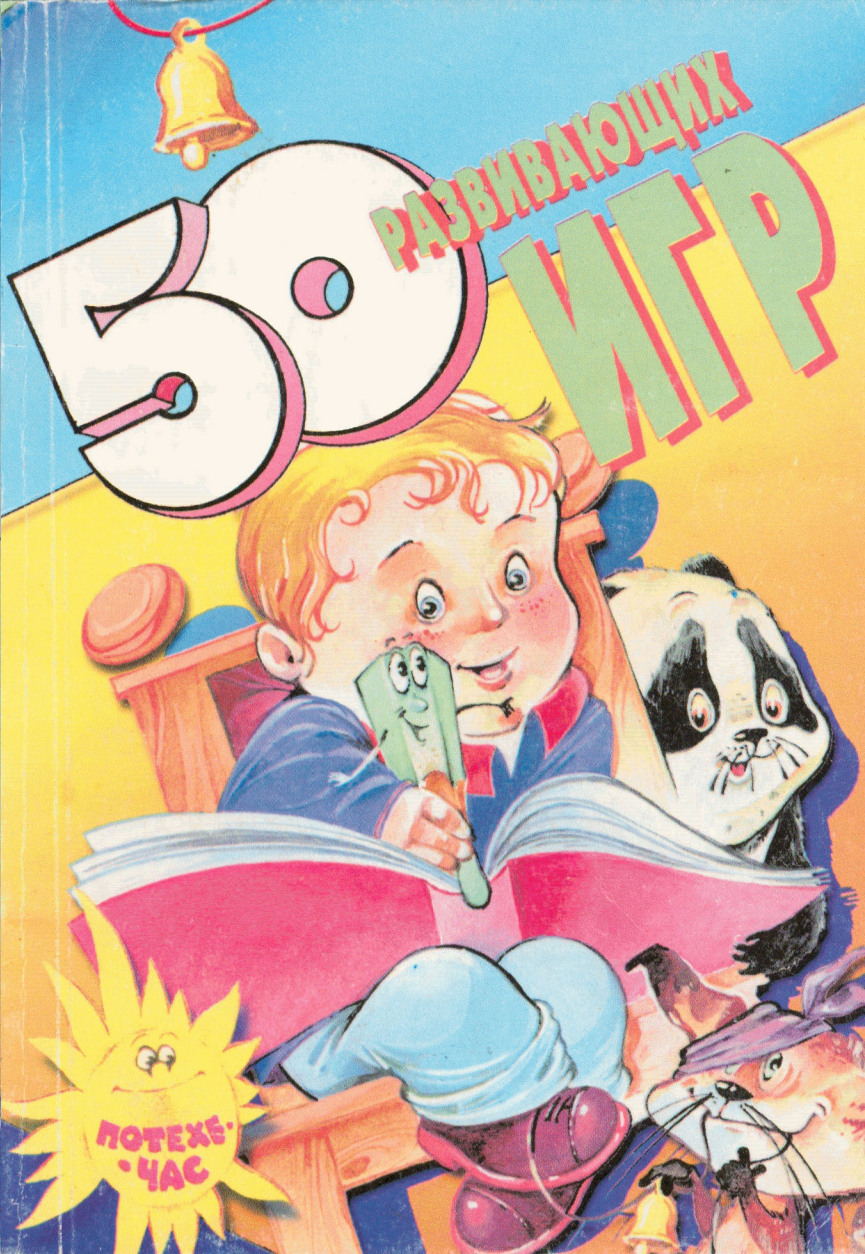


ISBN 5-9285-0190-0



9 785928 501907 >



РАЗВИВАЮЩИХ  
ИГР

ПОТЯХЪ  
ЧАС

**Т. И. Тарабарина**

**50**  
**РАЗВИВАЮЩИХ**  
**ИГР**

ЯРОСЛАВЛЬ  
АКАДЕМИЯ РАЗВИТИЯ  
АКАДЕМИЯ, К<sup>о</sup>  
АКАДЕМИЯ ХОЛДИНГ  
2001

**Тарабарина Т. И.**

**Т 19 50 развивающих игр/Художник М. В. Душин. — Ярославль: Академия развития: Академия, К°: Академия Холдинг, 2001. — 112 с.: ил. — (Серия: «Потехе — час»).**

В сборник включены простые игры, не требующие тщательной подготовки, но развивающие наблюдательность, внимание, ловкость и точность движений, чувство времени и глазомер.

Игры рассчитаны на детей 5—10 лет. Они станут хорошим дополнением на занятиях в детском саду, школе и дома.

## СОДЕРЖАНИЕ

От автора .....	4
Развиваем наблюдательность .....	5
Развиваем ловкость и точность движений .....	26
Развиваем чувство времени .....	48
Развиваем глазомер .....	70
Развиваем внимание .....	94
Литература .....	111

Т 430600000 Без объявл.  
ЛР 064510—96

ББК 74.102+74.202.4

ISBN 5-9285-0190-0

© Академия развития,  
Академия, К°,  
Академия Холдинг, 2001  
© Тарабарина Т. И., 1999  
© Художник Душин М. В., 1999

## ОТ АВТОРА

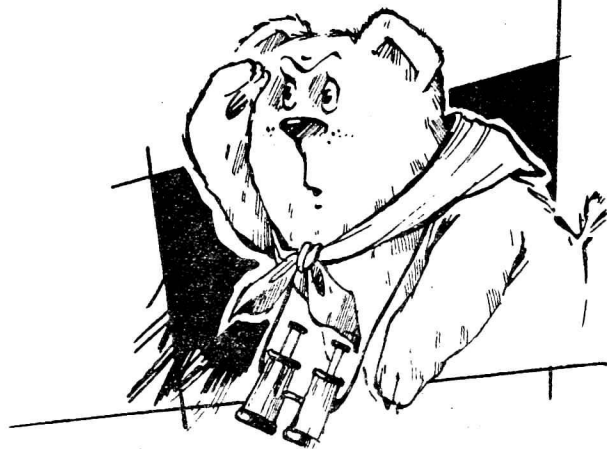
Много трудностей у нас, взрослых, в воспитании детей. А ведь с помощью игр можно легко сделать детей соучастниками всех наших воспитательных задач. Если игра ребенку интересна, он отдается ей весь целиком, преодолевая трудности, развивая свои способности и умения.

Большую часть предлагаемых игр можно проводить и на воздухе, и в помещении. Многие игры рассчитаны на двух—трех детей и даже на большую группу. Немало игр, которыми ребенок может заняться один, самостоятельно выполняя игровые задания.

Если дети не справляются с каким-либо заданием, его необходимо временно отложить. Следует помнить, что существенное значение имеет степень развития ребенка и его опыт. Нередко младшие дети справляются с игровой задачей легче, чем более старшие.

Игры данного сборника можно использовать в ходе педагогического процесса: на уроках в школе, на занятиях в детском саду, а также дома в тихие семейные вечера.

# РАЗВИВАЕМ НАБЛЮДА- ТЕЛЬНОСТЬ



# 1 ОТЫЩИТЕ ПО КОНТУРАМ

На большом листе бумаги расставьте 8—10 предметов разной величины и формы. Их контуры обведите цветным карандашом или фломастером. Затем, перемешав все предметы, уберите их на край стола.

Пригласите детей. Они должны отыскать предметы и поставить их на контуры. Победителем считается тот из играющих, кто правильно закроет большее число контуров.



## 2 ЧТО ЗДЕСЬ НАРИСОВАНО?

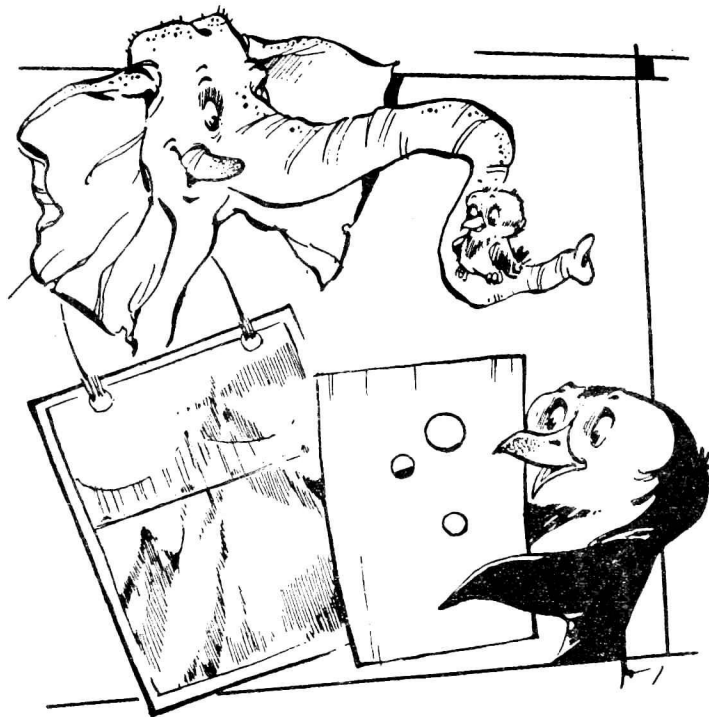
Подберите картинку (15 × 15 см) или открытку. В середине альбомного листа вырежьте кружок диаметром 1,5—2 см. Этим листом прикройте картинку...

Играющие должны рассматривать картинку только через это отверстие, не поднимая листа, а постепенно водя его по всей картинке. Каждый рассматривает картинку в течение одной минуты. Затем играющие подробно рассказывают, что нарисовано на картинке. Кто точнее описал картинку, тот и считается победителем.



8

Если картина большого размера, прикрывающий изображение лист должен быть больше, чтобы при любом положении листа вся картина была закрыта. В этом случае смотровое отверстие также следует увеличить или сделать в середине листа 2—3 небольших.



9

## 3 ВСЁ ЛИ ВЫ ЗАМЕТИЛИ?

Предложите двум игрокам две разные картинки. За 3—4 минуты они должны рассмотреть каждый свою картинку и запомнить всё, что на них изображено.



10

После этого они меняются картинками и поочередно задают друг другу 5—7 вопросов о малозаметных деталях. За каждый правильный ответ засчитывается одно очко. Победителем считается тот, кто больше наберет очков.



11

## 4

**УЗНАЙТЕ ПО ЗВУКУ**

Выберите 10—15 различных предметов (стакан, деревянный кубик, кастрюля, глиняные фигурки, книжка, мыльница и т. п.). Играющие прислушиваются, как звучит каждый предмет при постукивании по нему карандашом или деревянной палочкой. Затем предметы поставьте за ширму или завяжите глаза играющим.

После этого по очереди играющие определяют, по какому предмету постучал ведущий.

Тот, кто лучше справится с заданием, считается победителем.



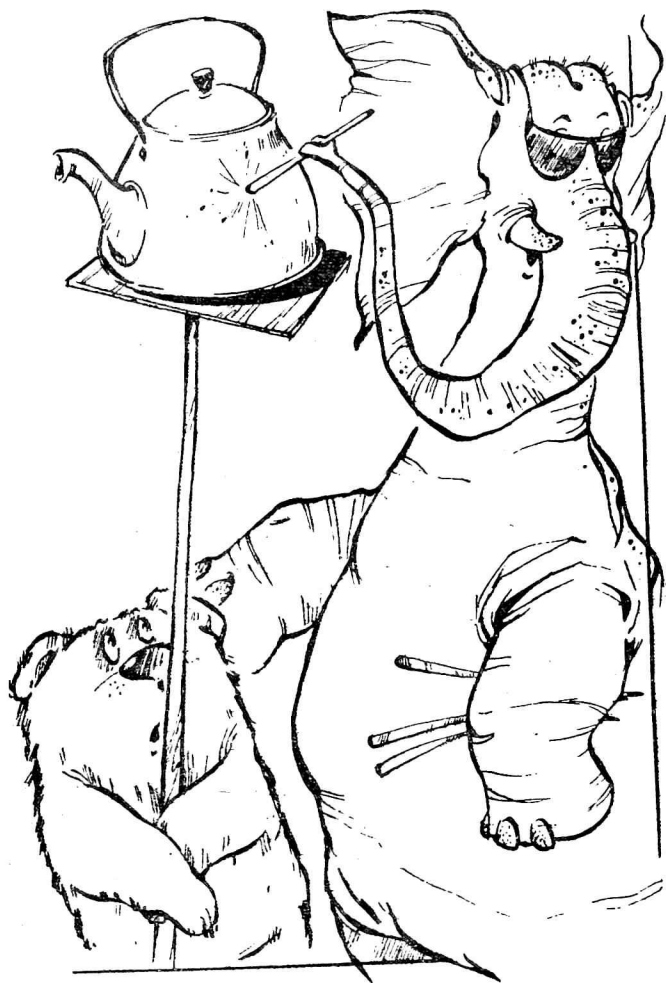


## 5 ПЛОЧКА-УЗНАВАЛОЧКА

Завяжите игрокам глаза, в правую руку им дайте неотточенный карандаш. Расставьте перед каждым участником игры предметы. Игрок должен исследовать данный предмет только при помощи карандаша (допускается постукивание). Кто первым назовет предмет, его размеры, материал, из которого он изготовлен, тот и считается победителем.



