***«Играем всей семьей!»***

*Правильно подобранные игры для всей семьи – один из лучших способов объединить домочадцев. Они могут быть подвижные, если родители готовы вспомнить детство и активно подвигаться; со словами, если дети уже могут читать или только учатся этому; творческие, и самое главное, они в любом случае будут развивающими.*

*Некоторые семейные игры представлены ниже. Опробуйте их на ближайшем торжестве. Возможно, именно эти семейные развлечения подойдут вам и вашим домочадцам наилучшим образом.*

***«Поиск клада»***

*Игра хороша тем, что играть в нее можно всем членам семьи, причем родителям, как самым опытным и хитроумным, предстоит придумать план игры, сами задания и оформить их на карточках (например, «под окном», «в шкафчике», «на кресле»). Для умеющих читать детей это несложно, а вот для младших, еще не освоивших это умение, задания можно оформить в виде картинок, пусть даже схематических.*

*Подсказки прячутся в разных местах дома или квартиры.*

*При составлении плана поиска, родители должны учитывать возможности своих детей и их возраст. Малышам лучше всего нарисовать план поиска, отметив крестиком начало пути. Для деток, которые уже умеют читать или хотя бы учатся этому, составляются текстовые подсказки. Это может быть слово, словосочетание или даже небольшая фраза.*

*Первая карточка выдается просто так или, если есть желание усложнить начало игры, как приз за отгаданную загадку или решенный ребус. Остальные подсказки разложены в разных местах жилища, как указатели на следующий пункт поиска. Например, карточка со словом «подоконник» указывает, что следующий указатель можно будет найти, осмотрев все окна дома.*

*Детям постарше задание можно усложнить и вместо прямого указания использовать загадки, игры со словами или ребусы.*

*Таким образом, поиски сюрприза или сокровища идут поэтапно с помощью указателей или путевого плана. А финальным пунктом назначения должно быть место, где родители «зарыли» клад, который достается искателю.*

*Чтобы интерес к игре у маленьких «кладоискателей» не был утрачен до окончания поиска, родители должны оказывать необходимую помощь детям. Все-таки взрослый человек при составлении задания иногда может переоценить возможности ребенка, или оценить не совсем верно. Поэтому приз, не зависимо от того, как именно прошел поиск, должен достаться участникам поиска.*

*Развивающая роль этой игры в том, что она тренирует логическое мышление (когда указатели зашифрованы) или умение читать (читать карточки для поиска сокровищ очень увлекательно и тренировка происходит ненавязчиво). А умение пользоваться планом развивает пространственное мышление.*

***«Найди и назови»***

*Для участия нет ограничения по количеству игроков. Играть можно в любом месте и в любое время.*

*Цель игры: найти в комнате (магазине, доме, поликлинике и так далее) предметы на выбранную букву. Выбрать букву можно так: Катина буква (то есть «К», или папина буква, или еще чья-то). Называть слова можно по очереди.*

*Как и в предыдущей игре, в процессе тренируются навыки понимания букв и слов, развивается внимание.*

*Игра "Мимика и жесты"*

*Ведущий загадывает слово и сообщает его одному из игроков, который будет обыгрывать этот предмет. Задача показывающего, максимально описать предмет жестами и мимикой. Не в коем случае нельзя разговаривать. Угадывающие, в свою очередь, задавая наводящие вопросы, должны распознать, что за задание дал ведущий.*

***"Поиски пропажи"***

*Этот конкурс для всей семьи развивает внимательность и зрительную память его участников.*

*Правила*

*Для реквизитов нужна цветная скатерть и множество мелких предметов. Это могут быть тюбики губной помады, маленькие коробочки, крыжки, шариковые ручки, чайные ложки, спичечные коробки – в общем, все, что найдете дома. Чем разнообразнее будут реквизиты, тем лучше.*

*Вся эта утварь раскладывается на столе, который предварительно застелен скатертью, а участники рассаживаются вокруг.*

*Суть игры в том, чтобы запомнить все предметы, лежащие на игровом поле и сразу заметить тот предмет, который исчезнет со стола.*

*Пример. Водящий предлагает играющим внимательно посмотреть на стол и постараться запомнить гораздо больше предметов и то, как они расположены. После чего все должны зажмуриться, а водящий убирает со стола и прячет какой-нибудь из предметов.*

*По его команде участники открывают глаза и пробуют вычислить, какой предмет исчез.*

***"Светофор"***

*Обозначьте веревкой или линией на полу две линии – стартовую и линию для светофора. Один человек в этой игре будет светофором. Мы выбираем его по считалке.*

*Игроки встают у стартовой линии, а светофор встаёт в другой стороне комнаты спиной к игрокам.*

*Задача игроков — незаметно подойти к «светофору» и коснуться его.*

*Игра заканчивается, когда все прикоснулись к светофору.*

*Как играть:*

*Светофор считает до 10: «Один, два, три, четыре, пять» и вдруг быстро и неожиданно произносит: «Красный свет», тут же оборачиваясь на игроков.*

*Игроки должны замереть на месте по этому сигналу. Если светофор замечает, что кто-то из игроков продолжает движение, он его отсылает обратно на стартовую линию.*

*Можно путать игроков, меняя темп счета, делая паузы. Игра учит детей управлять своим поведением, контролировать свои движения.*