**Игры в дороге**

Да, первое время ребенок изучает новую обстановку, наблюдает пейзажи в окне. Но вскоре ему это надоест, и он может начать капризничать. На этот случай ребенка лучше развлечь, а заодно можно весело скоротать время и даже немного позаниматься.

Словесные игры

Лучше всего играть в словесные игры по очереди, подключая всех членов семьи или желающих поиграть, придумывая и задавая вопросы, чтобы ребенок не подумал, что проверяют его знания.

Придумываем рассказ или стихи

Каждый из членов семьи говорит слово, а затем из этого набора слов можно сочинить небольшой рассказ. Если к словам подобрать рифму, то получится стихотворение. Например: слова – пёс, гитара, штаны, мочалка. Получаем: Утром пес мочалкой вытирал нос. Днём штаны надел, и песни под гитару запел.

Обобщения

Назвать одним словом или наоборот, придумать слова к одному общему. Например: лошадь, свинья, собака – домашние животные. Посуда – чашка, тарелка, блюдце и т.п.

Что лишнее, что общего

1. Назвать несколько слов, подходящих по смыслу, а одно слово не должно подходить. Например: обезьяна, жираф, воробей, антилопа – лишний воробей. Остальные — это животные, которые живут в Африке. Или шкаф, чайник, тумбочка, диван, табурет. Лишний чайник, остальные предметы – это мебель.
2. Ведущий называет несколько предметов, которые игроки должны объединить в группы. Например: Одуванчик, роза, мяч. Первая группа – цветы, вторая – предметы, похожие на круг.

Назови наоборот (антонимы)

Назвать слово, а ребенку нужно назвать его противоположность.

Например: весёлый – грустный, богатый – бедный, худой – толстый и т.п.

Кто (что) что делает?

Назвать как можно больше слов, подходящих по смыслу к глаголу.

Например: Кто или что  летает – голубь, самолет, бабочка, стрекоза, пушинка одуванчика и т.п.

Можно четко обозначить границы (живое – кто, или неживое – что).

Кто плавает – рыба, лягушка, кит, дельфин, осьминог и т.п.

Верно или неверно

Нужно произнести фразу, а игроки должны быстро ответить, верно утверждение или нет. Выигрывает самый быстрый участник. Вместо ответов верно неверно можно предложить игрокам на утвердительный ответ хлопать, а на отрицательный – топать и т.п. Например: у меня красная майка – верно, мы едем на море – нет, мы едем к бабушке и т.п.

Пальчиковые игры

Для самых маленьких деток можно поиграть в различные пальчиковые игры. Хотя, бывает, что и шестилетки с удовольствием слушают маму и любят такой массаж.

Фантазируем

* Смотрим на силуэты облаков, деревьев, кустов. Придумываем на что они похожи;
* Сочиняем истории про то, что видим: деревья, лужу, машину, которая едет на встречу. От куда они здесь, давно ли здесь находятся, какое у них настроение, чего они хотят, куда спешат или наоборот для чего стоят и т.п.

Цвета и другое

Нужно выбрать цвет и искать его, глядя в окно. Так же можно искать собак, заправки, столбы и т.п. Найденное можно считать устно или помечать крестики на листочке, или хлопать в ладоши, когда увидели.

Например: красный цвет – автобус, вывеска, крыша у дома и т.п.

Загадай-ка (да-нет)

Один игрок загадывает что-то, остальные задают наводящие вопросы, чтобы отгадать. Задача игрока отвечать на верные утверждения – да, на неверные – нет.

Например: Игрок загадал слово – вертолёт. Он может сказать, что это транспорт или тему для игры можно обговорить заранее.

Наводящие вопросы:

— Это наземный транспорт?

— Нет.

— Водный?

— Нет.

— Воздушный?

— Да.

— У него есть колеса?

— Да.

— У него есть крылья? и т.п.

Игра «кто я?»

Игра наподобие предыдущей, она подойдет для детей, умеющих читать. А если ребенок читать еще не умеет, тогда придется заранее побеспокоиться и обзавестись подходящими картинками. Каждый игрок пишет на листочке (лучше использовать стикеры) название персонажа (мультфильма, сказки и т.п.).

Затем каждый игрок приклеивает свой листочек на лоб своему соседу.  Игроки видят «имена» друг друга, но не видят своего «имени».

