

ДЕТСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ПОМЕЩЕНИЙ

Плохая погода не позволяет детям играть на улице? Они рвутся на свежий воздух, а вы не знаете, как их остановить? Если вы оказались в подобной ситуации, развлеките малышей предложенными в статье забавными и интересными играми, предназначенными для закрытых помещений, и ваши дети часами не захотят выходить из дома.

Музейная статуя

Замираем в позе статуи и незаметно изменяемся!

Дети собираются в одной комнате под названием «музей». Один ребенок становится «ведущим» выходит из комнаты, считает до двадцати и возвращается.

В это время игроки принимают различные позы и замирают, как музейные статуи. Входит «ведущий», осматривает музейные экспонаты и ведет себя так, как турист.

«Статуи» пытаются изменить свое положение незаметно для «ведущего». Если «ведущий» замечает движение «статуи», она оживает и становится туристом.

Продолжайте игру, пока не останется одна «статуя». Оставшийся последний игрок – «статуя» становится ведущим в следующем раунде.

Абракадабра

Игра на внимательность.

Один человек становится «прячущим», а остальные игроки выходят в другую комнату.

«Прячущий» берет кусочек ткани и прячет его в комнате так, чтобы ее маленький фрагмент оставался на виду, выглядывал откуда-нибудь.

Остальные игроки входят в комнату и ищут спрятанный кусочек ткани. Правило гласит, что игроки ничего не могут трогать руками, а только искать глазами.

После того как игрок увидел ткань, он кричит «Абракадабра» и не говорит никому, где она спрятана.

Остальные игроки продолжают искать кусочек ткани и кричат «Абракадабра», когда находят ее.

Все игроки должны найти кусочек ткани, а первый нашедший становится «прячущим» в следующем раунде.

Как изменилось слово?

Это забавная игра, конец которой непредсказуем.

Сначала дети садятся на пол по кругу.

Первый игрок придумывает какое-нибудь случайное слово, например, «карандаш».

Затем первый игрок шепчет это слово на ухо второму игроку, который сидит справа от него.

Второй игрок должен придумать другое слово, связанное с исходным словом. В данном случае это может быть слово «точилка». Второй игрок должен прошептать это новое слово на ухо следующему игроку, который сидит справа.

Таким образом, все дети придумывают новые слова по очереди, пока эта очередь не дойдет до

последнего игрока в круге. В конце дети очень удивятся, как изменилось исходное слово. Таким же образом можно попросить последнего игрока угадать исходное слово на основе всех связанных с ним слов, которые придумали участники.

Виразж

Забавная быстрая игра с автомобилями и гонками.

Дети садятся в круг на полу. Выбирают одного игрока, который начинает игру.

Начинающий игрок говорит слово «Виразж» соседу справа или слева.

Тот в свою очередь говорит слово «Виразж» своему соседу справа или слева. Кроме того, игрок может немедленно издать звук тормозящей машины. В этом случае очередь возвращается к предыдущему участнику.

Игра продвигается вперед и назад, пока очередь не дойдет до всех участников.

Правило в игре гласит, что все звуки участники издают с плотно сомкнутыми губами. В случае если игрок разомкнул губы и показал зубы, он выходит из игры.

Легко как дважды два

В этой легкой игре нужно лишь хлопать в ладоши!

Перед тем как начать эту игру, уберите все помехи с пола в комнате.

Один ребенок назначается «слушателем» и выходит на середину комнаты с завязанными глазами.

Другой игрок называется «счетоводом» и сидит с ручкой и листком бумаги.

Еще один участник проходит в любую часть комнаты и хлопает в ладоши.

«Слушатель» слушает хлопки и указывает направление, откуда они донеслись.

Если «слушатель» указывает неверное направление, «счетовод» ставит на листе бумаги знак «Х» напротив его имени. Если «слушатель» указывает верное направление, «счетовод» на листе бумаги ставит «галочку» напротив его имени.

Игрок, который хлопает, имеет десять попыток и хлопает в ладоши в разных частях комнаты.

