**«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.

**«Чей предмет?»**

Для проведения этой игры всех участников раз­бивают на две команды. Каждая команда выбирает по водящему. Игра заключается в том, что на глазах у водящего члены его команды кладут на стол по одному предмету. Водящий смотрит и старается запомнить, кто какой предмет положил и в какой последовательности были положены предметы. Оцениваются ответы водящих. В роли водящих должен выступить каждый

**«Поиск предмета»**

Для проведения этой игры ведущий заранее го­товит несколько мелких предметов: значок, ластик, колечко и т. д.

Ведущий предлагает участникам игры внимательно оглядеться вокруг, хорошо запомнить обстановку в комнате, предметы, находящиеся в ней. После этого все, кроме ведущего, выходят. Ведущий кладет один маленький предмет на видное место. По очереди приглашаются участники игры. Им разрешается сде­лать один круг по комнате и ответить на вопрос, есть ли новый предмет и что это. Не назвавшие предмет выходят из игры.

**«Самый внимательный»**

Участники игры встают полукругом. Затем оп­ределяют ведущего. Ведущий должен запомнить порядок расположения участников игры. Затем ве­дущий отворачивается. В это время игроки меня­ются местами. Ведущий должен сказать, как стояли его товарищи в начале игры.

На месте ведущего должны побывать все игроки. Все, кто не ошибся, считаются победителями.

**«Наоборот»**

Ведущий называет короткое слово «КОТ», участникам должен повторить его наоборот, начиная с последней буквы и заканчивая первой «ТОК»

**«Рассказ наоборот»**

Участникам необходимо сочинить рассказ наоборот, т. е. первый участник начинает сочинять рассказ с конца (с последней фразы), следующий продолжает таким же образом. Причем, тот, кто нарушил обратную последовательность повествования, выходит из игры или при помощи других участников старается верно подобрать фразу. В итоге должен получиться связный рассказ.

**«Рыбы, птицы, звери»**

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим.

Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

**«Угадай песню»**

Выбрав водящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают песню. Каждый по очереди разбирает одно слово из строчки этой песни. Водящий возвращается и по очереди задает любые вопросы играющим, которые должны ответить на вопрос так, чтобы использовать слово из песни, которое ему досталось. Водящий должен при помощи ответов догадаться, какая песня была загадана.

**«Герой над головой»**

Один водящий садится или встает перед всей остальной группой. Ведущий пишет имя какого-либо героя на листе бумаги (Чебурашка, Иван Грозный, Сальвадор Дали), встает за спиной водящего и показывает лист группе (над головой водящего, чтобы тот не видел). Водящий задает вопросы, на которые группа может отвечать только «да» или «нет» до тех пор, пока водящий не догадается, какого героя загадал ведущий. Затем водящий может стать ведущим, а место водящего займет другой игрок.

**«Бросаемся словами»**

**Инвентарь**: Игрушка или мяч.

Точнее не словами, а слогами. Игроки садятся в кружок так, чтобы можно было перебрасывать друг другу какую-нибудь мягкую игрушку или мяч. Бросающий произносит какой-нибудь слог, а ловящий должен закончить слово, добавив свой слог или несколько слогов.

Например:

- Са...

— рай!

Ответив, игрок сам называет начальный слог. Нельзя повторяться. Тот, кто задумался более чем на 3 секунды (или вообще невпопад ответил), выбывает из круга. Круг соперников сужается, кто-то один в конце одерживает победу.

**«Слово в шляпе»**

**Инвентарь:** Буквы алфавита из бумаги, шляпа.

Нарежьте на квадратики несколько слоев плотной бумаги, на этих квадратиках напишите буквы алфавита. Разных букв должно быть неодинаковое количество: более часто встречающихся — больше, а менее употребительных — меньше. В шляпу кладут заготовленную азбуку. Игроки по очереди запускают руку в шляпу и вытаскивают наудачу оговоренное число букв. Скажем, десять. Из этих букв надо составить слово. Если сумеешь пустить в дело все буквы, заработаешь 10 очков. Чем меньше букв будет использовано, тем меньше очков записывается на твой счет. После оговоренного числа попыток (каждый раз вытащенные буквы возвращаются в шляпу) подсчитывают, чей результат лучше.

**«Стихи на заданные рифмы»**

В литературных кружках очень распространена игра, которую принято называть «Буриме». Название это французское. Оно означает «рифмованные концы». Игра заключается в том, что на заданные заранее рифмы в виде конкурса пишутся стихи. Они могут быть серьезными или шуточными, но заданные рифмы изменять или переставлять не разрешается. Игру «Буриме» обычно проводят на различных вечерах и праздниках. За лучшие стихи, написанные тут же, экспромтом, выдаются премии.

**«Запрещенная буква»**

Дети садятся в круг. Ведущий объявляет, какая буква считается запретной, например «к». Нужно ответить на вопросы так, чтобы не встречалась запрещенная буква. Игроки по очереди отвечают, кто ошибся, выходит из игры.

Примеры вопросов:

-Как тебя зовут?

-Что ты сегодня ел(а) ?

- Какие цветы стоят на втором окне?

- В какую игру ты любишь играть?