**ИГРЫ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ/РАЗВИВАЮЩИЕ**

**«Почта»**

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

– Динь, динь, динь!

– Кто там?

– Почта!

– Откуда?

– Из города …

– А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. Водящий может запутывать игроков – говорить одно действие, а делать другое. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Задания могут придумывать и сами участники игры. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

**«Моргалочки»**

Игроки становятся по парам, в затылок друг другу, образуя круг. Игроки, стоящие сзади, смотрят на пятки впередистоящего. У одного из игроков нет пары, он – водящий и пытается переманить к себе кого-нибудь из играющих, подмигивая. Уловив этот сигнал, игрок должен перебежать к водящему и встать сзади него. Каждый из стоящих сзади «стражников» старается не упустить стоящего перед ним игрока. Кто упустил своего подопечного, становится водящим.

**«Словесный волейбол»**

Все игроки становятся в круг и кидают мяч через центр круга. При этом игрокам необходимо называть слово, существительное. Тот, кто ловит мяч, одновременно добавляет подходящий по смыслу глагол.  Например,  «облако» – плывет, «костер» – горит, кто называет бессмыслицу – выходит из игры. Остаются самые сообразительные.

**«Собака – кошка»**

Играющие сидят  или стоят в кругу. Ведущий говорит соседу справа в повествовательной форме «Собака», а соседу слева «Кошка». Соседи в вопросительной форме переспрашивают. Сосед справа: «Собака?». Сосед слева: «Кошка?». Ведущий утвердительно отвечает соседу справа: «Собака!». Соседу слева – «кошка». После этого сосед справа обращается к своему соседу справа, сообщая в повествовательной форме «Собака». Тот переспрашивает: «Собака?». Сосед, стоящий справа от ведущего, вновь переспрашивает у ведущего: «Собака?». Ведущий отвечает утвердительно: «Собака!». Процедура повторяется по кругу. Аналогично по левой стороне передается слово «Кошка». Задача игроков не запутаться. Игра закончится, когда к ведущему с правой стороны дойдет с повествовательной интонацией слово «Кошка», а с левой стороны слово «Собака».

**«Птичка»**

Перед игрой все подбирают для себя фант – любую мелкую вещь, игрушку. Все игроки усаживаются поудобнее. Выбирается собиратель фантов. Он садится в середину и всем остальным игрокам дает названия деревьев (дуб, клен, липа и т. д.). Каждый должен запомнить свое название. Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на елку». Елка вызывает другое дерево и т. д.  Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты отыгрываются: дети поют, читают стихи,  танцуют и т. д. Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

**«Ручка»**

Играющие сидят в круге. Вожатый передает своему соседу ручку и говорит: «Я передаю ручку правильно». Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т.п.

**«Аленушка и Иванушка»**

Выбираются «Аленушка» и «Иванушка», им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки. «Иванушка» должен поймать «Аленушку». Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» «Аленушка» обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!» Как только «Иванушка» поймал «Аленушку», их место занимают другие ребята, и игра начинается сначала.

**«Коробка с карандашами»**

Для игры необходимо приготовить на один карандаш меньше, чем участников игры. Участники игры должны сесть в круг на корточки, руки за спиной. Посередине по кругу кладутся карандаши. Вожатый рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так: «Жила-была одна семья. Фамилия у них была Карандашовы…». Услышав слово «карандаш», дети должны как можно скорее схватить один из карандашей. Тот, кому не досталось карандаша, выбывает из игры. Затем карандаши опять кладутся на прежнее место и игра продолжается. Не забудьте при этом отложить один карандаш в сторону, а потом история продолжается. Вместо карандашей можно поиграть в другие предметы, например, в каштаны, кубики и т.д. Важно только, чтобы они находились от детей на одинаковом расстоянии. Дети непременно должны держать руки за спиной и обращаться друг с другом аккуратно.

**«Морковка и капуста»**

Ребятам предлагается по команде «Морковка» изобразить кистями морковку. Для этого ладони поворачиваются вниз и пальцы слегка смыкаются. По команде «Капуста» изобразить капусту (ладони вверх). Руководитель может назвать одно, а показать другое.

**«Все наоборот»**

Все участники стоят в одну шеренгу. Руководитель, стоя перед ними, показывает движения. Все должны выполнить движения, показанные руководителем, только наоборот. Haпример, он показывает – руки вверх, все – руки вниз и т.д.

**«Сосед, подними руку»**

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями. Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим. Игрок считается проигравшим даже тогда,  когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив  игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

**«Хвостики»**

Перед игрой руководитель напоминает детям, что у животных бывают хвосты длинные и короткие, например, у зайца – хвост короткий, а у лисицы – длинный. Договариваются, если руководитель называет животное, у которого хвост длинный, – все поднимают правую руку вверх и машут ладошкой, если же хвост короткий – хлопают в ладоши. Называть животных следует в достаточно быстром темпе, и чередовать их по длине хвоста. Руководитель также играет вместе с детьми, но иногда «ошибается». При подведении итогов отмечаются самые внимательные.

**«Немая игра»**

Игроки садятся в круг. Выбирается водящий. Он тоже сидит в кругу вместе с детьми. Водящий медленно толкает плечом игрока с правой (или левой) стороны от себя. Тот в свою очередь передает это движение соседу по кругу, и так продолжается до тех пор, пока движение  не вернется водящему. Смысл игры: заставить соседа заговорить или засмеяться. Если сосед один раз заговорил или засмеялся, то все игроки смотрят на него, а соседние игроки, т. е. сидящие по обе стороны от него, начинают гримасами сами смешить его. Если он не выдержит (засмеется или издаст какой-нибудь звук), то выходит из игры. Выигрывает тот, кто проявил большее самообладание. Проигравшие должны в конце игры спеть, прочитать стихотворение или станцевать.

