**РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДОМА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ.**

**Подготовила : воспитатель Хитревская Т.В.**

**В садовника (вариант)**

Каждый играющий называется каким-нибудь цветком. Водящий, выбранный по жребию, начинает диалог:

Я садовником родился,

Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели,

Кроме... розы— раз, два, три!

После этих слов роза должна быстро вступить в диалог с садовником: «Я!» — «Что с тобой ?» — «Влюблена». — «В кого?» — «В тюльпан — раз, два, три!»

Игра продолжается.

**Первый слог**

Играющие образуют круг и перекидывают друг другу мяч или платок, завязанный узелком. Бросающий говорит первый слог какого-нибудь слова, а ловящий должен назвать второй слог. Можно подбирать слова и с большим количеством слогов.

*Указание к проведению*: в эту игру можно играть и вдвоем. Важно соблюдать правило: если кто-либо из играющих повторяет слово, уже названное ранее, платит фант. До начала игры договариваются о том, как будут составлять слова (из двух или трех слогов).

**Кухня.**

*(вариант)*

Играющие выбирают себе имя, соответствующее кухонной утвари, например тарелка, вилка, нож и т. д. Водящий начинает задавать вопросы, а игроки должны отвечать только загаданным именем: «Что у тебя на носу?» — «Тарелка». — «Что на лице?» — «Тарелка». — «На чем сидите?» — «На тарелке» и т. п.

*Указания к проведению*: участников игры должно быть не менее 4 человек. Правило такое: если спрашивающий засмеется или скажет лишнее, то с него берут фант. Шутливые вопросы водящего делают игру более интересной.

**Игры-прятки**

**Холодно - горячо**

Один из играющих выходит, другие прячут предмет где-нибудь тут же в комнате.

Затем приглашают водящего и предлагают найти спрятанную вещь. Во время поиска игроки предупреждают водящего: «тепло», «горячо», если он приближается к предмету; «холодно», если удаляется от него.

Предупреждать можно не только словами: тихой или громкой игрой на фортепьяно, звоном колокол ьчика. Когда вещь найдена, выбирается новый водящий.

**Чепуха**

Играющие выбирают водящего, он отходит в сторону. Каждый загадывает какой-либо предмет, например башенный кран, самолет и т. д. Подходит водящий. Он должен назвать такое действие, которое могло случиться с загаданным предметом. Водящий задает вопросы, игроки отвечают.

— Чем ты сегодня умывался?

— Башенным краном.

— На чем летал?

— На облаках.

— Что ты сегодня утром съел?

— Самолет.

Тот играющий, чей ответ в большей степени под- ходит к вопросу, становится водящим.

*Указания к проведению*: игру можно проводить и дома, и во время прогулки, путешествия. Важно соблюдать правила: играющие могут отвечать только загаданным словом, водящему нельзя повторять один и тот же вопрос. В первое время именно подбор вопросов вызывает у детей затруднение, поэтому взрослые должны предлагать различные образцы. Игра требует находчивости, развивает у детей чувство юмора.

**Игра с выбором Камешек**

Играющие садятся в ряд, ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Водящий с камешком в руках обходит всех и делает вид, что кладет камешек в ладони каждому. Одному из игроков он действительно кладет камешек, затем отходит в сторону и зовет: «Камешек, ко мне!» Тот, у кого камешек, подбегает и показывает. Теперь он будет водящим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут задержать игрока. В этом случае водящий не меняется.

В наши дни эта игра известна под названием «Кольцо-мальцо». Водящий зовет игрока так: «Кольцо-мальцо, выйди на крыльцо!»

*Указания к проведению*: минимальное количество участников — 4 человека. Водящий должен стараться положить камешек незаметно, чтобы никто не видел, у кого он. Важно помнить правило: игрок с камешком не должен выходить раньше слов «Камешек, ко мне!»

Взрослые могут создавать забавные ситуации в игре: папа старается задержать маму, в то время как камешек находится у младшего сынишки. Это обычно вызывает восторг у детей