**Необычные игры в кругу семьи**

**«Кто-кто в теремочке живет»**

Понадобятся: красочные изображения разных предметов, например: груша, ручка, дом, рюкзак, кастрюля, цветок и так далее. Вы можете сами сделать эти заготовки или смастерить их вместе с детьми. Для теремка идеально подойдет большая коробка или шкаф - фантазия детей подскажет им все остальное.

 Вступление: вспомнить вместе с ребенком сказку "Теремок" и предложить разыграть ее так, как это делают в стране Перевертышей.

Ход игры: ребенок с закрытыми глазами вытягивает свой рисунок и играет за нарисованный предмет. Ведущий выбирает хозяина теремка - короля Перевертышей, который созвал своих друзей на пир. Персонажи по очереди подходят к теремку.

 Первый приглашенный задает вопрос: - Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я - ... (называет себя, например, цветок).

 А ты кто?

- А я - ... (называет себя, например, груша). Пустишь меня в теремок?

- Пущу, если скажешь, чем ты на меня похож. Гость внимательно сравнивает два рисунка и называет найденные общие моменты. Например, он может сказать, что и у цветка, и у груши есть веточка. После этого первый участник заходит в теремок, а к хозяину уже стучится следующий гость. Игра рассчитана на всю семью (но можно играть и за нескольких героев сразу).

**"Да-нет-ка".** Взрослый придумывает слово. От ребенка требуется задавать наводящие вопросы. При этом тому, кто задумывает слово, можно отвечать только односложное "да" или "нет", пока не будет получен правильный ответ.

"**Черно-белое".** Взрослый показывает ребенку карточку с изображением предмета белого цвета. Ребенок должен назвать все положительные качества этого объекта. Потом демонстрируется карточка с тем же предметом, только черного цвета. В этот раз надо назвать все отрицательные черты.

"**Перевертыши".** Для игры нужен мяч. Взрослый бросает малышу мяч и говорит слово, а ребенок придумывает слово, которое противоположно по значению, и кидает мяч обратно.

"**Маша-растеряша".** Для игры понадобятся карточки с изображением различных предметов. Выбирается "Маша". Она вытягивает карточку и говорит: "Ой!" Один из игроков задает ей вопрос: "Что с тобой?" Она смотрит на изображение на карточке и отвечает: "Я потеряла то, что изображено (например, ножницы). Как же я теперь буду аппликацию делать?" Остальные должны предложить разные варианты выхода из этой ситуации. "Маша-растеряша" выбирает лучший ответ и дает монетку. В конце игры подсчитывается количество монеток и определяется победитель.

