

## ИГРЫ В МАШИНЕ

**У**важаемые читатели! Мы хотим познакомить вас со сборником занимательных, развлекательных и развивающих игр для детей дошкольного возраста, в которые можно играть с ребёнком дома, на прогулке, в машине, в очереди в поликлинике или в магазине, и провести время с пользой.

Представленные игры развивают у детей наблюдательность, внимание, память, мышление, речь, ловкость, навыки произвольного поведения и просто поднимают настроение.

Сборник «Игры между делом» адресован педагогам, родителям и всем, кто занимается воспитанием и обучением детей дошкольного возраста.

Составители: методист ОМЦ ЮОУО А.В. Минина, старший воспитатель ГОУ г/с № 741 С.И. Блинова.

В подборке игр для сборника также принимали участие родители и педагоги дошкольных образовательных учреждений Южного округа города Москвы.

Остальные игры, в которые можно играть с ребёнком дома, на прогулке, в очереди в поликлинике или в магазине, можно найти на сайте <http://www.semsad.dou2626.edusite.ru/p2aa1.html>

### «Запутывания»

От 2,5 лет. В машине 2 ребёнка близкого возраста, взрослый за рулём и взрослый пассажир.

Ведущий произносит вслух слово «ухо» и берётся за ухо, произнося слово «нос» — за нос. Дети повторяют его действия. Через некоторое время ведущий начинает запутывать детей, «ошибаться»:

например, говорит «нос», а берётся за ухо. Задача детей — не сбиться. Ведущим в этой игре может быть как ребёнок, так и взрослый, не ведущий машину.

## Игры для детей от 3-х лет

### «Игра в оркестр»

В машине 1 или 2 ребёнка близкого возраста и взрослый за рулём.

Включите кассету или диск с симфонической музыкой. Попросите ребёнка изображать игру на инструментах, которые он слышит. Например, скрипку, трубу, фортепиано, барабан, бубен, контрабас и т.д.

Игра очень увлекает детей. Можно получить как минимум 10 минут покоя и сосредоточиться на дороге.

### «Радуга»

Ведущий предлагает по очереди назвать за 1 минуту пять предметов одного цвета (красного, жёлтого, синего и т. д.). На каждом новом этапе игры цветовая палитра должна меняться.

Тот, кто не сможет за минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

### «Какой? Какая? Какое?»

- Стакан из стекла — стеклянный.
- Ложка из дерева — ...
- Варенье из вишни — ...
- Подушка из пуха — ...
- Шарф из шерсти — ...
- Компот из яблок — ...
- Платье из шёлка — ...
- Кораблик из бумаги — ...

### «Счёт в дороге»

В машине 2 ребёнка близкого возраста и взрослый за рулём.

Сосчитать можно проезжающие автобусы, дома, фонарные столбы, магазины или аптеки.

Попросите одного ребёнка считать дома по одной стороне, а другого — по другой. Потом сравните, у кого больше, у кого меньше.

## ИГРЫ В МАШИНЕ

Можно придумать каждому свой объект для счёта: один считает большие дома, а другой — маленькие. Или один считает жёлтые машины, другой — красные. У кого больше?

### Игры для детей от 4-х лет

#### «Игра с наклейками»

Купите заранее наклейки на разные темы, соответствующие интересам вашего ребёнка: машины, принцессы, собаки, роботы, цветочки и т. д., главное, чтобы их было много, и они были разной тематики.

Дайте ребёнку журнал с любым количеством иллюстраций. Лучше всего взять журнал о недвижимости или туризме. Тогда, наклеивая картинки с принцессами, девочка может играть в «домики», «путешествия» и т. д., а мальчик — «гонять» на своих машинках по улицам или «воевать» со своими солдатами или роботами среди «каменных джунглей».

#### «Рисунок пальцами»

В машине 2 ребёнка близкого возраста и взрослый за рулём.

Дети по очереди «рисуют» в воздухе различные предметы, животных, машины. Соперники должны угадать «рисунки» друг друга.

#### «Запомни, как я сказал»

Игра развивает слуховую память.

