



# 26 СПОКОЙНЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ С ТРЕХ ДО СЕМИ ЛЕТ

С 3 ДО 7 ЛЕТ

# ИГРА 1. "ПАНТОМИМА"

САДИМСЯ НА КОВРЕ РЯДОМ ДРУГ С ДРУГОМ. МАМА ИЛИ ПАПА НАЧИНАЮТ ИГРУ, ПОКАЗЫВАЯ БЕЗ СЛОВ - ПАНТОМИМОЙ КАКОЕ-ЛИБО ПРОСТОЕ ДВИЖЕНИЕ, НАПРИМЕР, ЧИСТЯТ ЗУБЫ, МОЮТ РУКИ, МЕШАЮТ ЛОЖКОЙ, И ДРУГИЕ, А МАЛЫШ ДОЛЖЕН ОТГАДАТЬ, ЧТО ЭТО ЗА ДВИЖЕНИЕ, ЗАТЕМ РЕБЕНОК САМ МОЖЕТ ПРИДУМАТЬ ЧТО-ТО И ПОКАЗАТЬ. КОНЕЧНО, ПОДСКАЖИТЕ И ПОМОГИТЕ ЕМУ, ЕСЛИ ЭТО НУЖНО.



## ИГРА 2. "ПОВТОРИ ДВИЖЕНИЕ"

ПО АНАЛОГИИ С ПЕРВОЙ ИГРОЙ ВЫБИРАЕМ  
ВЕДУЩЕГО, КОТОРЫЙ ПОКАЗЫВАЕТ ДВИЖЕНИЯ, А ВСЕ  
ДОЛЖНЫ ЗА НИМ ПОВТОРЯТЬ, КТО НЕ СМОГ ТОЧНО  
ПОВТОРИТЬ, ТОТ СТАНОВИТСЯ САМ ВЕДУЩИМ. ЧАЩЕ  
ВСЕГО ЭТО БУДЕТ САМ РЕБЕНОК, И СКОРЕЕ ВСЕГО,  
ОН БУДЕТ ОТ СЕБЯ В ПОЛНОМ ВОСТОРГЕ



## ИГРА 3. "ЗАПОМНИ ИГРУШКУ"

ВЫБИРАЕМ НЕСКОЛЬКО МЕЛКИХ ИГРУШЕК. ДАЕМ РЕБЕНКУ ВРЕМЯ ЗАПОМНИТЬ, ЧТО ЗА ИГРУШКИ ЛЕЖАЛИ ПЕРЕД НИМ НА КОВРЕ, А ПОТОМ ОДНУ УБИРАЕМ. РЕБЕНОК СТАРАЕТСЯ ВСПОМНИТЬ, ЧТО ЗА ИГРУШКА ПРОПАЛА. ПРЕДЛОЖИТЕ МАЛЫШУ ПОБЫТЬ В ЭТОЙ ИГРЕ И ВЕДУЩИМ ТОЖЕ.



## ИГРА 4. "НАОБОРОТ"

ОЧЕНЬ ЗАБАВНАЯ ИГРА, В КОТОРУЮ ДЕТИ ВКЛЮЧАЮТСЯ С БОЛЬШИМ УДОВОЛЬСТВИЕМ. ЛЕЖА В КРОВАТИ, ЗАГАДАЙТЕ МАЛЫШУ КАКОЕ-НИБУДЬ СЛОВО, НАПРИМЕР «ПОТОЛОК», И ПОПРОСИТЕ СКАЗАТЬ ЕГО НАОБОРОТ (ДОЛЖНО ПОЛУЧИТЬСЯ «КОЛОТОП»). А МОЖНО СЫГРАТЬ НАОБОРОТ: ВЫ ЗАГАДАЕТЕ СЛОВО В ОБРАТНОМ ПОРЯДКЕ, А РЕБЕНОК ДОЛЖЕН БУДЕТ УГАДАТЬ, КАКОЕ СЛОВО ВЫ ЗАШИФРОВАЛИ. ЕСЛИ ВЫ НАСТРОЕНЫ ПОИГРАТЬ ПОДОЛЬШЕ, МОЖНО ЗАГАДАТЬ ЦЕЛЮ ФРАЗУ, НАПРИМЕР, «АРТВАЗ МЕДЙОП ОНИК В» («В КИНО ПОЙДЕМ ЗАВТРА»).



