**Играем дома**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Игра** | **Оборудование** | **Возраст** |
| **Хорошо – плохо.**  Выбирайте любое явление или ситуацию (дождь, жара, бабушка приехала, хлеб засох). Бросайте монетку: решка – топит за "хорошо", орел – за "плохо" и погнали. Аргумент на аргумент. Дождь – это хорошо, потому что растут цветы. Дождь – это плохо, потому что можно промокнуть и простудиться. И так далее до бесконечности. Проигрывает тот, кому больше нечего сказать. | нет | любой |
| **Пять вопросов.** Загадайте предмет (животное, растение), вслух назовите только область (морской мир, кухня, сад). У отгадывающего есть всего пять вопросов, ответы – "да" или "нет". Фишка игры в вопросах. Каждый вопрос должен максимально сузить круг поиска. Это будущее умение систематизировать. Например. Вы загадываете "лесное животное". Можно спросить "оно с иголками?" – но ответ не сильно сузит круг, лишь выбросит ёжика из списка. Хороший вопрос в данном случае "это хищник?", тогда круг сужается, каким бы ни был ответ. | нет | любой |
| **На кого похож?** Это самая весёлая из игр. Количество вопросов неограниченно. Проигрывает тот, кто сдаётся. Загадайте человека (близкого, знакомого, политика, актёра – в зависимости от возраста ребенка). Тот, кто отгадывает, может задавать наводящие вопросы только в формате "а если бы он был тем-то, то что". Например: – На кого бы он был похож, если бы был цветком? А если рыбой? Или: – Если бы он был фломастером, то какого был бы цвета? Или: – Если бы он ходил в мой класс, то Марья Васильевна любила бы его? | нет | любой |
| **«Горячо-холодно»**  От ребенка заранее прячется какой-то предмет. Он должен его найти по подсказкам. Можно просто говорить: горячо, холодно, теплее, холоднее. А можно использовать и образные выражения:  Совсем замерз - значит, что от предмета очень далеко и ребенок ищет совершенно не в том направлении. Холодно - значит, что ребенок ищет не в том месте Опять зимушка-зима пришла - означает, что ребенок идет в неправильном направлении, после правильного. Уже теплее - означает, что ребенок повернул в нужном направлении. Теплее - значит, что ребенок продолжает идти/искать в нужном направлении. Горячее, жарче - ребенок уже близок к предмету. Жарко, горячо - ребенок близко-близко к предмету. Совсем пожар! - ребенок в нескольких сантиметрах от цели. | Любой маленький предмет | 7-9 лет |
| **Кто я?**  Игроки получают по небольшому кусочку бумаги и ручке (лучше использовать самоклеящиеся листочки). На листочке каждый в тайне от остальных пишет имя литературного героя (героя фильма или мультика), знаменитости (певца, артиста, политика). В зависимости от возраста участников, о том, кого можно писать, а кого нет, можно договориться заранее. Далее, каждый передаёт свой листочек соседу справа. Получив другой листок, надо не глядя прилепить его себе на лоб. Таким образом, каждый игрок видит «имена» всех, кроме своего собственного.  Игроки по очереди начинают задавать окружающим наводящие вопросы. Вопросы должны быть такими, чтобы на них можно было ответить «Да» или «Нет». Можно договориться заранее, сколько вопросов может задать каждый участник прежде, чем ход переходит дальше по кругу. Игра продолжается, пока кто-нибудь не угадает. Этот игрок и становится победителем. Однако, можно продолжить «битву» за второе и третье место. | Стикеры, ручка или карандаш | любой |
| **Крокодил.**  Вначале нужно разбиться на две равных команды. После этого игроки одной команды задумывают слово (которое тоже иногда называют «**Крокодил**») и выбирают «жертву» — игрока из команды соперников, которому по секрету и сообщают это слово. После этого «жертву» отпускают на свободу, к своей команде, где он пытается объяснить слово. При этом ему **разрешается**:   * использовать жесты и мимику, пляски, прыжки и ужимки; * принимать любые позы; * показывать слово целиком или по частям; * кивать или мотать головой: «да» и «нет»   НО **запрещается**   * писать и рисовать; * произносить слоги и буквы (даже без звука, одинми губами); * показывать буквы или передавать буквы языком глухонемых   Тем временем его команда старается понять задуманное и высказывает предположения. Игра идёт до тех пор, пока команда не угадает загаданное или не «выбросит белый флаг». Можно, кстати, договориться об ограничениях по времени на угадывание. После этого команды меняются местами. В следующий раз выбирается другой игрок-«жертва».  В зависимости от возраста, образования, артистического и интеллектуального уровня игроков слова могут быть простыми, очень простыми, сложными или вообще абстрактными. По взаимной договорённости команды могут загадывать как одиночные слова, так и словосочетания, имена собственные, фразы и даже поговорки. | нет | От 9 – 10 лет |
| **Испорченный факс.**  Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку или на диван, последний в ряду берет ручку и бумагу.  Водящий придумывает картинку, например домик, над домиком солнышко и облака и «рисует» эту картинку пальцем на спине у первого игрока.  Игрок, пытается догадаться, что рисовал водящий и «рисует» то, что ему показалось, на спине у соседа.  И так картинка передается от одной спине к другой, пока не «нарисуется» на спине у последнего игрока.  Последний игрок берет ручку и бумагу и изображает то, что рисовали на его спине, на бумаге. Получается очень весело!  Далее, опрашивая игроков, водящий выясняет, кто «испортил», неправильно передал картинку, и этот игрок становится водящим и игра продолжается.  Можно загадывать очень простые изображения — солнышко, домик, летящая птица, цветок, дерево, а можно и целые картины, например, корабль, плывущий по морю или машину на дороге. Все зависит от вашей фантазии. | Ручка и бумага | 7 – 9 лет |
| **Ассоциации.**  Игроки разбиваются по парам. Выбирают тему игры. Например, Новый год. Каждый пишет на бумажке какое-то слово, имеющее отношение к Новому году. Бумажки сворачиваются и опускаются в шляпу. Первый тур игры: Пары выходят по очереди. Один в паре вытягивает бумажку и пытается объяснить написанное слово своему напарнику. Любыми словами, кроме однокоренных. Нужно, чтобы напарник угадал за 20 секунд. Когда бумажки закончатся, пары подсчитывают очки. Бумажки – обратно в шляпу. Второй тур: все то же самое, только объяснять слова нужно жестами и мимикой, молча. Тоже 20 секунд. Третий тур – те же слова нужно объяснить, произнося всего одно слово. | Ручки, бумага, шляпа | От 9 – 10 лет |
| **Никогда не…**  Ведущий говорит: «Я никогда не…» дальше рассказывает, чего он никогда не делал, например, не пробовал ананас. Все остальные игроки – кто пробовал ананас, загибают 1 палец, кто не пробовал тоже – не загибают пальца. Если никто не пробовал, то палец загибает ведущий. Выбывают те, кто загнет все 10 пальцев. Кто останется – побеждает. | нет | любой |