

Рекомендации «Детские игры в помещении»

Информацию подготовила инструктор по ФК: Вирясова С.Н.

Сейчас мы находимся в режиме самоизоляции, но детям этого не объяснишь и они просятся на свежий воздух, на прогулку, а вы не знаете, как их остановить... В сложившейся ситуации предлагаю вам развлечь детей предложенными в статье забавными и интересными играми, предназначенными для закрытых помещений.

Игра «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.

Игра на внимательность «Абракадабра»

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.

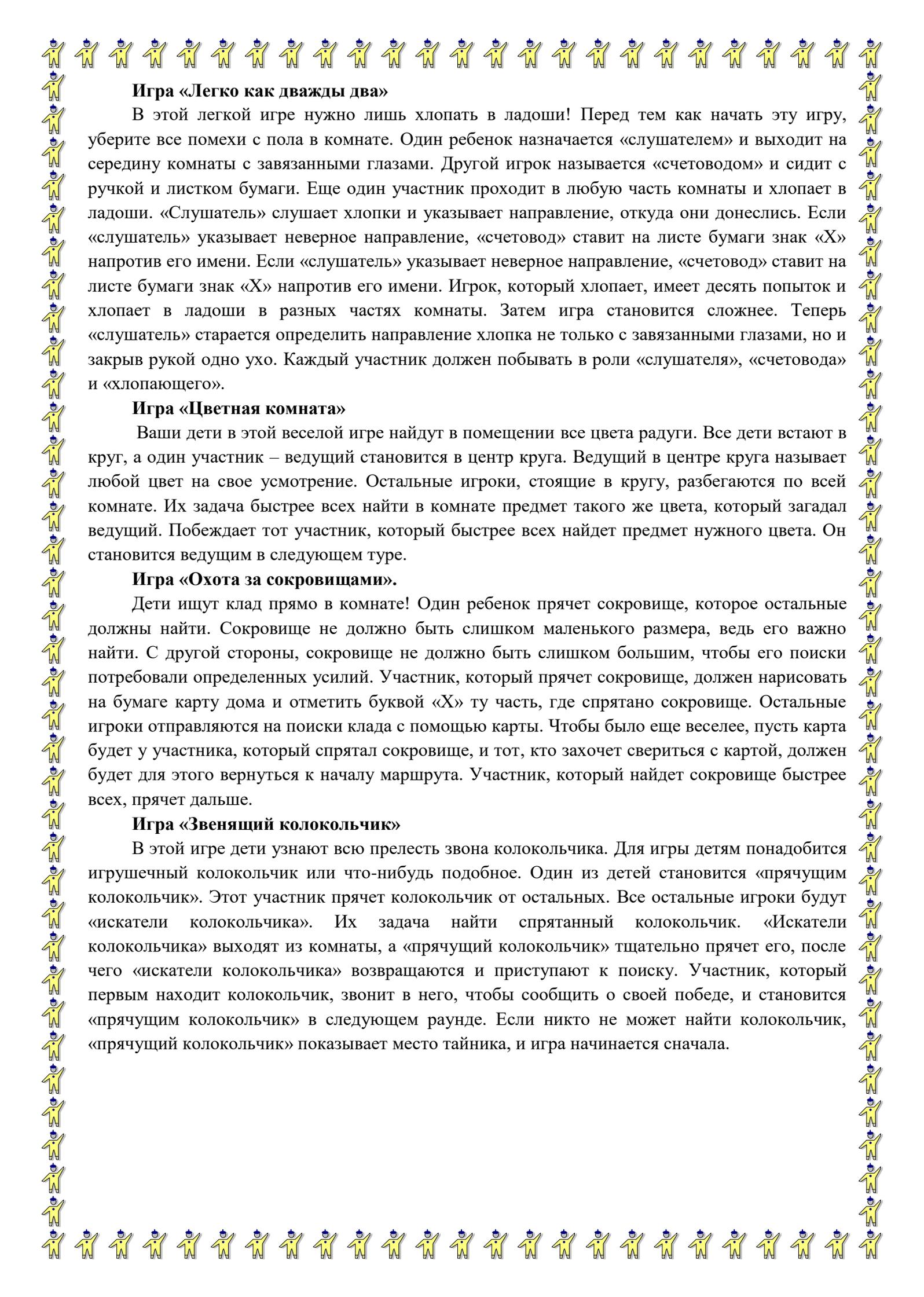
Игра «Как изменилось слово?»

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.

Игра «Выраж»

Забавная быстрая игра с автомобилями и гонками. Дети садятся в круг на полу. Выбирают одного игрока, который начинает игру. Начинаящий игрок говорит слово «Выраж» 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.



Игра «Легко как дважды два»

В этой легкой игре нужно лишь хлопнуть 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 неверное направление, «счетовод» ставит на листе бумаги знак «Х» 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».

Игра «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.

Игра «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 дальше.

Игра «Звонящий 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.