Взрослый произносит строчку из известного детям стихотворения. Ребёнок должен повторить её. Затем ведущий произносит эту же строчку, но с какой-нибудь иной интонацией (удивления, угрозы, восторга), и просит ребёнка повторить слова в той же манере, что и он. Если у малыша сразу не получается, взрослый повторяет фразу вместе с ним, добиваясь нужной интонации.

Можно выбирать диаметрально противоположные манеры. Можно включить воображение: вот так говорит мышка, а так медведь, вот так говорит лисичка, а так хомячок. Игра получается весёлой, позволяет немного подурачиться, проявить свои театральные способности. Сближает родителей и детей.

#### «Домик-домище»

Игра с суффиксами, обозначающими степени сравнения прилагательных.

Персонажами могут быть герои сказок. Например, медвежонок Мишутка сильный, медведица Настасья Петровна сильнее, а медведь Михайло Иванович — сильнейший.

Один из трёх сыновей у царя может быть мудрым (или умным), другой — мудрее, а третий — мудрейшим и т.д.

### «Паровозик с вагончиками»

Цель игры — образовать цепочку слов одной тематической группы: существительных в именительном падеже.

Например, задаётся тема: путешествие на паровозе.

Взрослый говорит первое слово: «паровоз», а ребёнок должен продолжить за ним и сказать, например: «чемодан». Взрослый продолжает: «перрон» и т.д.

### «Полслова за тобой»

Первый игрок произносит половину слова, а второй должен его закончить. Например, паро-воз, теле-фон, коле-со, венти-лятор, доро-га, лож-ка, руч-ка, и т.д.

Отвечать нужно быстро. Затем можно поменяться ролями.

### «Добавь словечко»

Существуют готовые рифмованные загадки, в которых необходимо отгадать только последнее слово в рифму. Дети 4–7 лет очень любят их. Вы сами на ходу можете сочинять простые загадки, а можете воспользоваться уже готовыми стишками. Вот несколько загадок Ирины Ефимовой и Елены Григорьевой.

Едет он на двух колёсах,  
Не буксует на откосах.  
И бензина в баке нет.  
Это мой... (*велосипед*)

Когда порою одиноко,  
Вдруг в тишину ворвётся звон,  
И голос друга издадека  
Тебе подарит... (*телефон*)

На одной ноге кружится,  
Беззаботна, весела,  
В пёстрой юбке танцовщица,  
Музыкальная... (*юла*)

## ИГРЫ В МАШИНЕ

Идёт спокойно, не спеша —  
Пусть видят все, как хороша!  
Удобна и прочна рубаха,  
В которой ходит... *(черепаха)*

На столе передо мной  
Закружился шар земной.  
Арктика, экватор, полюс...  
Уместил всю Землю... *(глобус)*

Сто берёзовых солдат,  
Взявшись за руки, стоят.  
Днём и ночью,  
Круглый год:  
Охраняют огород.  
Те солдаты с давних пор  
Называются... *(забор)*

Наш Данил подул в трубу,  
Прикусил себе... *(губу)*

Чтоб в мороз не мёрзла Люба,  
Мама ей купила... *(шубу)*

Поля ходит в детский сад.  
Полю в садик водит... *(брат)*

Вы, лягушки, где живёте?  
Те заквакали... *(в болоте)*

На лесной, глухой опушке  
Бабки-Ёжкина... *(избушка)*

Заяц робкий был, несмелый.  
Белый снег и заяка... *(белый)*

Пол и стены мы помыли,  
А окно помывать... *(забыли)*

Пальцы на руке считать  
Начал Костик, вышло... *(пять)*

Дровосеки рубят бор,  
Есть у каждого... *(топор)*

Конь бежит по гладким плитам,  
Гулко конь стучит... (*копытом*)

Ходят маленькие кони,  
Мы зовём их просто... (*пони*)

В паутине мы пока  
Не видали... (*паука*)

Сам он весит десять тонн,  
А зовут беднягу... (*слон*)

Нет лучше качелей, чем ветки лиан,  
Для этих гимнасток-кривляк... (*обезьян*)

### Стихи-загадки с подвохом (на логику)

В чаще, голову задрав,  
Воет с голоду... (*волк*)

Кто в малине знает толк?  
Косолапый бурый... (*медведь*)

Дочерей и сыновей  
Учит хрюкать... (*свинья*)

В тёплой лужице своей  
Громко квакал... (*лягушонок*)

С пальмы вниз, на пальму снова  
Ловко прыгает... (*обезьяна*)

Предложите детям самим сочинить рифмованные загадки, они это смогут.