14



15

## 6 НАЗОВИТЕ ДЕЙСТВИЕ

Участников игры посадите спиной к ведущему. Ведущий производит разными предметами действия:

- бросает на пол линейку, мяч, ручку, монету и т. п.;
- ударяет предметом о предмет;
- перелистывает книгу;
- мнет, рвет бумагу;
- топает ногами, хлопает в ладоши;
- режет ножницами бумагу;
- размешивает чай в стакане;
- пересыпает из стакана в стакан сахар, переливает воду и т. д.

Игроки должны узнать это действие, поднять руку и назвать его, не поворачиваясь. За правильный ответ выдается жетон\*. Победителем будет тот, у кого наберется по окончании игры большее количество жетонов.



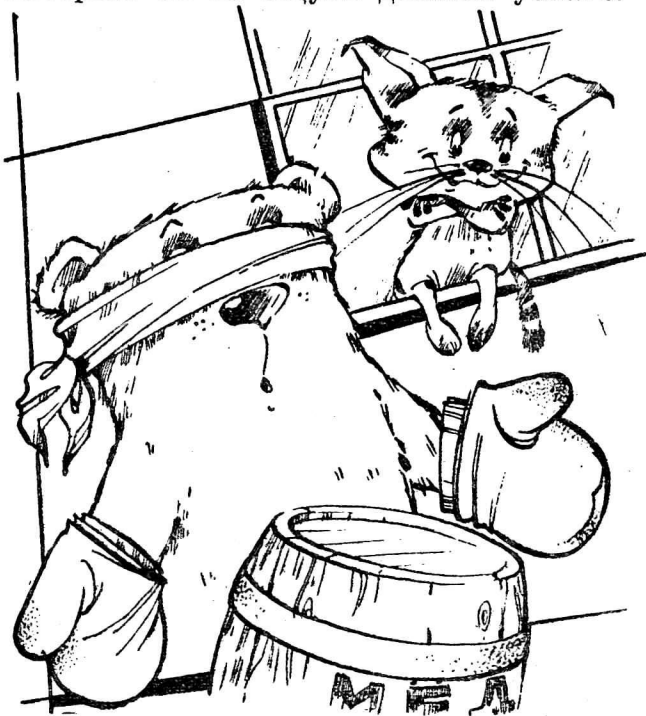
\* Жетоном может быть календарик, открытка и т. д.



## 7 УЗНАЙТЕ, НЕ ОИДЯ

Играющему завяжите глаза и наденьте толстые варежки (можно две—три пары).

Затем дайте ему в руки предмет, который он на ощупь должен узнать.



18

50 и Р



19

50 и Р

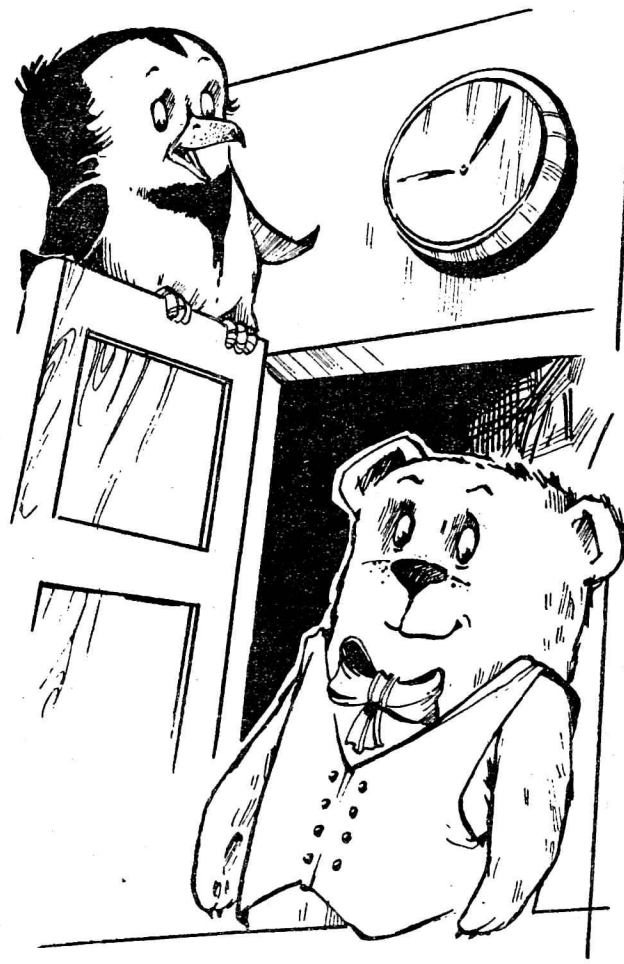
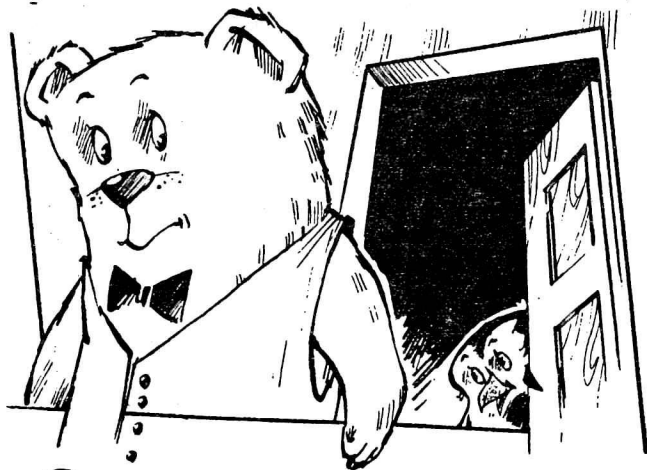


## ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

Выйдите из комнаты и быстро измените что-либо в своем облике:

- расстегните пуговицу;
- перемените обувь;
- накройте губы;
- возьмите в руки какой-нибудь предмет и т. п.

Вернитесь в комнату и предложите играющим назвать все изменения, которые они заметили. Каждый верный ответ оценивается жетоном. Побеждает набравший большее количество жетонов.





## НЕОБЫЧНЫЕ ЖАУРКИ

Двум игрокам завяжите глаза и попросите остальных играющих подходить к ним по очереди.

Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше товарищей узнает.

При этом им разрешается пользоваться только двумя способами опознавания из предложенных:

- ✓ — по рукопожатию;
- по шепоту;
- ✓ — по покашливанию;
- ✓ — по прикосновению к волосам, ушам, носу, плечу и т. п.

Тот, кто правильно узнает товарища, получает очко.

Побеждает набравший большее количество очков.



## 10. УГАДАЙТЕ, КТО И ЧТО?

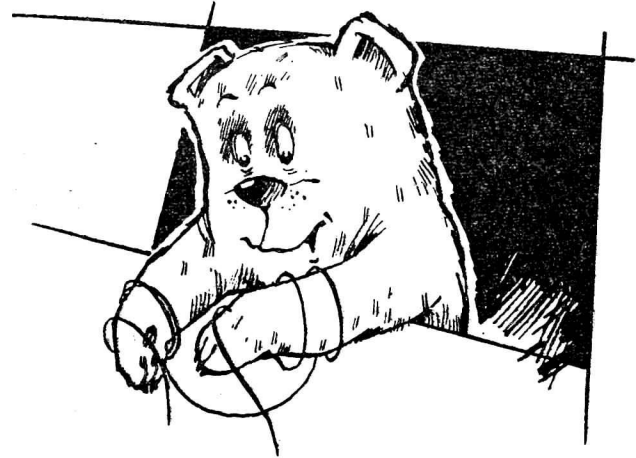
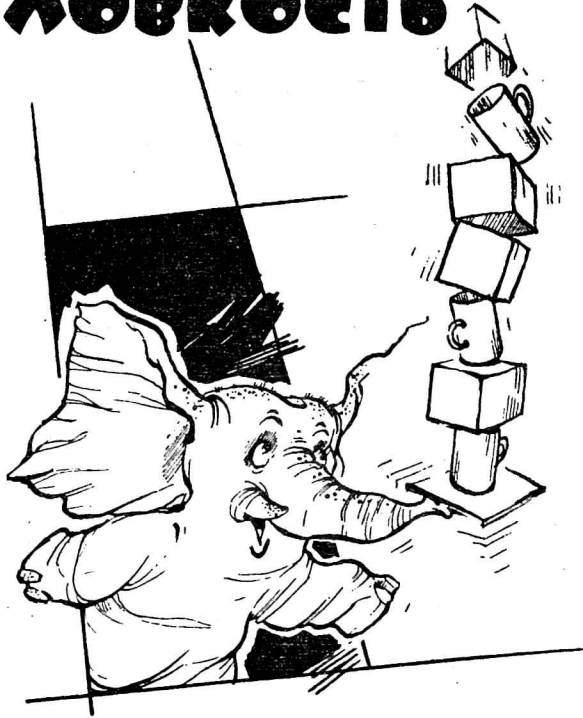
Попросите одного игрока выйти из комнаты, а остальным играющим предложите следующие задания.

Двое делают быстрые наклоны вперед или приседают; двое тихо, но с четкой артикуляцией рассказывают стихи; кто-нибудь просто спокойно стоит, а кто-то ходит по комнате.

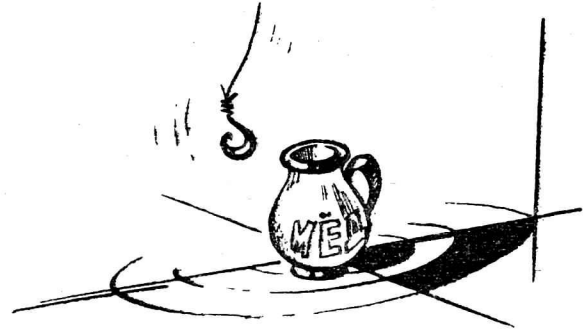
Через 30 секунд позовите водящего в комнату. Игроки должны тотчас прекратить все движения. По их внешнему виду отсутствовавший должен угадать, кто чем занимался. За каждый правильный ответ он получает 1 очко. Затем водящим становится следующий игрок. Побеждает набравший большее количество очков.



**РАЗВИВАЕМ  
ЛОВКОСТЬ**



**И ТОЧНОСТЬ  
ДВИЖЕНИЙ**





## УМЕЛЫЙ ЧЕРТЕЖНИК

На листах бумаги начертите простым карандашом квадрат, треугольник, круг, прямоугольник и овал. Раздайте их игрокам. Лист должен быть подписан (имя, фамилия). Затем назовите какую-либо фигуру; участники 10—15 секунд приглядываются к форме и размеру, ставят кончик цветного карандаша (фломастера) на фигуру, которая была названа, и, закрыв глаза, обводят ее и кладут карандаш перед собой. Играющие закрывают и открывают глаза точно по команде ведущего.

Так обводятся все фигуры. Побеждает тот, кто точнее выполнил задание.





## 12 ПОПРОБУЙТЕ СОСЧИТАТЬ!

Рассыпьте на столе монеты различного достоинства (1 копейка, 5 копеек, 10 копеек) по несколько штук каждой.

Играющим завяжите глаза и предложите набрать из монет определенную сумму. Кто быстрее составит сумму в 10, 12, 15 копеек любыми возможными способами, побеждает.





## УСПЕЙТЕ ПОДХВАТИТЬ!

Попросите играющих встать в круг и рассчитаться по порядку номеров. В центре круга поставьте палку с заостренным концом или указку, придерживая ее сверху рукой. Все должны стоять неподвижно. Неожиданно отпустите палку и назовите какой-нибудь номер. Задача игрока под этим номером — подхватить палку, не сходя со своего места. Поймавший палку становится ведущим и называет следующий номер.

