***ПОИГРАЙТЕ С РЕБЁНКОМ В СЕМЬЕ!***

*(Занимательные игры для развития*

 *познавательной активности ребенка)*



**1.Игра в кругу «Я поеду в город Н-ск, а зачем?»**

Дети встают в круг. Каждый игрок по очереди называет город, например: «Я поеду в Красноярск». И спрашивает у следующего игрока: «А зачем?» Игрок отвечает, например: «Навестить бабушку». Затем называет свой город, например: «А я поеду в Ачинск». И спрашивает у следующего игрока: «А зачем?» Следующий игрок отвечает, например: «Полюбоваться красотами города». И спрашивает у следующего игрока: «А я поеду в город Норильск. А зачем?» и т.д.

 **2. Игра с мячом «Я знаю…»**

Дети становятся в круг, в центре – ведущий с мячом. Ведущий бросает ребенку мяч и называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы). Ребенок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю пять названий зверей» и перечисляет (например: лось, лиса, заяц, волк, олень) и возвращает мяч ведущему. Второму ребенку ведущий бросает мяч и говорит: «Птицы». Ребенок ловит мяч и называет пять птиц.

Другой вариант игры: Ведущий говорит: «Что бывает красного цвета?» Ребенок ловит мяч и отвечает, например: «Мяч, машина, платье, цветы, банты».

 **3. Игра «Спрос переспрос»**

Ведущий загадывает любой предмет. Игроки задают вопросы о качествах предмета, на которые можно ответить «ДА» или «НЕТ». Вопросы задаются в определенной последовательности. Например: «Этот предмет живой? Этот предмет неживой? Этот предмет большой (маленький)? Этот предмет стоит (висит, лежит)? Этот предмет сделан руками человека? Это предмет красного цвета (Синего, разноцветный и др.)? и т.д. Игроки задают только вопросы о качествах предмета, сами предметы называть (перечислять) нельзя.

 **4. Игра «Скажи иначе»**

Хлеб по запаху – пахучий, душистый, ароматный; на ощупь – мягкий, пышный, свежий, черствый. Хлебопек – пекарь, булочник, кондитер. Выпекать хлеб – печь, готовить.

**5. Игра «Что это такое?»**

Ведущий загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается. Например: овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы – «яйцо».

**6. Игра «что будет, если…»**

Ведущий задает ситуацию для обсуждения с детьми, из которой дети приходят к выводу, что необходимо соблюдать чувство меры и беречь природу. Например: что будет, если в реку один мальчик бросит банку из-под «колы»? А два мальчика? А три? А много мальчиков? Что будет, если в выходной день из леса одна семья привезет охапку подснежников? Две семьи? Все семьи большого города? А что будет, если среди зимы станет очень жарко? А что будет, если исчезнут все деревья? И т.д.

**7. Игра «Что было сначала, а что потом?»**

Ведущий называет любой предмет, например: «Книга». Игроки рассказывают последовательность: «Дерево, бумага, книга». У детей дошкольного возраста еще недостаточно знаний об окружающих предметах, поэтому они задают много вопросов познавательного характера. Появляется возможность вместе с ребенком найти ответ на возникший вопрос (открыть энциклопедию).

**8. Игра «Если бы я был бы художником (волшебником)…»**

Творческое рассказывание детей об окружающей действительности из личного опыта. Ребенок, как правило, передает не только имеющиеся знания, но и свои чувства, эмоции.

**9. Игра «Кто в хозяйстве живет, что хозяину дает?»**

Игра с использованием приема взаимозаменяемости: корова дает молоко – молоко дают также верблюд, коза, лошадь. «Сторожит» дом замок и … (собака), шерсть дают козы, и … (овцы и верблюд), яйца дают куры и … (индейки, утки, гуси) и т.д.

**10. Игра в кругу «Времена года»**

Ведущий называет любое время года. Игроки по очереди называют приметы, события, явление природы, личные ощущения, происшествия, которые встречаются только в это время года. Например, зима: идет снег; дед мороз дарит подарки; встречаем новый год; на улице сильные морозы; медведь ложится в спячку и т.д.

**11. Игра «Почемучка»**

Ведущий задает вопрос, например: «Почему пришел врач?» Игроки отвечают полным ответом, например: врач пришел потому, что у меня поднялась температура; потому, что у бабушки высокое давление» и т.п. Или, например: «Почему птицы улетают на юг?» и др.

**12.Четвертый лишний**

Ведущий предлагает найти на карточке предмет, который не подходит к остальным, и объясняет почему он лишний.

Например: «Медведь лишний, потому что это лесной зверь, а кошка, собака, корова – домашние животные»

Эту игру можно играть без карточек, как словесную игру. Играющий должен на слух определить лишнее слово.

**13.Человек к человеку**

Играющие должны образовать пары. По указанию ведущего, играющие выполняют определенные задания: рука к руке, голова к голове, коленка к коленке и т.д. «Смешные» задания: животик к животику, шейка к шейке и т.д. даются перед переходом к другой паре. По указанию ведущего «человек к человеку» – играющие меняются парами.

**14. Да-нет**

Ведущий загадывает любой предмет, играющие отгадывают, подбирая такие вопросы, на которые можно ответить да или нет. Содержание вопроса должно предполагать форму, цвет и другие характерные признаки, помогающие определить загаданное слово.

**15. Хорошо-плохо**

Играющие делятся на 2 команды. Чья команда больше подберет положительного и отрицательного в явлениях природы, назначениях предметов и др. Например: весна – это хорошо (тепло, греет солнце, ясная погода, поют птицы и т.д.), весна – это плохо (грязь, неустойчивая погода, сырость, можно заболеть, на дорогах гололед и т.д.).

**16. Угадай, кто я**

Один из играющих показывает образ животного, отображая его характерные повадки и звукоподражания, остальные отгадывают.

**17. Наоборот**

Играющие стоя напротив друг друга бросают мяч, называя слова противоположные по значению.

**18. Лимпопо**

Угадывание предмета по отдельным его частям, по характерным признакам

На листе нарисован кто-либо или что-либо. Он закрыт квадратами экранами или окошечками. Задача играющих угадать кто там спрятан.

*1 вариант* по числу выпавших очков на кубике, открывают нужное окошечко.

*2 вариант* отгадывают, открывая поочерёдно окошечки в 1 ряду, затем во втором и т.д.

**19. Назови всё белое…**

**( голубое, красное т.д.)**

Играющие должны найти и назвать все предметы данного цвета в окружающей обстановке. Эта игра на закрепление цвета, на расширение кругозора.

**20. Кто больше назовёт предметов треугольной формы**

(круглой, квадратной, прямоугольной, овальной) в окружающей обстановке.

**21. Что было бы, если…**

В гости к нам пришёл «великан»

У тебя появилась волшебная палочка и т.д.

**22. Игры по нахождению ресурсов:**

* Кот в одном сапоге (из сказки: потерял сапог, как ему быть).
* Вот так игра (девочка потеряла варежку, как ей дойти до дома, не заморозив руки).
* Маша и медведь (Маша шла в гости к своему другу медведю и несла ему пирожки. Узелок зацепился и порвался, как ей донести пирожки).

**23. Где можно увидеть много…**

( цифр, букв, слов, различных предметов).

Например, игрушек: в д/ саду, в магазине, на фабрике и т.д.