#### «От светофора до светофора»

Попросите ребёнка сосчитать всех людей в зелёной одежде, которых вы встретите от этого светофора до следующего. Затем от этого светофора до следующего. Затем сравните, сколько было там и сколько здесь. Где больше?

#### «Всего несколько минут»

Игра поможет ребёнку освоить понятие временной протяжённости, закрепить навыки концентрации внимания.

## ИГРЫ В МАШИНЕ

Вам понадобятся часы с секундной стрелкой или таймер. Объясните ребёнку, как можно определить по часам, что прошла 1 минута, 5 минут.

А теперь покажите ему дверь в какое-нибудь здание и попросите представить, что за этой дверью — вход в волшебный мир, в котором можно пробыть только одну минуту (2–3, 10 минут и т.д.).

По «возвращении» спросите, что ваш «путешественник» успел сделать в этом волшебном мире.

### «Лучший экипаж корабля»

Игра командная, но можно играть и вдвоём. Образуются две команды: команда «мама» и команда «дети». Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля.

Для того чтобы завоевать это звание, нужно спеть как можно больше песен (прочитать как можно больше стихов, сочинить самую смешную историю, вспомнить как можно больше слов на определённую букву и т.д.). Песни исполняются по очереди.

### «Ёлочка»

Игра командная, но можно играть и вдвоём. Смысл игры в том, чтобы каждая команда вспомнила и спела как можно больше песенок про ёлочку.

Можно петь любые песни, где употребляется слово «ёлка»: «В лесу родилась ёлочка...», «Маленькой ёлочке холодно зимой...», «Ёлка-маячок», «Ёлочка, ёлка, лесной аромат...», «Три белых коня», «Что за дерево такое, вся макушка в серебре...», «В одной квартире жили котёнок и щенок, приятелями были котёнок и щенок...», «Ёлочка, ёлочка, зелёная иголочка, шишки золотистые, искры серебряные...» и т. д.

Эта игра очень вариативна, и её условия зависят от вашего воображения: можно вспоминать песни о животных или песни, в которых встречаются цифры.

### «Карты»

В машине 1 или 2 ребёнка близкого возраста и взрослый пассажир.

Для игры понадобятся парные картинки с одинаковой оборотной стороной (можно просто белой) или две колоды игральных карт.

Картинки перемешиваются и раскладываются «рубашкой» вверх, игроки по очереди переворачивают по две картинки — если они

совпадают, игрок забирает их себе, если нет, то кладёт на место. Надо собрать как можно больше пар картинок.

### «Может быть? Не может быть?»

Ведущий называет любой предмет: утюг, зонтик, горшок, пакет, газету и т.п. — и спрашивает, как его можно использовать.

Каждый придумывает новые назначения этого известного предмета.

Например, утюг использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов.

Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения предмета.

### «Хор»

В машине 2 ребёнка близкого возраста и взрослый за рулём.

Игра развивает умение работать в команде, выделять ключевые слова.

Дети шёпотом договариваются между собой о том, какое стихотворение они загадают взрослому.

Распределяют между собой по одному-два слова, которые они произнесут.

Затем оба игрока одновременно произносят каждый своё слово из загаданного стихотворения.

Если водящий не отгадал, то загаданные слова снова хором повторяются. Если водящий отгадал слова, то он должен прочесть всё стихотворение.

### «Были-небылицы»

Игра помогает развивать логическое мышление, закладывает навыки ведения аргументированного слова, учит отстаивать свою позицию.