Если игроку не удастся поймать палку или он меняет свое положение в круге, предложите ему повернуться спиной, не выходя из круга, и продолжать игру.

Допустивший ошибку дважды, выбывает из игры.

Последние оставшиеся в игре считаются самыми выдержанными и ловкими.



## 14 СОБЕРИТЕ БЫСТРО

Перед каждым игроком на столе разложите десять кучек по 3 (или 4) спички. Играющие одной рукой должны собрать спички. Засеките время.

У кого ушло на выполнение задания более 15 или 20 секунд, выбывают из игры.

После каждого раунда добавляйте в кучки по одной спичке.

Выигрывает тот, кто затратил меньше времени.

Можно предложить играющим другой вариант. Разложите на столе спички из нескольких коробок. По просьбе ведущего играющие должны брать одной рукой по 10 спичек (или по 7, 8) и складывать перед собой в три кучки. Ведущий пересчитывает спички и объявляет, кто допустил меньше ошибок и затратил меньше времени.



34



35

## 15 БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫМИ!

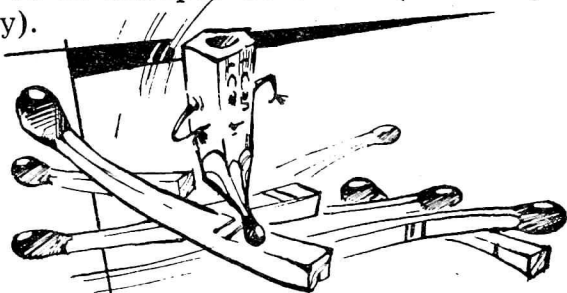
Возьмите 15 спичек. На одной спичке проведите карандашом пять поперечных полос; на двух спичках — по четыре полосы; на трех — по три полосы; на четырех — по две полосы и на пяти — по одной полосе.

Бросьте все спички так, чтобы они упали на стол кучкой.

Играющие по очереди берут из кучки по одной спичке так, чтобы остальные спички не сдвинулись с места, в противном случае берет спичку следующий играющий.

Каждая полоска на спичке дает играющему одно очко.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не наберет 40 очков (или по уговору).



Перед каждым играющим на столе разложите одну за другой пять спичек. Участники игры должны поднять пальцами двух рук: одну спичку двумя большими пальцами, другую — указательными, третью, четвертую и пятую — средними, безымянными и мизинцами, ни одной спички не выпуская из рук.

После того как играющие поупражняются, можно проделать то же самое с завязанными глазами.

Другие задания:

- пользуясь двумя мизинцами обеих рук, выложите прямую из 10 спичек;
- пользуясь средним пальцем и мизинцем, постройте 3 четырехугольника;
- пользуясь большим пальцем и мизинцем, постройте «колодец» из 16-ти спичек (20-ти и т. д.).



## 17 ЛОВКИЙ СТРОИТЕЛЬ

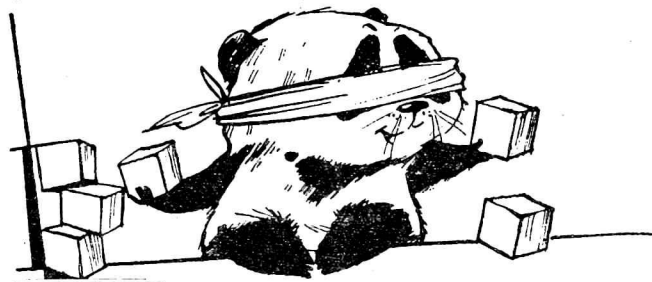
Подберите 10—15 кубиков или спичечных коробков и разложите их на столе.

Завяжите играющим глаза и предложите им по очереди соорудить одной рукой\* столбик с основанием в 1 кубик.

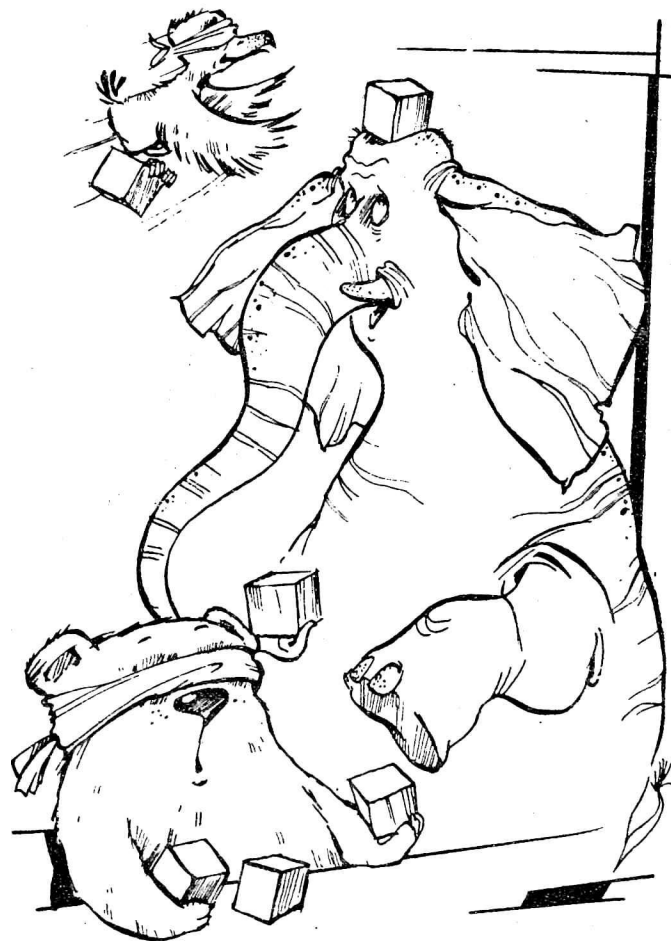
Построивший столбик получает столько очков, сколько в нем было кубиков до того, как он развалился.

Выигрывает тот, кто построил самую высокую «башню».

Если кубиков много, можно устроить состязания между двумя или тремя участниками на время.



\* Усложните играющим задачу, попросив строить столбик левой рукой или то левой, то правой, локтями обеих рук.



## 18 ИГРА С ВОДОЙ

Возьмите стакан с водой. Вода должна быть хорошо видна, для этого в стакан можно добавить синьку или акварельную краску. Играющим предлагается выполнить следующие задания:

- перенести стакан воды на расстояние 10 метров, прыгая на одной ноге;
- перелить воду из стакана в стакан, держа пустой стакан ниже другого на 10—20 см;
- перелить чайной ложкой воду из стакана в стакан.

Победителем считается тот, кто прольет меньше воды.

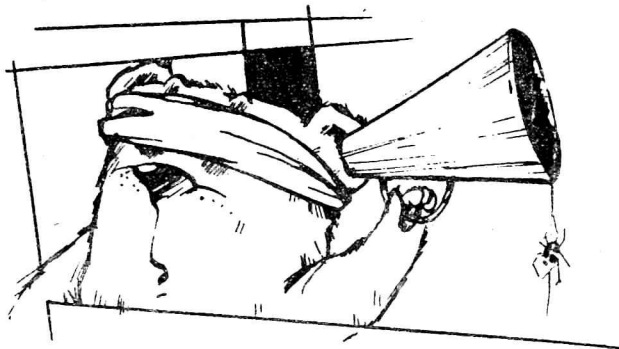


## 19 КТО ТИЩЕ?

Для игры подберите предметы, которые при соприкосновении друг с другом звенят: ложки, тарелки, металлические крышки и т. п. Играющие должны перекладывать их, стараясь производить как можно меньше шума.

Водящему завяжите глаза и попросите внимательно прислушаться к любому шуму. Услышав звон, водящий останавливает игру и пытается определить, кто из игроков произвел шум. Если он не ошибся, «нашумевший» выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел переложить все предметы бесшумно.





## 20 «УМНАЯ» РУКА

Разложите на столе от 6 до 10 различных предметов. Играющие в течение 20—30 секунд стараются запомнить, где и как они лежат. Завяжите одному из игроков глаза, назовите два каких-либо предмета и попросите поменять их местами, запомнив, как они после этого расположились. При этом руку надо безошибочно класть только на те предметы, которые были названы.

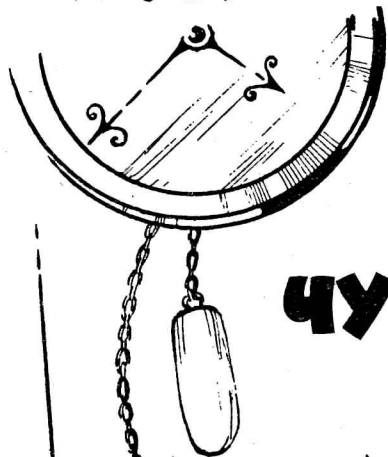
Если игроку удалось справиться с заданием, назовите еще два предмета и т. д.

При первой же ошибке право перекладывать переходит другому игроку.

По количеству набранных очков выявляется победитель.



**РАЗБИВАЕМ**



**ЧУВСТВО**



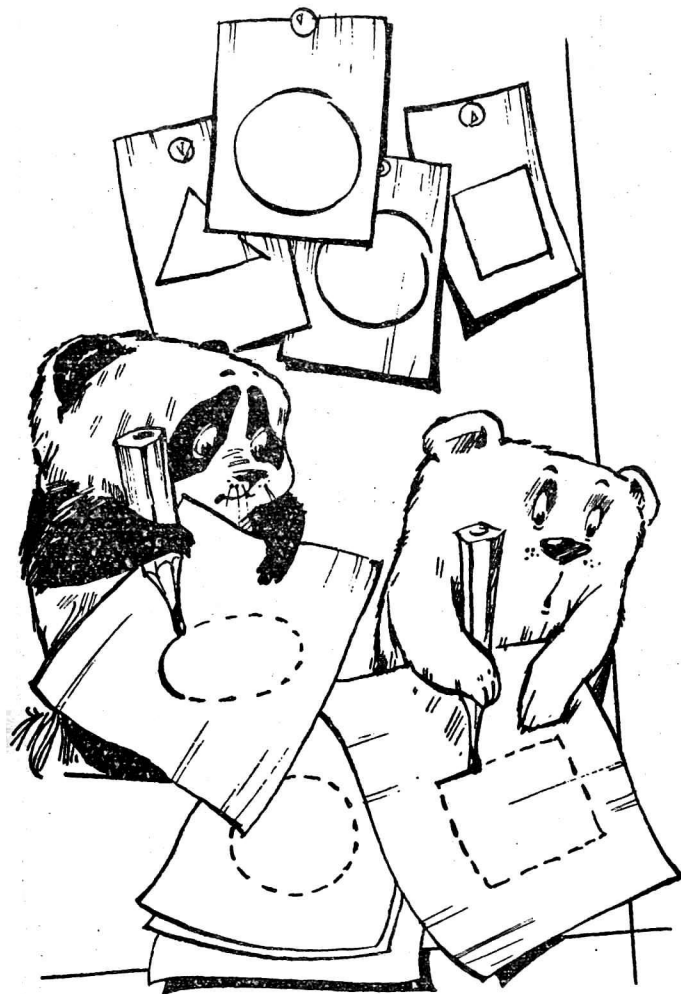
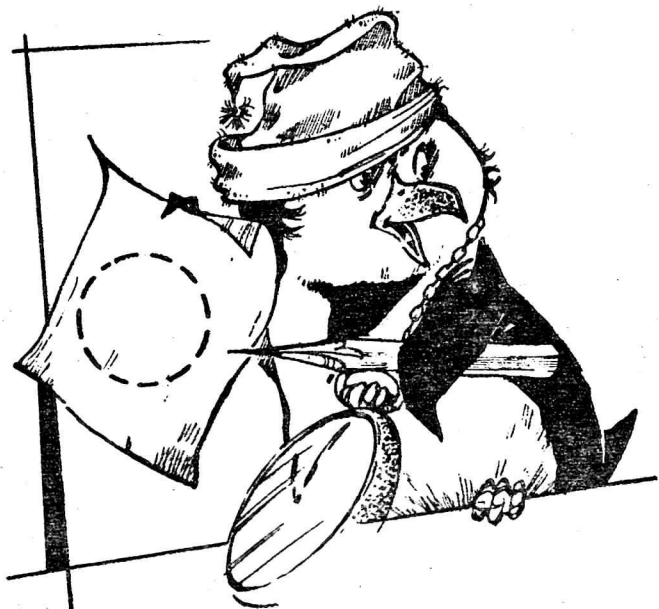
**ВРЕМЕНИ**



## 21 ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ!

Раздайте каждому играющему лист бумаги с нарисованным контуром круга и карандаш (фломастер). В течение *одной минуты* они должны обвести полный круг.