**«Запрещенное движение»**

Все играющие дети вместе с вожатым становятся в круг.  Вожатый выходит на шаг вперед, чтобы быть заметнее. Вожатый    предлагает      играющим      выполнять     за     ним      все   движения    за  исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение «руки вперед». Руководитель показывает разные движения, а все играющие повторяют их. Неожиданно руководитель выполняет запрещенное движение. Кто из участников игры ошибется и выполнит его, тот делает шаг – вперед или штрафуется, а затем продолжает играть. Штраф может быть следующий: проскакать на одной ноге по кругу, сказать скороговорку и т.п.

**«Нос, нос, нос, рот…»**

Игроки сидят кружком, посередине – ведущий. Он говорит: «Нос, нос, нос, рот». Произнося первые три слова, он берется за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие игроки должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто  ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

**«Дай ответ»**

Игроки делятся на две группы. Каждая группа строится друг против друга в две шеренги, расстояние между которыми должно быть 3 – 4 м. Ведущий становится в центре площадки. Обращаясь по очереди к каждой шеренге, он задает игрокам разные вопросы. По условиям игры игроки не должны отвечать. Кто ответит на вопрос ведущего, тот будет оштрафован. Например, ведущий спрашивает: «Завтра будете с нами играть?» Если кто-то из игроков ответит: «Да, будем!», то он должен спеть или станцевать. После того как игрок выполнит условие, он становится на свое место. Выигрывает та группа, игроки которой меньше ошибались или не ошибались совсем. Вопросы должны быть заданы поочередно каждой группе. Если игрок нарочно дает ответ, при повторных случаях он исключается из игры.

**«Существительное – прилагательное»**

Вожатый ходит по кругу с мячиком. Он бросает кому-то мяч и говорит какое-нибудь существительное, например, «слива», а игрок должен быстро образовать от этого существительного прилагательное «сливовый» и бросить мяч обратно,  сказав это  слово.  Если  за три  секунды  игрок  не  говорит прилагательного, то он отдает фант, который потом должен будет отработать.

Для интереса нужно придумать сложные существительные, от которых трудно сразу образовать прилагательное, например: такси, штаны, пианино, камзол, фейхоа, кочерга.

**«Земля, вода, огонь, воздух»**

Ребята становятся в круг, в середине – водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «огонь» или «воздух». Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух» – названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Медлительные, неповоротливые и невнимательные ребята выходят из игры после первой ошибки.

**«Числовой круг»**

Все играющие садятся в круг. Игроки рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера. Вожатый задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все дети повторяют. Как только удается установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, вожатый произносит два раза свой номер, например: «Один, один» и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго – произносит номер игрока, которому передает слово (например: «Один, три»). Теперь этот игрок (под номером «3»), не выходя из общего темпа, ведет игру. Вожатому необходимо постепенно убыстрять темп игры.

**«Дед Мазай и зайцы»**

По жребию среди играющих выбирается водящий – дед Мазай, все остальные участники игры – зайцы. Дед Мазай отходит   на  некоторое   расстояние  от  зайцев,  чтобы  не слышать,  о чем они  говорят. В это время зайцы договариваются, какое движение или предмет они будут изображать. Далее дед Мазай подходит к зайцам и спрашивает: «Зайцы, зайцы, где вы были, что делали?» Зайцы отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем!» и показывают задуманное движение или предмет. Дед Мазай должен догадаться, что они изображают. Как только он правильно называет движение или предмет, показанный зайцами, все зайцы разбегаются, а дед Мазай должен кого-нибудь догнать. Пойманный и становится дедом Мазаем на следующую игру.

**«Слова из песни»**

Водящий покидает аудиторию. Участники выбирают строчку из песни. Каж­дый получает слово Например: строчка «Ветер с моря дул».

Первый участник – «ветер»;

Второй участник – «с моря»;

Третий участник – «дул».

Роль водящего – отгадать задуманную песню, задавая вопросы участникам. Участники, отвечая на вопрос, обязательно должны вставить свое слово из пес­ни., например:

Водящий: Какая сегодня погода?

Первый участник: Хорошая, но немного дует ветер.

Водящий: Чем занимался летом?

Второй участник: Путешествовал и приехал с моря.

И т.д.

**«Разведчик»**

Выбирается одни из участников – «разведчик». Ведущий произносит: «Замер­ли!» и все неподвижно застывают, каждый старается запомнить свою позу, а «разведчик» – запомнить позиции всех. Далее «разведчик» выходит из комнаты или закрывает глаза, а участники (3 – 4 человека) делают несколько изменений в одежде, позициях, обстановке. «Разведчик» должен обнаружить перемены.

**«Да, если»**

Играющие  дети становятся в круг. Каждый игрок придумывает вопрос, на который самый вероятный ответ «нет». Первый игрок выбирает любого играющего и задает ему свой вопрос. Задача второго игрока – дать положительный ответ и объяснить его реалистичность. Например: «Можно ли скушать дом?», «Да, если он из шоколада». После чего ответивший задает свой вопрос.  
**«Цвета»**

Ведущий предлагает всем играющим по очереди назвать пять предметов одного цвета (синего, желтого, красного и т. д.). Так он переберает разные цвета. Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

**«Рисуем лицо»**

Дети берут по листочку бумаги и пробуют нарисовать портрет любого ребенка из сидящих напротив. Потом они эти листочки складывают и пускают по кругу. Каждый на оборотной стороне старается написать, кого он узнал на этом портрете. Когда листочки по кругу вернутся к автору, он посчитает количество голосов участников, которые узнали нарисованного. Побеждает самый хороший художник.