



# Ужасно интересно

Игры дома без компьютера

Автор-разработчик  
Халимова Ольга Александровна  
Педагог-психолог ЦРТДиЮ «Полярис»



Игры

ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

# Я возьму с собой в чемодан

Время потренировать

память

- Я отправляюсь в путешествие и возьму с собой в чемодан ласты.
- А я возьму с собой в чемодан ласты и бинокль.
- А я возьму с собой в чемодан ласты, бинокль и куклу. И т.д.

**Каждый следующий перечисляет всё, что уже положили в чемодан, и добавляет свое. Если игроков мало, делается несколько кругов.**

# Угадай, кто я

**Ребенку завязывают глаза.**

**Остальные садятся в ряд таким образом, чтобы ребенок заранее не знал, кто где сидит. После этого ребенок с завязанными глазами должен определить, кто где сидит. Определять можно на ощупь. Все игроки молчат. Затем выбирается новый водящий.**

**Рекомендация: если ребенку легко дается этот вариант игры, можно усложнить ее. Например, участникам тихонечко поменяться атрибутами одежды. Или завязать ребенку руки за спиной, и он должен определить, трогая игроков носом.**

# Я знаю пять имен

**В квартире эта игра не подойдет, если только вы не житель первого этажа. А на даче вполне можно в грустный дождливый день добавить прыгающий мяч в свой досуг дома.**

**Водящему называют какую-то область, например имена девочек. Он чеканит по полу мячом и при каждом ударе произносит очередное слово: «Я знаю пять имен девочек: Маша — раз, Таня — два, Катя — три, Соня — четыре, Ира — пять». Если игрок не ошибся, ему называют следующую область — животные, растения, марки машин, цвета и так до бесконечности. Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку.**

**Рекомендация: если ребенок еще не умеет чеканить мяч, он просто бросает его взрослому в руки после каждого слова, а тот быстро возвращает его ребенку. Таким образом, мяч должен быстро перекидываться и не оставаться надолго в руках.**

# Кто умеет летать?

**Игроки встают в круг, а ведущий — в центр круга. Он называет животных, птиц, насекомых, цветы, разные предметы.**

**Если назван летающий предмет, игроки должны подпрыгнуть, если нелетающий — они остаются на месте.**

**Игрок, который ошибся, меняется местами с ведущим.**

# Барашки ходят

**Эта игра отлично развивает внимание.**

**Водящий прячет в соседней комнате какой-то предмет, например детальку от конструктора или пробку от бутылки. Это должен быть небольшой предмет, но не мизерный и лучше яркого цвета. Вернее, он его не прячет, а ставит на видное, но не сразу бросающееся в глаза место. То есть засовывать в ящики, прятать под одеяло предмет нельзя. Это должно быть место, доступное глазу. Затем остальные игроки заходят в комнату и все хором повторяют: «Барашки ходят, но ничего не видят». Если кто-то из игроков находит предмет, он не указывает на него, а просто перестает говорить и садится. И так до тех пор, пока все игроки не найдут предмет. Затем водящим становится тот, кто нашел предмет первым.**



**Игры для младших**  
**школьников**



# **ЕСЛИ БЫ Я** **БЫЛ**

Один из участников задает тему:

«Если бы я был... (африканским животным, чайником, президентом, волшебником, мячиком и др.)». Далее каждый фантазирует на заданную тему.

Игра позволяет не только развлечься, но и узнать кое-что о себе и своих близких.

Можно по итогам общим голосованием определить самую интересную фантазию. За себя голосовать тоже можно.

**ЕСЛИ БЫЛ БЫ Я ДЕВЧОНКОЙ,  
Я БЫ ВРЕМЯ НЕ ТЕРЯЛ!  
Я Б НА УЛИЦЕ НЕ ПРЫГАЛ,  
Я Б РУБАШКИ ПОСТИРАЛ,  
Я БЫ ВЫМЫЛ В КУХНЕ ПОЛ,  
Я БЫ В КОМНАТЕ ПОДМЕЛ,  
ПЕРЕМЫЛ БЫ ЧАШКИ, ЛОЖКИ,  
САМ НАЧИСТИЛ БЫ  
КАРТОШКИ,  
ВСЕ СВОИ ИГРУШКИ САМ  
Я Б РАССТАВИЛ ПО  
МЕСТАМ!  
ОТЧЕГО Я НЕ ДЕВЧОНКА?  
Я БЫ МАМЕ ТАК ПОМОГ!  
МАМА СРАЗУ БЫ СКАЗАЛА:  
«МОЛОДЧИНА ТЫ, СЫНОК!»**

