



## Игры с подражанием

### Мартышки

С помощью жребия выбирают водящего. Он показывает множество забавных движений. Остальные (мартышки), сидящие напротив него, должны в точности воспроизвести их. Если кто-то из играющих повторит движение неверно или пропустит его по рассеянности, платит фант.

### Почта (вариант)

По жребию выбирают водящего. Игра начинается его переключкой с игроками: «Динь, динь, динь!» — «Кто там?» — «Почта!» — «Откуда?» — «Из города...» — «А

что в городе делают?»

Водящий может сказать, что в городе танцуют, прыгают, смеются и т. д. Все игроки должны делать то, что сказал водящий. Тот, кто неверно выполняет задание, платит фант.

*Указания к проведению:* в этих играх могут принимать участие 3—5 человек (один взрослый с детьми или вся семья). Забавные задания, их быстрая смена вызывают восторг у детей. Эти игры развивают у них внимание, быстроту реакции. Правило одно: точно повторять действия водящего. Игра заканчивается, когда все играющие заплатят фанты. Фанты можно разыгрывать по ходу игры (3—4 фанта) или в конце.