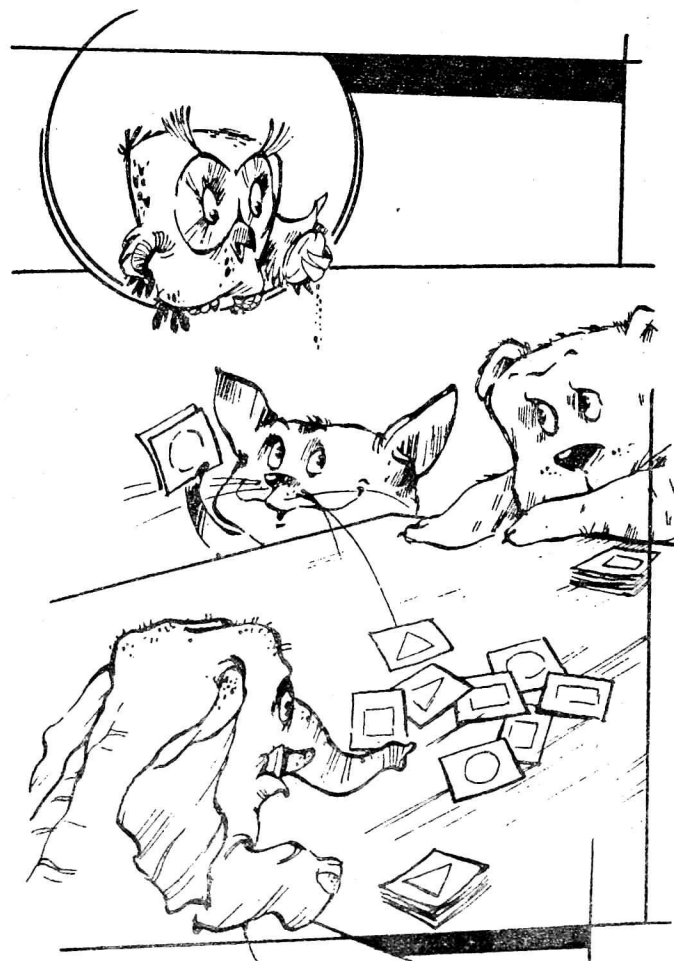
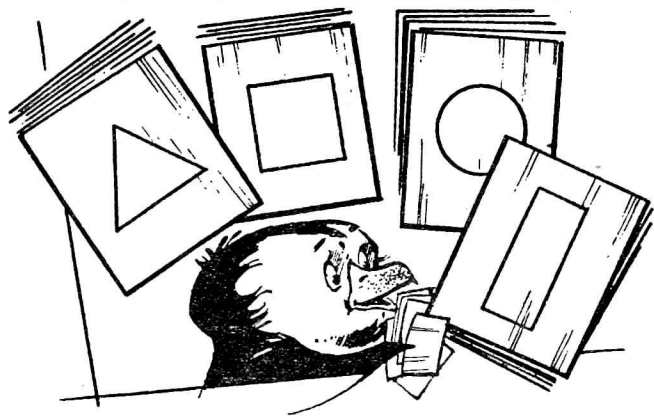
Ведущий (по секундомеру) поправляет тех, кто спешит или отстает.



## 22 КТО БЫСТРЕЕ?

Из плотной бумаги нарежьте 50 карточек размером  $5 \times 5$  см, на каждой из которых нарисуйте фигуры:  $\triangle$  — 10 карточек;  $\square$  — 10 карточек;  $\circ$  — 10 карточек;  $\square$  — 10 карточек;  $\circ$  — 10 карточек. Фигуры могут быть как одного цвета, так и разного. Карточки перемешайте. Играющие соревнуются на время, кто быстрее разложит одинаковые фигуры в отдельные кучки.

Фигуры можно заменить числами: 1, 2, 3, 4, 5; буквами: а, б, в, г, д.



## 23 ЗА ОДНУ МИНУТУ

На ровной площадке (в зале или на улице) проведите две параллельные прямые на расстоянии 30 метров одна от другой.

Играющие с завязанными глазами встают на одну прямую. По сигналу ведущего они должны пройти до другой прямой за *одну минуту*. После второго сигнала все останавливаются и развязывают глаза.

Победителем считается тот, кто остановился на финишной черте или ближе всех от нее.

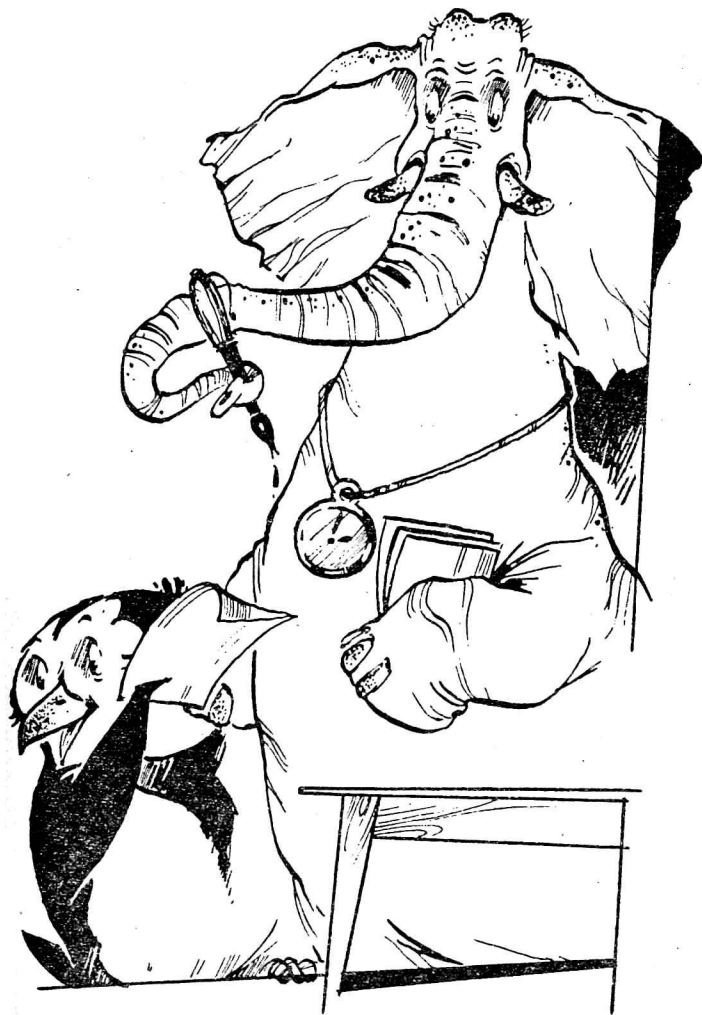


## 24 СЕРНИТЕСЬ СОВРЕМЯ!

Раздайте играющим карточки, на которых написано, через сколько минут каждый должен вернуться (от 1 секунды до 1 минуты). Часами в этом случае пользоваться нельзя.

По сигналу играющие одновременно отходят от ведущего.

По возвращении играющие отдают карточки, и ведущий отмечает на ней время прихода, объявляя, кто на сколько ошибся.

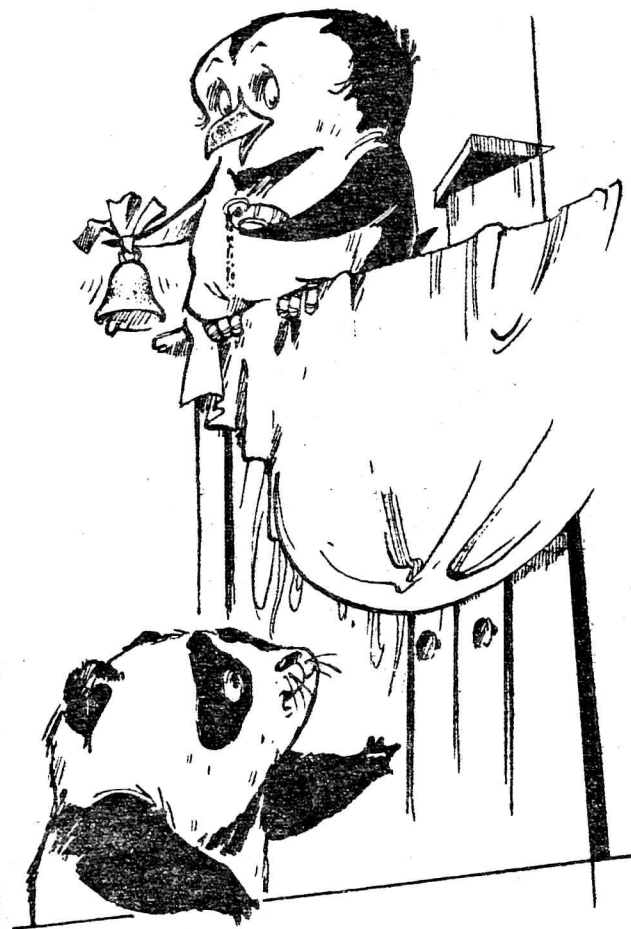


## 25 ОПРЕДЕЛИТЕ ВРЕМЯ

Через определенные интервалы (10, 15, 25, 40 секунд и т. п.), смотря на часы, давайте сигналы.

Играющие должны определить, сколько времени прошло между сигналами, а ведущий объявляет, кто правильнее определил время.

Каждый раз изменяя промежуток между сигналами, ведущий повторяет это 6—8 раз и объявляет победителя.



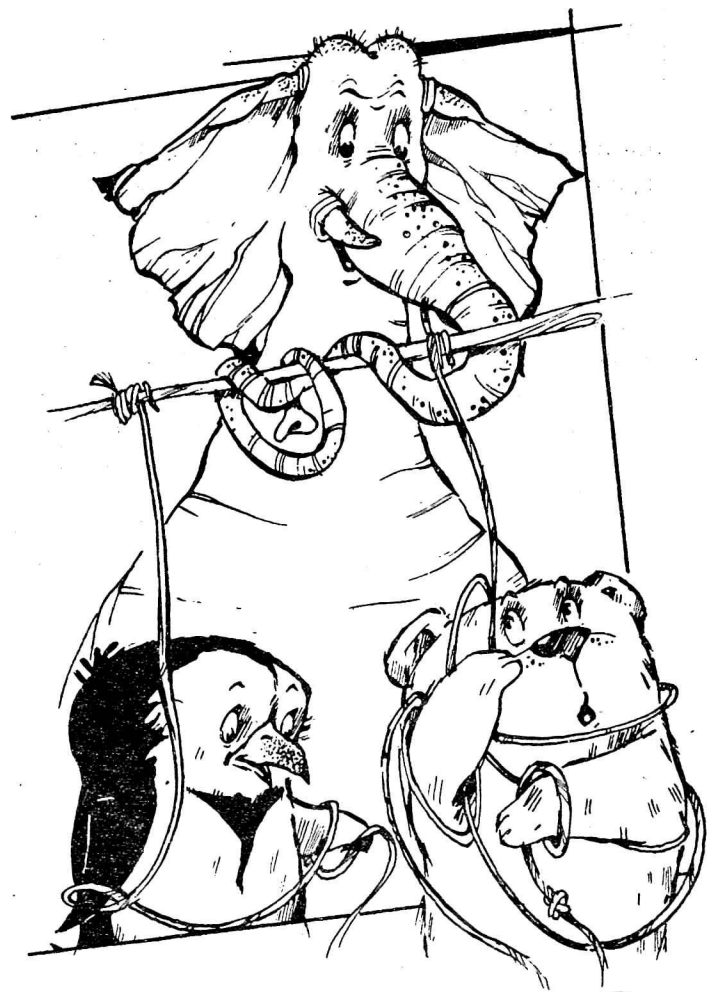
## 26 КТО БОЛЬШЕ И БЫСТРЕЙ?

Приготовьте для участников игры несколько заданий (нанизывать бусы, пуговицы на леску, завязывать на веревочке узелки, писать буквы алфавита, числа подряд начиная с единицы и т. д.).