Чтобы отгадать «свое имя» нужно задавать другим участникам наводящие вопросы, на которые нужно отвечать только да или нет.

Например, Крокодил Гена:

– Это человек?

— Нет.

— Это животное?

— Да.

— Он добрый?

— Да.

— Он ест мёд?

— Нет.Начало формы

Конец формы

— У него есть зубы?

— Да, и т.д.

Плохо или хорошо

Ищем, что хорошего и плохого может быть в различных явлениях.

Например: долго едем на поезде. Плохо – устали ехать, не побегать. Хорошо – приедем на море, будем купаться и загорать, играть.

Игры с буквами

Можно по очереди называть буквы алфавита или поиграть в другие игры с буквами.

«Кто больше слов придумает»

Один игрок называет букву, другой должен придумать на неё как можно больше слов. Или можно называть слова по очереди, когда запас слов иссякнет, перейти на другую букву.

Города — слова

Знакомую всем игру в города с маленькими детьми можно перевести в игру в слова. Можно немного усложнить, выбирая только живые, или только неживые предметы, съедобные или несъедобные и т.п.

Например: Стол — ложка – арбуз – заяц – цифра  — аист – танк и т.п.

Слоги в словах

Можно считать слоги в словах. Один игрок называет слово, второй – хлопает столько раз, сколько в этом слове слогов.

Например: кот – один хлопок, бегемот – три хлопка и т.п.

Игры с числами

Загадай число

Один участник загадывает число. Следующий говорит, сколько нужно отнять или прибавить от загаданного числа. Первому игроку нужно назвать полученное число после действия сложения (вычитания). Второму игроку нужно отгадать, какое число было загадано изначально. Например: Первый участник игры загадывает число 10 (но не говорит его вслух). Другой игрок говорит, что нужно отнять 3 от числа. Первый считает и говорит, что получится 7. Задача второго участника назвать изначально загаданное число, т.е. это 10. Для детей постарше можно игру усложнить несколькими действиями сложения – вычитания или добавить умножение – деление.

Если ребенок еще не способен выполнять в уме вычисления. То можно игру упростить. Один игрок загадывает число и называет, после какого оно идет в числовом ряду, перед каким или между какими числами стоит. Например, первый игрок говорит, что загадал число, стоящее перед числом 5. Второй игрок отгадывает: это число 4.

Соседнее число

Игроки загадывают числа. Затем по очереди называют соседей этого числа. Задача остальных игроков отгадать это число.

Например: Игрок загадал  число 4, тогда он называет его соседей 3 и 5.

Число на пальцах

Можно поиграть по-другому (на сложение). Игроки вместе загадывают число, а затем показывают его вместе на пальцах.

Например: Загаданное число 12. Тогда один игрок показывает 7, задача другого игрока показать недостающее количество пальцев, в этом случае 5.

Покажи по-разному

Игроки загадывают число, а затем всем участникам нужно показать его на пальцах, но так чтобы не повторяться.

Например: Загадали число 6. Первый участник показывает 2 пальца на правой руке и 4 – на левой. Другой игрок должен показать 6 по-другому – 5 пальцев на правой и 1 на левой руке и т.п.

Запретное число

Игроки вместе определяют, какое число будет запретное. Затем ведущий называет по порядку или в разнобой числа от 1 до 10. Задача игроков показывать эти числа на пальцах. Когда ведущий назовет запретное число, игрокам нужно спрятать руки за спину.

Игры на бумаге

Дорисовываем

* Один игрок начинает рисовать, делает несколько линий. Другой продолжает. Так можно несколько раз передавать листок друг другу или от игрока к игроку пока не получится рисунок;
* Если ребенок маленький то, он рисует каляки-маляки, а мама превращает их в картинку, дорисовывает;
* Можно поставить несколько точек произвольно. Затем соединять их, чтобы получился рисунок.

Крестики — нолики

Можно поиграть в традиционные крестики – нолики.

Можно начертить поле 3х3 клетки. А вместо крестиков и ноликов использовать фигурное печенье или камешки (пуговицы) двух цветов.

Если на маленьком поле ребенок справляется легко, то можно поле увеличить до 5х5.

