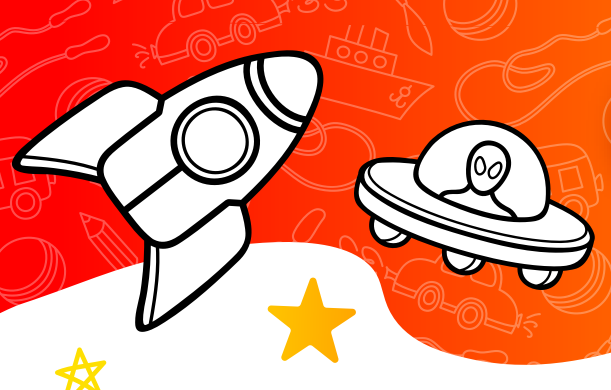


#1 ИГРЫ В ДОРОГУ

ИГРЫ-ГОВОРУШКИ

1 СОСИСКА

Ведущий задаёт вопросы. Задача игроков – давать один и тот же ответ: «сосиска» или родственные «сосисочный», «сосисочно» и т.д. Главное – отвечать с очень серьёзным лицом. Тот, кто засмеётся, выбывает из игры.

2 ОТВЕТЫ НЕВПОПАД

На любые вопросы ведущего нужно быстро отвечать любым предложением, не имеющим отношения к заданному вопросу.
Ответы не должны быть односложными.
Кто ошибся – проиграл. Например:
- Сегодня прекрасная погода, не правда ли?
- Я люблю брокколи.

3 ВАРИАТИВНОСТЬ

Представляем любой предмет. Придумываем, как его можно использовать, помимо прямого назначения (например, пластиковый стаканчик – его можно надеть на ножку стула, чтобы она не царапала пол, или в нём можно выращивать растения).

4 ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ

Называете любой предмет и задаёте ребёнку вопрос: «Чем этот предмет был в прошлом?». Вместе начинайте фантазировать. «А чем он может стать в будущем?» (Например, в прошлом стул был деревом/ростком дерева/семечкой.
В будущем стул может стать дровами, а его ножка дубинкой или черенком).

5 ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ?

Представляем предмет и называем все его составляющие (например, электрический чайник: носик, крышка, кнопка, нагреватель, лампочка, провод, подставка).

6 ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Выбираем ситуацию и поочерёдно перечисляем, что в ней хорошего и что в ней плохого (например, плюсы дождя – без него не могут существовать растения. Минусы - обильный ливень может что-нибудь затопить).

7 ВИДНОЕ-НЕОЧЕВИДНОЕ

Представьте два абсолютно разных предмета и найдите между ними как можно больше схожих черт. Например:
- Что общего между ботинком и кораблём?
– Они оба твёрдые, могут быть одинакового коричневого цвета, внутри и того и другого есть полость, оба помогают человеку комфортно перемещаться и защищают его).

8 НА ОДНУ БУКВУ

Надо придумать предложение, в котором все слова начинаются на одну букву (например, заяц звенел золотым звонком). Кто придумает больше предложений, тот победит.

9 БУРИМЕ

Объясните ребёнку, что такое рифма, и научите его находить пары рифмованных слов. Берём одну-две пары рифм и по очереди составляем стихотворение.

10 ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ

Один игрок называет слово, другой называет в ответ противоположное по значению (например, хороший – плохой).

11 АССОЦИАЦИИ

Надо по очереди называть то, что может иметь данное определение. (Например, слово «тёплая» - погода/одежда/компания).

12 ВСЯКОЕ БЫВАЕТ

Надо по очереди подбирать определения к выбранному слову. Кто больше не может придумать – проиграл. (Например, птица - маленькая/красивая/голосистая).

13 ДАНЕТКИ

Ведущий рассказывает окончание какой-то истории, а игроки должны задавать ему вопросы, чтобы понять, что произошло вначале. Окончание, как правило, звучит парадоксально, а вопросы должны быть такими, чтобы на них можно было ответить только «Да», «Нет» или «Неизвестно». Готовые истории можно найти в Интернете, а потом, наловчившись, сочинять самостоятельно.

