

Фанты.

Старинный вариант — водящий садится в центре, все обступают его кружком. Он говорит: «Чей фант сейчас покажу — тому быть «зеркалом» («смешным», «торговцем» и т. п.)». Когда все фанты разыграли, провинившиеся делают, что им приказано. «Зеркало» обходит всех и предлагает в него смотреться, «смешной» старается рассмешить всех, «торговец» предлагает купить товар, за который рассчитываются хлопками по рукам или поцелуями.

Современный вариант — фанты складывают в шапку, сумку или коробку и выбирают остроумного выдумщика, который назначает задания («наказания»). Его просят отвернуться и не подглядывать. Один из игроков достает фант и спрашивает: «Что сделать хозяину этого фанта?»

Задания должны быть шутивными: пропеть петухом, проквкать, пропрыгать на одной ноге, повторить скороговорку без запинки, изобразить «статую» (причем каждый из играющих имеет право подойти и изменить ей позу). Может получиться целый концерт: один пляшет, другой читает стихи, кто-то поет песню или частушку, кто-то показывает пантомиму «Мама стирает белье», «Папа готовит обед» и т. п.

От выдумки и изобретательности взрослого зависит, насколько забавными будут задания. Нужно учитывать и возможности детей, малышам предлагать более легкие «наказания».

Если задания назначает ребенок и при этом затрудняется, можно подсказать ему на ухо, но не в тот момент, когда уже показан чей-то фант, а до этого. При разыгрывании фантов нужно следовать правилам: нельзя обижаться, отказываться от выполнения задания.

Игры-шутки

В барыню

Суть игры состоит в том, чтобы не употреблять слова: «черный», «белый», «да», «нет». Играющие садятся друг против друга, и ведущий, выбранный по жребию, начинает речитативом:

— К нам барыня пришла,

Голик принесла,

Голик да веник,

Сто рублей денег,

Она наказала,
Строго приказала:
Не смеяться, не улыбаться,
Губки бантиком не делать,
Черно с белым не носить,
«Да» и «нет» не говорить!

— Вы поедете на бал?

— Поеду, конечно.

— А какое платье наденете:

Белое, черное?

— Голубое!

— Что вы, что вы: сейчас это не модно, засмеют.

— Пусть засмеют!

— Что с вами? Вы больны?

— Нет, здорова! Ведомый попал в западню.

Указания к проведению: в эту игру играют вдвоем. Когда ведомый ошибается, играющие меняются ролями и игра продолжается.

«Черного» и «белого» не говорить, «да» и «нет» не повторять

(вариант)

Содержание игры то же. Меняются диалоги водящего с играющими:

— Какая у тебя шляпа?

— Синяя.

— Как синяя? Она белая.

— Зеленая.

— Как зеленая? Да она вовсе черная.

— Голубая.

— Вот как, голубая? Шляпа-то голубая? Совершенно белая.

— Нет не белая, а черная.

Ответивший так должен быть «наказан» дважды за слова «нет» и «черный». Или спрашивают так:

— Есть ли у тебя рога?

— Есть.

— Неужели есть?

— Имею.

— Так, стало быть, и хвост у тебя есть?

— Хвоста не имею.

— Хвоста нет, а рога есть, так кто же ты такой?

— Человек.

— Нет, не человек, а без хвоста животное с рогами.

— Нет, человек.

И отвечающий платит фант.

Указания к проведению: в эту игру лучше играть втроем, вчетвером. Важно соблюдать правила: тот, кто произнесет запретное слово, отдает фант. После диалога водящего со всеми участниками игры фанты разыгрываются и выбирается новый водящий.

Воробей

Играющие называются кустарниками или деревьями, например яблоня, дуб и т. д. Водящий начинает игру, он говорит: «Чив, чив, сидел воробей на малине, слетел воробей на яблоню». Яблоня подхватывает: «Чив, чив, сидел воробей на яблоне, слетел воробей на ...» и т. д.

