**Игры для семейного досуга**

«СЛОВА ПО ОЧЕРЕДИ» Суть игры заключается в том, что первый игрок должен загадать про себя простое слово, например, «тарелка». Остальным участникам игры ведущий называет только первую букву слова, к примеру, «т». Затем каждый из игроков по очереди пытается угадать слово, задавая ему наводящие вопросы, например, «Этот предмет из дерева?». Ведущий должен понять, о каком предмете подозревает игрок и сказать «Нет, это не табуретка». Если ведущий не может угадать слово, другие игроки озвучивают свои версии. И если кто-то из них угадал «табуретка», то ведущий открывает вторую букву своего загаданного слова и игра продолжается.

«НАРИСУЙ, КАК Я» Ребенку нужно нарисовать любой рисунок, но достаточно известного предмета, и никому его не показывать. Затем другой взрослый должен нарисовать тот же рисунок со слов малыша. Кроха не должен давать ассоциации или пересказывать рисунок, а просто комментировать «черточка по средине, затем кружочек сверху, в нем еще 2 кружочка и т.д». В конце игры вам нужно сравнить рисунок ребенка и взрослого и от души посмеяться.

«РАССКАЗ ПО КРУГУ» Для этой игры вам нужно будет немножко подготовиться: вырезать из бумаги 15-20 карточек с изображение разных предметов. Если вы играете с малышами, лучше, чтобы эти предметы были как можно проще, а для детей постарше можно наклеить известных мультяшных героев. В начале игры каждому игроку раздается по 5-7 карточек. Первый игрок тянет одну свою карту и начинает рассказ с тем словом, которое изображено на ней. Второму человеку в команде нужно продолжить рассказ, используя слово на своей карточке и т.д.

« КРОКОДИЛ »— классическая игра, для которой понадобится как минимум 4 человека. Члены семьи должны поделиться на 2 команды.  Одна из команд загадывает любое слово и сообщают его одному из игроков другой команды. Этот человек должен как можно лучше и быстрее показать своей команде загаданное слово, чтобы она его отгадала. Наводящие вопросы задавать можно, то только такие, ответ на которые будет «да» или «нет». Когда команда отгадала слово, эта возможность дается второй команде. После нескольких раундов объявляется победитель — команда, которая быстрее справилась с задание и отгадала больше слов.

 «ПОИСКИ КЛАДА» Перед тем, как играть в эту игру, родителям нужно спрятать по всей квартире разные сюрпризы, а также один главный сюрприз, который будет найден в конце игры.

Нарисуйте план-карту, как отыскать клад, где будет нарисована окончательная цель и промежуточные точки. В этих промежуточных точках спрячьте сладость и записку или карточку, где искать следующую подсказку. Для самых маленьких это могут быть не записки, а картинки с изображением, например, ванной или окна.

 В каждом месте ребенок будет получать сюрприз и очередную подсказку, которая приведет его к главному подарочку.

«НАЙДИ ПРЕДМЕТ» Члены семьи садятся в круг и каждый должен называть предметы в комнате, которые начинаются на первую букву его имени. Например, мама Таня называет все предметы на букву «т» (тумба, тостер, табуретка), папа Саша называет слова на букву «с» (стол, стулья, салфетки), а доченька Даша — слова на «д» (диван, доска для глажки). Побеждает тот игрок, который назовет и увидит как можно больше слов на свою букву. Чтобы игра длилась дольше, можно называть слова на свое полное и ласкательное имя, например Оксана и Ксюшенька (на «о» и на «к») , Саша и Александр (на «с» и на «а»).

«ЕСЛИ  БЫ Я БЫЛ…» Члены семьи должны поделиться на 2 команды. Выбирается комната, из которой можно будет брать реквизит, но с оговоркой, что все вещи потом будет сложены на свои места. Игрок из одной команды говорит: «Если бы я был (называется любой персонаж)», то у меня бы было… (называются 4-5 предметов). Игрокам из другой команды нужно найти или сделать эти предметы из тех вещей, которые есть в комнате. Например, если игрок сказал «Если бы я был супергероем, у меня была бы мантия, шлем, маска и перчатки. Другие игроки должны соорудить маску из предметов, что есть в комнате, сделать мантию из одеяла или вещей и найти какие-то перчатки или предметы на руки, которые бы их заменили. Затем команда, которая загадывала слово оценивает результат и принимает работу. Команды меняются местами. Для этой игры можно брать сказочных персонажей, профессии, героев известных мультиков и т.д.