14 Я БЕРУ С СОБОЙ...

Один игрок водит. Он задумывает правило, по которому предметы делятся на две группы: то, что он «возьмёт с собой в дорогу», и всё остальное. Правила игры могут быть самыми разными, от очень простых – типа «беру все шарообразные предметы», до весьма хитрых – типа «съедобное, начинающееся с гласной». Принцип разделения придумывает водящий, и игроки должны его отгадать.
Водящий начинает игру, давая правильный пример:
– Я беру с собой... Арбуз!
Игроки пытаются отгадать задуманное правило, отталкиваясь от правильного примера, что ещё может взять с собой водящий. Водящий отвечает только «да» или «нет». Когда кто-то из игроков решил, что отгадал правило, он говорит об этом и называет его. Если правило названо неверно, то он выходит из игры. Малышам можно давать несколько попыток.

15 ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ

Игроки загадывают друг другу три слова из одной группы предметов и четвёртое – из другой. Остальные должны угадать, что лишнее. В этой игре важно не только угадать лишнее, но и объяснить своё решение. И если объяснение хорошее, то вполне можно признать правильным решение игрока, даже если ответ расходится с задумкой автора.
(Например: груша, картошка, яблоко, персик. Лишнее слово картошка, так как это овощ, а не фрукт).

16 ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Сначала следует договориться между собой, на какую букву участники будут загадывать слова, после чего можно приступать к игре. Каждый игрок по очереди озвучивает свои определения к слову, которое он загадал, а остальные участники должны его отгадать.

17

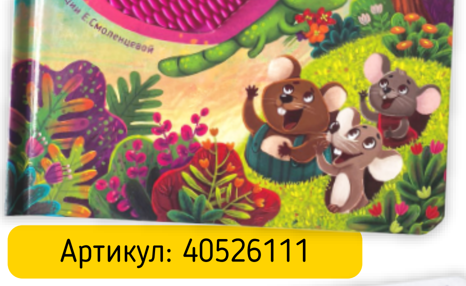
Например, все придумывают слова, начинающиеся на букву «К».
– Он растет в саду, у него много веток, но он меньше, чем дерево (куст).
– Это очень колючее растение, которое растёт в пустыне (кактус).
– Это очень кислая красная ягода, из неё получается вкусный морс (клюква).

17 ШНУЦАТЬ

Водящий загадывает глагол и заменяет его словом «шнуцать». Остальные игроки должны задавать вопросы и отгадать глагол. Вопросы развёрнутые, единственное ограничение – всегда заменить глагол (и производные) словом «шнуцать».

Например, загадан глагол «завтракать»:
– Что нужно, чтобы пошнуцать?
– Ложка, вилка и нож.
– Когда чаще всего шнуцают?
– По утрам
И так далее.

УДОБНО ВЗЯТЬ С СОБОЙ!



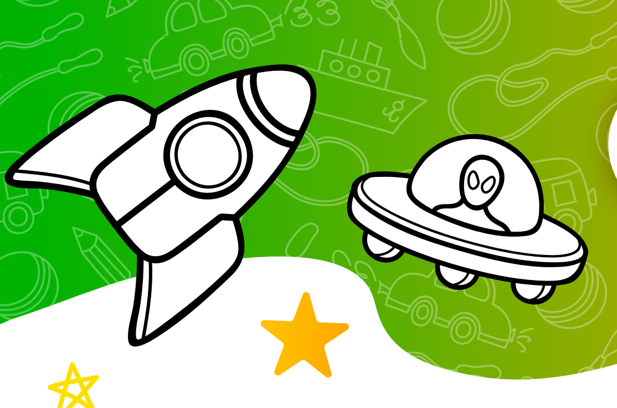
Артикул: 40526111

Артикул: 18717596

ДИНОЗАВРЫ
Пазл-путаница
6 ПАЗЛОВ
18 ЭЛЕМЕНТОВ

Волшебные друзья!