# ИГРА 5. "ИГРА-ФАНТАЗИЯ ПОЧЕМУЧКА"

МАЛЕНЬКИЕ «ПОЧЕМУЧКИ» В ЭТОМ ВОЗРАСТЕ ОСОБЕННО АКТИВНЫ, ОНИ ОБОЖАЮТ ЗАДАВАТЬ ВСЕВОЗМОЖНЫЕ ВОПРОСЫ И ЭТИМ ГРЕХ НЕ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ. СУТЬ ИГРЫ - ВЗРОСЛЫЙ ЗАДАЕТ РЕБЕНКУ ВОПРОС, А ОН ПРИДУМЫВАЕТ НА НЕГО ФАНТАСТИЧЕСКИЙ (НЕПРАВДОПОДОБНЫЙ) ОТВЕТ. ВЗРОСЛЫЙ ЗАДАЕТ ВОПРОС: «ОТКУДА БЕРУТСЯ СНЕЖИНКИ?».

РЕБЕНОК МОЖЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС ПРИДУМАТЬ САМЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ОТВЕТ: «ПО НЕБУ НА СВОЕЙ КОЛЕСНИЦЕ ПРОМЧАЛСЯ ДЕД МОРОЗ, КОТОРЫЙ ГОТОВИТСЯ К ПРАЗДНИКУ. ОН МЧИТСЯ ТАК БЫСТРО, ЧТО ИЗ-ПОД КОПЫТ ЕГО ТРОЙКИ ЛЕЯТ ИСКРЫ, КОТОРЫЕ И ПРЕВРАЩАЮТСЯ В СНЕЖИНКИ». ЭТА ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ РАЗВИВАТЬ У РЕБЕНКА ФАНТАЗИЮ.



## ИГРА 6. "НАЙДИ БУКВЫ"

ДЕТИ В ЭТОМ ВОЗРАСТЕ УЖЕ ЗНАЮТ БУКВЫ ИЛИ УЧАТ ИХ. КАК ПРАВИЛО, У КАЖДОГО ИЗ НИХ ЕСТЬ СВОЯ «ЛЮБИМАЯ» БУКВА. НАПРИМЕР, БУКВА Ж. ОТКРОЙТЕ КНИГУ НА ЛЮБОЙ СТРАНИЦЕ И ПОПРОСИТЕ МАЛЫША НАЙТИ ЕГО ЛЮБИМУЮ БУКВУ. ПОСЧИТАЙТЕ ВМЕСТЕ, СКОЛЬКО ВСЕГО ТАКИХ БУКВ НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ. ПОТОМ ПОПРОСИТЕ ЕГО ВСПОМНИТЬ СЛОВА, КОТОРЫЕ НАЧИНАЮТСЯ НА ЭТУ БУКВУ.



## ИГРА 7. "ОБНИМАШКИ"

ОБНИМИТЕ МАЛЫША И СКАЖИТЕ ЕМУ НА УШКО ДЕСЯТЬ ЛАСКОВЫХ СЛОВ. НАПРИМЕР: ЛЮБИМЫЙ, УМНЫЙ, ПОСЛУШНЫЙ, СИЛЬНЫЙ, СМЕЛЫЙ, ТАЛАНТЛИВЫЙ, ЗАБОТЛИВЫЙ, КРАСИВЫЙ, БЕССТРАШНЫЙ, ДОБРЫЙ. ПОМЕНЯЙТЕСЬ РОЛЯМИ И ПОСЛУШАЙТЕ ПРИЯТНЫЕ СЛОВА О СЕБЕ. ЭТА ИГРА СДЕЛАЕТ ВАС БЛИЖЕ И ВСЕЛИТ В РЕБЕНКА ЧУВСТВО УВЕРЕННОСТИ В СВОИХ СИЛАХ.