**ЭДУАРД УСПЕНСКИЙ**

**Я ВИЖУ ТО,  
ЧЕГО НЕ  
ВИДИШЬ ТЫ**

**Игра похожа на «горячо—холодно» и является вариантом «да-нет».**

**Водящий высматривает какую-либо вещь в окружении и говорит: «Я вижу то, чего не видишь ты».**

**Другие участники спрашивают: это то-то, или там-то, или такое-то.**

**Водящий отвечает только «да» или «нет». Нужно отгадать, что задумано.**

# БАНКА

**Назначается буква и размер банки. И все по очереди называют слова на эту букву, обозначающие предметы, которые можно положить в такую банку. Например, буква К и литровая банка: колготы, кошелек, кукла, крупа, каша, кулак и т.д. Кто не сказал, выбывает.**

# КИС-БРЫСЬ- МЯУ

**Водящий стоит спиной к игрокам.**

**Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к водящему) и произносит «кис». Если водящий отвечает «брысь», ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос.**

**Если ответ «мяу», водящий с этим игроком вытягивают фант из коробки и вместе выполняют задание.**

**Например: танцуют, поместившись на газете, поют песню, где есть слово «дождь», изображают какой-нибудь известный памятник, где два персонажа, рисуют связанной парой рук и др. Далее водящий присоединяется к игрокам, а вызванный игрок становится водящим.**

**Рекомендация: не бойтесь, что ребенок будет расстраиваться, если ему скажут «брысь». В теплой семейной или дружеской компании, где все позитивно настроены и хотят поиграть, этот элемент исключительно добавляет некоего азарта, так как водящий заранее не уверен, с кем в паре он будет выполнять задание.**

# **ОТГАДАЙ**

## **СЛОВО**

**Один из участников загадывает про себя слово, например «пирог». Остальные игроки должны отгадать это слово по его подсказкам. Они говорят водящему, на какую букву он будет давать подсказки. В этом основная «изюминка» игры.**

**Например, это буква «М».**

**Звучат подсказки: мягкий, мучной, маслянистый, с маком, с мясом... Задача — отгадать заданное слово.**

**Менять букву подсказок нельзя. Подсказками могут быть любые части речи на указанную букву**

# Я БЕРУ С СОБОЙ В ПОХОД

**Водящий загадывает признак, по которому он будет или не будет брать с собой в поход то, что называют игроки.**

**Например, признак — все предметы, которые начинаются на букву «А» или заканчиваются на букву «А», или все круглые предметы, или только съедобное, только предметы среднего рода. В общем, любой признак, который подскажет ваша фантазия. Затем он называет первый предмет, соответствующий загаданному признаку. Например, признак — это буква «А» в конце слова.**

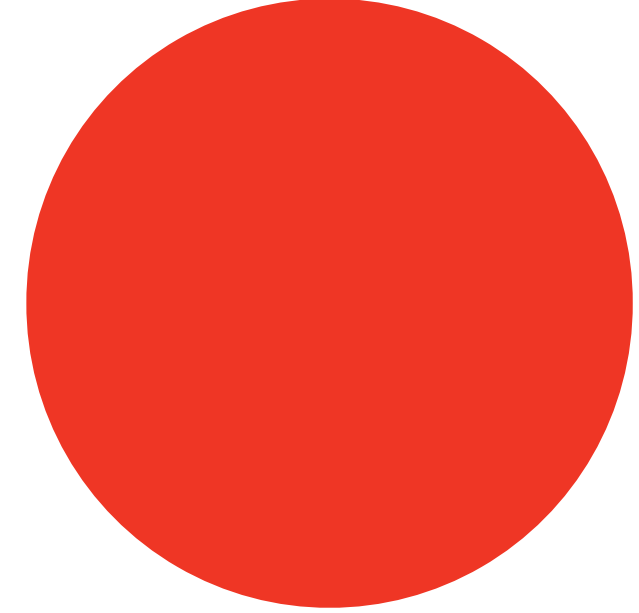
**Водящий говорит: «Я беру с собой в поход суркА».**

**Далее каждый по очереди также говорит, что он бы взял с собой в поход, пытаясь отгадать признак. А водящий отвечает: «Да, беру», если это соответствует признаку, или «Нет, не беру», если это не соответствует признаку.**

**Обычно, если игроков больше четырех, уже с первого круга бывают попадания, но они чаще случайные. А вот уже со второго-третьего круга есть шанс угадать признак.**

# ИГРЫ ДЛЯ ПОДРОСТКОВ

# Балда



**Первый участник придумывает молча какое-то слово как можно длиннее. Называет первую букву этого слова. Каждый последующий игрок добавляет к этой букве следующую, имея в виду какое-то слово. Кто назовет слово целиком (не сможет добавить букву в свой очередной ход), тот и проиграл. Проигравший получает букву «Б» — первую из слова «балда». Кто собрал все буквы этого слова за раунды игры, тот проиграл.**