Ведущий задаёт детям вопросы подобного содержания: «Может ли крокодил летать? А почему? А может ли он летать в самолёте? Может ли маленькая девочка водить машину? А почему? А если её посадил на колени папа? Может ли торт быть солёным? А почему? А если мама перепутала банки?» и т. д.

### «Сохрани слово в секрете»

В машине 1 или 2 ребёнка близкого возраста, взрослый за рулём и взрослый пассажир.



## ИГРЫ В МАШИНЕ

Взрослый или водитель становится ведущим, который называет разные слова, а дети чётко за ним повторяют. Важное замечание: названия растений — это секрет, их повторять нельзя. Услышав название цветка, дети должны молча хлопнуть 1 раз в ладоши.

Примерный список слов: окно, стул, ромашка, ириска, просо, плечо, шкаф, василёк, книга, улица, дуб, лес, макароны, золото, берёза, роза, лютик, мармелад, чемодан и т. д.

Выигрывает тот, кто точнее справится с заданием.

### «Печальный вид — радостный вид»

В машине 1 или 2 ребёнка близкого возраста, взрослый за рулём и взрослый пассажир.

Необходимо разбиться на две команды. Одна команда — пессимисты. Другая команда — оптимисты. Задача каждой команды — посмотреть на окружающий мир и увидеть в нём радостное и грустное.

Каждый раз, когда команда пессимистов заметит что-то, портящее красоту пейзажа или вредное для здоровья, её участники должны объявить: «Загрязнение!» и объяснить, что именно они увидели. Это может быть замусоренная улица, облако выхлопных газов проезжающего грузовика, дымящая труба фабрики.

Когда команда оптимистов заметит что-то, украшающее городской или загородный пейзаж, её участники должны объявить: «Прекрасное!» и объяснить, что именно увидели они. Это может быть красивое здание, чистая улица, цветущая клумба, необычная скульптура и т. д.

Можно вести подсчёт впечатлений той и другой команды.

### «Караван»

Игра развивает память, речь, слуховое внимание. Взрослый называет какое-нибудь животное, например, верблюда. Малыш повторяет «верблюд» и добавляет своё животное, например «лошадь». Взрослый говорит «верблюд, лошадь» и цепляет к «каравану» ещё животное. Так по очереди и собираем цепочку до тех пор, пока кто-нибудь не собьётся.

### «Самый внимательный»

Кто больше насчитает птичьих гнёзд или машин определённого цвета. Затем обозначим какой-нибудь предмет, который может встретиться нам по дороге (река, мост, церковь, определённый дорожный знак, белый Мерседес, трактор, корова или курица, велосипедист и т. д.), и будем терпеливо ждать его появления. Кто первый заметил — тот и победил. Победителю — приз!

**«Игра в молчанку»**

Чок, чок,  
 Зубы на крючок,  
 А язык на полочку,  
 Молчок!

Все замолчали, а кто первым откроет рот — тому щелчок.

**«Пальцы»**

В машине 1 или 2 ребёнка близкого возраста, взрослый за рулём и взрослый пассажир.

Это потренирует внимание и быстроту реакции. Есть несколько разновидностей игры: можно хлопать ладонями по ладошкам, а можно хватать рукой пальчики. Протяните руку ладонью вниз, а малыш пусть держит пальцы под вашей ладонью. Что бы было веселее, поможет такая прибаутка:

На горе стояли зайцы  
 И кричали: «Прячьте пальцы!»  
 Хвать!

Малыш старается убрать ручку, а вы — схватить его за пальцы. Если получилось — меняетесь ролями.

**«Отгадай загадку»**

Отгадывание загадок — полезное и интересное дорожное занятие. Если вы запасётесь книжкой с загадками, то скучать вам не придётся. Если же такой книжки нет — не беда. Загадки можно сочинять. Например:

Ча-ча-ча!  
 Мы были у... (*врача*)  
 От-от-от  
 Мурлычет рыжий... (*кот*)

**«Сочиняем стихи»**

Игра командная, но можно играть и вдвоём. Цель игры состоит в том, чтобы с помощью простых рифм сочинить стихотворение. Начинает одна команда, вторую строчку в рифму произносит другая команда. Затем снова рифмует первая команда. И так до тех пор, пока одна из команд не сдастся.