## ИГРА 8. "СПРЯТАННОЕ СЛОВО"

ПОКА ВАШ МАЛЫШ УКЛАДЫВАЕТСЯ В ПОСТЕЛЬ, НАПИШИТЕ НА БУМАГЕ ТРИ СЛОВА. НАПРИМЕР: «ЯЛОК» — «КОЛЯ». ПОПРОСИТЕ РЕБЕНКА ПОПЫТАТЬСЯ РАЗГАДАТЬ, КАКОЕ СЛОВО ВЫ «СПРЯТАЛИ». ЕЩЕ ОДИН ПРИМЕР: «ШОКАК» — «КОШКА». СЛОВА НУЖНО ПИСАТЬ КРУПНЫМИ БУКВАМИ. МОЖНО ВЗЯТЬ ОДНУ ПОДСКАЗКУ. НАПРИМЕР, РЕБЕНОК МОЖЕТ УЗНАТЬ, С КАКОЙ БУКВЫ НАЧИНАЕТСЯ СПРЯТАННОЕ СЛОВО.



# ИГРА 9. "РИСУНОК ПО ПАМЯТИ"

РАЗЛОЖИТЕ НА ПРИКРОВАТНОЙ ТУМБОЧКЕ 5 ПРЕДМЕТОВ. ДАЙТЕ ВОЗМОЖНОСТЬ РЕБЕНКУ ИХ ЗАПОМНИТЬ. НАКРОЙТЕ ТКАНЬЮ ПРЕДМЕТЫ И ПОПРОСИТЕ ЕГО НАРИСОВАТЬ ИХ НА ЛИСТЕ БУМАГИ ПО ПАМЯТИ. СНИМИТЕ ТКАНЬ С ТУМБОЧКИ И СРАВНИТЕ, ВСЕ ЛИ ПРЕДМЕТЫ НАРИСОВАЛ МАЛЫШ. ЭТА ИГРА НАПРАВЛЕНА НА РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОЙ ПАМЯТИ.



# ИГРА 10. "СКАЗКА НА ДВОИХ"

СМЫСЛ ЭТОЙ ИГРЫ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ НАЗЫВАЛ ОДНО ПРЕДЛОЖЕНИЕ. В РЕЗУЛЬТАТЕ ЧЕГО ДОЛЖНА ПОЛУЧИТЬСЯ ЗАБАВНАЯ СКАЗКА. ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПРИДУМЫВАЮТСЯ ПО ОЧЕРЕДИ. НАПРИМЕР, МАМА ГОВОРИТ: «В НЕКОТОРОМ ЦАРСТВЕ-ГОСУДАРСТВЕ ЖИЛ МАЛЕНЬКИЙ МАЛЬЧИК». РЕБЕНОК: «ОТПРАВИЛСЯ ОН ОДНАЖДЫ В ЛЕС И ВСТРЕТИЛ ТАМ ЗАЙЧИКА» И Т.Д. ДЕЛО В ВАШЕЙ ОБЩЕЙ ФАНТАЗИИ. КСТАТИ, ПОТОМ МОЖНО БУДЕТ НАРИСОВАТЬ ИЛЛЮСТРАЦИИ К НОВОЙ СКАЗКЕ И «ИЗДАТЬ» СОБСТВЕННУЮ КНИЖКУ. МАЛЕНЬКИЕ ПИСАТЕЛИ ОБЫЧНО ОЧЕНЬ ГОРДЯТСЯ СВОЕЙ КНИЖКОЙ И ПРИ КАЖДОМ УДОБНОМ СЛУЧАЕ ЕЕ ДЕМОНИСТРИРУЮТ. КАК ЗНАТЬ, МОЖЕТ ЗА ПЕРВОЙ КНИЖКОЙ ПОСЛЕДУЕТ ВТОРАЯ. А ТАМ ГЛЯДИШЬ, И ПОЯВИТСЯ В НАШЕЙ СТРАНЕ НОВЫЙ ПУШКИН ИЛИ ТОЛСТОЙ. ЭТУ ИГРУ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАК СКАЗКОТЕРАПИЮ, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ МАЛЫШУ ПРЕОДОЛЕТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ.



