

Дорогие дети, уважаемые родители!

Предлагаем вам игры, которые могут быть интересны и старшим дошкольникам, и младшим школьникам, а также их родителям. Эти игры способствуют развитию речи и логического мышления, они не требуют специальной подготовки и оборудования. Их можно проводить на праздниках, днях рождениях и в любое свободное время. Желаем удачи!

«Составь рассказ»

Ребенку предлагают слова. Например: а) девочка, дерево, птица; б) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь. Нужно составить связный рассказ, используя эти слова.

«Найди похожее»

Называется какой-либо предмет или явление, например, "вертолет". Необходимо выписать как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным признакам. Например, могут быть названы "птица", "бабочка" (летают и садятся); "автобус", "поезд" (транспортные средства); "винт" (важная деталь) и другие. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

«Способы применения предмета»

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "ведро". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: ведро можно использовать в качестве сидения или в качестве стола. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

«Да-нетка»

Родитель задумывает какой-либо предмет. Ребенок должна отгадать предмет, задавая вопросы, задавая такие вопросы, на которые можно ответить только "да" или "нет". Например, «- Оно живое?» «- Нет»; «- Оно съедобное?» «- Да».

«Картинки-загадки»

Один ребенок выбирает любую предметную картинку (можно использовать картинки от детского лото) и описывает предмет, нарисованный на ней. Другие дети должны угадать нарисованный предмет.

«Соедини слова»

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован. Например, даются два слова: "гусь" и

"дерево". "Переходными мостиками" могут быть следующие слова: "лететь" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево) и т. п.

«Придумай загадку»

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т.д.

«Пословицы»

Ведущий предлагает простые пословицы. Дети должны дать свое объяснение смысла пословиц. Спрашивать необходимо по очереди. Например, пословицу "Тише едешь - дальше будешь" дети интерпретируют так: "Надо ехать тихо, тогда быстрее приедешь", "Это значит - нельзя спешить".

Пословицы:

1. "Дело мастера боится".
2. "Всякий мастер на свой лад".
3. "На все руки мастер".
4. "Портной испортит - утюг загладит".
5. "Картошка поспела - берись за дело".
6. "Без труда и в саду нет плода".
7. "Каков уход, таков и плод".
8. "Больше дела - меньше слов".
9. "Всякий человек у дела познается".
10. "Горе есть - горюй, дело есть - работай".
11. "Без дисциплины жить - добру не быть".
12. "Заработанный хлеб сладок".
13. "У кого сноровка, тот и действует ловко".
14. "Без начала нет конца".
15. "Без порядка толка нет".
16. "Без работы пряников не купишь".
17. "Глаза боятся - руки делают".
18. "Чтоб не ошибиться, не надо торопиться".
19. "Без труда нет добра".
20. "Труд - лучшее лекарство".
21. "Терпение и труд все перетрут".
22. "Будешь книги читать - будешь все знать".
23. "Дом без книги, что без окон".
24. "Хлеб питает тело, а книга питает разум".
25. "Где ученье - там уменье".
26. "Ученье и труд вместе живут".
27. "Ученье - свет, а неученье - тьма".
28. "Почитай учителя, как родителя".

«Буриме»

В этой игре нужно сочинить стихотворение по заданным рифмам.

Например, по таким:

- конь-гармонь-огонь-ладонь;

- бег-снег-век-человек;

- стакан-карман-обман-пан.

Победитель тот, кто первым придумал интересное стихотворение.

«Спрячь ноты»

Ведущий оглашает задание и засекает время. Нужно составить как можно больше слов, в которых были бы "спрятаны" загаданные ноты: ля,ре; до,фа; соль,ми.

«Конец и начало»

Игроки должны за определённое время придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без серединки два предложения выглядят несвязанными друг с другом.

Например:

Снег пошёл хлопьями... На кровати лежал отбойный молоток.

Костёр разгорался сильнее... Паук поймал муху.

Дятел выглянул из дупла... Балкон покрасили в синий цвет.

«Расшифруй слова»

Представьте, что простые слова - аббревиатуры. Побеждает тот, кто придумает самые смешные расшифровки:

ГАЗ, ВОДА, ЗЕМЛЯ;

НЕТ, ДА, УРА;

ЗАТО, ПОТОМ, ЧТО.

Играйте с удовольствием!