвечают по очереди. Если играют команды, то внутри команд это правило тоже соблюдается.

## ЛЕСНЫЕ ЖМУРКИ

Играют 7—10 человек.

**Ход игры.** Обозначают игровое поле. Выбирают водящего — «ночного охотника», ему завязываются глаза. Остальные участники выбирают себе животных, стараясь не повторяться. Водящий выходит на охоту и пытается поймать кого-нибудь из игроков. Они стараются увернуться от него, но только в пределах игрового поля. Если «охотник» поймал игрока, то должен угадать, каким зверем он назвался. Для этого «охотник» может задать три вопроса, требующих ответа «да» или «нет», например: «Ты ешь траву?», или «Ты большой?», или «Ты летаешь?». Если после этого водящий назовет животное, которое загадал игрок, они меняются ролями. Если нет — водящий старается поймать кого-нибудь другого.

**Правила. 1.** Если водящий неправильно формулирует вопрос, игрок не отвечает на него, а говорит: «Исправься». 2. Тот, кто вышел за пределы игрового поля или переступил черту хотя бы одной ногой, считается пойманным. 3. Если водящий долго не может никого поймать, то он может сказать «Замри!», и игроки должны остановиться. В этом случае они могут приседать и отклоняться с пути «охотника», но не имеют права сходить с места.

## ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ТАКИМ?

Играют шесть и более человек.

**Ход игры.** Участники садятся вокруг водящего. Он называет три характеристики предмета: размер, форму и цвет. Например: «Что может быть такое: большое, белое, квадратное?» Первый игрок называет предмет, который может быть таким. Потом водящий изменяет одну из характеристик, например размер, и задает тот же вопрос следующему ребенку. Если игрок не знает, право ответа переходит к следующему, а тот получает штрафное очко. Побеждает игрок, у которого нет штрафных очков.

## НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

Играют два человека и более. Если желающих много, можно командами, причем формировать их лучше всего третьим способом (см. стр. 11).

**Ход игры.** Детям описывают необитаемый остров. Потом каждой команде предлагается обсудить, что следует захватить с собой, отправляясь туда. Составляют список из пяти-шести предметов, которые игроки считают самыми важными. Потом водящий задает следующие вопросы: 1. «В чем вы будете готовить еду?»; 2. «Чем разожжете огонь?»; 3. «С чем пойдете на охоту?»; 4. «Чем вылечите ранку?».

Игроки отвечают на вопросы, называя подходящие слова из своего списка. Если ни один ответ не подходит, называют любой. Потом водящий задает последний вопрос: «Что вы будете делать со всем остальным?»

Один из игроков каждой команды отвечает на вопрос. Затем подводят итоги. Побеждает команда, в списке которой оказалось все самое необходимое. Игроки-победители признаются лучшими Робинзонами.

# ИГРЫ
# НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ

## И ХУДОЖЕСТВЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

*Воображение — вершина познавательного процесса, который включает в себя восприятие информации, запоминание, осмысление, воспроизведение. Воображение дает возможность не просто воспроизводить информацию* а творчески комбинировать ее, изменять форму, даже создавать новое на основе того, что мы знаем и умеем.*

*На земле не существует ребенка, лишенного воображения, как нет детей, не умеющих и не любящих играть. И неудивительно: эти процессы взаимосвязаны. Воображая, додумывая непонятное, малыш осмысливает новые знания об окружающем мире, играя — воспроизводит осмысленное.*

*Несмотря на то что любой ребенок наделен воображением, оно далеко не у всех развито одинаково хорошо. А резервы для развития этого процесса есть у каждого без исключения малыша. Поэтому следует уделять особое внимание развитию их фантазии и творческих способностей.*

*В данном разделе представлены игры, стимулирующие воображение детей, дающие возможность интерпретировать прочитанное, помогающие развивать художественные, литературные, актерские и другие способности.*

### МАСКИ

Играет один или несколько человек.

**Инвентарь.** Маски из скорлупы грецких орехов: осторожно разделите орех на две половинки. По сторонам просверлите дырочки, проденьте резинку. На скорлупе нарисуйте лица и мордочки зверей, используя естественный рельеф. Маски надеваются на палец. Если вы хотите одеть получившихся кукол, обмотайте вокруг пальца платок.

**Ход игры.** Задается тема, и игроки разыгрывают импровизированный спектакль, используя вместо театральной ширмы спинку стула (рис. 4). В зависимости от содержания пьесы маски могут изображать различных персонажей.