# ИГРА 11. "ЮНЫЙ МЕТАЛЛИСТ"

ВАМ ПОНАДОБИТСЯ КОРОБКА КАНЦЕЛЯРСКИХ СКРЕПОК. НА СТОЛ НАСЫПАЮТ СКРЕПКИ. ПО СИГНАЛУ ВЕДУЩЕГО СОПЕРНИКИ (2-4) СОБИРАЮТ ЦЕПЬ С ПОМОЩЬЮ СКРЕПОК. ПОБЕДИТЕЛЕМ СЧИТАЕТСЯ ТОТ, КТО ЗА ОПРЕДЕЛЕННОЕ ВРЕМЯ СОБЕРЕТ САМУЮ ДЛИННУЮ ЦЕПОЧКУ ИЗ СКРЕПОК.



## ИГРА 12. "ГДЕ БУДИЛЬНИК"

ВСЕ ДЕТИ ВЫХОДЯТ ИЗ КОМНАТЫ. КТО-НИБУДЬ ПРЯЧЕТ БОЛЬШОЙ, ГРОМКО ТИКАЮЩИЙ БУДИЛЬНИК. ДЕТИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ И ИЩУТ БУДИЛЬНИК. ЕСЛИ КТО-ТО НАШЁЛ ЕГО, ТО ШЕПЧЕТ НА УХО ВЕДУЩЕМУ, ГДЕ БУДИЛЬНИК И МОЛЧА САДИТСЯ НА ПОЛ. РЕБЁНОК, КОТОРЫЙ ОСТАЛСЯ СТОЯТЬ ПОСЛЕДНИМ, В НАКАЗАНИЕ РАЗВЛЕКАЕТ ВСЕХ ДЕТЕЙ - ПОЁТ ИЛИ ЧИТАЕТ СТИХОТВОРЕНИЕ. СОВЕТ: ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ДЕТЕЙ БУДИЛЬНИК ЛУЧШЕ ПОСТАВИТЬ НА БЛЮДЦЕ ИЛИ ЧТО-ТО МЕТАЛЛИЧЕСКОЕ, ЧТОБЫ ЕГО БЫЛО ЛУЧШЕ СЛЫШНО.



## ИГРА 13. "ОБМЕН ОДЕЖДОЙ"

ДЕТИ САДЯТСЯ В КРУГ И ВНИМАТЕЛЬНО СМОТРЯТ НА ОДЕЖДУ ДРУГ ДРУГА, СТАРАЯСЬ ЗАПОМНИТЬ, КТО ВО ЧТО ОДЕТ. ЗАТЕМ СЧИТАЛКОЙ ВЫБИРАЮТ ВОДЯЩЕГО И ОН ВЫХОДИТ ЗА ДВЕРЬ. НЕСКОЛЬКО ДЕТЕЙ МЕНЯЮТСЯ ОДЕЖДОЙ И ЗОВУТ ВОДЯЩЕГО. ОН ДОЛЖЕН ОПРЕДЕЛИТЬ, НА КОМ НАДЕТЫ ЧУЖИЕ ВЕЩИ И КОМУ ОНИ ПРИНАДЛЕЖАТ.



## ИГРА 14. "ЗОЛУШКА"

ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ: СЕМЕНА ФАСОЛИ, ТЫКВЫ, КРУПНЫЕ  
МАКАРОННЫЕ ИЗДЕЛИЯ, И Т.П. ВСЕ СЕМЕНА ПЕРЕД ИГРОЙ  
СМЕШИВАЮТ И РАЗДЕЛЯЮТ НА ОДИНАКОВЫЕ КУЧКИ ПО  
КОЛИЧЕСТВУ ИГРОКОВ. ПО СИГНАЛУ ВЕДУЩЕГО  
УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ РАССОРТИРОВАТЬ ВСЕ СЕМЕНА  
ПО РАЗНЫМ КУЧКАМ. ПОБЕЖДАЕТ ПЕРВЫЙ,  
СПРАВИВШИЙСЯ С ЗАДАНИЕМ. ВАРИАНТЫ: ПРОВЕСТИ  
КОНКУРС С ЗАВЯЗАННЫМИ ГЛАЗАМИ, УСТРОИТЬ  
КОМАНДНОЕ СОРЕВНОВАНИЕ.



