

ИГРИ С ДУМИ

1. "Огърлица" от думи

Всички сядат в кръг. Водещият казва една дума, например таралеж. Следващият трябва да каже дума, която да започва с последната буква от предходната дума, в нашия случай например – живак. Думите не бива да се повтарят. Който се бави и не може да се сети за подходяща дума, излиза от играта.

2. Асоциации

Водещият разделя групата по двойки. Всяка двойка получава по една дума. Колко думи, съответстващи на нея, ще ни хрумнат за 30 секунди? Участниците написват на лист своите предложения, а ръководителят на играта ги брои, като същевременно внимава да са подходящи по смисъл. Например: училище, класна, двойки, междучасие, чин ... Печели двойката, която е открила най-много асоциации.

3. "Верига"

Всички сядат в кръг. Водещият казва една дума, например вода. Следващият трябва да каже дума, която да съответства по смисъл на нея, в нашия случай например – чаша. Думите не бива да се повтарят. Който се бави и не може да се сети за подходяща дума, излиза от играта.

4. Образуване на антоними (противоположни по смисъл думи)

Водещият разделя групата по двойки. Всяка двойка получава от водещия по една двойка антоними. В рамките на 30 сек. играчите трябва да предложат възможно повече антоними. Например: отиване-връщане, качване-слизване, тръгвам-спирам, падам-ставам или час-междучасие, ученик-учител, тебешир-гъба, двойка-шестица...
Варианти: животни– звукове, видове спорт-движения.

5. Допълни изречението

Казва се първата част от познато изречение, а останалата част трябва да се отгатне. Подходящи са пословици, поговорки, крилати фрази, а също и стихове от Библията.

6. Смешна телеграма

Всеки участник получава лист хартия и химикал. Този, който води играта, изрежда няколко букви. Това са началните букви на всяка от думите в нашата смешна телеграма. Редът на буквите не бива да се сменя. За 3 минути всеки трябва да формулира своя вариант за телеграма. После всеки чете предложението си.
Пример: ГДОМИХНЕМИЖ Гредата дълго охкаше, май имаше химическа невменяемост. Един мъж имитираше жираф. / Гол димящ охлюв мляска и хич не е мъдър и жизнен.

7. Ставаш ли за писател

Всеки участник или група получава лист с няколко думи. Те трябва да бъдат свързани в смислено изречение. Кой ще успее за 3 минути да състави най-много изречения?
Например: вчера, дъжд, Гърция, гайда – палачинка, локва, панделка, дъвка.

8. Известни личности

За провеждането на играта е необходимо предварително лидерът да е подготвил лепенки с имена на известни личности или герои от приказки, които залепя на челата на подредените в кръг деца. Едно по едно те показват надписа на челото си на останалите и започват да задават въпроси, на които се отговаря само с "Да" или "Не". Целта е детето да познае само името, което е изписано на лепенката.

9. Мисли бързо!

Водещият разделя групата по двойки. Всяка двойка получава по една дума. Колко нови думи ще успеят да се съставят за 1 минута? Спазва се следното правило: от всяка дума буквите трябва да се разместят така, че да се получи нова дума. Например: маса – сама, асма.

10. Две сходни думи

Върху малки листчета се написват части на думи принадлежащи една на друга – например: ключ и чалка (ключалка). Всеки участник получава по едно листче. Те трябва да свържат частите на думата чрез намиране на партньора, който я притежава. Играта печели двойката, която първа е построила своята дума.

11. Лепенки

Децата се нареждат в кръг, за да може ръководителя да залепи на гърба на всяко стикер с определена дума. Всички думи са по двойки, например: пепси-кола, момче-момиче и т.н. Когато ръководителя даде старт на играта, децата трябва да открият своя партньор като първо питат за думата на гърба си и след това търсят своя партньор със съответната дума. Когато децата питат някого за думата на гърба си, то отговорите на техните въпроси трябва да бъдат само с "ДА" или с "НЕ".

12. Надбягване с граматика

Целта е посредством множество препятствия да се стигне до финала за най-бързо време. Препятствията представляват думи с грешна буква в тях (г ъ/а ба).

13. Поговорки

Децата се разделят на три отбора. Избира се по един представител от всеки отбор и му се дава една поговорка. Той трябва да представи поговорката пред своята група, чрез рисунка или чрез поредица от рисунки. Отборите трябва да познаят поговорката от разстояние по рисунката. Отборът, който първи е успял да познае поговорката е победител.

14. Забавни изречения

Играта се провежда в зала или на открито с участници от 5 до 15 души.

Необходими материали: маси, химикали, листчета с въпроси - написани един под друг: КАКЪВ, КОЙ, КАКВО ПРАВИ, КЪДЕ ГО ПРАВИ, С КАКВО ГО ПРАВИ.

Всеки участник трябва да има химикал и лист с въпроси. Всеки един отговаря на първия въпрос, като записва отговора точно срещу него, но без да го показва или съобщава на останалите. След това всеки сгъва листа, така че останалите да не виждат какво е написал и го предава на следващия до него от лявата му страна. Следва отговор на втория въпрос, сгъване на листа и предаването му на следващия участник и така докато се отговори на всички въпроси. Когато това стане всеки разтваря сгънатия лист и прочита на глас изречението, което се е получило. Някой от изреченията могат да се много сполучливи и могат да бъдат запазени като бисери!

Не забравяйте, че най-важното условие е никой да не може да разбере какво е писал предишния участник в играта!