Начните с простого односложного слова, например «кот», и по очереди добавляйте существительные в рифму: год, рот, крот, мёд, лёд, свод. Пример:

## ИГРЫ В МАШИНЕ

Сидит на кухне рыжий кот,  
Мечтает скушать жёлтый мёд.  
Сидит, мечтает целый год,  
Уж за окном растаял лёд...

## Игры для детей от 5 лет

### «Что я видел»

В машине 1 или 2 ребёнка близкого возраста и взрослый за рулём или взрослый пассажир.

Нужно сосчитать количество нелогичных суждений в стихотворении, которое читает взрослый.

Я видел озеро в огне,  
Собаку в брюках на коне,  
На доме шляпу вместо крыши,  
Котов, которых ловят мыши.  
Я видел утку и лису,  
Что плугом пашут луг в лесу,  
Как медвежонок туфли мерил  
И как дурак всему поверил.  
Из пастилы сложили печь,  
И был дворец готов.  
А от мышей его стеречь  
Поставили котов.

*(английский фольклор)*

### «Три фразы (шуточная игра)»

Ведущий заявляет, что никто из присутствующих не сможет вслед за ним повторить три короткие фразы, которые он скажет. Конечно, с ним никто не соглашается.

Тогда ведущий произносит любую короткую фразу. Например: «Мою лошадку-пони зовут малютка Грей». Игроки повторяют эту фразу.

Ведущий говорит новую фразу, которую повторяют остальные игроки. Например: «Посмотрите, мы едем по отличной дороге».

Теперь ведущий произносит: «Ну, вот вы и ошиблись!».

Эта фраза вызывает вопросы и приводит к спору.

А ведущий объясняет, что его третья фраза, которую нужно было повторить, была: «Ну, вот вы и ошиблись!».

Если дети захотят продолжить эту игру, то можно увеличить количество повторяемых фраз от трёх до пяти-десяти, чтобы «усыпить бдительность», а слова «Вот вы и ошиблись» заменить на: «Вы не правы» или «Такого не может быть».

### «Менялы»

В машине 1 или 2 ребёнка одного возраста и взрослый пассажир.

Подготовьте с собой в дорогу наборы монет разного достоинства: копейка, пять, десять, пятьдесят копеек, один рубль, два, пять, десять рублей. Нужно, чтобы получилось два набора на одинаковую сумму, скажем, 15 рублей.

Эти наборы даются двум детям или ребёнку и взрослому. Игроки закрывают глаза. Начинается игра. Первый меняла на ощупь берёт монету и подаёт её второму меняле, который должен её разменять. Затем второй меняла просит разменять первого свою монету.

Через условленное число ходов игра заканчивается, и ребята, развязав глаза, проверяют, какая сумма денег у каждого. У кого сумма оказалась больше, тот и выиграл. Если же суммы по-прежнему одинаковые, то выигрывают оба.

### «Виселица»

В машине ребёнок и взрослый пассажир.

Популярная головоломка, созданная специально для двух игроков. Для этой игры вам понадобятся чистая бумага и ручка.

Первый игрок задумывает слово. Это должно быть существующее слово, и игрок должен быть уверен, что другой игрок знает это слово и знаком с его написанием. Он обводит ряд клеточек, необходимых для написания слова.

Игра начинается, когда второй игрок предлагает букву, которая может входить в это слово. Если он угадывает, первый игрок пишет её в нужной клеточке. Если в слове такой буквы нет, он пишет эту букву в стороне и начинает рисовать виселицу: рисует первую палочку.

Противник продолжает отгадывать буквы до тех пор, пока не отгадает всё слово. Вслед за каждым неправильным ответом первый игрок добавляет один элемент к виселице.

Если виселица нарисована раньше, чем противник смог угадать слово, первый игрок побеждает. Если же второй игрок отгадывает слово раньше, побеждает он, и тогда наступает его черёд задумывать слово.