Затем игра становится сложнее.

Теперь «слушатель» старается определить направление хлопка не только с завязанными глазами, но и закрыв рукой одно ухо.

Каждый участник должен побывать в роли «слушателя», «счетовода» и «хлопающего».

Цветная комната

Ваши дети в этой веселой игре найдут в помещении все цвета радуги.

Все дети встают в круг, а один участник – ведущий становится в центр круга.

Ведущий в центре круга называет любой цвет на свое усмотрение.

Остальные игроки, стоящие в кругу, разбегаются по всей комнате. Их задача быстрее всех найти в комнате предмет такого же цвета, который загадал ведущий.

Побеждает тот участник, который быстрее всех найдет предмет нужного цвета. Он становится ведущим в следующем туре.

Охота за сокровищами

Дети ищут клад прямо в комнате!

Один ребенок прячет сокровище, которое остальные должны найти. Сокровище не должно быть слишком маленького размера, ведь его важно найти. С другой стороны, сокровище не должно быть слишком большим, чтобы его поиски потребовали определенных усилий.

Участник, который прячет сокровище, должен нарисовать на бумаге карту дома и отметить буквой «Х» ту часть, где спрятано сокровище.

Остальные игроки отправляются на поиски клада с помощью карты. Чтобы было еще веселее, пусть карта будет у участника, который спрятал сокровище, и тот, кто захочет свериться с картой, должен будет для этого вернуться к началу маршрута.

Участник, который найдет сокровище быстрее всех, прячет его в следующем раунде.

Найди косточку

Еще одна забавная игра.

Для этой игры детям понадобится игрушечная собачья кость.

Участник, который начинает игру, садится на стул с завязанными глазами.

Все остальные игроки садятся в ряд позади него.

Одного игрока выбирают «ведущим». Он говорит «Собачка, собачка, где твоя косточка?».

При этом один из участников выходит из ряда, берет косточку у игрока с завязанными глазами и прячет ее в любом месте комнаты.

Участник с завязанными глазами снимает повязку и ищет косточку.

Если ребенок не может найти кость, он пытается угадать игрока, который взял ее. Если участник угадал того, кто взял у него кость, то они меняются местами: тот, кто спрятал кость, садится на стул с завязанными глазами, а его оппонент переходит в ряд к остальным участникам.

Если участник не угадал, кто взял у него кость, он выходит из игры, а остальные продолжают игру без него.

Утка и гусь

В этой веселой игре ваш ребенок научится быстро бегать и реагировать.

Дети все кроме одного садятся в круг лицом к центру со скрещенными ногами.

Игрок, который не сидит в кругу называется «гусь».

«Гусь» ходит по кругу и касается рукой головы каждого участника, говоря при этом слово «утка».

В любой момент «гусь» может коснуться очередного участника и сказать слово «гусь», а не «утка».

При этом тот, кого только что называли «гусем», поднимается и бежит за старым «гусем».

Задача старого «гуся» – пробежать по кругу, чтобы его не догнал новый «гусь», и занять его место в кругу. Если все же новый «гусь» догнал старого, прежде чем тот обежал круг и занял пустое место, новый «гусь» садится на свое прежнее место, а старый продолжает водить.

Если новый «гусь» не догнал старого, водит новый «гусь».

Звенящий колокольчик

В этой игре дети узнают всю прелесть звона колокольчика.

Для игры детям понадобится игрушечный колокольчик или что-нибудь подобное.

Один из детей становится «прячущим колокольчик». Этот участник прячет колокольчик от остальных.

Все остальные игроки будут «искатели колокольчика». Их задача найти спрятанный колокольчик. «Искатели колокольчика» выходят из комнаты, а «прячущий колокольчик» тщательно прячет его, после чего «искатели колокольчика» возвращаются и приступают к поиску.

Участник, который первым находит колокольчик, звонит в него, чтобы сообщить о своей победе, и становится «прячущим колокольчик» в следующем раунде. Если никто не может найти колокольчик, «прячущий колокольчик» показывает место тайника, и игра начинается сначала.