Указания к проведению: минимальное количество играющих — 4 человека. Чем больше участников, тем интереснее игра. Необходимо помнить: разговор нужно вести быстро, за медлительность и рассеянность берется фант. Фанты разыгрываются обычным порядком.

В птицы (вариант)

Играющие садятся в кружок, каждый называется какой-нибудь птицей. Водящий начинает игру, он говорит: «Села». Другой спрашивает: «Где?» — «На веточке. Полетела». — «Кто полетела?» — «Канарейка». — «Куда полетела?» — «К жаворонку».

Играющий жаворонка начинает диалог сначала: «Села...», а «канарейка» спрашивает.

Указания к проведению: в игре могут принять участие 3—4 человека. Правило одно: если игрок прослушает свое название, с него берут фант. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест. Игры этого типа полезно предлагать детям с рассеянным вниманием.

В садовника (вариант)

Каждый играющий называется каким-нибудь цветком. Водящий, выбранный по жребию, начинает диалог:

Я садовником родился,

Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели,

Кроме... розы — раз, два, три!

После этих слов роза должна быстро вступить в диалог с садовником: «Я!» — «В чем дело?» — «Влюблена». — «В кого?» — «В тюльпан — раз, два, три!»

Игра продолжается.

Тарелка кружится.

(вариант)

реклама

Играющие выбирают себе названия цветов. Кто-нибудь из них начинает игру — раскручивает тарелку на ребре. Водящий вызывает любой цветок, тот должен быстро отозваться, пока тарелка не упала, и «подкрутить» ее. Он становится водящим, игра продолжается.

Указания к проведению: варианты «В садовника», «Тарелка кружится» требуют большой сосредоточенности внимания. Проходят интереснее, если в

них участвуют более 4 человек. Следует соблюдать правило: вступать в диалог сразу после слов «раз, два, три» («В садовника»). Кто зазевался, платит фант. Взрослые должны показать детям, как в диалоге можно менять темп речи, отвлекая этим играющих и провоцируя их на ошибки. В игре с тарелкой фант платит тот, кто не успел ее раскрутить (тарелка упала).

Молчанка

Перед началом игры все участники произносят приговорку:

Первенчики, червенчики,

Летали голубенчики,

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок —

Молчок!

Можно также использовать другие приговорки:

Чок, чок,

Зубы на крючок,

А язык на полочку,

Молчок!

Чок, чок,

Зубы на крючок,

Кто заговорит,

Тому щелчок!

Кони, кони, мои кони.

Мы сидели на балконе,
Чай пили, чашки били,
По-турецки говорили:
Чаб-чаллби, чаб-чаллби!
Прилетели журавли
И сказали всем: «Замри!»
А кто первый отомрет,
Тот получит шишку в лоб.
Не смеяться, не болтать,
А солдатиком стоять!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Водящий старается рассмешить играющих мимикой и жестами, смешными словами, прибаутками. Если кто-то рассмеется или произнесет хоть одно слово, платит водящему фант.

Указания к проведению: водящему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Разыгрывать фанты можно сразу после того, как кто-нибудь засмеется или заговорит. Это снимает напряжение, возникающее в ходе игры.

Чепуха

Играющие выбирают водящего, он отходит в сторону. Каждый загадывает какой-либо предмет, например башенный кран, самолет и т. д. Подходит водящий. Он должен назвать такое действие, которое могло случиться с загаданным предметом. Водящий задает вопросы, игроки отвечают.

- Чем ты сегодня умывался?
- Башенным краном.
- На чем летал?
- На облаках.
- Что ты сегодня утром съел?

— Самолет.

Тот играющий, чей ответ в большей степени подходит к вопросу, становится водящим.

Указания к проведению: игру можно проводить и дома, и во время прогулки, путешествия. Важно соблюдать правила: играющие могут отвечать только загаданным словом, водящему нельзя повторять один и тот же вопрос. В первое время именно подбор вопросов вызывает у детей затруднение, поэтому взрослые должны предлагать различные образцы. Игра требует находчивости, развивает у детей чувство юмора.

