# Игры в помещении

**Небылицы**

Придумайте и нарисуйте вместе с ребенком или каждый по отдельности животное, механизм, растение или предмет, которого не существует на самом деле и расскажите о его свойствах и назначении.

**Испорченный телефон**

Дети выбирают ведущего. Все остальные игроки садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий очень тихо (на ухо) говорит тому, кто сидит первым в ряду, какое-нибудь слово, а тот передает его следующему и так до последнего игрока. Переспрашивать не разрешается. У последнего игрока ведущий спрашивает: "Какое слово ты услышал?". Если ребенок скажет слово, предложенное ведущим, значит "телефон исправный". Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с конца), какое они услышали слово. Так находят того, кто "испортил телефон". Кто не правильно передал слово, занимает место ведущего.

**Разноцветный круг**

Дети сидят на полу в кругу. Ноги прямые. У каждого в руках шарик. Когда звучит музыка, они начинают тихонько подкидывать и передавать шарики по кругу, стараясь, чтобы ничей шарик не упал. Когда красный шар возвратиться к своему хозяину, игра останавливается.

**Волшебный мешок с подарками**

На пол высыпаются 10-15 предметов разной формы, функциональной принадлежности, цвета. В течение минуты дети рассматривают и запоминают их. Взрослый складывает их обратно в мешок и просит ответить на вопросы о предметах:

- Какого цвета был брелок?

- Сколько резинок для волос лежало на полу?

Тот, кто правильно отвечает, получает предмет в подарок.

**Телефонисты**

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

Скороговорки:

- Расскажи мне про покупку. - Про какую про покупку? Про покупку, про покупку, про покупочку свою;

- Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой;

- Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все;

- Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

**Репейник**

По залу летают колючки (дети бегают и танцуют под музыку). Когда ведущий говорит: «Ветер» колючки начинают слипаться друг с другом с помощью рук. Когда ветер стихает они летают, не разъединяя рук, слипшиеся. Игра заканчивается, когда образуется одна большая колючка.

**Увидел, услышал – запомни!**

Игроки садятся вокруг стола. Один из игроков записывает 5 однозначных чисел, затем четко их произносит. Дальше каждый должен записать их у себя на листике в том же порядке. Тот, кто продиктовал числа, проверяет их у всех участников. Затем его сосед пишет у себя на листке бумаги уже свои 5 чисел и показывает их ребятам в течении пяти секунд, остальные должны их запомнить и записать у себя на листке бумаги в том же порядке. Игра проводится в течение 7 – 10 минут.

**Поймай камушек**

Ребенок берет пять камушков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре кладет на стол. Подкинутый камушек ловит и снова кидает его вверх. Быстро берет со стола один камушек и ловит подкинутый. Игра продолжается, пока не соберет со стола все камушки.

**Ручной квач**

В игре участвует два человека. Они сидят за столом один напротив другого. Первый ребенок кладет руки на стол ладонями вверх, второй держит руки ладонями вниз. Второй игрок быстрым движением пытается дотронуться своими ладонями первого, заквачивать их. Если квачу удалось дотронуться ладонями товарища, то игроки меняются ролями.

**Движение по памяти**

Два игрока чертят сами для себя на полу или на земле линию в виде зигзага. Один игрок чертит линию на два метра, другой продолжает эту линию еще на два метра. Они могут несколько минут ее изучать, чтобы ее лучше запомнить. И после этого они должны пройти по ней из конца в конец спиной вперед. Один двигается по линии, а другой считает, сколько раз тот выйдет за линию. Затем они меняются ролями.

**Мяч соседу**

Все стоят в кругу и передают мяч. Водящий за кругом старается коснуться мяча, если ему это удается, водит тот, у кого в руках на тот момент был мяч.

**Топ – хлоп**

Эта игра хорошо развивает как память, так и внимание.  
В процессе ведущий называет те или иные понятия и предложения (например, "Ворона - это перелетная птица!"), а дети - определяют, правильные они или нет. В случае неправильного понятия дети должны топать, а в случае правильного - хлопать.

**Кто больше придумает**

Игроки придумывают предложения со словами, которые называет ведущий. Не повторять того, что уже сказали товарищи. Те, кто правильно придумает, получает фишку. Например, ведущий говорит: "Весеннее солнце очень греет", "От весеннего солнышка бегут ручейки", "Весеннее солнце светит ясно, нагревает землю". Затем ведущий говорит: Весенние цветы", "Весенние птицы", "Зеленая трава". Можно придумывать про остальные времена года. Выигрывает тот, у кого будет наибольшее количество фишек.

**Повтори**

Первый участник, выполняя какое-либо движение подходит ко второму. Тот должен в точности все повторить, вплоть до выражения лица. После этого уже два человека подходят к третьему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока не выстроится целая колонна.

**За границу!**

Кол-во игроков не ограничено. Представьте, что ведущий - таможенник.

Задайте игрокам вопрос: "Какой бы один предмет ты взял с собой за границу?"

Пусть игрок называет предметы до той поры, пока вы его не пропустите. Пропускайте человека, если он называет слово на первую букву своего имени. Задача игроков узнать, каков критерий ваших решений.

**Раз, два, три**

Играют 2-3 человека.

Ведущий читает текст:

Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз.

Лишь скажу я цифру 3, - приз немедленно бери.

"Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидали, и не одну, а целых 7".

Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок - другой, а лучше 10".

Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два, марш! " Однажды поезд на вокзале мне 3 часа пришлось прождать..."