## ИГРЫ В МАШИНЕ

### «Пять названий»

Игроки перекидываются словами:

— Я знаю... пять (семь, десять...) названий... деревьев! (птиц, цветов, профессий, фруктов, животных, рыб, городов...)

И далее все по очереди должны называть названия того, что было задано:

Липа — раз!  
Берёза — два!  
Клён — три!..

Как правило, в такой игре дети быстро запоминают новые названия, и со временем количество названий можно увеличить.

Так можно освоить не только счёт до 10, 20, но и весьма расширить представления ребёнка об окружающем мире.

## Игры для детей от 6 лет

### «От песни к песне»

Игра командная, но можно играть и вдвоём.

Одна команда поёт строчку из любой песенки, а вторая должна ей ответить словами другой песни.

Например: «Белые кораблики, белые кораблики по небу плывут...» — «Но только лошади вдохновенно, иначе лошади упали бы мгновенно...».

Или: «Плывёт, плывёт по небу круглый шар...» — «Я тучка, тучка, тучка, а вовсе не медведь...».

«Маленькой ёлочке холодно зимой...» — «Везёт лошадка дровенки, а в дровнях старичок, срубил он нашу ёлочку под самый корешок...».

«Маленький ёжик, четверо ножек, на спине грибок несёт, песенку поёт...» — «В голове моей опилки, да-да-да...» и т.д.

Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос — ответ», когда команды по очереди берут вопрос из одной песни, а ответ — из другой.

Например: «Что тебе снится, крейсер «Аврора»?..», — спрашивает одна команда. А вторая ей отвечает: «Большой секрет для маленькой, для маленькой такой компании...».

«Из чего же, из чего, из чего сделаны же наши мальчики?» — «А-а, в Африке горы вот такой вышины, а-а, в Африке реки вот

такой ширины, а-а, крокодилы, бегемоты, а-а, обезьяны, кашалоты, а-а, и зелёный попу гай...».

«Он с доброй сказкой входит в дом, он с детства каждому знаком, его повсюду узнают, скажите, как его зовут?» — «Крошка Вилли-Винки, ходит и глядит, кто не снял ботинки, кто ещё не спит...» и т.д.

### «Цепочка»

В машине 1 или 2 ребёнка близкого возраста, взрослый пассажир.

Для игры понадобится тетрадь и ручка. Игра с буквами. Выберите несколько гласных букв и запишите их на листке бумаги. Придумайте слова, которые включали бы в себя все эти буквы. Буквы можно менять местами. Например, возьмём мы «с», «л», «м», «а», «о», «е», «т», «и».

Составляем с ними слова: «самолёт», «масло», «тело», «мало», «сало», «лето» и т.д. Выигрывает тот ребёнок, который придумает больше слов.

### «Угадай человека»

Игра развивает ассоциативное мышление.

Один игрок загадывает какого-нибудь человека, знакомого другим игрокам (бабушку, друга, воспитателя и т.д.). Затем описывает этого человека, называя ассоциирующиеся с ним предметы, например, дерево, предмет мебели, часть одежды, цветок, столовый прибор, бытовую технику и животное.

Остальные играющие должны отгадать описываемого человека. Если не удаётся, то водящий может дать подсказку: назвать какого-нибудь литературного или телевизионного героя, похожего на того, кто загадан.

Когда имя отгадано, можно поменяться ролями.

### «Шуточные вопросы, забавные загадки»

1. Сколько яиц можно съесть натощак? (*Одно, остальные уже не натощак.*)

2. На какое дерево садится ворона во время проливного дождя? (*На мокрое.*)

3. Сколько минут надо варить крутое яйцо? Две? Три? Пять? (*Нисколько, оно уже сварено.*)

4. Какие часы показывают верное время только два раза в сутки? (*Которые стоят.*)