Кухня.

(вариант)

Играющие выбирают себе имя, соответствующее кухонной утвари, например тарелка, вилка, нож и т. д. Водящий начинает задавать вопросы, а игроки должны отвечать только загаданным именем: «Что у тебя на носу?» — «Тарелка». — «Что на лице?» — «Тарелка». — «На чем сидите?» — «На тарелке» и т. п.

Указания к проведению: участников игры должно быть не менее 4 человек. Правило такое: если спрашивающий засмеется или скажет лишнее, то с него берут фант. Шутливые вопросы водящего делают игру более интересной.

«Но зато я.»

Играющие становятся в круг и перебрасываются мячиком (шариком) или платком, свернутым в узелок. Бросающий говорит какую-либо фразу о себе, которая начинается со слов: «Я не ...». Отвечающий, ловя мяч, должен ответить: «Но зато я...». Например: «Я не забываю чистить зубы по утрам». — «Но зато я не мою руки перед едой». Игрок, не успевший ответить или не поймавший мяч, платит фант.

Указания к проведению: в игре участвуют не менее 3 человек. Все фразы произносятся тоном добродушной шутки. Родители имеют возможность посмеяться вместе с детьми над их недостатками. Доброжелательный смех партнеров по игре действует сильнее, чем замечания, наказания.

Первый слог

Играющие образуют круг и перекидывают друг другу мяч или платок, завязанный узелком. Бросающий говорит первый слог какого-нибудь слова, а ловящий должен назвать второй слог. Можно подбирать слова и с большим количеством слогов.

Указание к проведению: в эту игру можно играть и вдвоем. Важно соблюдать правило: если кто-либо из играющих повторяет слово, уже названное ранее, платит фант. До начала игры договариваются о том, как будут составлять слова (из двух или трех слогов).

Игры-прятки

Холодно - горячо

Один из играющих выходит, другие прячут предмет где-нибудь тут же в комнате.

Затем приглашают водящего и предлагают найти спрятанную вещь. Во время поиска игроки предупреждают водящего: «тепло», «горячо», если он приближается к предмету; «холодно», если удаляется от него.

Предупреждать можно не только словами: тихой или громкой игрой на фортепьяно, звоном колокольчика. Когда вещь найдена, выбирается новый водящий.

Иголку искать

(вариант)

Водящий, выбранный по жребию, ищет спрятанную иголку. Чтобы облегчить поиск, один из игроков звонит в колокольчик: громче, когда водящий приближается к иголке, тише, когда он от нее удаляется.

Нашедший иголку получает право прятать ее для следующей игры, а прятавший ранее становится водящим.

Указания к проведению: в эту игру можно играть вдвоем, втроем и т. д. Она проводится, как правило, дома. Малыши с удовольствием будут искать игрушки. Прятать их лучше каждый раз на новом месте, которое легко обозначить словом, нетрудно найти. Игра не только забавляет участников, у детей можно развивать пространственные представления и их словесные обозначения. Если вы в пути, например едете в поезде, и хотите занять ребенка интересной игрой, можно прятать предмет (конфетку, носовой платок) в одежде друг друга. Когда играющих двое, прячут и ищут вещь по очереди.

Игра с выбором

Камешек

Играющие садятся в ряд, ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Водящий с камешком в руках обходит всех и делает вид, что кладет камешек в ладони каждому. Одному из игроков он действительно кладет камешек, затем отходит в сторону и зовет: «Камешек, ко мне!» Тот, у кого камешек, подбегает и показывает. Теперь он будет водящим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут задержать игрока. В этом случае водящий не меняется.

В наши дни эта игра известна под названием «Кольцо-мальцо». Водящий зовет игрока так: «Кольцо-мальцо, выйди на крыльцо!»

Указания к проведению: минимальное количество участников — 4 человека. Водящий должен стараться положить камешек незаметно, чтобы никто не видел, у кого он. Важно помнить правило: игрок с камешком не должен выходить раньше слов «Камешек, ко мне!»