Артикул: 85987946



#2 ИГРЫ ДОМА

ИГРЫ-РАЗВИВАШКИ

ИГРЫ ДЛЯ МАЛЕВИЧЕЙ

Для серии данных игр вам понадобится побольше бумаги, ассорти цветных карандашей и скотч.

1 ДОРИСОВКИ

Один из игроков рисует линию своим карандашом, а другой превращает эту линию во что-то своё. Листок можно поворачивать в процессе игры. Можно дорисовывать элемент до смешного существа, добавляя руки, ноги и глаза. А можно попробовать разглядеть, на что похожа эта линия, и добавить недостающие детали. Может быть, это клюв птицы или хобот слона? А вон та штука – кузов машины?

2 ГОНКИ

На листочке в клетку вы рисуете трассу и выставляете точки на линии старта. В каждый ход машинка может проехать столько же, сколько в прошлый, или на одну клеточку больше. Задача – пройти всю трассу, не вылетая из поворотов. Тот, кто не смог рассчитать траекторию и врезался в край, начинает снова с единичного движения.

3 ДВУМЯ РУКАМИ

Прикрепите лист бумаги на любую вертикальную поверхность (дверь, стену, шкаф), дайте ребёнку в каждую руку по карандашу или фломастеру и предложите нарисовать одновременно двумя руками круги:

1. обе руки рисуют круги слева направо, обе руки рисуют круги справа налево,
2. правая рука рисует слева направо, а левая рука в это же время рисует справа налево,
3. правая рука рисует справа налево, а левая рука одновременно рисует слева направо.

4 СЛЕПОЙ ХУДОЖНИК

Участвуют несколько детей и несколько взрослых. Сначала дети с закрытыми глазами рисуют каждого взрослого. Затем взрослые с закрытыми глазами рисуют детей. В конце все открывают глаза и смотрят, что у них получилось.

ИГРЫ-ГОВОРУШКИ

5 ПУТАНИЦА

Ведущий и дети ведут диалог, вместо «да» нужно говорить «нет» и мотать головой, вместо «нет» – «да» и кивать.

6 ДА И НЕТ НЕ ГОВОРИ, ЧЁРНЫЙ С БЕЛЫМ НЕ БЕРИ!

Ведущий задает вопросы, на которые дети должны отвечать как угодно, но не используя слова «Да», «Нет», «Чёрное» и «Белое» (или любые другие цвета/качества и т.д.).

7 ЗАДОМ НАПЕРЁД

Ведущий называет участникам предметы задом наперёд. Игроки должны как можно быстрее отыскать их и вручить ведущему (например, зонт – тноз, юла алю).

БОЛЬШАЯ КОМАНИЯ

Для серии данных игр вам понадобятся: коробка, бумажки, ручка, таймер, подушка.

8 ФАНТЫ

Взрослый пишет на бумажках весёлые задания и складывает их в коробку. Дети по очереди вытаскивают бумажки и выполняют то, что там написано (например, читают стихи писклявым голосом или рисуют картинку с закрытыми глазами). В играх с детьми постарше все участники могут писать задания – с риском, что их собственный фант им же и выпадет.

9 КОРОБКА

Цель каждого игрока – вытаскивать из коробки случайные слова и объяснять их другим, чтобы они угадали, о каком слове речь. Побеждает тот, кто успевает объяснить как можно больше слов за минуту.

10 ТУРБОЧЕРЕПАХА

Превратиться в черепаху – легко! Становитесь на четвереньки, кладите на спину подушку и вперёд до финиша, да так, чтобы ваш «панцирь» не потерялся по дороге. Выигрывает тот, кто окажется самым быстрым.

11 ЧАСОВОЙ

«Часовой» – садится на землю в центре круга. У него завязаны глаза. Остальные участники стоят за границей круга. Ведущий показывает рукой на одного из играющих. Тот начинает осторожно приближаться к «часовому». Услышав шаги или шорох, он должен указать рукой, откуда эти звуки доносятся. Если укажет верно, меняется местами с идущим. Если нет, то движение продолжается. Побеждает тот, кто сумеет пересечь круг.