# ИГРА 15. "ОБУВНОЙ САЛАТ"

★ ВАМ ПОНАДОБИТСЯ МНОГО ПАР ОБУВИ, ПОЛОТЕНЦА. ДЕТИ САДЯТСЯ В КРУЖОК ИЛИ ЗА СТОЛОМ, ЗАКРЫТЫМ БУМАГОЙ ИЛИ КЛЕЁНКОЙ. КАЖДЫЙ КЛАДЁТ СВОЮ ТУФЕЛЬКУ ИЛИ ТАПОЧЕК НА СТОЛ. ЗАТЕМ ДЕТИ ПО ОЧЕРЕДИ ПОДХОДЯТ К СТОЛУ С ЗАВЯЗАННЫМИ ГЛАЗАМИ И ПЫТАЮТСЯ НАЙТИ НА ОЩУПЬ СВОЮ ОБУВЬ.

ВАРИАНТ: ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОСТАРШЕ - ИСКАТЬ СВОЮ ОБУВЬ НА СТОЛЕ ВСЕМ ОДНОВРЕМЕННО. УГАДАЙ ПО ГОЛОСУ. ДЕТИ САДЯТСЯ В РЯД. К НИМ СПИНОЙ САДИТСЯ ВОДЯЩИЙ, РЯДОМ ПОМОЩНИК (ЛУЧШЕ ВЗРОСЛЫЙ). ПОМОЩНИК ПОДЗЫВАЕТ ДЕТЕЙ ПО ОДНОМУ, НЕ НАЗЫВАЯ ИМЁН. ДЕТИ ЗА СПИНОЙ ВОДЯЩЕГО ГОЛОСОМ ИЗОБРАЖАЮТ КАКОГО-НИБУДЬ ЖИВОТНОГО. ВОДЯЩИЙ ДОЛЖЕН УГАДАТЬ, КТО ЭТО. ЕСЛИ УГАДАЛ - МЕНЯЕТСЯ С НИМ МЕСТАМИ.





# ИГРА 16. "ЗЕМЛЯ. ВОЗДУХ, ВОДА"

ДЕТИ САДЯТСЯ В РЯД ИЛИ КРУГ. ВОДЯЩИЙ ХОДИТ ПЕРЕД НИМИ И, УКАЗЫВАЯ НА КАЖДОГО ПО ОЧЕРЕДИ, ПРОИЗНОСИТ: «ВОДА, ЗЕМЛЯ, ВОЗДУХ.» В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ОН МОЖЕТ ОСТАНОВИТЬСЯ. ЕСЛИ ВОДЯЩИЙ ОСТАНОВИЛСЯ НА СЛОВЕ «ВОДА», ТО РЕБЕНОК, НА КОТОРОГО ОН УКАЗАЛ, ДОЛЖЕН НАЗВАТЬ РЫБУ, ПРЕСМЫКАЮЩЕЕСЯ ИЛИ ЖИВОТНОЕ, ЖИВУЩЕЕ В ВОДЕ. ЕСЛИ НАЗВАНО «ЗЕМЛЯ» - НУЖНО НАЗВАТЬ ТОГО, КТО ЖИВЁТ НА ЗЕМЛЕ. ЕСЛИ НАЗВАНО «ВОЗДУХ» - ТОГО, КТО ЛЕТАЕТ.



# ИГРА 17. "РИСУЕМ ПО ПАМЯТИ"

ДЛЯ ЛЮБОГО КОЛИЧЕСТВА ИГРАЮЩИХ. ПЕРВЫЙ ИЗ ИГРОКОВ РИСУЕТ НА ДОСКЕ ИЛИ МОЛЬБЕРТЕ ДОМИК. СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК ЗАПОМИНАЕТ РИСУНОК, ЗАТЕМ ЗАКРЫВАЕТ ГЛАЗА, ПОВОРАЧИВАЕТСЯ ВОКРУГ СЕБЯ И, НЕ ОТКРЫВАЯ ГЛАЗ, ДОРИСОВЫВАЕТ К ДОМИКУ ОКОШКО, ДВЕРЬ, ТРУБУ ИЛИ ПТИЦУ НА КРЫШЕ. ЧТО ЗА РИСУНОК ПОЛУЧИТСЯ В КОНЦЕ КОНЦОВ?