Взрослые могут создавать забавные ситуации в игре: папа старается задержать маму, в то время как камешек находится у младшего сынишки. Это обычно вызывает восторг у детей.

Игры-соревнования

Король в плену

Двое играющих поочередно кладут руку на руку партнера, считая до девяти, затем наиболее быстрый игрок хватается медлительного и говорит: «Король в плену».

Указания к проведению: количество игроков всегда постоянно — 2 человека. Необходимо соблюдать правила: нельзя задерживать руку партнера, нельзя класть обе руки подряд. Чтобы играть было интереснее, можно изменять темп счета, то ускоряя, то замедляя его.

В цапки

Водящий вытягивает вперед руку ладонью вниз. Каждый игрок ставит под ладонь свой указательный палец. Водящий говорит:

Под моею крышей

Собралися мыши,

Заяц, белка, жаба

Цап!

Или:

Под моею крышей

Жили-были мыши.

Чижик, котик, жаба

Цап!

Или:

На горе стояли зайцы

и кричали: «Прячьте пальцы!»

Цап!

При последнем слове все должны быстро убрать пальцы. Чей палец схвачен, тот выбывает из игры.

Указания к проведению: в эту игру можно играть вдвоем, втроем, вчетвером. Вначале лучше играть вдвоем с ребенком. Водящим должен быть взрослый. Он показывает, как можно изменить темп приговорки, чтобы отвлечь играющих, перехитрить их. Когда ребенок освоится в парной игре, можно увеличить количество участников. Игра развивает быстроту реакции у детей.

Береги руки

Играющие сидят или стоят по кругу, вытянув руки перед собой ладонями вверх. Водящий стоит в центре. По сигналу «Берегите руки!» он старается коснуться ладони одного из игроков. Все должны быстро спрятать руки. Если водящему удастся осалить кого-то из игроков, тот становится водящим. Игра повторяется.

Указания к проведению: чем больше участников игры, тем интереснее она проходит. Перед началом игроков предупреждают, что нельзя все время прятать руки. Водящий должен двигаться в различных направлениях, совершая обманные действия. Взрослые дают образец такого проведения игры. Игру можно усложнить, выбрав двух водящих.

В ушки

Двое играющих становятся друг против друга и поднимают согнутые в локтях руки так, чтобы ладони одного были обращены к ладоням другого. Ударяют в ладоши и приговаривают:

Мама била, била, била

И все папе доложила.

Папа бил, бил, бил

И все бабе доложил.

Баба била, била, била

И все деду доложила.

Дед бил, бил, бил

И все сестрам доложил.

Сестры били, били, били

И все братьям доложили.

Братья били, били, били

И в кадушку закатали,

А в кадушке две лягушки.

Закрывай скорее ушки!

При последних словах играющие должны быстро прикрыть ладонями свои уши. Побеждает тот, кто сделает это первым.

Указания к проведению: это парная игра. От игроков требуется не только быстрота реакции, но и внимание. В ладоши они ударяют в такт песни-приговорки, в конце которой можно изменять темп. «В ушки» играют и с двумя детьми: один наблюдает, а затем занимает место проигравшего.

Ладошки

Двое играющих садятся друг против друга и поднимают согнутые в локтях руки так, чтобы ладони одного были обращены к ладоням другого. Один из игроков, по уговору, держит свои руки неподвижно, другой же хлопает в ладоши, потом ударяет правой ладонью по левой ладони партнера, опять хлопает в ладоши, затем левой ладонью по правой партнера до тех пор, пока не промахнется (или ошибется). Затем игроки меняются ролями.

Перевертышки

(вариант)

Игроки, постоянно чередуя хлопки в ладоши и удары ладонью о ладонь партнера, приговаривают:

О чки, чки, чки,

Огуречечки!

Ложки, плошки, поварешки,

Перевертушки!

Или:

Огуречики соленые,

Московские, зеленые.

Ложки, плошки, поварешки,

Перевертушки!