ВЕСЁЛЫЕ ШАРЫ

Для серии данных игр вам понадобятся: воздушные шары и маркеры.

12 УДЕРЖИ ШАРИК

Задача – перенести шарик из одного конца комнаты/коридора в другой, не касаясь руками и не давая ему упасть. Пусть дети проявят смекалку: на шар можно дуть, подталкивать носом, подбородком, коленями. Если детей двое, устройте соревнование: кто быстрее донесёт шарик до финиша. Для участников постарше задание можно усложнить, построив дорожку или поставив небольшие препятствия, которые нужно обойти.

13 ЖИЗНЬ НА ДРУГИХ ПЛАНЕТАХ

Понадобятся воздушные шары по количеству участников – это будут незаселённые планеты. Все участники заселяют свои шары, рисуя на них маркерами. Победителей может быть сразу несколько: за самую густозаселённую планету, за самого красивого инопланетянина, за удобную инфраструктуру и т.д.

14 ЛОПНИ ШАРИК!

Участвуют несколько детей и несколько взрослых. К ноге каждого участника на уровне лодыжки привязывается надутый шарик. В процессе игры нужно стараться наступить на шарик противника так, чтобы он лопнул. При этом необходимо следить, чтобы собственный шарик оставался в сохранности.

15 ВКУСНОЕ – НЕВКУСНОЕ

Водящий бросает по очереди игрокам шарик, при этом называя что-то вкусное или невкусное. Если прозвучало что-то вкусное, участник должен поймать шарик, а если невкусное – оттолкнуть его от себя.

16 СЛОВЕСНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ

Участники встают в круг и бросают друг другу шарик. Игрок, который бросает, называет любое существительное (собака), а тот, кто ловит, должен быстро назвать подходящий по смыслу глагол (лает). Кто ошибся – выбывает.

ДЛЯ МАЛЫШЕЙ

Для серии этих игр вам понадобятся: бумага, ножницы, подручные материалы.

17 ГЛЯДЕЛКИ

Двое игроков садятся друг напротив друга и глядят в глаза, стараясь не моргнуть и не засмеяться. Тот, кто моргнул, отвёл взгляд или засмеялся, считается проигравшим. Договоритесь, можно ли во время игры корчить гримасы и пытаться другим образом вывести соперника из строя.

18 ХОЛОДНО-ГОРЯЧО

Ребёнок выбирает какой-либо предмет или любимую игрушку, передаёт её взрослому, закрывает глаза либо отворачивается (главное – не подглядывать). Взрослый прячет предмет в комнате. Затем малыш постепенно приближается к тем или иным предметам в помещении в поисках спрятанной игрушки. Взрослый же в это время даёт ему подсказки: «холодно», «теплее» или «горячо». Если ребенок движется не в ту сторону, звучит подсказка «холодно». Если направление поиска правильное, то, соответственно «тепло», «теплее» и «горячо».

19 ЧТО ПРОПАЛО?

В данной игре взрослый на столе раскладывает перед ребёнком различные предметы: карандаши, ручки, счётные палочки, мелкие игрушки и так далее. Затем он просит малыша закрыть глаза, а сам в это время убирает со стола какую-либо вещь. Когда ребёнок открывает глаза, взрослый просит его назвать исчезнувший предмет. Эту игру можно немного преобразовать и выкладывать на столе однозначные, но разноцветные предметы (например, карандаши), и так же просить малыша определить, какого цвета карандаш исчез.

20 ПЕРЕЙДИ РЕЧКУ

Роль берегов могут выполнить скакалки, ленты или два отрезка верёвки, разложенные на расстоянии полутора-двух метров друг от друга. Из бумаги вырежьте кружочки, которые заменят камешки. Предложите малышу «перебраться» с одного берега на другой, переступая по камням, не «замочив» ножки. Игра простая, но отлично развивает координацию движений у детей 3-5 лет.