## ТЕАТР ИМПРОВИЗАЦИИ

Играют 10—12 человек.

**Ход игры.** Выбирают короткий интересный текст с большим количеством персонажей, распределяют роли. Затем ведущий начинает читать текст, а игроки выполняют действия, которые производят их герои. Те, кому не хватило роли, являются зрителями.

**Пример.** Роли: Луна, Деревья (2—3 человека), Ветер, Пес, Конь, Воробей, Цыган, Дед, Баба.

Деревья стоят неподвижно. Вдруг налетает Ветер, начинает раскачивать верхушки Деревьев. Воробей приоткрывает один глаз, сонно осматривается и снова засыпает. А Ветер все воет, и качаются Деревья. Выходит полная Луна. Пес, спящий у сарая, открывает глаза, смотрит на Луну, снова засыпает. В сарае стоя дремлет Конь, время от времени переступая с ноги на ногу. Ему снится сон, и Конь тихонько ржет. Над ним, на жердочке, нахохлившись, спит Воробей. Когда Конь ржет, Воробей вздрагивает, открывает один глаз, косится на Коня.

Луна снова скрывается за тучей. Среди Деревьев неслышно крадется Цыган. Пес принюхивается во сне, но не просыпается. Цыган входит в сарай. Воробей открывает глаза и начинает тихо чирикать. Цыган хватает Коня за повод. Конь испуганно ржет, Воробей с чириканьем летает вокруг них. Пес просыпается и начинает лаять. Шумят Деревья, тревожно воет Ветер. Цыган выводит из сарая Коня. Из дому выглядывает Баба, бросается будить Деда. Цыган пытается увести Коня, Конь ржет и встает на дыбы, Пес лает на Цыгана, Воробей летает вокруг них. Из-за тучи выглядывает Луна. Из дому выскакивают Баба с метлой и Дед с ружьем. Баба грозит метлой, Дед стреляет вверх, Воробей пугается и прячется в будке Пса, Цыган бросает Коня и убегает, Пес с лаем бросается следом. Дед подходит к Коню, гладит его, успокаивает и ведет в сарай. Возвращается Пес. Дед гладит его по голове и уходит в дом. Баба тоже гладит Пса и уходит за Дедом. Пес идет в будку, испуганный Воробей с чириканьем вылетает оттуда и летит в сарай. Пес, покрутившись на месте, ложится. В сарае засыпает Конь. Только Воробей еще летает вокруг. Потом и он садится на жердочку. Конь во сне переступает с ноги на ногу, тихонько ржет. Воробей прячет голову под крыло и засыпает. Луна снова прячется за тучу, Ветер стихает, Деревья перестают шуметь.

## СКАЗКА С ПРОДОЛЖЕНИЕМ

Играют 8—12 человек.

**Ход игры.** Водящий предлагает начало истории, например: «В темном-претемном лесу стояла маленькая избушка. И жили в ней двое детей — брат и сестра...»

Игроки по очереди, по одной фразе продолжают рассказ. В результате должна получиться законченная история.

**Условия. 1.** Водящий может корректировать ход событий в рассказе, задавая игрокам наводящие вопросы. 2. Игрок не может отменить то, что уже сказано другими.

## НЕБЫВАЛЫЙ ЗВЕРЬ

Играют три и более человек.

**Инвентарь.** Лист бумаги, поделенный на три части пунктиром, карандаши.

**Ход игры.** Игрок получает лист бумаги и рисует в первой трети его голову животного. Во второй трети он намечает двумя точками, откуда продолжать рисовать контуры зверя. Потом загибает по пунктирной линии свой рисунок так, чтобы его не было видно. Второй игрок рисует во второй четверти продолжение животного — туловище и передние ноги. Потом намечает границы его тела в третьей части листа и тоже загибает свой рисунок. Третий игрок дорисовывает задние ноги и хвост.

Получившемуся забавному зверю можно дать имя и придумать историю — где живут эти существа и почему они такие необычные.

## КРОКОДИЛ

Играют семь и более человек.

**Ход игры.** Один из игроков загадывает предмет или явление, тихо говорит другому. Тот жестами и мимикой изображает это, не произнося ни слова. Остальные игроки стараются угадать, что он показывает. Когда кто-нибудь верно назовет загаданное слово, игрок, который показывал, загадывает свой предмет, а угадавший изображает.

## ЗОДЧИЕ

Играют два человека и более.