При последнем слове играющие прыжком поворачиваются вокруг себя и, на каком бы месте не остановились, повторяют игровой припев, так же чередуя хлопки и удары ладоней о ладони. Поворачиваются до тех пор, пока не займут первоначальное положение.

Указания к проведению: это игра парная. В ней можно использовать различные приговорки, многие сочиняют сами ребята. В начале игра проводится в медленном темпе. Когда навыки детей совершенствуются, темп увеличивается.

Крестики

На листе бумаги или на доске чертят прямоугольник, разлиновывают его на две колонки клеточек. Двое играющих договариваются, кто на какой половине будет играть. Затем один из игроков зажимает в руке камешек и предлагает другому отгадать, в какой руке он спрятан. Если партнер отгадал, то он ставит на своей стороне в верхней клетке крестик. Если не отгадал, то крестик на своей стороне ставит другой игрок. Выигрывает тот, кто раньше заполнит свою половину крестиками.

В трубчисты

(вариант)

Прямоугольник расчерчивают на два ряда клеточек (по 9 в каждом). Если игрок не угадает, в какой руке камешек, в его клетку ставят букву т, потом —

р, у, б и т. д. («трубочист»). Если угадает, то букву ставят в клетку партнера, а угадавший прячет камешек. Игра оканчивается, когда у кого-нибудь будет вписано все слово.

Крестики-нолики (вариант)

Квадрат делят на девять клеточек. Один из играющих ставит крестики, другой — нолики (по договоренности). По жребию определяют, кто начинает игру. Поставивший три своих значка в ряд по диагональной или вертикальной линии перечеркивает их и выигрывает.

Указания к проведению: в основном эти игры парные. Но игра «В трубочисты» может собрать и несколько участников. Тогда для каждого прибавляют ряд клеточек, и камешек прячут по очереди.

В игре «Крестики-нолики» взрослые дают детям образец, как разместить значки, чтобы выиграть. Сложность последнего варианта заключается в том, что, располагая значки в ряд, нужно препятствовать партнеру разместить его значки.

Перышко

Играющие, взявшись за руки, становятся в кружок или садятся вокруг стола. Подбросив вверх перышко (пушинку), дуют так, чтобы оно все время поддерживалось в воздухе, не падая. Если дунуть слишком сильно, перышко удаляется и им трудно управлять; если дуть слабо, перышко упадет и игра остановится. Смысл игры в том, чтобы направить перышко на кого-либо из товарищей: если оно упадет на игрока, он должен платить фант.

Указания к проведению: играть можно вдвоем, втроем, вчетвером. Кружок должен быть небольшим, чтобы дети дули на перышко не напрягаясь. Нельзя разнимать руки во время игры.

Малечина-калечина

Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по небольшой палочке и произносят:

Малечина-калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До зимнего?

После слов «до зимнего» играющие ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Водящий считает: «Раз, два, три... десять!» Выигрывает тот, кто дольше продержал палочку.

Указания к проведению: соревноваться могут 2 или 3 игрока. Они должны встать подальше друг от друга, чтобы было удобнее удерживать равновесие палочки. Водящий может давать разные задания: играющие, не выпуская палочку, должны ходить, приседать, поворачиваться.

Углы

Четверо играющих размещаются по углам, пятый (водящий) — в середине. Игроки начинают меняться местами, а водящий старается занять оставленный угол, и если ему это удастся, то прозевавший свой угол становится в середину — теперь водит он.

Ключи (вариант)

Водящий подходит к каждому из игроков, стоящих по углам, и спрашивает: «Дяденька (тетенька), у тебя ключи?» Тот, указывая на соседа, отвечает: «Вон там поищи!» Или: «Посредине поищи!»

Ищущий ключи отходит на середину, а игроки в это время меняются местами.

Мышка (вариант)

Игроки — мышки — встают по углам. Водящий — кот — подходит к каждому и говорит: «Мышка, продай угол!» Ему отвечают: «Не продам, повернись задом». Игроки в это время перебегают из одного угла в другой, а водящий старается захватить чей-нибудь угол. Мышка, потерявшая норку, становится котом.