21 ПОЙМАЙ РЫБКУ

Ведущий держит одну руку, согнутую в локте, – это море. Вторая рука обозначает рыбку. Если рыбка вынырнет из воды, ребёнок должен ее поймать – хлопнуть в ладоши. Затем усложняем игру. Добавляем дополнительные действия: если ведущий убирает руку за спину (рыбка спряталась за камешек), нужно топнуть ножкой; если ведущий называет слово «чайка», малыш должен в ответ сказать: «Улетай».

ЧТО ВНУТРИ ЧЕЛОВЕКА?
КНИГА С ОКОШКАМИ
40 ОКОШЕК + ИГРА
300 СЛОВ
НАЙДИ И РАСКРАСЬ
5+

★★★★★ 461 отзыв Купили более 13 000 раз

БЕСТСЕЛЛЕР!
Книга-раскладушка с окошками.
Анатомия для самых маленьких.
Макет ребёнка в полный рост + познавательная игра с фигурками и кубиком в комплекте.

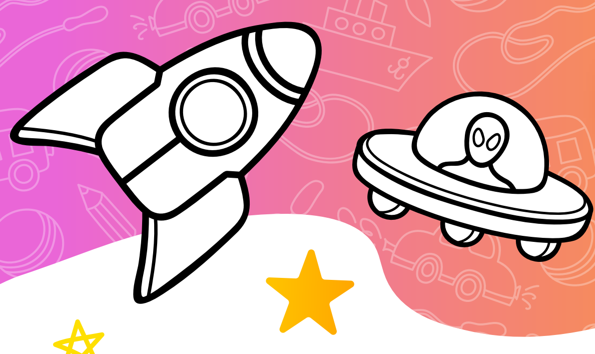
Артикул: 23168218

3+

Большая развивающая раскраска подойдёт маленьким фантазёрам от 3-х лет.

