***Игры сидя и лежа***

**Сочини сказку**

Хорошая игра на развитие фантазии для небольшой компании.

**Описание игры**

 Откройте журнал или книгу на любой странице и, не глядя, ткните пальцем в попавшееся слово. Первый рассказчик должен придумать фразу, используя это слово. Затем снова попадите пальцем в какое-нибудь слово в журнале, после чего следующий рассказчик придумает фразу, которая станет продолжением предыдущей. Когда все игроки придумают по предложению, сложится интересная история.

Правила игры

Откройте журнал или книгу на любой странице и, не глядя, ткните пальцем в попавшееся слово.

Первый рассказчик должен придумать фразу, используя это слово. Затем снова попадите пальцем в какое-нибудь слово ыв журнале, после чего следующий рассказчик придумает фразу, которая станет продолжением предыдущей.

Когда все игроки придумают по предложению, сложится интересная история.

*Примечание*

 Можно, конечно сделать не один круг, если вы хотите, чтобы рассказ получился длинным. *Возраст игроков:*

*От шести лет*

*Игра развивает:*

*Мышление*

*Фантазия*

*Подвижность игры:*

*Неподвижная*

*Количество игроков:*

*Два и более*

*Место игры:*

*Не важно*

**Колобок на самолёте**

Описание игры

 Назовите детям ряд слов и предложите на их основе придумать какую-нибудь историю. Например, пять слов, подсказывающих сюжет сказки о Колобке: дедушка, бабушка, Колобок, волк, медведь. Добавьте к этим словам шестое слово, постороннее. например. самолёт. Вот и получится сказка, в которой Колобок улетел от лисы на самолёте. В такой игре нет проигравших и выигравших, в ней привлекает сам процесс фантазирования.

Правила игры

Назовите детям ряд слов и предложите на их основе придумать какую-нибудь историю.

 Например, пять слов, подсказывающих сюжет сказки о Колобке: дедушка, бабушка, Колобок, волк, медведь. Добавьте к этим словам шестое слово, постороннее. например. самолёт.

Вот и получится сказка, в которой Колобок улетел от лисы на самолёте.

В такой игре нет проигравших и выигравших, в ней привлекает сам процесс фантазирования.

Эта игра займёт ребёнка и взрослого. Она очень хорошо развивает лексикон ребёнка и его навыки общения.

**Часть целого**

Описание игры

 Предложите ребенку угадать, часть какого предмета или существа вы называете:

винт - вертолет, самолет,

 колесо - автомобиль, а еще …

 руль - велосипед, ….

 парус - …

 вагон - ….

 крыша - …

 стрелка - …

 кнопка - ….

 страница - …

 подлокотник - …

 каблук - …

 козырек - …

 карман - …

 клавиатура - …

 дверь - …

 стержень - …

 ветка - …

 лепесток - …

 шишка - …

 семена - …

 хвост - …

 плавник - …

 перо - …

 клюв - …

 панцирь - …

 грива - …

А можно и наоборот. Вы называете предмет, а ребенок называете одну или несколько его частей:

дом - крыша, дверь, …

 корабль - …

 велосипед - …

 троллейбус - …

 стол - …

 кресло - …

 книга - …

 компьютер - …

 часы - …

 авторучка - …

 чемодан - …

 пальто - …

 плита - …

 чайник -…

 удочка - …

 гитара - …

 дверь - …

 забор - …

 качели - …

 колос - …

 цветок -

 дерево - …

 гриб - …

 жук - …

 бабочка - …

 собака - …

 яблоко - …

 кочан капусты -

Правила игры

Сначала ребёнок узнаёт целое по его частям.

Затем поменяйте местами. Пусть он узнает части от целого.

Можете ввести приз, например, за каждые 2 правильных ответа давайте ему конфетку.

Примечание

 Если ребенок затрудняется дать ответ, помогите ему, приведите свой пример или задайте наводящий вопрос.

Обращайте внимание на разницу между частью и содержимым: в чемодане может лежать рубашка, но это не часть чемодана.

В процессе выполнения заданий обращайте внимание ребенка на то, что у разных предметов бывают части с одинаковым названием. Они, как правило, выполняют одну и ту же функцию, даже при разной форме. Например, руль у автомобиля и велосипеда.

***Игры в слова***

**1-й вариант**

Играющие становятся по кругу. В центре его - ведущий с мячом в руках. Ведущий бросает мяч любому участнику игры и громко говорит часть какого-нибудь слова. Играющий, которому брошен мяч, должен поймать его и немедленно закончить слово.

**2-й вариант**

Играющие образуют круг, ведущий - в центре круга. Он бросает кому-либо мяч и называет первую букву алфавита. Возвращая мяч, играющий называет вторую букву. Потом ведущий называет третью букву, а поймавший мяч - четвертую и т. д. Тот, кто ошибся, получает штрафное очко.

3**-й вариант**

Среди играющих распределяются буквы алфавита. Если играющих немного, то каждый получает по нескольку букв. Ведущий предлагает составить слова, предложения.

Каждый играющий по ходу игры хлопает в ладоши за свою букву. После окончания слова все играющие хлопают дважды. В конце составленного предложения все хлопают в ладоши трижды.