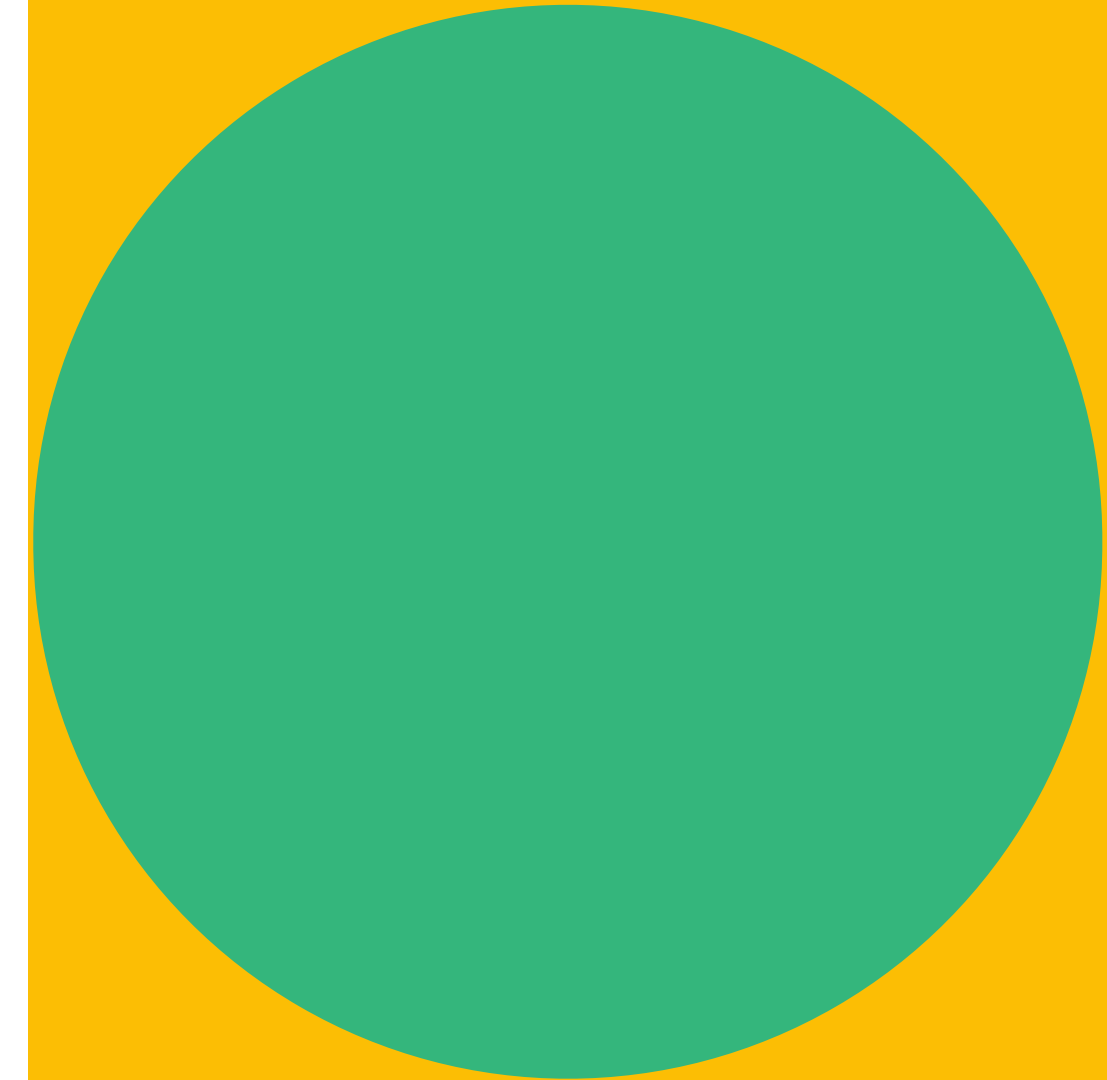


# МОРОЖЕНОЕ или ГОРЧИЦА

**Водящий задумывает какое-нибудь слово.**

**Его спрашивают: «Мороженое или горчица?» Водящий по внутренним ощущениям определяет, к чему ближе загаданное им слово — к мороженому или горчице, и говорит, например, «Горчица». Остальные участники предлагают ему для выбора следующую пару слов, близких к горчице по ассоциации: «Горчица или огонь?».**

**Например, водящий говорит снова «Горчица». Тогда, допустим, остальные игроки решают найти схожее слово в другом направлении: «Горчица или кетчуп?» (соусы) или «Горчица или лягушка» (обе зеленовато-коричневатого цвета). Или, если водящий сказал «Огонь», можно спросить «Огонь или дрова?». Таким образом необходимо найти загаданное слово.**





# СТИШКИ

**Первый игрок дает первые две строчки и третью:**

**Я пошел гулять на речку,  
Перепрыгнул через печку,  
Приземлился на козу...**

**Второй заканчивает и начинает следующую:**

**Хорошо, что был в тазу.  
Но козе не повезло...**

# Литература:

1. **Игры в дороге. Для детей любого возраста. И.Телегина, С.Шевченко. «Школьный психолог» ноябрь-декабрь 2018, с 62-63.**
2. **Когда идет дождь. И.Телегина, С.Шевченко. «Школьный психолог» март-апрель 2019, с62-63.**