Указания к проведению: в игре принимают участие 5 человек. Если она проводится в помещении, нужно предусмотреть, где игроки могли бы делать небольшие перебежки. В помещении углы можно обозначить стульями или другими предметами, на площадке — нарисованными на земле кругами. Угол, норку занимает тот, кто первым попал туда. Последний вариант «Мышки» лучше предлагать малышам. Образы кота и мышек вызывают у них интерес и делают игру более занимательной.

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.

Стуколка (вариант)

Играющие садятся за стол, положив на него руки. Водящий говорит: «Стучать» — все начинают пальцами стучать по столу; «Спокойно» — прекращают стучать и кладут руки на стол; «Вверх» — поднимают пальцы над столом; «Вниз» — прячут под стол. Водящий делает движения, которые называет 4—5 раз, затем начинает путать, называя одни, а показывая другие. Играющие же должны выполнять названные движения. Кто ошибается — платит фант.

Почта (вариант)

По жребью 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.

Игры-загадки для детей

В шепоток

Жеребьевкой выбирают водящего. Ему завязывают глаза и ставят к порогу. К нему подходит один играющий и шепчет что-нибудь на ухо. Водящий должен отгадать, кто это.

Указания к проведению: минимальное количество участников игры — 3 — 4 человека. Игроки могут шептать смешные слова, чтобы отвлечь водящего, рассмешить его. Если он не узнал игрока, ему шепчут по очереди все остальные. Водящим становится тот, чей шепоток угадали.

Угады

Водящего просят закрыть глаза (выйти за дверь). Спрятав какую-нибудь вещь в руках одного из играющих, водящему предлагают открыть глаза (войти) и поискать спрятанный предмет. Он подходит к каждому, старается по выражению лица узнать, у кого вещь. Игрок, которого водящий разгадает, занимает его место.

Указания к проведению: в игре могут участвовать 3 — 4 человека. Правила: водящий делает только один выбор, если не угадал, вещь перепрятывают, а он опять ищет. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест.

Молчаливое собрание

Играющие садятся в круг. В этой игре нет водящего. Каждый говорит соседу что-либо на ухо (например, «Кошка» или «Стирать белье»), затем игроки по очереди встают и изображают мимикой сказанное соседом. Остальные должны угадывать. За смех при этом платят фант.

Задуманное действие (вариант)

Один из играющих, выбранный жребием, выходит из комнаты. Остальные задумывают, что он должен будет исполнить, например: «поглядеться в зеркало», «почистить зубы», «вымести комнату» и т. п. Водящего вызывают и предлагают ему подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается угадать и изобразить задуманное действие.

Указания к проведению: в этой игре дети учатся передавать выразительными движениями свои впечатления о различных жизненных ситуациях. Необходимо загадывать действия, которые они знают и могут легко изобразить. Водящий до тех пор изображает заданное ему слово или действие, пока все не догадаются («Молчаливое собрание») или пока он сам не догадается («Задуманное действие»). Игра заканчивается, когда все побывают в роли водящего и загадывающих. «Молчаливое собрание» завершается разыгрыванием фантов.

Узнай, кто

Один из играющих подкрадывается к водящему и закрывает ему глаза. Водящий должен на ощупь узнать, кто закрыл ему глаза, и назвать его по имени.

Указания к проведению: водящий находится в этой роли, пока не узнает кого-нибудь из играющих, который и становится водящим. Взрослые могут создавать забавные ситуации: меняться деталями одежды (домашний фартук у папы), нарочито не узнавать игроков.

Жгуты

Водящий, выбранный с помощью считалки, отворачивается от игроков, одну руку закладывает за спину ладонью вверх. Каждый из играющих ударяет его слегка пальцами по ладони. Если водящий угадал, кто ударял, угаданный заменяет его.