Танчики

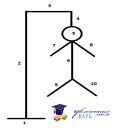
Для игры требуется тетрадный листок из середины тетради. На одной половине листа нужно нарисовать несколько танков. На второй половине второй игрок расставляет выстрелы (кружочки или крестики). Затем листок складывается пополам и выстрел. видимый на просвет отмечается на второй половине поля. Если выстрел задел танк, то он считается подбитым, и игрок может сделать еще один ход, чтобы уничтожить танк противника.

Морской бой

Два игрока рисуют два поля 10х10 клеток на своих листах. На одном поле нужно нарисовать свои корабли, на втором поле нужно отмечать свои выстрелы Задача игры потопить корабли противника. У каждого игрока по 10 кораблей.

Виселица

Для начала нужно определиться из какой группы будет слово. Затем один игрок загадывает слово. Задача второго это слово отгадать по буквам. Если буква в слове есть, вписываем её на нужное место, если нет  — начинаем рисовать виселицу. При каждой ошибке игрока, дорисовываем по одной детали.



Точки и отрезки

На листе бумаги поставить не менее 9 точек или больше. Задача игроков по очереди соединять точки в отрезки. Каждая точка может быть концом или началом только одного отрезка, отрезки не должны пересекаться. Проигравшим считается тот игрок, который больше не может сделать ход.

Ладошка с числами

На лист бумаги нужно положить ладонь и обвести её. Затем в этой обведенной ладошке нужно написать числа в произвольном порядке. Заранее нужно обговорить с игроками до скольки будут прописаны числа от 1 до… Один игрок называет число и начинает рисовать на свободном поле крестики, пока другой ищет это число на своей нарисованной ладошке. Затем другой игрок говорит число. Побеждает тот, кто быстрее заполнит свободное пространство крестиками.

Оригами

Если дорога длинная, можно мастерить различные фигурки из бумаги, а затем устроить спектакль, с их участием.

Альбом или дневник путешественника

Во время путешествия вместе с ребенком можно вести дневник ваших путешествий. Зарисовывать понравившиеся пейзажи или то, что увидел по дороге. Затем в это дневник можно будет вклеить фото из вашей поездки и использованные билеты.

Искалки

Можно заранее подготовить для ребенка различные «искалочки», если вы знаете, что может попасться вам на глаза. Например: дорожные знаки, название магазинов, дома различной этажности и т.п.

Игры с веревочкой (шнурком)

* Можно нарисовать на листе различные волнообразные линии, а ребенок выкладывает их веревочкой;
* Можно давать задания ребенку – сложить веревочку в виде кольца, квадрата, треугольника, восьмерки и т.д.;
* Если веревочку связать или концы сплавить вместе, то можно давать ребенку задания: надеть на большие пальцы и мизинцы, чтобы вышел прямоугольник.

Детей постарше можно научить фокусам с веревочкой.

Что взять в дорогу?

Можно собрать небольшую походную сумку или рюкзак со всеми необходимыми вещами для игр и развлечений ребенка.

1. Бумага, альбом, тетрадь;
2. Детский журнал с историями, наклейками, лабиринтами, ребусами и разными интересными заданиями;
3. Раскраски и [рисовалки](http://razvivash-ka.ru/kniga-risovalka-dlya-malenkih-vydumshhikov/" \o "Книга-рисовалка для маленьких выдумщиков" \t "_blank);
4. Фломастеры, восковые мелки, карандаши;
5. [Малогабаритные настольные игры](http://razvivash-ka.ru/kompaktnye-nastolnye-igry/) («мемори», «шашки», «домино» и т.п.) и головоломки (пятнашки и т.п.);
6. Пластилин или [тесто для лепки](http://razvivash-ka.ru/kak-sdelat-domashniy-plastilin-i-ne-tolko/) (в поезде и самолете);
7. Книжки;
8. Плеер с аудио сказками, детской музыкой;
9. Небольшой [конструктор](http://razvivash-ka.ru/kak-vybrat-konstruktor-dlya-rebenka/), пазлы;
10. Фотоаппарат. Можно вручить фотоаппарат ребенку и пусть снимает, все что видит, затем вместе посмотреть снимки.

Для ребенка так важно общение с нами, взрослыми, а время поездки, как раз подходит для спокойных игр, бесед. Надеюсь, эти игры помогут скоротать время и положат начало вашему незабываемому путешествию.