## ИГРЫ В МАШИНЕ

5. Где вода стоит столбом? (*В стакане.*)
6. Что станет с красным шёлковым платком, если его опустить на 5 минут на дно моря? (*Он намокнет.*)
7. Что у человека под ногами, когда он идёт по мосту (*Подошвы.*)
8. Из яйца вылупилась ворона. Что будет с вороной через три года? (*Ей пойдёт 4-й год.*)
9. Под каким деревом прячется заяц во время дождя? (*Под мокрым.*)
10. У семерых братьев по сестре. Сколько всего сестёр? (*Одна.*)
11. Ворона летит, а собака на хвосте сидит. Может ли это быть? (*Может, так как собака сидит на земле, на своём хвосте.*)
12. Если кошка влезла на дерево и хочет слезать с него по гладкому стволу, как она будет спускаться: головой вниз или хвостом вперёд? (*Хвостом вперёд, иначе она не удержится.*)
13. Что над нами вниз ногами? (*Птицы, летающие насекомые.*)
14. На что похожа половина яблока? (*На вторую половину.*)
15. Ложно ли в решете принести воды? (*Можно, когда она замёрзнет.*)
16. Летели три страуса. Охотник одного убил. Сколько страусов осталось? (*Страусы не летают.*)
17. Что находится между небом и землей? (*Союз «и».*)
18. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (*Сон.*)
19. Когда чёрной кошке легче всего пробраться в дом? (*Когда дверь открыта.*)

### «Знаменитый человек»

Игра учит правильно задавать вопросы, чётко формулировать свои мысли, развивает логическое мышление.

Один из игроков говорит: «Я знаменитый человек. Угадай, кто».

Другой участник игры задаёт наводящие вопросы, чтобы определить, кто он, причём ответами могут быть только «да» и «нет».

Например, вы не можете спросить: «В каком кинофильме вас показывали в прошлом году?». По правилам так: «Вас показывали по телевидению в прошлом году?», «Это было смешно?», «Это был серьёзный фильм?» и т.д.

По традиции можно задать только двадцать вопросов. Но если угадать всё-таки не удалось, то можно продолжить игру.

**«Умные задачки»**

Хотите, чтобы ребёнок научился решать логические задачи? Научите ребёнка делать умозаключения — это начальный этап обучения умению решать логические задачи. Это умозаключения, в которых по отсутствию или присутствию одного из двух возможных признаков у одного из двух обсуждаемых объектов следует вывод о присутствии или отсутствии этого признака у другого объекта. Подобные задачки вы легко можете на ходу придумывать сами. Вот несколько примеров таких задач:

1. У Кати собачка маленькая и пушистая, у Иры — большая и пушистая. Что в этих собачках одинаковое? Разное?

2. Андрей ел грушу большую и сладкую. Коля ел грушу маленькую и сладкую. Что в этих грушах одинаковое? Разное?

3. Маша и Нина рассматривали картинки. Одна девочка рассматривала картинки в журнале, а другая девочка — в книжке. Где рассматривала картинки Нина, если Маша не рассматривала картинки в журнале?

4. Толя и Игорь рисовали. Один мальчик рисовал машину, а другой — дом. Что рисовал Толя, если Игорь не рисовал дом?

5. Настя, Лиза и Вера жили в разных домах. Два дома были в девять этажей, один дом был в пять этажей. Настя и Лиза жили в одинаковых домах, Лиза и Вера жили в разных домах. Где жила каждая девочка?

6. Коля, Ваня и Серёжа читали книжки. Один мальчик читал о путешествиях, другой — о войне, третий — о спорте. Кто о чём читал, если Коля не читал о войне и о спорте, а Ваня не читал о спорте?

7. Зина, Лиза и Лариса вышивали. Одна девочка вышивала листочки, другая — птичек, третья — цветочки. Кто что вышивал, если Лиза не вышивала листочки и птичек, а Зина не вышивала листочки?

8. Мальчики Слава, Дима, Петя и Женя сажали плодовые деревья. Кто-то из них сажал яблони, кто-то — груши, кто-то — сливы, кто-то — вишни. Что сажал каждый мальчик, если Дима не сажал сливы, яблони и груши, Петя не сажал груши и яблони, а Слава не сажал яблони?