Артикул: 38445378

WB



#3

ИГРЫ НА УЛИЦЕ

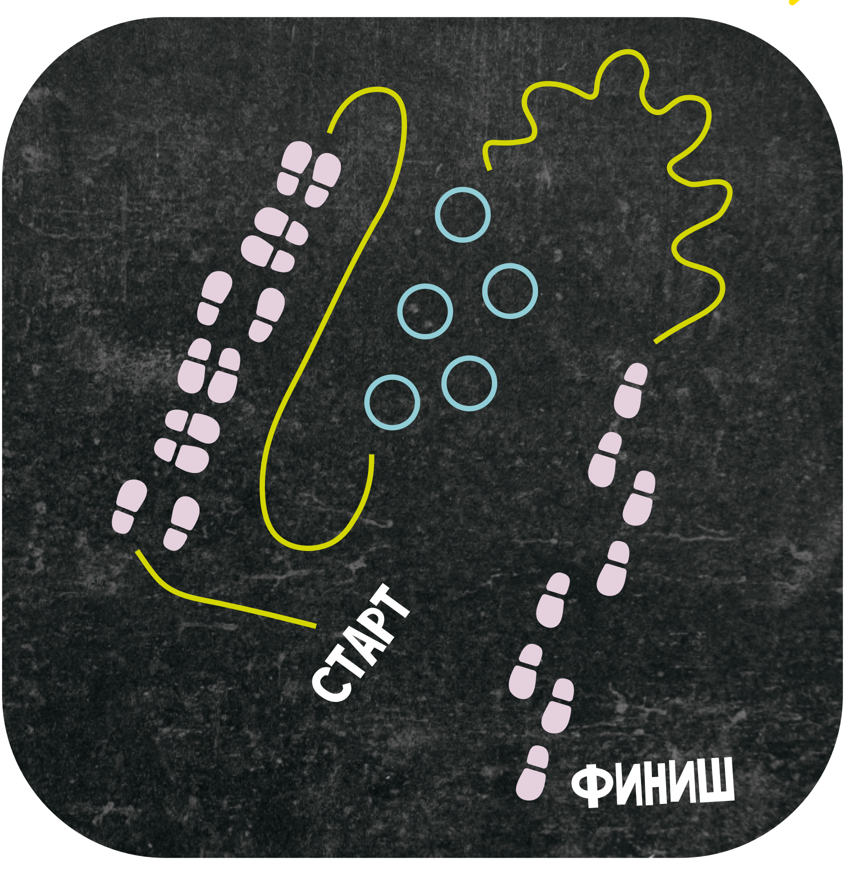
ИГРЫ-АКТИВАШКИ

ИГРЫ НА АСФАЛЬТЕ

Для серии данных игр вам понадобятся разноцветные мелки и таймер.

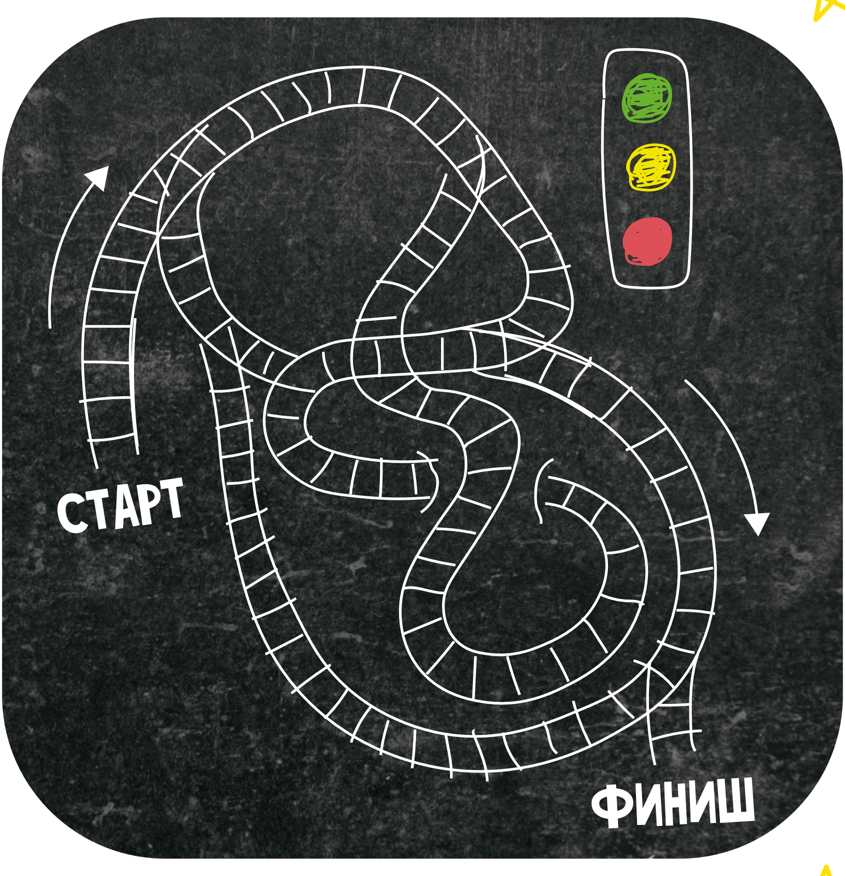
1 ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ

Прыжки на одной ноге, ускорение и движение по тонкой извилистой линии, ходьба на руках и на голове – в этой игре множество вариаций прохождения трассы. Придумайте свою, засекайте время и начинайте весёлую тренировку.