**Слова на заданные буквы**

Ведущий бросает игральную кость и следит за тем, какое выпало число. Например, выпало 3. Тогда он считает "Один, два, три", объявляет тему, предположим, - "Животный мир". Участник игры, на которого покажет ведущий, должен назвать три слова, относящиеся к этой теме и начинающиеся на о, д, т, например, олень, дикобраз, тигр. Затем ведущий снова бросает кубик. Допустим, выпало число 5. Ведущий считает до пяти и называет другую тему: "Географические названия". Играющий, на которого показал ведущий, называет пять слов на буквы о, д, т, ч, п. Тот, кто не сумеет правильно ответить, становится ведущим.

***Игры с движениями***

**"Мы веселые ребята"**

Мы сидели на скамейке,

Мы - веселые ребята,

Мы - веселые ребята,

Мы все вместе говорили:

- Правая рука, левая рука (показываем).

Затем повторяем все сначала и добавляем:

- Правая нога, левая нога (выставляем попеременно ноги). Снова повторяем слова и постепенно присоединяем:

- Правое плечо, левое плечо (показываем). Затем, после повтора слов, присоединяем слово голова с движениями. Потом повторяем все вместе.

Примечание: движения руками, ногами, плечами, головой совершаются на протяжении всего текста.

**"Нос-Ухо-Нос"**

Обращаясь к участникам игры, ведущий говорит: "Указательным пальцем руки дотроньтесь до носа и скажите при этом: "Нос". Еще раз, еще. Я буду делать то же самое. Но если я скажу, например, "лоб", вы должны немедленно дотронуться до лба. Понятно? Начали! Нос-нос-нос-ухо!" (В это время ведущий указывает пальцем на подбородок, и многие невольно делают то же самое).

Игра повторяется несколько раз. Важна внимательность, реакция.

**"Мы охотимся за львом"**

Ведущий говорит первую строчку, все хором повторяют:

- Мы охотимся за львом. (Изображают ходьбу на месте)

- Не боимся мы его.

- Будем биться насмерть с ним.

- И, конечно, победим - чух!

- А что же это там? (Всматриваются, подставляя ладонь ребром ко лбу)

- А, это топь (болото, лес, гора)!

- Ее не обойдешь. (Показывают рукой как бы обход болота, леса, горы)

- По ней не проползешь. (Показывают рукой снизу - вверх.)

- Надо напрямик! (Снова повторяют все слова)

- А что же это там? (Всматриваются)

- А, это же нора!

- А кто же в ней живет?

- Наверно, это лев! (Тихо повторяют все слова)

- А что же это там?

- А, это хвост! (Громко.) (Убегают, снова преодолевая, уже в обратном порядке, гору, лес, болото, топь)

**"Купим мы с бабушкой"**

Игра о покупках. А вы любите делать покупки? Вот и помогите.

Ведущий: Вы будете повторять за мной слова и делать те же движения, что и я:

- Купим мы с бабушкой себе курочку.

- Курочка по зернышку - кудах-тах-тах. (Бьем руками по коленям)

- Купим мы с бабушкой себе уточку.

- Уточка - утя-тя-тя. (Руки перед собой крест-накрест, извиваются, будто уточка плывет)

Повторяем все сначала и добавляем:

- Купим мы с бабушкой себе индюшонка.

- Индюшонок - фу ты, ну ты. (Размахиваем руками)

Снова повторяем все сначала и добавляем:

- Купим мы с бабушкой себе поросенка.

- Поросенок - хрю-ки, хрю-ки. (Крутим кулачками перед носом, создается впечатление пятачка)

Снова перечисляем всех, кого купили с бабушкой, и присоединяем,

- Купим мы с бабушкой себе коровенку.

Коровенка - му-ки, му-ки. (Бодаемся рогами)

- Купим мы с бабушкой себе лошаденку.

- Лошаденка - ну-ки, ну-ки. (Руки вперед, натягиваем "вожжи" на себя)

- Купим мы с бабушкой себе собачонку.

- Собачонка - ав-ав. (Руками загребаем "уши")

- Купим мы с бабушкой себе кисоньку.

- Кисонька - мяу-мяу. (Движение руками перед носом, как бы кошка умывается. )

- Купим мы с бабушкой себе телевизор. (Показываем руками телевизор. )

- Телевизор - время - факты. (Время - поднятая рука, факты - опустить руку перед собой. )

- Дикторша - ля-ля, ля-ля. (Машем руками у рта. )

Нельзя забывать, что после того, как что-то купили, все предыдущие покупки повторяются сначала.

***Игры в комнате***

**Тихая музыка**

Выберите водящего. Покажите ему предмет, который вы будете прятать. Пусть водящий уйдет из комнаты. Спрячьте этот предмет у кого-нибудь из играющих - в карман, туфли, за воротник и т. п. Зовите водящего и начинайте петь хором какую-нибудь песню. Когда водящий подходит близко к тому, у кого спрятан предмет, пойте громче, уходит дальше - пойте тише, так до тех пор, пока не найдет. Нашел - идет водить другой человек.

**Поймай платочек!**

Все игроки становятся в круг, в центре которого стоит ведущий с платочком в руках. Играющие хлопают три раза в ладоши, а ведущий в это время бросает платок вверх. Играющие хлопают громче и чаще. Когда ведущий поймал платочек, все игроки прекращают хлопать. Все должны быть внимательны, потому что ведущий не всегда может бросить платочек. Кто не вовремя захлопал в ладоши, должен что-нибудь исполнить.

Литература:

Игротека для всех. Игры для детей с различными заболеваниями. М. , 1999.

Книга подготовлена Детским орденом милосердия.

 Составила: воспитатель Мирзоева З.М.