**Инвентарь**. Кубики разных форм, цветов и размеров.

**Ход игры.** Игроки получают по одинаковому набору кубиков. Водящий строит одинаковые фундаменты, детям предлагается построить на них замки и посмотреть, у кого это получится лучше.

Строения оцениваются по трем параметрам: по высоте, устойчивости и красоте. Потом игрокам предлагается «заселить» замок — рассказать, кто, по их мнению, мог бы там жить. Можно попросить детей придумать истории про жителей этих сказочных замков.

**Примечание.** Если игроков много, можно разделить их на команды по 2—3 человека, тогда одни дети будут строить, а другие — рассказывать.

## РИСУЕМ ПО КРУГУ

Играют пять и более человек.

**Инвентарь.** Бумага, цветные карандаши.

**Ход игры.** Участники садятся в круг. Каждый выбирает карандаш любого цвета, но лучше, чтобы цвета не повторялись. У водящего — простой карандаш. Он рисует квадрат и передает лист одному из игроков. Тот должен дорисовать какую-нибудь деталь, чтобы геометрическая фигура стала каким-то предметом, например крышу, тогда это будет дом. Желательно, чтобы цвет дорисованных деталей соответствовал реальному (не стоит рисовать красную траву или фиолетовое небо). Дорисовав деталь, игрок передает листок дальше.

Тем временем водящий на следующем листе рисует новую фигуру и передает по кругу в другую сторону.

После игры можно сравнить рисунки, устроив «выставку».

## ЗАВОДНЫЕ ИГРУШКИ

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий — покупатель. Остальные участники игры — заводные куклы. Они выстраиваются в ряд. Водящий подходит и говорит: «Подхожу я к магазину и смотрю в его витрину. Выбираю, покупаю заводного...» — тут он называет любую игрушку или другой предмет, например медвежонка. Игроки немедленно принимают позу названной игрушки. Водящий подходит к одному из них и «включает», к примеру, нажав на пуговицу. Ребенок изображает игрушку в движении так, как он ее себе представляет. Потом его «выключают» и смотрят следующую «игрушку». Когда все игроки показали свой вариант названного предмета, водящий выбирает, какой из них понравился ему больше всего. Он указывает на него со словами: «Покупаю что хочу, сколько надо заплачу». Указанный игрок занимает его место, а водящий становится в «витрину».

**Примечание.** Водящий может «включать игрушки» по одной, по две или все сразу.

## ЗООПАРК

Играют семь и более человек.

**Инвентарь.** Картинки с изображениями животных.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Он на время выходит из комнаты. Остальные участники наугад берут по одной картинке. Они будут жестами изображать животное, изображение которого им досталось. Причем дети не должны издавать звуков. Входит водящий и пытается угадать, кто кого показывает. Если он правильно назовет всех животных, то первый игрок, животное которого угадал водящий, занимает его место. Если водящий не может сказать, какое животное изображает игрок, или ошибается, то он остается водящим.

**Примечание.** На каждый новый тур игроки заново выбирают карточки, так чтобы каждый из них попробовал изобразить всех животных.

## КЕМ БЫТЬ?

Играют семь и более человек.

**Инвентарь.** Карточки с изображением людей разных профессий.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Он на время выходит из комнаты. Остальные игроки вытягивают карточки и без слов, пантомимой, изображают человека на картинке за работой. Задача водящего — угадать, какую профессию показывает каждый из игроков. Если он называет все верно, то первый из названных занимает его место. Если же он ошибается или не знает, что ответить, то остается водящим на следующую игру.

**Примечание.** Каждый раз игроки должны изображать новую профессию, не повторяясь.

## СКАЗКА БЕЗ КОНЦА

Играют пять и более человек (если участников много, то можно командами).

**Ход игры.** Детям читают сказку или короткий рассказ, но не дочитывают до конца. Его надо придумать самим. Через некоторое время каждый участник или команда рассказывает, чем, по их мнению, закончилась история. Причем одной из команд предлагается разыграть конец, другой — показать его жестами и т. д.

Победителя выбирают все вместе. После игры сказку следует дочитать, чтобы все узнали, чем она закончилась на самом деле.

## КТО ГОВОРИТ?

Играют семь и более человек.

**Ход игры.** Выбирают простую фразу, например: «Здравствуйте, добро пожаловать». Каждому участнику дается задание произнести ее так, как какой-нибудь зверь, герой сказки или мультфильма. Например, как медведь, Баба-Яга, маленькая птичка и т. д. Выбор задания происходит по жребию или по принципу игры в фанты. Игрокам дается время на подготовку, а потом все по очереди произносят предложенную фразу. Победителя выбирают сообща.