Дайте сигнал к началу выполнения одного из заданий и засекайте время. Через минуту дайте второй сигнал. Играющие должны прекратить работу. Ведущий определяет, кто сделал больше за одну минуту. Следует помнить и о качестве выполнения заданий!



60



61



# 27 ЮНЫЕ ПЕЧАТНИКИ

Нарежьте квадратики  $1,5 \times 1,5$  см, на которых написаны все буквы русского алфавита (по 4—5 штук каждой). Расположите их в таком порядке, как они лежат в типографской наборной кассе.

Ведущий диктует фразу, а двое соревнуются в том, кто раньше составит ее из этих букв. Вначале фраза должна быть из 2—3 слов, а затем из 5—6.

Э		Ю	Ч	Ь	Ш	Щ	—	И	Х
У	М	Л	П	К	В	Ы	Д		
Ф	Ц								
Я		С	И	Р	О				
З								Г	
Б		Т	А	Н	Е			Ж	



## 28 ЗАПУТАННЫЕ ЛИНИИ

Приготовьте несколько карточек с буквами русского алфавита, расположив их как на пишущей машинке.

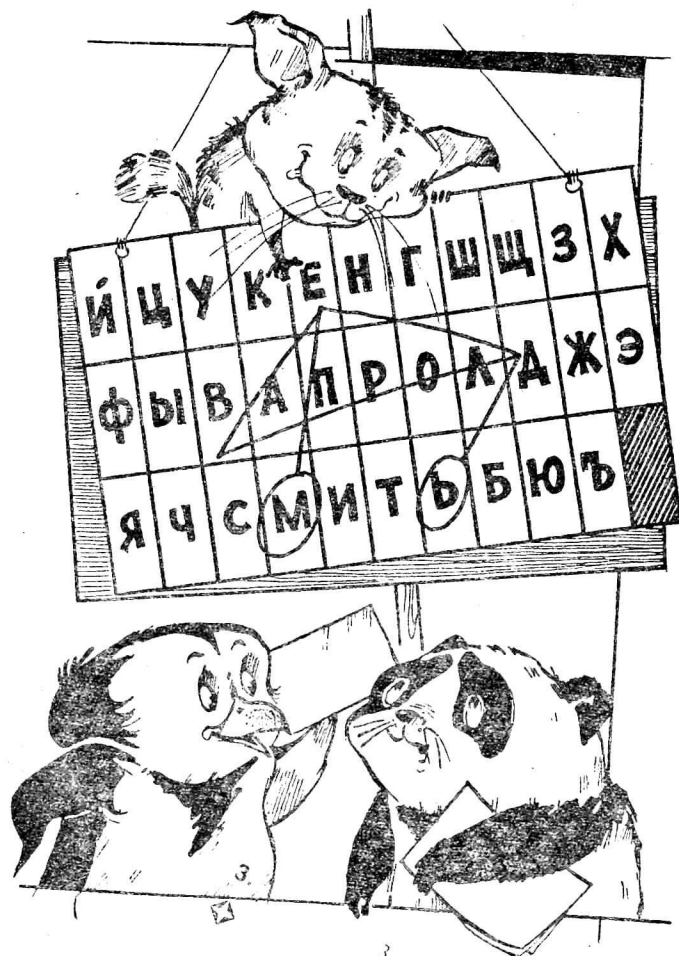
Каждый играющий задумывает слово из 3—4 слогов\* и соединяет карандашом буквы этого слова на своей карточке. Первую и последнюю букву слова нужно отметить (обвести в кружок, поставить галочку).

Предложите играющим обменяться карточками и угадать задуманное слово.



\* Игру можно усложнить, попросив составить фразу из 3—4 слов.

64



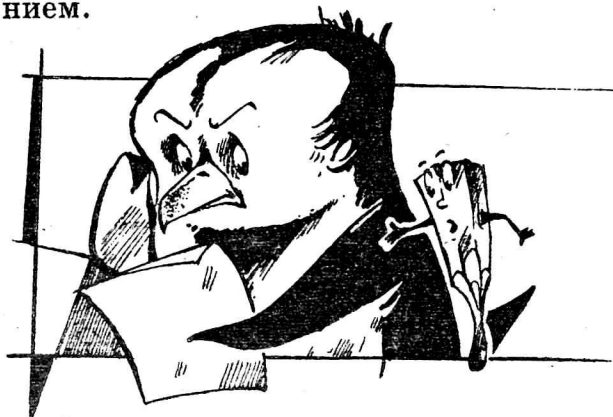
65

## 29 НАЙДИТЕ СЛОВА

Каждому игроку раздайте карточки со «скрытыми словами»:

БГРОТМФРОНТЕКМУ  
ФИАЗАРЯСЛГШИЛОКА  
НУВОДА и т. д.

Предложите играющим найти слова и вычеркнуть их. Побеждает тот, кто быстро и правильно справится с заданием.



66



67

## 50 СКОЛЬКО НУЖНО ВРЕМЕНИ?

Попросите играющих назвать время, за которое они смогут рассказать любимое стихотворение\*.

Засеките время и дайте ребенку команду начинать.

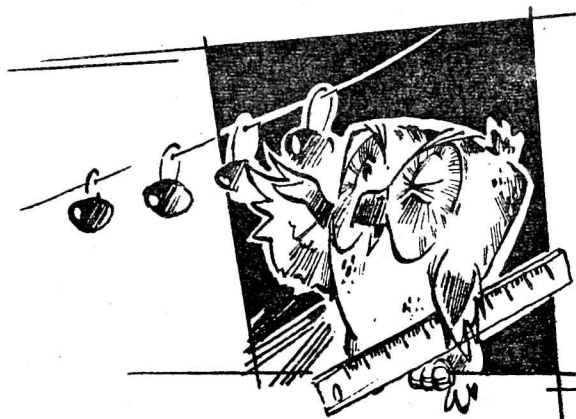
Побеждает тот, кто вернее определил время.



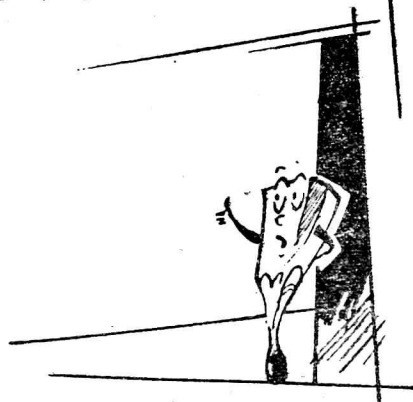
\* По желанию дети могут рассказать анекдот, спеть песню, произнести скороговорку.



**РАЗВИВАЕМ**



**ГЛАЗОМЕР**

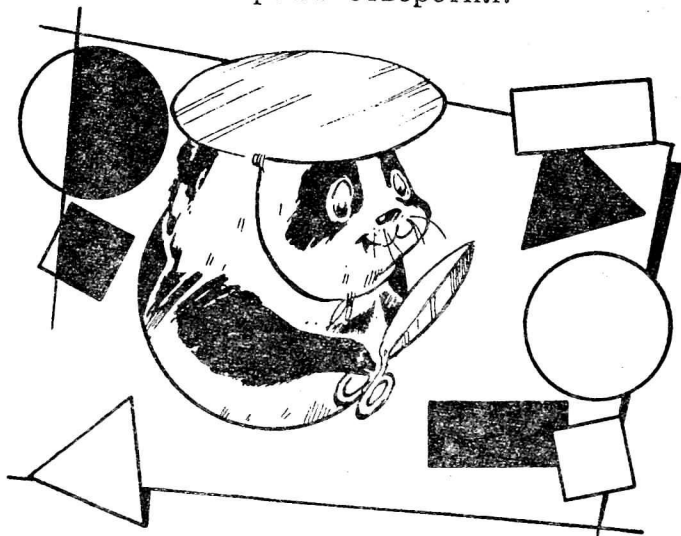


На картонках сделайте небольшие отверстия — круглые, квадратные, прямоугольные, треугольные.

Попросите играющих вырезать из бумаги «пробки», которые точно закрывали бы эти отверстия.

Примерять «пробки» нельзя, надо пользоваться только глазомером.

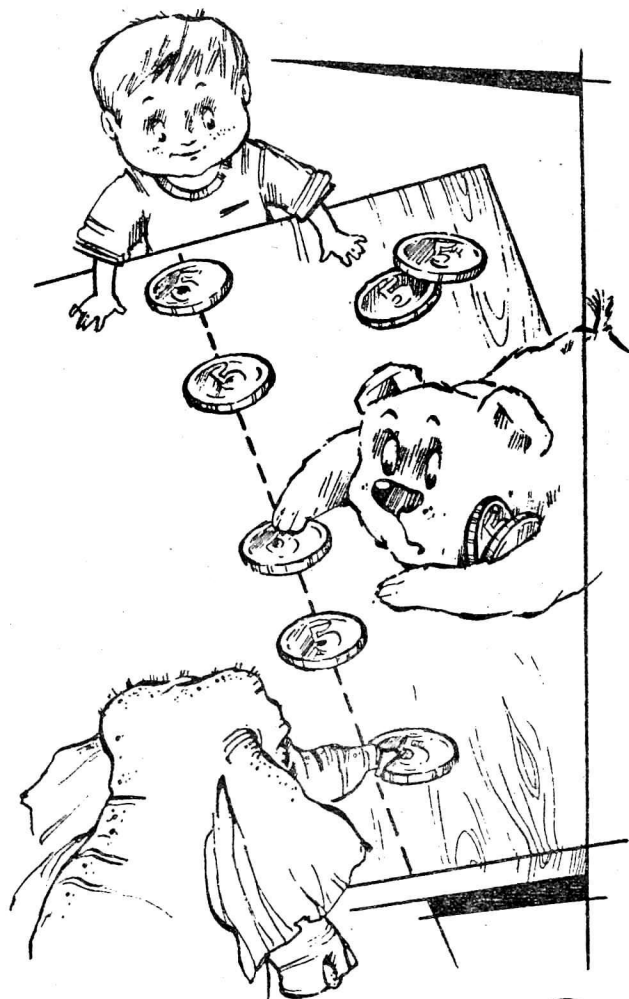
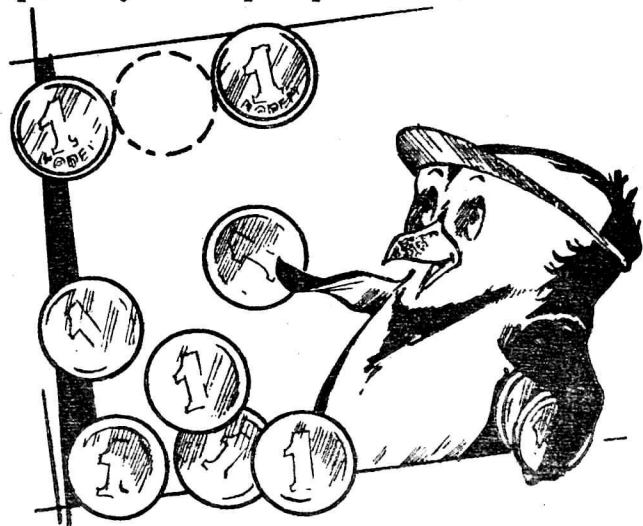
Побеждает тот, чьи «пробки» наиболее точно закроют отверстия.



## 32 ТОЧНЫЕ ПРОМЕЖУТКИ

Для игры необходимы 8—10 одинаковых монет. Положите в ряд три монеты плотно друг к другу и уберите среднюю. Это образец, которого будут придерживаться играющие.

Дети должны положить остальные монеты по прямой линии так, чтобы между ними были такие же промежутки, как между двумя первыми. Точность промежутков проверьте монетой.





## ОПРЕДЕЛИТЕ ВЫСОТУ

Перед играющими на расстоянии 2—3 метров расставьте предметы различной высоты. Каждому участнику выдайте лист, на котором перечислены эти предметы. Играющий под каждым названием должен нарисовать отрезок, равный высоте этого предмета. Выигрывает тот, кто более точно определил высоту предметов.