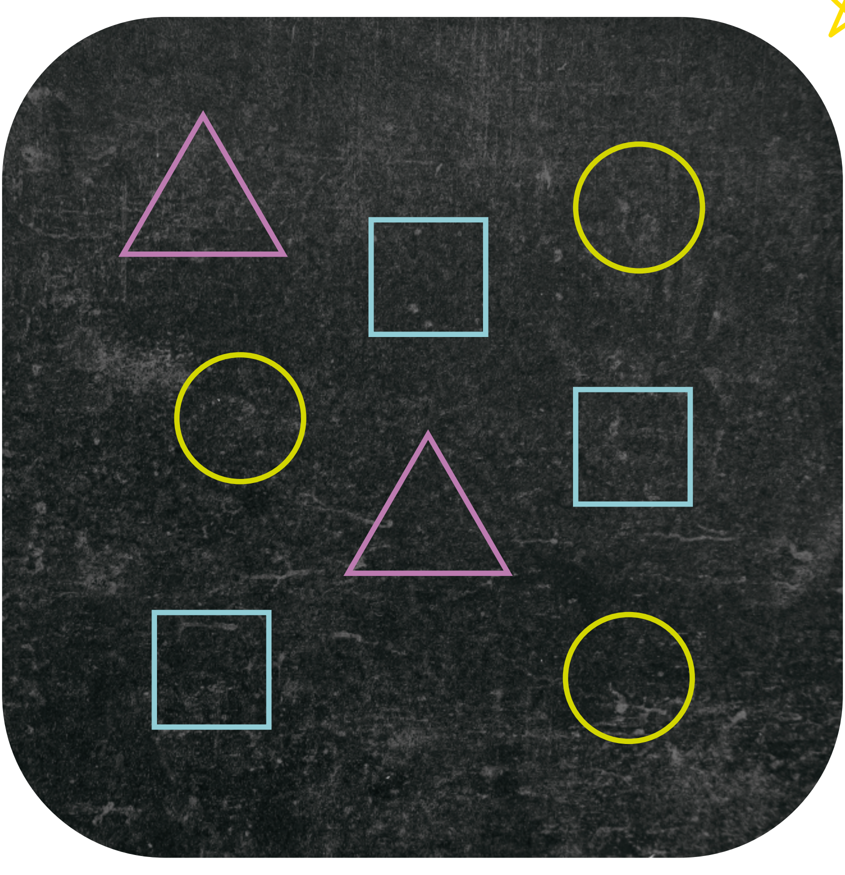
2 ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

Стрелочник (ведущий) становится на кружки светофора. «Поезда» двигаются по путям и следят за его командами. На кружки можно добавлять станции, движение назад и любые другие команды.



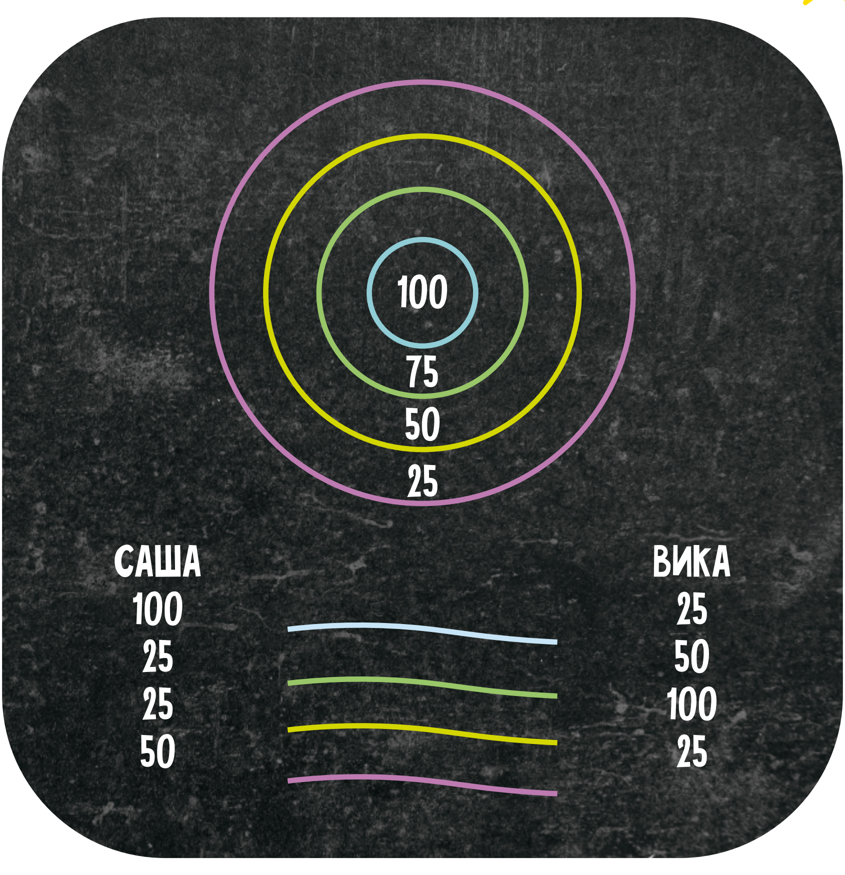
3 ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ КЛАССИКИ