## ИГРА 18. "ОСТРЫЙ ГЛАЗ"

УЧАСТНИКАМ ИГРЫ ПРЕДЛАГАЕТСЯ РАССМОТРЕТЬ КАКУЮ-ЛИБО БАНКУ, МИСКУ ИЛИ КАСТРЮЛЮ. БРАТЬ В РУКИ НЕЛЬЗЯ. ЗАТЕМ ВОЗЬМИТЕ ЛИСТ БУМАГИ И ПОПРОБУЙТЕ ВЫСТРИЧЬ КРЫШКИ ДЛЯ БАНКИ ТАК, ЧТОБЫ ОНИ ТОЧНО СОВПАЛИ С ОТВЕРСТИЕМ БАНКИ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, У КОГО КРЫШЕЧКА ТОЧНО СОВПАДЁТ С ОТВЕРСТИЕМ БАНКИ.



# ИГРА 19. "НРАВЯТСЯ ЛИ ТЕБЕ ТВОИ СОСЕДИ?"

ВСЕ СИДЯТ В КРУГУ, ВОДЯЩИЙ—В ЦЕНТРЕ. ОН СПРАШИВАЕТ ВСЕХ ПО ОЧЕРЕДИ: "НРАВЯТСЯ ЛИ ТЕБЕ ТВОИ СОСЕДИ?". ЕСЛИ КОМУ—ТО НЕ НРАВЯТСЯ, СЛЕДУЕТ ВОПРОС: "КАКИЕ СОСЕДИ ТЕБЕ НУЖНЫ?". ИГРОК ДОЛЖЕН НАЗВАТЬ ЛИБО ИМЕНА, ЛИБО КАКОЙ—ТО ПРИЗНАК, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН ПРИСУТСТВОВАТЬ У НОВЫХ ЕГО СОСЕДЕЙ. НАПРИМЕР: "МНЕ НУЖНЫ СОСЕДИ В ДЖИНСАХ"—ТОГДА ВСЕ, КТО В ДЖИНСАХ, МЕНЯЮТСЯ МЕСТАМИ, ДВОЕ ИЗ НИХ САДЯТСЯ НА МЕСТА БЫВШИХ СОСЕДЕЙ. ВОДЯЩИЙ ТАКЖЕ МОЖЕТ ЗАНИМАТЬ ОСВОБОДИВШЕЕСЯ МЕСТО. КОМУ СТУЛА НЕ ХВАТИЛО, ТОТ СТАНОВИТСЯ ВОДЯЩИМ, И ВСЕ НАЧИНАЕТСЯ СНАЧАЛА.



# ИГРА 20. "1-2-ДОБРЫЙ ДЕНЬ"

ИГРАЮТ ВСЕ ПО ЦЕПОЧКЕ. НАДО СЧИТАТЬ ПО ПОРЯДКУ ОТ ОДНОГО ДО БЕСКОНЕЧНОСТИ (СКОЛЬКО ПОЛУЧИТСЯ), НО ВМЕСТО ЧИСЕЛ, КОТОРЫЕ ОКАНЧИВАЮТСЯ НА ТРИ ИЛИ ДЕЛЯТСЯ НА ТРИ, НАДО ГОВОРИТЬ "ДОБРЫЙ ДЕНЬ". Т. Е. ПЕРВЫЙ ГОВОРIT "ОДИН", ВТОРОЙ- "ДВА", ТРЕТИЙ-"ДОБРЫЙ ДЕНЬ", ЧЕТВЕРТЫЙ-"ЧЕТЫРЕ", ПЯТЫЙ-"ПЯТЬ", ШЕСТОЙ-"ДОБРЫЙ ДЕНЬ", И Т. Д. ТОТ, КТО ОШИБСЯ, ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ, ПОКА НЕ ОСТАНЕТСЯ ОДИН ПОБЕДИТЕЛЬ.