**Вариант игры.** Участники вытягивают листки с написанным заданием, а потом все должны угадать, кого изображает каждый игрок. В этом случае побеждают все, чьих персонажей угадали.

**Примечание.** Чем больше детей играет, тем больше образов можно придумать и тем интереснее играть. Но желательно, чтобы было поменьше похожих заданий: различить интонации льва, медведя и Змея Горыныча очень сложно.

## ЧТО БЫ ТЫ СДЕЛАЛ?

Играют семь и более человек.

**Ход игры.** Водящий выбирает простую ситуацию, например: «В лес пришел охотник». Детям предлагается показать, что бы они делали и говорили на месте лесных жителей или сказочных персонажей, например, зайца, лисы, медведя, лешего, водяного, охотничьей собаки и т. д. Роли распределяются по жребию или по принципу игры в фанты. Один из игроков обязательно должен сыграть роль охотника.

Игрокам дается время на подготовку, после чего все показывают то, что делают, по их мнению, персонажи. Победителя выбирают все игроки. Он может быть и не один.

**Примечание.** При раздаче ролей нужно быть внимательным. Слова типа «Маша, ты Баба-Яга» могут обидеть ребенка и вызвать насмешки.

## 20 ИГРУШЕК

Играют три человека и более.

**Инвентарь.** 10—20 разных игрушек и большой платок.

**Ход игры.** Игрушки ставят на стол так, чтобы все были хорошо видны. Игроки минуту смотрят на них, потом стол накрывают платком. Дети по очереди называют игрушки, не повторяя того, что уже было названо. Когда все перечислено, игроки называют цвета, а потом свойства и материал игрушек, например: «мишка коричневый» или «кукла пластмассовая».

Потом платок снимается и дети проверяют, все ли было названо правильно. Побеждает тот, кто назвал больше предметов и их признаков, допустив при этом меньше ошибок.

## ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

*Память — один из важнейших познавательных процессов, который, наряду с восприятием и вниманием, является составной частью процесса усвоения и воспроизведения информации, а ведь это — основная задача обучения в школе. Поэтому, чем лучше память ребенка, тем больше вероятность того, что у него не будет трудностей в учебе.*

*Память ребенка дошкольного возраста избирательна и непроизвольна: лучше всего в ней откладывается то, что произвело на малыша более сильное впечатление, а вот «по заказу» запомнить полезную, но не слишком интересную информацию ему сложно. Поэтому материалы, которые вы будете предлагать для запоминания, должны быть яркими, привлекательными, забавными, ведь ребенок гораздо лучше и с большим удовольствием запомнит стишок о весёлом звереныше, а не поэтическое описание пейзажа.*

*В этом разделе представлены игры, активизирующие разные виды памяти — зрительную, слуховую, механическую. Эти игры позволяют тренироваться не только в запоминании, но и в воспроизведении уже известного детям. Помимо этого, большинство из них требует от малышей повышенного внимания , некоторые активизируют речь, другие развивают координацию движений, и все они очень нравятся не только детям, но и взрослым.*

### ЭХО

Играют семь и более человек.

**Инвентарь.** Мяч.

**Ход игры.** Игроки запоминают несложное забавное стихотворение (можно использовать то же, что в предыдущей игре). Проверяется усвоение: водящий читает первую половину каждой фразы, игроки произносят вторую. Потом дети говорят первую половину фразы, а водящий — вторую.

Когда стихотворение усвоено, игроки становятся в круг. Один из них получает мяч, произносит часть фразы и бросает мяч любому другому. Тот продолжает и передает ход кому-нибудь еще.

Если игрок не может продолжить или произносит фразу с ошибкой, он кладет в круг фант, а после игры «выкупает» его — рассказывает любое стихотворение.

## КТО — ГДЕ

Играют десять и более человек.

**Ход игры.** Игроки становятся или садятся в круг, водящий — в центре. Он внимательно осматривает круг, стараясь запомнить, кто где стоит. Потом закрывает глаза и три раза поворачивается вокруг своей оси. За это время двое из игроков, стоящих через одного, меняются местами (рис. 5). Задача водящего — указать тех, кто находится не на своем месте. Если он ошибается, то остается водящим, если угадывает — указанный игрок занимает его место.

## СНЕЖНЫЙ КОМ

Играют семь и более человек.