76

50 И Р



77

50 И Р

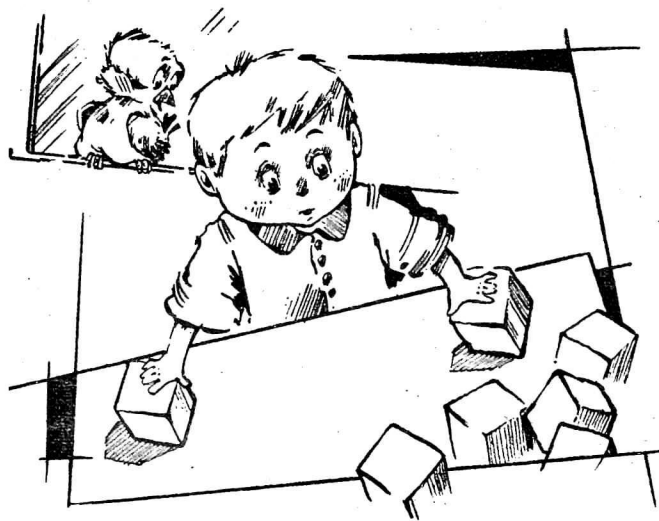


## 54 СКОЛЬКО НУЖНО ПРЕДМЕТОВ?

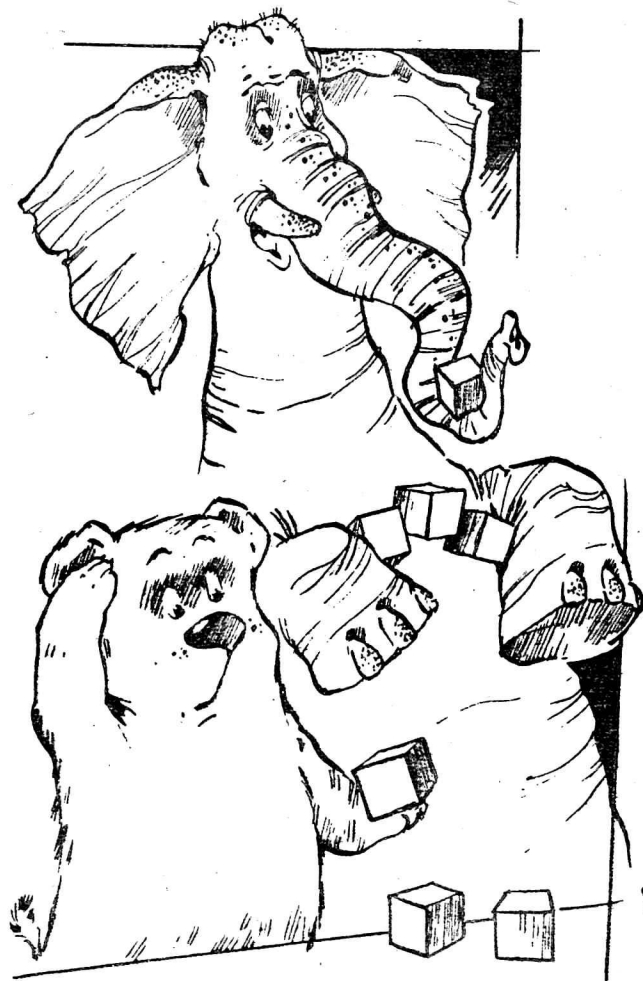
Предложите играющим расположить 2 кубика на таком расстоянии один от другого, чтобы между ними вплотную поместилось 4, 7, 11 и т. д. кубиков.

Вместо кубиков можно использовать пуговицы, монеты, спички.

Выигрывает тот, кто наиболее точно определит расстояние.



78



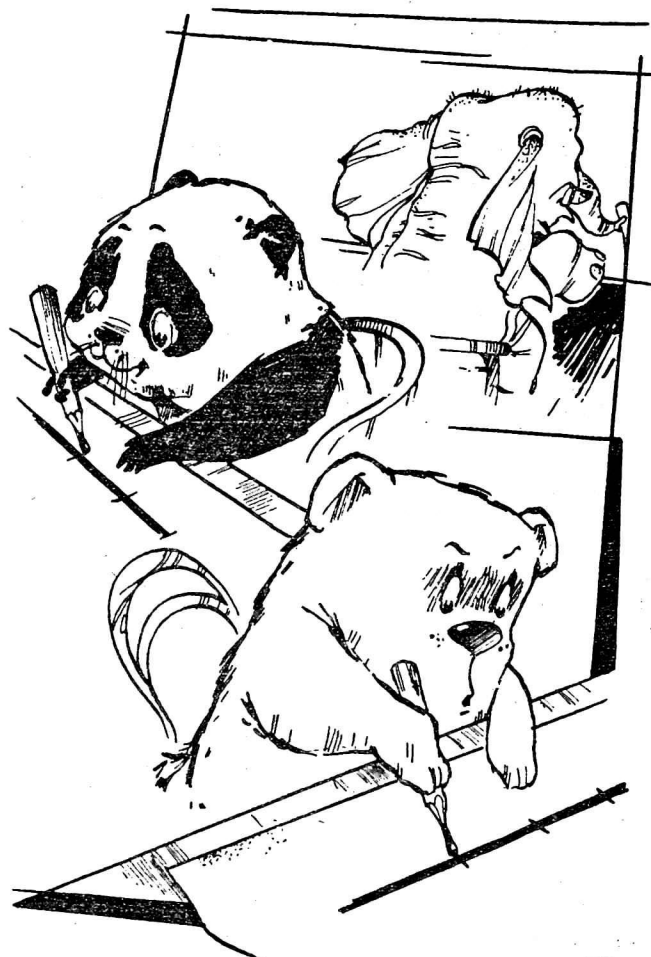
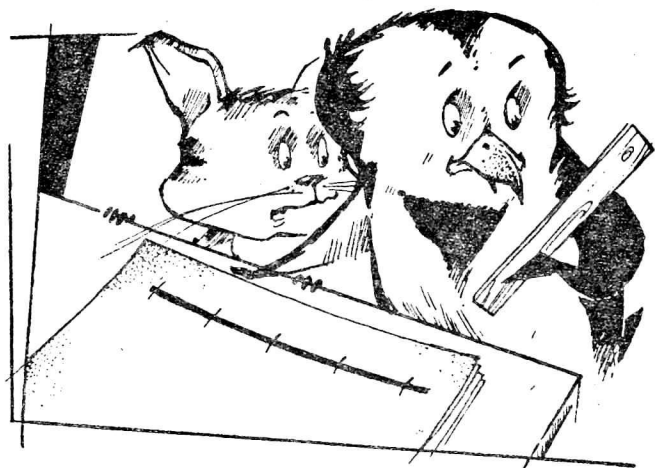
79

## 35 РАЗДЕЛИТЕ ОТРЕЗОК

Начертите прямые линии на листах бумаги. Раздайте листы игрокам. Каждый играющий должен разделить отрезок прямой на 8 (6, 4) равных частей за 2 (1) минуты.

Проверьте правильность деления с помощью линейки и объявите победителя.

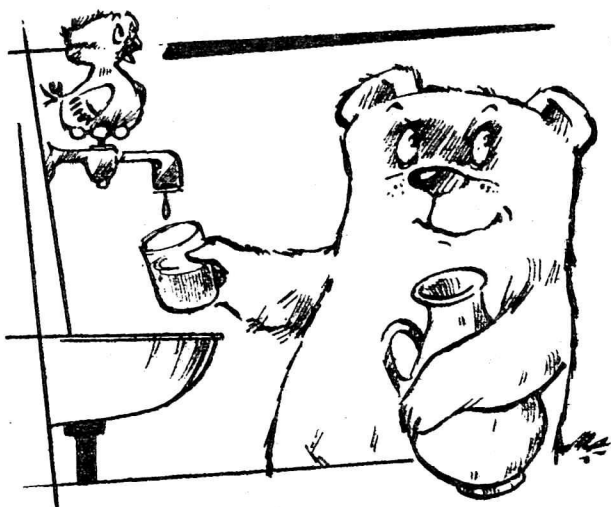
Можно усложнить задание, предложив разделить отрезок на 3, 5, 7 частей.



## 36 ГДЕ БОЛЬШЕ?

Для игры подберите разнообразную посуду различной формы и величины и стакан. Предложите участникам на глаз определить, сколько стаканов воды понадобится, чтобы заполнить данный сосуд. Они должны проверить себя, наполнив посуду водой из стакана.

Можно провести соревнования на скорость в парах, предложив игрокам две одинаковые емкости.



Большой лист бумаги или доску разделите на равные части по числу игроков. Играющие на своем поле чертят по 2 круга, 2 прямоугольника и 2 треугольника большого и малого размеров. Фигуры можно располагать в любом порядке, но так, чтобы ни одна из них не соприкасалась с другой.

Попросите участников игры поменяться местами и запомнить расположение фигур. Завяжите им глаза и предложите зачеркнуть те фигуры, которые вы назовете. Например, большой круг, малый треугольник, большой прямоугольник.

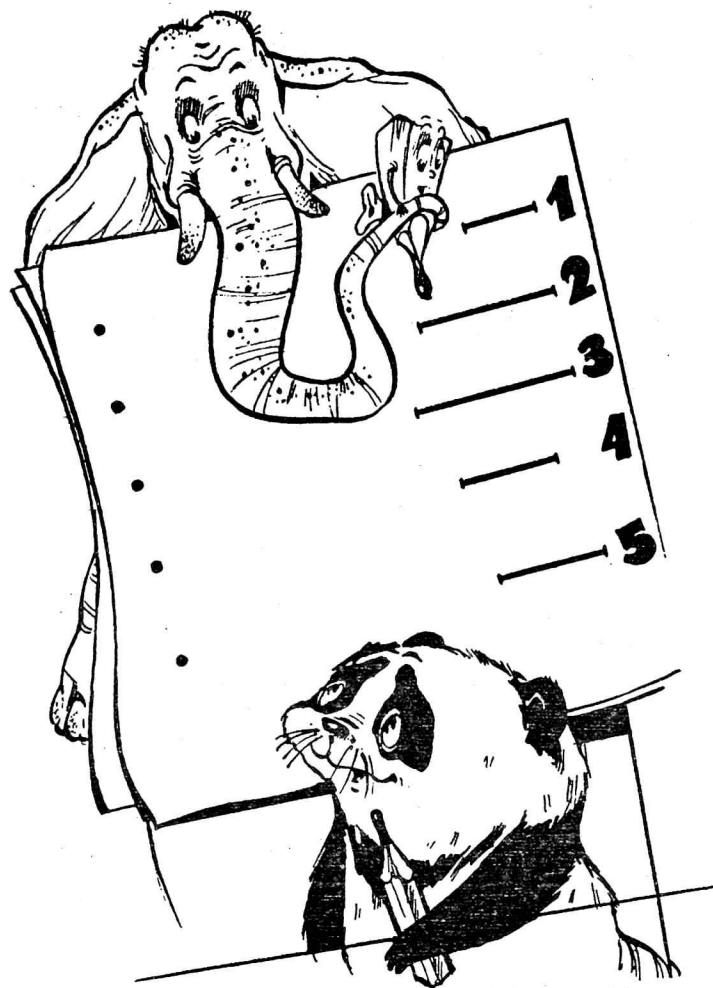
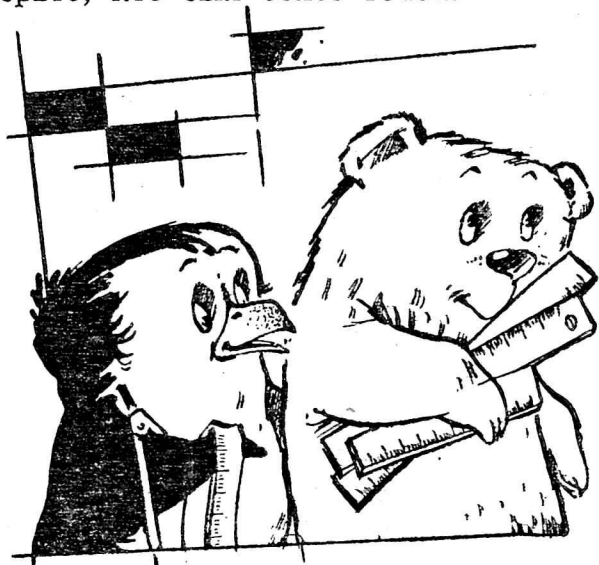
Выигрывает тот, кто вычеркнул все названные фигуры, не задев других.



## 38 ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ!

Раздайте играющим листы бумаги, на которых с одной стороны начерчено 3—5 отрезков разной длины, а с другой поставлены 3—5 точек.