Корчага (вариант)

Жеребьевкой выбирают корчага и водящий. Корчагу накрывают платком и сажают в середине круга, образуемого остальными. Водящий по секрету от корчаги дает всем играющим название: птичка, цветок и т. п. Затем он встает возле корчаги и называет по очереди каждого из игроков, произнося его новое имя. Вызванный подходит к сидящему, слегка ударяет его рукой и, возвратившись на место, хлопает в ладоши. После этого водящий снимает платок и спрашивает корчагу, кто его ударил. Если тот угадает, на его место садится угаданный, если нет, игра продолжается.

Нос (вариант)

Участники садятся друг за другом, водящий — впереди. Второй игрок закрывает ему глаза, кто-ни- будь выходит из ряда и, подергав водящего за нос, садится на место. Водящий должен найти «обидчика». Если он укажет на другого, то его за нос отводят на прежнее место, и игра повторяется. Если отгадает, на его место садится другой.

Слепая курица (вариант)

Из играющих с помощью жребия выбирают слепую курицу и чулок. Остальные изображают краски и шепотом сообщают название красок чулку. Краски становятся в ряд, чулок со слепой курицей — перед ними. Затем чулок закрывает руками глаза слепой курице и называет какую-нибудь краску. Вызванная краска слегка щелкает слепую курицу по носу и становится на место. Чулок открывает ей глаза и спрашивает, кто ее щелкнул. Если курица отгадает, то щелкнувший меняется с ней местами. Краски изменяют свои названия, игра продолжается. Если слепая курица ошиблась, то продолжает водить.

Указания к проведению: эти игры интересны и с малым (4 человека), и с большим составом участников. Следует соблюдать правила: ударяет (дергает за нос, щелкает) только один играющий, нельзя допускать грубости. Хорошо, если все участники игры побывают в роли водящего.

Сокровищница

Водящий заготавливает различные предметы и вносит их в закрытой корзиночке-«сокровищнице». Он предлагает всем участникам игры на ощупь, не глядя, угадать предметы. Корзиночка передается всем играющим, и каждый пытается определить, что в ней. Кто не угадает, платит фант.

Указания к проведению: количество предметов подбирается по числу участников игры. Предметы угадываются только на ощупь. Среди них можно приготовить такие, которые вызывают самые неожиданные ощущения: мокрая перчатка, щетка и т. п. После угадывания разыгрываются фанты.

Угадай-ка

Один из играющих, выбранный жеребьевкой, загадывает слово, обозначающее любой известный всем предмет. Другие должны его угадать, задав несколько вопросов водящему, на которые тот отвечает только «да» или «нет».

Указания к проведению: в игре участвуют не более 2—3 человек. Можно оговорить количество вопросов, задаваемых водящему. Водящий не может отвечать «не знаю». Новым водящим становится тот, кто быстрее всех угадал задуманное слово. Дошкольникам лучше загадывать предметы, находящиеся в комнате.

Летает — не летает

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, водящий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и различные предметы. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Если назван нелетающий предмет, пальцы поднимать не следует. Кто ошибся, платит фант.

Можно играть и так: участники становятся в круг и при назывании летающего предмета все подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, стоят на месте.

Указания к проведению: от водящего зависит, насколько игра будет интересной. В начале игры лучше эту роль брать на себя взрослым, чтобы показать образец «заданий»: чередовать летающие и нелетающие предметы, стараясь запутать участников игры, например: голубь, ракета, Карлсон, утюг, обезьяна и т. п. Водящий должен поднимать пальцы, когда назван и летающий предмет, и нелетающий. Это помогает развивать у детей внимание, воспитывает выдержку.

Игры в камешки с детьми

Жары

Перед игрой участники по взаимному согласию или считалке устанавливают, кому за кем бросать камешки. Затем садятся в кружок у стола, у каждого свои камешки. Первый игрок берет в руки пять камешков, один подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. И пока камешек летит, нужно успеть коснуться пальцами одного из лежащих на столе камешков. Если несколько камешков лежат вместе, можно коснуться их одновременно и успеть поймать падающий камешек. Камешки, которых коснулся играющий, откладывают в сторону. Затем к игре приступает второй участник.