# ИГРА 21. "БАБУШКА ПОШЛА НА БАЗАР И КУПИЛА..."

ИГРАЮТ СТОЯ В КРУГУ. ВЕДУЩИЙ НАЧИНАЕТ: "БАБУШКА ПОШЛА НА БАЗАР И КУПИЛА СТАРУЮ КОФЕМОЛКУ" И ПОКАЗЫВАЕТ КАК ОНА БУДЕТ МОЛОТЬ КОФЕ (ПРАВОЙ РУКОЙ КРУТИТ ВООБРАЖАЕМУЮ РУЧКУ КОФЕМОЛКИ). РЯДОМ СТОЯЩИЙ ПОВТОРЯЕТ ТЕ ЖЕ СЛОВА И ТОЖЕ НАЧИНАЕТ КРУТИТЬ РУЧКУ И Т.Д. ПО КРУГУ. КОГДА ВСЕ ВКЛЮЧАЮТСЯ В ПРОЦЕСС, ОЧЕРЕДЬ СНОВА ДОХОДИТ ДО ВЕДУЩЕГО И ОН ПОКАЗЫВАЕТ СЛЕДУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ: "БАБУШКА ПОШЛА НА БАЗАР И КУПИЛА СТАРЫЙ УТЮГ" (ГЛАДИТ ЛЕВОЙ РУКОЙ, НЕ ПЕРЕСТАВАЯ МОЛОТЬ). СЛЕДУЮЩИЕ КРУГИ: БАБУШКА КУПИЛА СТАРУЮ ШВЕЙНУЮ МАШИНКУ (НАЖИМАТЬ НОГОЙ НА ПЕДАЛЬ), КРЕСЛО-КАЧАЛКУ (ПОКАЧИВАТЬСЯ) И НАКОНЕЦ, ЧАСЫ С КУКУШКОЙ ("КУ-КУ, КУ-КУ, КУ-КУ, КУ-КУ"). СМЫСЛ В ТОМ, ЧТОБЫ ВЫПОЛНЯТЬ ВСЕ ДЕЙСТВИЯ ОДНОВРЕМЕННО.



## ИГРА 22. "КОРОЛЬ ТИШИНЫ"

КОРОЛЬ СИДИТ НА СТУЛЕ. ДРУГИЕ ИГРОКИ СИДЯТ ПОЛУКРУГОМ В НЕСКОЛЬКИХ МЕТРАХ ОТ НЕГО, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ ХОРОШО ЕГО ВИДЕТЬ. ЖЕСТОМ РУКИ КОРОЛЬ ВЫЗЫВАЕТ ОДНОГО ИЗ ИГРОКОВ. ТОТ ВСТАЕТ И БЕСШУМНО НАПРАВЛЯЕТСЯ К КОРОЛЮ И САДИТСЯ У ЕГО НОГ, ЧТОБЫ СТАТЬ МИНИСТРОМ. ВО ВРЕМЯ ЭТОГО ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ИГРОК ВНИМАТЕЛЬНО СЛУШАЕТ. ЕСЛИ ИГРОК ПРОИЗВЕДЕТ ХОТЬ МАЛЕЙШИЙ ШУМ (ШОРОХ ОДЕЖДЫ, И Т.Д.), КОРОЛЬ ЕГО ОТСЫЛАЕТ НА МЕСТО ЖЕСТОМ РУКИ.

КОРОЛЬ САМ ДОЛЖЕН СОХРАНЯТЬ МОЛЧАНИЕ. ЕСЛИ ОН ИЗДАСТ ЗВУК, ЕСЛИ ОН ИЗДАСТ ЗВУК, ЕГО ТУТ ЖЕ СВЕРГАЮТ С ТРОНА И ЗАМЕНЯЮТ ПЕРВЫМ МИНИСТРОМ, КОТОРЫЙ ЗАНИМАЕТ СВОЕ МЕСТО В ПОЛНОЙ ТИШИНЕ И ПРОДОЛЖАЕТ ИГРУ (ИЛИ УСТАВШИЙ КОРОЛЬ ОБЪЯВЛЯЕТ, ЧТО ОН ДОЛЖЕН БЫТЬ ЗАМЕНЕН И ПРИГЛАШАЕТ МИНИСТРА СЕСТЬ НА ЕГО МЕСТО).