Назовите номер отрезка, а дети поставят его около точки и начертят такой же отрезок. Когда все задания будут выполнены, с помощью линейки проверьте, кто был более точен.



Нарисуйте на полу квадрат со стороной, равной 1 метру. Вызовите двоих игроков и поставьте их в квадрат друг против друга. Завяжите им глаза и попросите выполнить команды: «Кругом!», «6 шагов вперед!», «2 прыжка на левой ноге вправо!», «Кругом!», «А теперь вернитесь в квадрат и пожмите друг другу руки». Побеждает пара, сумевшая правильно рассчитать весь путь.

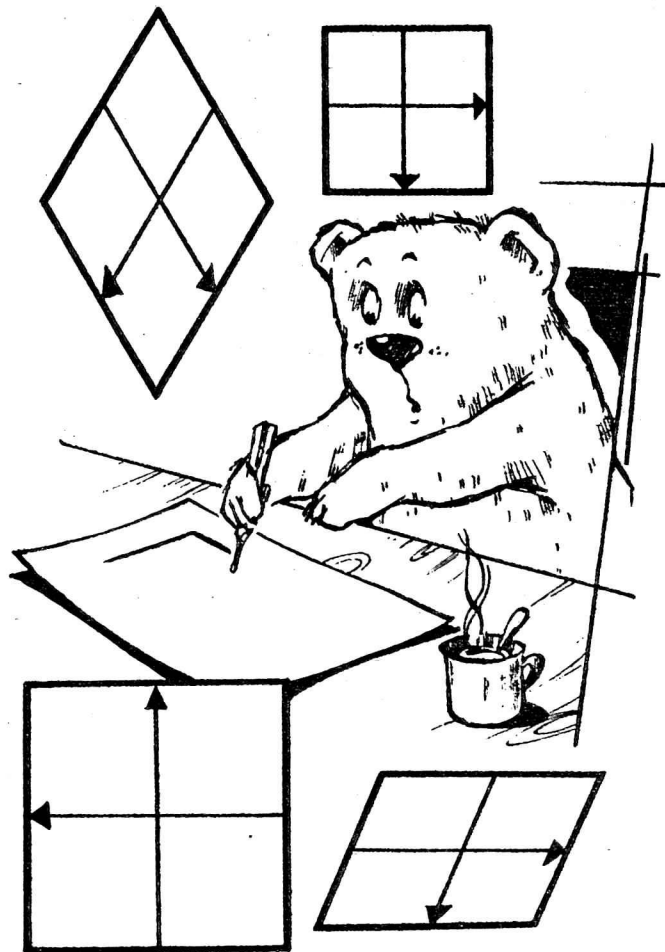
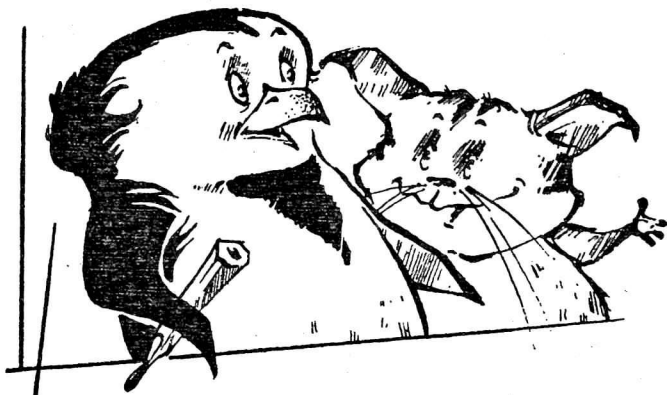


## 40 «ВЕРНЫЙ ГЛАЗ»

Ведущий раздает играющим листы бумаги, на которых нарисованы квадрат, прямоугольник, ромб и параллелограмм.

Играющие по команде ведущего должны разделить эти фигуры на равные части.

После выполнения задания при помощи линейки определяется, кто был более точен.

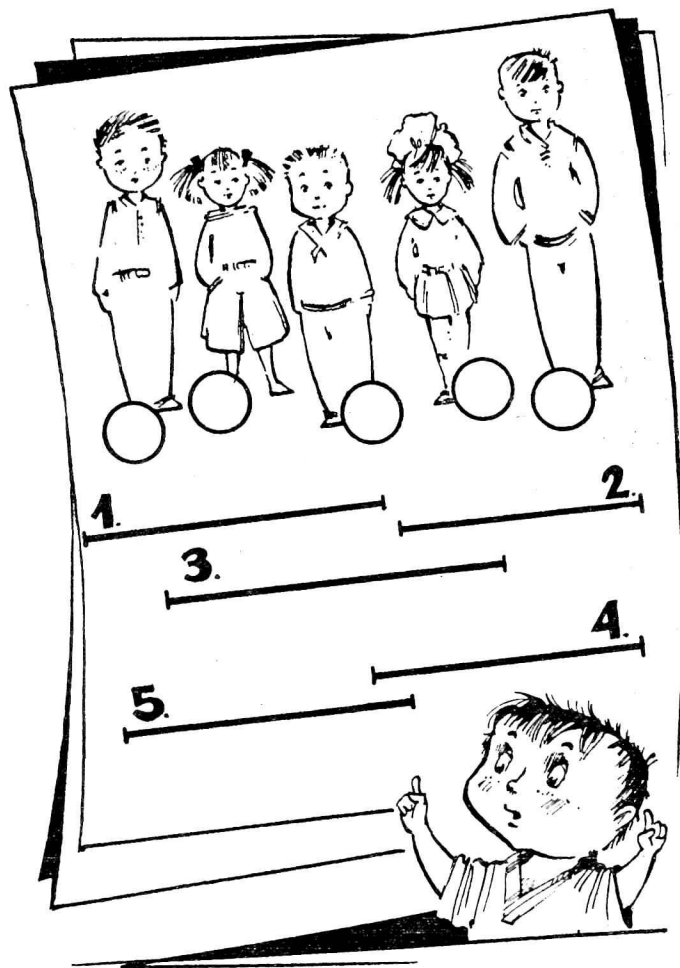


# 41 КТО ВЫШЕ?

На листах бумаги нарисованы три мальчика и две девочки, а внизу отрезки прямых линий, отмеченные цифрами.

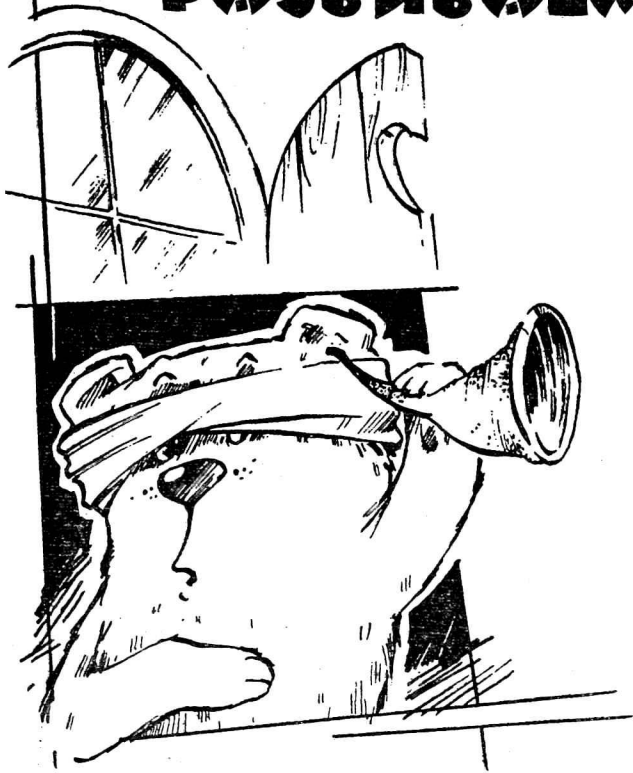
Попросите играющих соотнести рост детей с длиной отрезков.

Побеждает тот, кто правильно и быстро выполнит задание.





**РАЗВЫВАЕМ**



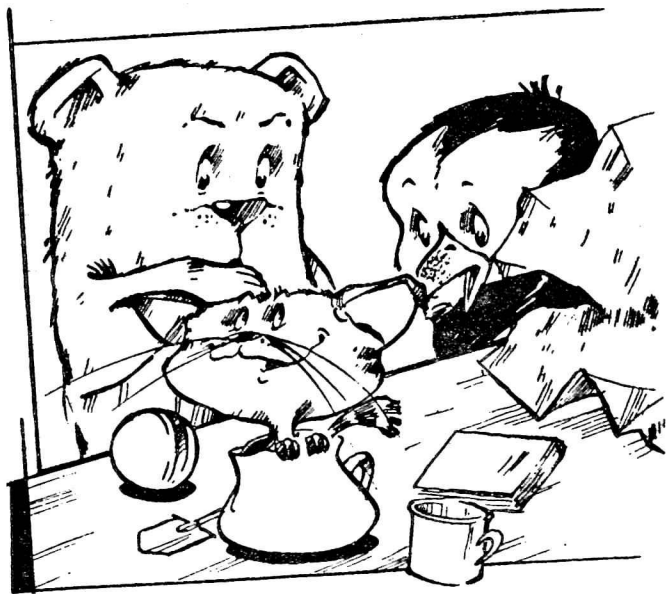
**ВНИМАНИЕ**



## 42 ПЕРЕЧИСЛИТЕ ВСЁ

Для игры возьмите 7—10 различных предметов и прикройте их платком или газетой. Откройте предметы на 5—10 секунд и снова закройте. Играющим предложите перечислить все предметы.

Количество предметов можно увеличивать. Побеждает тот, кто запомнил и назвал все предметы.



## 43 КТО ВЫПОЛНИТ ВСЁ?

Покажите ребенку на 8—10 секунд картинку, назовите любое число, скажите фразу из 5—6 слов. Играющий должен рассказать, что изображено на картинке, повторить число и фразу. Другому играющему задание меняется.

Побеждает тот, кто более полно выполнит задание.



## 44 КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ?

Предложите играющим в течение 10—15 секунд увидеть вокруг себя и запомнить как можно больше предметов. Завяжите им глаза и назовите какой-либо цвет (форму). Игроки должны по очереди перечислить предметы этого цвета (формы).

Побеждает тот, кто назвал большее количество предметов.

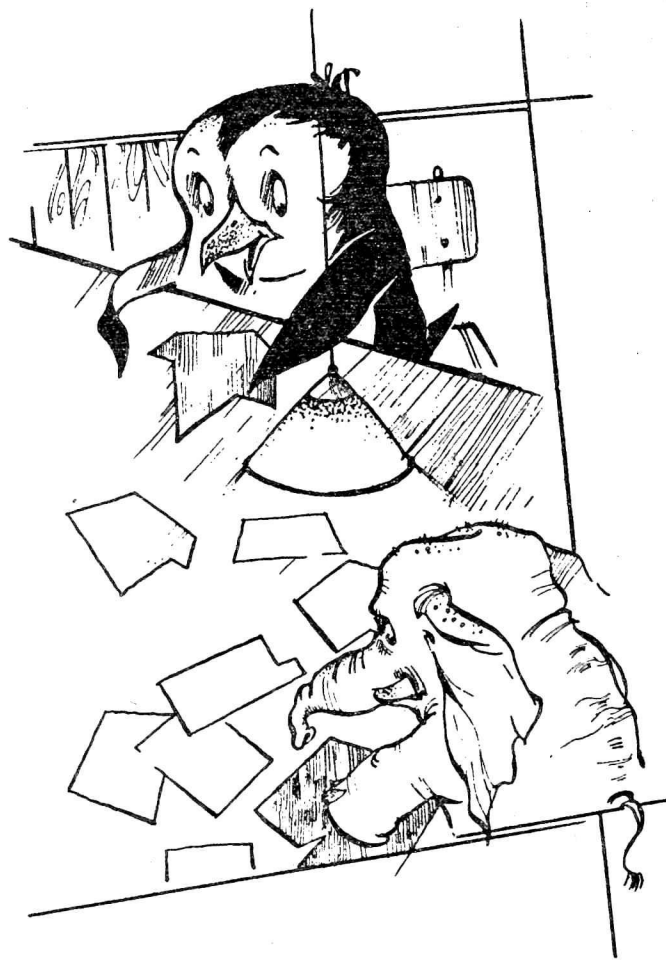
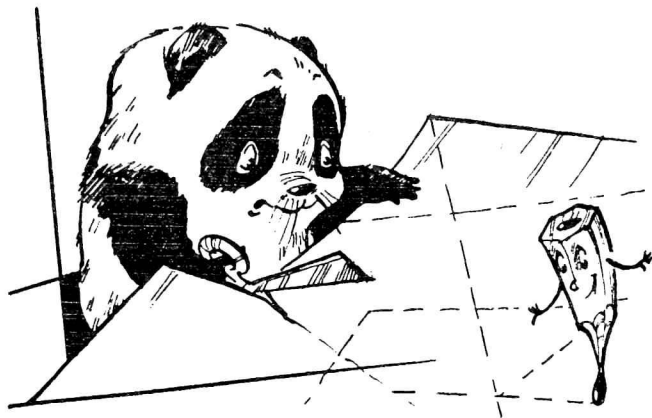


## 45 УЗНАЙТЕ ЦЕЛОЕ

Для игры подберите 3 картинки (можно использовать открытки) и разрежьте их на 10—15 неравных частей разной формы. Перемешайте их, и пусть играющие догадаются, что изображено на картинках, рассматривая по одной части поочередно.