Верты (вариант)

Рассыпанные камешки нужно перевернуть или сдвинуть с места.

Мостик

Участники игры кладут в ряд близко друг к другу по четыре камешка. Пятый камешек бросают вверх, быстро берут со стола четыре камешка и ловят пятый.

Из рук в руки (вариант)

Нужно взять со стола как можно больше камешков и, прежде чем поймать брошенный камешек, переложить их в другую руку.

Грудка

Первый игрок берет в правую руку пять камешков. Один бросает вверх, а четыре грудкой кладет на стол и той же рукой ловит брошенный камешек. Затем снова подбрасывает вверх камешек, быстро берет лежащие на столе четыре камешка и ловит брошенный. Игра заканчивается, когда все играющие выполнят фигуру.

На подолник

Первый играющий рассыпает на столе четыре камешка, пятый подбрасывает вверх. Прежде чем поймать брошенный камешек, нужно успеть взять один камешек со стола и переложить на колени (подол платья). Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не переложат все свои камешки на колени.

Через реку (вариант)

Камешек бросают из-под левой, вытянутой вперед руки.

Мены

Четыре камешка игрок рассыпает на столе, пятый бросает вверх. Нужно быстро взять один из лежащих камешков и успеть поймать брошенный. Один из двух камешков снова бросают вверх, а второй быстро кладут на стол; вместо него нужно взять следующий и поймать брошенный. Игра заканчивается, когда играющие обменяют все камешки.

Одиночка

Участник игры берет пять камешков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. Быстро берет со стола один камешек и ловит брошенный. Игру повторяют несколько раз, пока не соберут со стола все камешки.

Двойка

Игрок держит пять камешков в руке. Один из них бросает вверх, два камешка быстро кладет на стол и ловит брошенный вверх. В руке остается три камешка. Играющий еще раз бросает один камешек вверх, а два оставшихся кладет на стол и ловит тот, который бросил. В третий раз камешек подбрасывается вверх, а со стола нужно успеть взять два камешка и поймать брошенный. В четвертый раз при подбрасывании надо успеть взять оставшиеся два камешка.

Тройки

Первый игрок держит в руке пять камешков, один подбрасывает вверх, а четыре кладет на стол, но так, чтобы три лежали вместе, а один отдельно, и ловит камешек, брошенный вверх. Еще раз подбрасывает камешек вверх. Прежде чем поймать его, нужно сначала успеть взять три камешка со стола. И снова игрок подбрасывает камешек вверх, быстро берет со стола оставшийся камешек и ловит брошенный. Затем то же самое проделывают другие игроки, соревнуясь в ловкости.

Чет и нечет

Один из играющих берет в горсть несколько камешков, бросает их вверх и, повернув руку ладонью вниз, ловит камешки. Прикрыв пойманные камешки другой рукой, спрашивает: «Чет или нечет?» Кто не угадал, платит фант. Тот, кто отдал все свои фанты, выходит из игры. В конце игры фанты разыгрываются.

Царапки

Для этой игры нужно 40 камешков. Все камешки, кроме одного, кладут на кон (место, где проходит игра). Первый игрок подбрасывает один камешек и, прежде чем поймать его, быстро берет с кона столько камешков, сколько

успеет, и ловит брошенный. Поймав его, играющий откладывает в сторону все камешки, кроме одного, снова подбрасывает один камешек и, пока он летит, опять берет с кона камешки.

Если играющий не поймал брошенный вверх камешек, игру начинает второй игрок. Кто больше поднимет камешков, тот и считается победителем.

Указания к проведению: играть можно вдвоем или небольшой группой. Лучше брать камешки величиной с лесной орех, круглой или овальной формы, с гладкой поверхностью (их удобно взять в руку, легко рассыпать на столе). Можно использовать желуди, а иногда и монетки. Эти игры увлекательны и полезны, воспитывают внимание, сосредоточенность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координацию движений. Такие игры закрепляют у детей навыки количественного счета.