В этой игре можно прыгать только по определённым фигурам или тем, которые называет ведущий. А ещё здорово придумывать свои правила, например, определённую последовательность (например, треугольник, квадрат, квадрат, треугольник, круг, круг, треугольник). Кто ошибается, становится ведущим и придумывает правила.



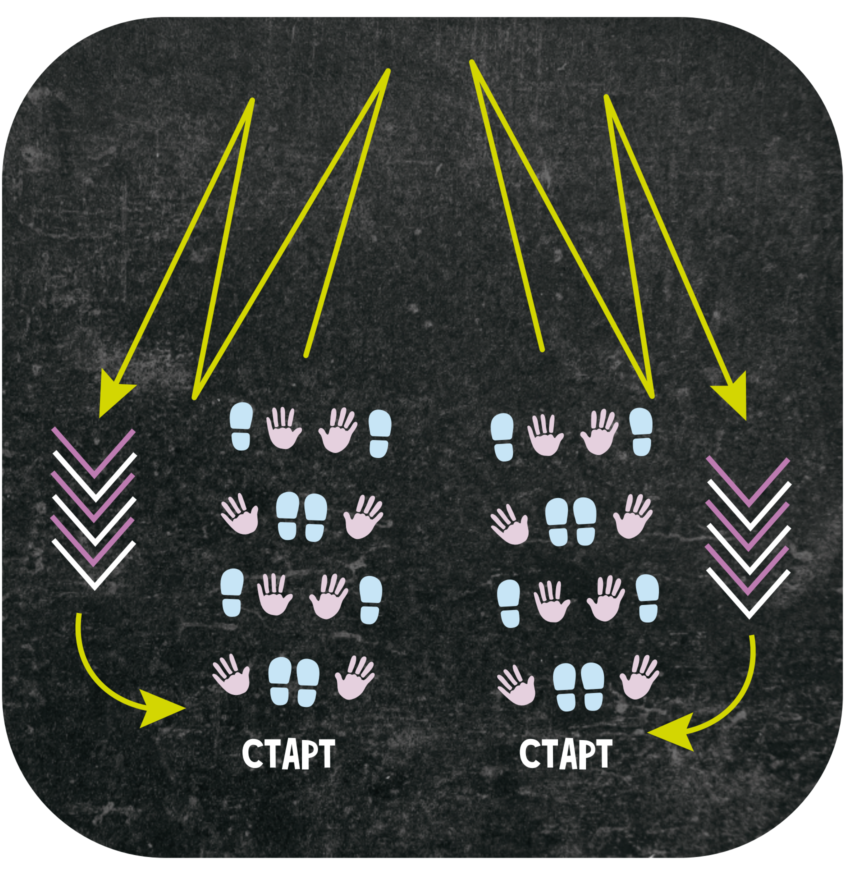
4 АСФАЛЬТОВЫЙ ДАРТС

Эта игра – отличная тренировка счёта. В этой игре дети становятся на полоску и бросают камень в круг того же цвета. В цель можно бросать камешком или мелком.



5 ЭСТАФЕТА

Игра подходит для небольшой компании. Здесь главное – нарисовать максимально похожие полосы препятствий, иначе будет много споров в конце соревнования.



WB
OZON
WWW.HAPPYPLAN.RU
О МАТЕРИНСТВЕ ЧЕСТНО И С ОПЫТОМ