## ИГРА 23. "ЭТО – МОЙ НОС"

ИГРОКИ САДЯТСЯ В КРУГ. ВЕДУЩИЙ НАЧИНАЕТ, ГОВОРЯ СВОЕМУ СОСЕДУ СЛЕВА: "ЭТО--МОЙ НОС", НО В ТО ЖЕ ВРЕМЯ КАСАЕТСЯ СВОЕГО ПОДБОРОДКА. СОСЕД ДОЛЖЕН ЕМУ ОТВЕТИТЬ "ЭТО-МОЙ ПОДБОРОДОК", ПОКАЗЫВАЯ НА СВОЙ НОС. ПОЛУЧИВ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ, ОН ПОВОРАЧИВАЕТСЯ К СВОЕМУ СОСЕДУ СПРАВА И ГОВОРИТ ЕМУ: "ЭТО-МОЯ ЛЕВАЯ СТУПНЯ", ПОКАЗЫВАЯ ЕМУ ПРАВУЮ ЛАДОНЬ. ЕГО СОСЕД ДОЛЖЕН ОТВЕТИТЬ: "ЭТО МОЯ ПРАВАЯ ЛАДОНЬ", УКАЗЫВАЯ НА СВОЮ ЛЕВУЮ СТУПНЮ И Т.Д. СЛЕДУЕТ ВСЕГДА ПОКАЗЫВАТЬ ЧАСТЬ ТЕЛА, ОТЛИЧНУЮ ОТ ТОЙ, О КОТОРОЙ ГОВОРЯТ.





## ИГРА 24. "МОЛЧАНКА"

ВСЕ ЗАМОЛКАЮТ НА 2-3 МИНУТ И ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К ЗВУКАМ ВОКРУГ: ПЕНИЕ ПТИЦ, ШУМ МАШИН ЗА ОКНОМ, ТИКАНИЕ ЧАСОВ. КОГДА ВРЕМЯ ИСТЕЧЁТ, НУЖНО РАССКАЗАТЬ О ТОМ, ЧТО УСЛЫШАЛ. ДЕТИ НАЧИНАЮТ ПЕРВЫМИ. ТАКАЯ ИГРА РАЗВИВАЕТ ВНИМАНИЕ, ПОМОГАЕТ ЗАМЕЧАТЬ ДЕТАЛИ В ПОВСЕДНЕВНОСТИ



## ИГРА 25. "ДОКТОР АЙБОЛИТ"

ВЫБИРАЕТСЯ ДОКТОР И НЕСКОЛЬКО БОЛЬНЫХ. ДОКТОР ДОЛЖЕН ОСМОТРЕТЬ ВСЕХ ЗАБОЛЕВШИХ И НАЗНАЧИТЬ «ЛЕЧЕНИЕ»: НАПРИМЕР, ПОЛОЖИТЬ НА ЖИВОТ ПОДУШКУ И ЗАСТАВИТЬ НЕСКОЛЬКО РАЗ ГЛУБОКО ВЗДОХНУТЬ, ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЬ ВЫПИТЬ ЧАШКУ ВОДЫ С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ, ИЛИ ПОГЛАДИТЬ БОЛЬНОГО ПО ВСЕМУ ТЕЛУ ПАВЛИНЫМ ПЁРЫШКОМ. ПОСТАРАЙТЕСЬ ЗАРАНЕЕ СОБРАТЬ ЧЕМОДАНЧИК С «ЛЕЧЕБНЫМИ СРЕДСТВАМИ», ЧТОБЫ ПРЕДОСТАВИТЬ ДОКТОРУ ПРОСТОР ДЛЯ РАБОТЫ. ЭТА ИГРА РАЗВИВАЕТ ФАНТАЗИЮ И ПОМОГАЕТ НАСТРОИТЬСЯ НА ОТДЫХ, ОСОБЕННО ЕСЛИ В РОЛИ ПАЦИЕНТА ВЫСТУПАЕТ САМ РЕБЁНОК



## ИГРА 26. "ЛЮБИМАЯ БУКВА"

ВЫБИРАЕТЕ С РЕБЕНКОМ КАКУЮ-НИБУДЬ БУКВУ, НАПРИМЕР «С», И ПО ОЧЕРЕДИ НАЗЫВАЕТЕ СЛОВА-ПРИЛАГАТЕЛЬНЫЕ, НАЧИНАЮЩИЕСЯ ТОЛЬКО НА ЭТУ БУКВУ. КТО БОЛЬШЕ ПРИДУМАЕТ, ТОМУ ПРИСНИТСЯ САМЫЙ ИНТЕРЕСНЫЙ СКАЗОЧНЫЙ СОН!