Ведущий выслушивает каждого, а затем правильность описания проверяется путем сложения всех частей.

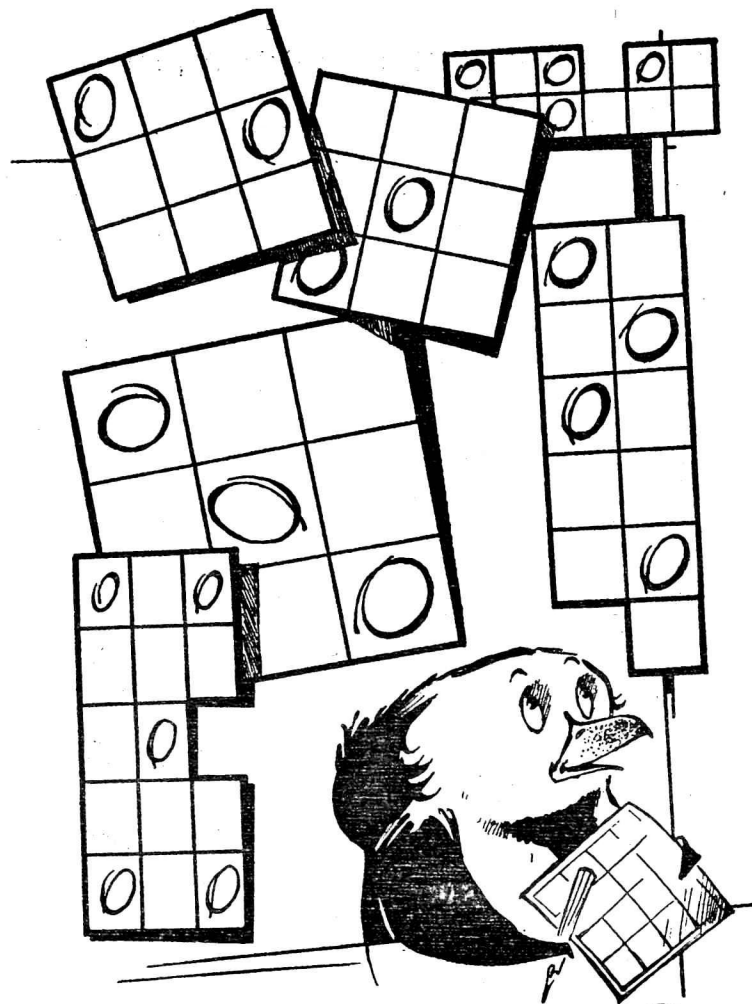
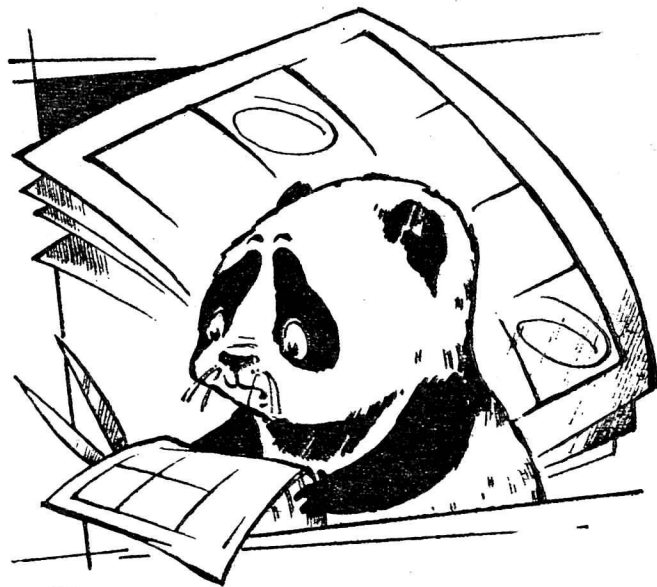
Побеждает игрок, которому удастся угадать, что изображено на картинках, по наименьшему числу частей.



## 46 ВОЛШЕБНЫЕ КРУЖОЧКИ

Для игры приготовьте карточки, разделенные на клеточки. Внутри любых клеточек поставьте два кружочка. Играющий смотрит на карточку 3—5 секунд, а затем на своей карточке воспроизводит расположения кружочков.

Количество кружочков и форма карточек может меняться.

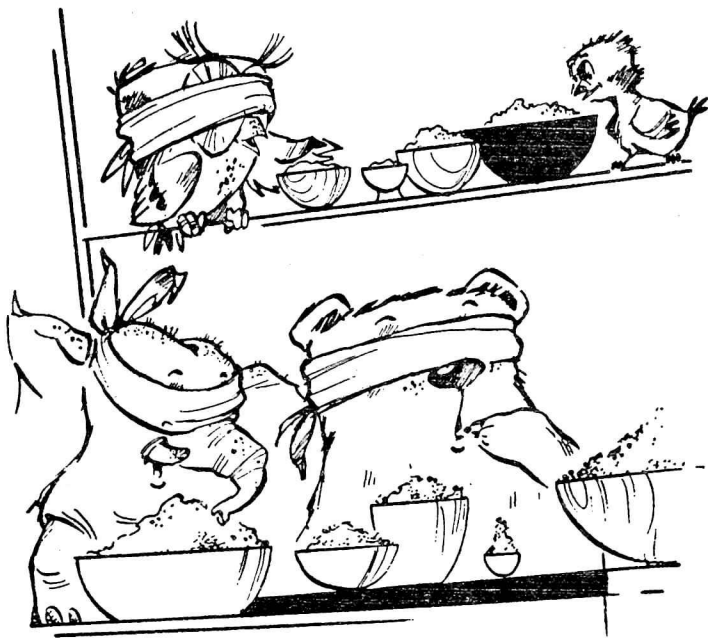


## 47 ОПРЕДЕЛИТЕ НА ОЩУПЬ

Для игры возьмите соль, сахар, разные крупы (рис, пшено, греча и т. п.).

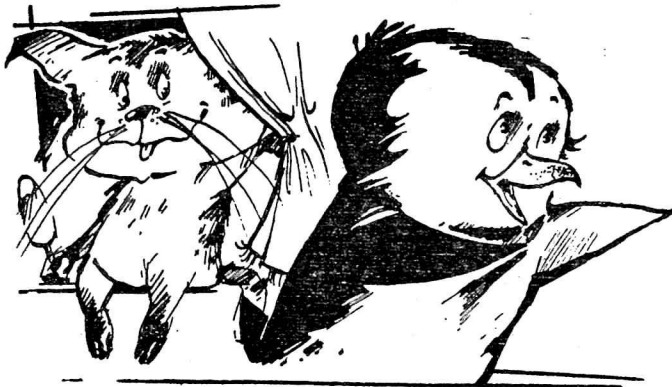
Играющим завяжите глаза и предложите на ощупь определить, что это.

Выигрывает тот, кто безошибочно угадал все сыпучие вещества.



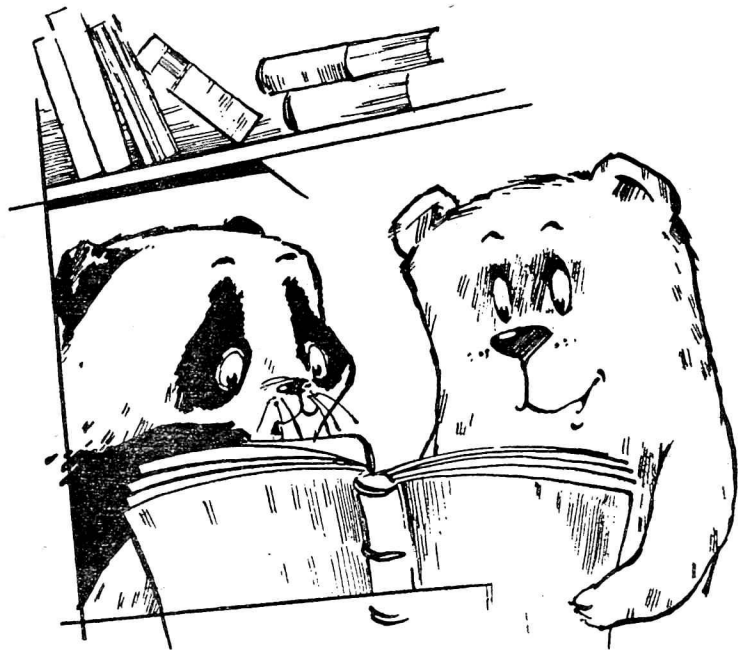
## 48 СЛУШАЙТЕ КОМАНДУ!

Ведущий выполняет различные движения, повторять игрокам их надо только в том случае, если они услышат словесную команду. Например: «Руки в стороны». Если же команды не последует, повторять движение не нужно. Кроме того, ведущий старается все запутать: произносит одну команду, а движение выполняет другое. Например: «Руки в стороны!» — ведущий приседает или поднимает руки вверх. Выполнять необходимо только то движение, которое соответствует команде. Кто ошибется, выбывает из игры.



## 49 СОСТАВЬТЕ РАССКАЗ

Предложите двум играющим читать по очереди по одной фразе из двух небольших рассказов. После прочтения рассказов попросите остальных играющих воспроизвести содержание каждого рассказа в отдельности.



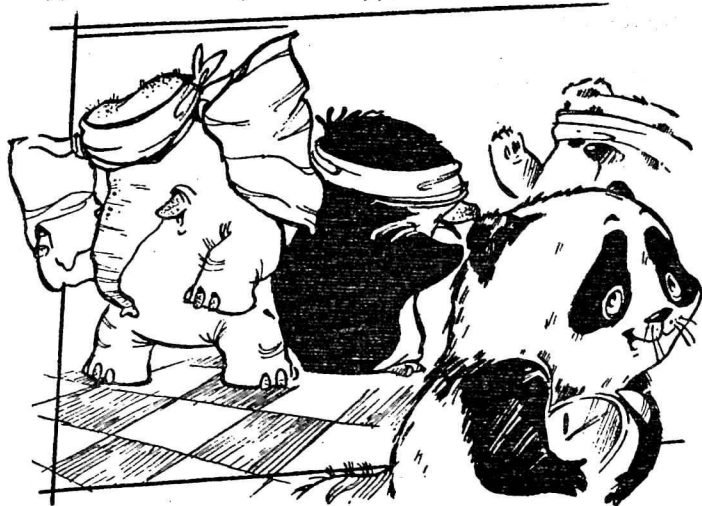


## 50 ГДЕ ЗВУК?

Игра проводится на площадке, где достаточно свободного места. Для игры потребуется будильник.

Играющим завяжите глаза. Возьмите будильник и встаньте в дальнем углу площадки. Прислушиваясь к тиканью, игроки должны двигаться в направлении звука.

Ведущий может несколько раз менять свое место. Кто ближе всех подойдет к часам, побеждает.



## ЛИТЕРАТУРА

- Бедарев Г. К.* Игры и развлечения. М.: Советская Россия, 1958.
- Гельфман Е. М., Рябинин Б. С.* Игры и упражнения для маленьких и больших. М.: Просвещение, 1969.
- Минский Е. М.* Всегда всем весело. М.: Молодая гвардия, 1958.
- Шмаков С. А., Безбородова Н. Я.* От игры к самовоспитанию. Сборник игр-коррекций. М.: Новая школа, 1993.

