

Три игры с волшебной палочкой

В книге «Йоха и волшебная палочка» мы прочитали об удивительных свойствах волшебной палочки царя Соломона. Помните? Оказывается, если палочка перевернута «вверх ногами», то всё, что она выполняет, выходит «наоборот». Давайте попробуем использовать это волшебное свойство палочки для того, чтобы поиграть.

Игра первая. «Слова наоборот»

(для детей, которые уже умеют читать простые слова)

Для игры нам понадобится:

- Написанные на доске или на карточках простые слова «задом наперед». Например: адов, ысуб, атав, клон, мыд, дас, кул, орел, олым, монг, арог, буз, акур, агон, оцил, асил, амиз, далк, азок...

Как вариант, можно написать «задом наперед» имена детей, тогда в игре будет больше азарта.

- «Волшебная палочка». В этой роли может выступить указка, карандаш, специально сделанная из картона и фольги палочка и т.п.

Ход игры

Ведущий: Йоха дотронулся своей волшебной палочкой до некоторых слов. Но он не знал, что держит палочку неправильно, – вот все слова и перевернулись! Как теперь узнать, какие слова были написаны? Конечно, с помощью все той же волшебной палочки! Первый, кто берет в руки «волшебную палочку», переворачивает обратно любое слово и прочитывает его. После этого он передает палочку следующему человеку, который «расколдовывает» любое другое слово по своему выбору. Тот, кто «расколдовал» последнее слово, громко объявляет: «Все слова расколдованы!».



Игра вторая. «Перевернутый смысл» (игра с антонимами)

Для игры нам понадобится «волшебная палочка» с двумя разными (!) концами. Её можно сделать из фольги или назначить на эту роль карандаш или указку.

Ход игры

Ведущий: Сейчас у каждого из вас окажется в руках «Волшебная палочка царя Соломона», но перевернутая «вверх ногами». Вопрос ко всем: Может ли такая палочка быть полезной? (Важно, чтобы дети предложили варианты, когда такая палочка может принести добро, например «отменить» злое пожелание или вместо объявления войны установить полный мир...) В нашей игре все слова будут менять свой смысл на противоположный. Конечно же, с помощью **«перевернутой волшебной палочки»**. Тот, у кого в руках «перевернутая волшебная палочка», подходит к любому человеку, дотрагивается до него и называет любое качество (добрый, высокий, быстрый, хороший, низкий, ленивый, вредный, холодный, мелкий, слабый и т.д.). Тот, до кого дотронулась «волшебная палочка», должен тут же назвать противоположное по смыслу слово (злой, низкий, плохой, высокий, полезный, горячий, глубокий, сильный...). Если один из игроков затрудняется назвать слово, он сообщает: «Мне нужен мудрец!». После этого все, кто может ему помочь, поднимают руки, и он обращается за помощью к любому из них. После ответа палочка переходит к ответившему, и игра продолжается. Слова не должны повторяться, дважды к одному человеку подходить нельзя. Тот, кто последний получил палочку, поднимает ее и громко сообщает: «Я царь Соломон!».



Игра третья. «Найди клад»

Для игры нам понадобится:

- «Клад» – любая маленькая красивая вещь, которая помещается в детской руке или кармане.
- Карточки с условными изображениями «волшебной палочки» и «перевернутой волшебной палочки». Количество каждого вида карточек равно половине количества игроков.

Ход игры

Любым способом выбирается водящий (например, с помощью считалки или по желанию). Он выходит из помещения. Оставшиеся делают следующее:

- «Прячут клад» – вручают его кому-то из играющих. Он незаметно держит его в руке или прячет в карман.
- Произвольно распределяют карточки между игроками. Игроки запоминают свою карточку и переворачивают вниз картинкой, чтобы ни водящий, ни сосед не мог видеть, что нарисовано. Тот, кому досталась «волшебная палочка», будет говорить правду. Тот, кому досталась «перевернутая палочка», будет говорить неправду. Но никто не должен знать, у кого какая карточка.
- Зовут водящего.

Теперь задача водящего найти клад. Заранее оговаривается, какое количество человек он может опросить – чем меньше опрошенных, тем труднее найти клад, но тем интереснее! Водящий может подойти к любому играющему и спросить: «где клад?». Если на карточке игрока была нарисована (или написано словами) **«волшебная палочка»**, то игрок говорит правду (например, «клад у Ани»). Если на его карточке была нарисована (или написано словами) **«перевернутая волшебная палочка»**, то он отправляет водящего к любому другому человеку, но не к тому, у кого клад (например, он говорит: «клад у Маши» или «клад у Кости»). Водящий может опросить только то количество играющих, о котором договорились перед игрой. После этого (или раньше) он должен предположить, у кого находится «клад». Если он угадал, владелец «клада» становится водящим, и игра повторяется с самого начала (вновь всем выдаются карточки). Если водящий не угадал, он водит повторно.