**Ход игры.** Ведущий выбирает несложное интересное стихотворение или текст, записывает по строчке или по предложению на отдельных листках и по порядку раздает игрокам. Первый читает свой фрагмент и повторяет его, не глядя на листок. Второй игрок произносит сказанное первым и прибавляет свою фразу; третий повторяет сказанное первым и вторым и прибавляет свое и т. д. Последний игрок должен произнести весь текст.

**Условие.** Количество предложений должно соответствовать числу игроков, чтобы каждый прибавлял только по одной фразе.

## КТО ЭТО?

Играют десять и более человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий; он отходит и отворачивается от остальных. Игроки совещаются молча, пользуясь жестами, и решают, кого будут описывать. Потом по очереди описывают детали внешнего вида этого игрока, например: «У кого-то синяя рубашка (рыжие волосы, синие глаза). Кто это?» Задача водящего — назвать, кого описывают игроки. Если он угадает, то названный игрок становится водящим, если ошибется — остается водящим на следующий кон.

## МЫШКА-ВОРИШКА

Играют 10—12 человек.

**Инвентарь.** 7—8 разных игрушек.

**Ход игры.** Игрушки выставляют в ряд на столе. Выбирается водящий — «мышка». Остальные игроки делятся на две команды. Они внимательно смотрят на игрушки и отворачиваются. Водящий убирает одну игрушку и ставит остальные так, чтобы в ряду не было свободного места. Все поворачиваются. Первый из игроков каждой команды называет пропавшую игрушку. Потом «мышка» убирает следующую игрушку, и угадывает очередная пара.

Побеждает команда, игроки которой называли игрушки быстрее и не ошибались.

## КИНОХРОНИКА

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Водящий идет по комнате, совершая разные действия, например: пять шагов, два прыжка на левой ноге, сесть на стул, встать, еще десять шагов, хлопнуть в ладоши.

Первый из игроков проходит ту же дистанцию, совершая в точности такие же действия, а в конце прибавляет что-нибудь свое. Следующий повторяет все то же самое и новое действие, потом добавляет еще одно.

Если игрок ошибается, он идет на исходную позицию и проходит дистанцию еще раз последним.

## ПАРОВОЗИК — ПОВТОРИ

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Игроки становятся друг за другом и начинают двигаться по комнате, выполняя разные действия, как в предыдущей игре. Когда дети проходят определенную дистанцию, первый игрок переходит в конец колонны, а следующий за ним ведет колонну по тому же пути, добавив в конце одно действие. Игра продолжается, пока каждый не проведет колонну по дистанции.

## ПОВТОРИ-КА

Играют семь и более человек.

**Ход игры.** Выбирается тема, например животные. Участники садятся в круг. Первый из игроков называет одного зверя, второй повторяет и называет еще одного. Третий повторяет два слова и добавляет третье и т. д. Когда очередь снова дойдет до первого игрока, он должен продолжать, называя все, что сказали после него, и добавляя новое, но не произнося своего первого слова. Следующие игроки на втором круге также не называют своих слов, сказанных в первый раз. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не собьется.

## ЧЬИ ЭТО НОГИ?

Играют 7—10 человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Остальные участники становятся в ряд. Водящий внимательно смотрит на их обувь, потом отворачивается. В это время двое игроков меняются обувью. Задача водящего — повернувшись, угадать, чьи ноги обуты в чужие сандалии. Если он ошибается, то продолжает игру водящим, если угадывает, то оба названных игрока начинают убегать от него по заранее оговоренному маршруту. Если водящий поймает одного из них до того, как тот вернется на свое место, пойманный заменяет его. Если нет — он остается водящим.

## МУЗЫКАЛЬНЫЙ СВЕТОФОР

Играют пять и более человек.

**Ход игры.** Выбирается водящий — «светофор». Он находится между двумя линиями — «тротуарами». На одном тротуаре стоят все игроки. Водящий называет любой цвет. Кто-нибудь из игроков вспоминает песню, в которой упоминается этот цвет или предмет, который может быть только такого цвета, и переводит остальных. Если песню не помнит никто, то дети перебегают «проезжую часть», а «светофор» ловит нарушителей. Пойманные игроки могут откупиться фантом. После игры фанты «выкупаются» различными заданиями.

**Правила. 1.** Один и тот же игрок не может переводить всех два раза подряд или подсказывать другому, когда только что вспоминал песню сам. 2. Песни не должны повторяться.