

ИГРАЕМ ДОМА

Праздники дома — это семейные традиции, которые сплачивают семью, помогают в воспитании детей, способствуют их развитию. Эти праздники помогают детям и родителям наслаждаться общением с родными и близкими, дают возможность ребенку ощутить себя любимым и важным в своей семье, а также проявить и показать свои способности, а родителям — окунуться в мир детства.



При подборе игр нужно учитывать возраст детей, стараться подобрать объединяющие игры, если это соревнование, то оно должно быть веселым, а не обидным, и тут же должна быть возможность исправить поражение. Игры должны веселить, развлекать, занимать и развивать. Хорошо чередовать подвижные игры со спокойными. Предлагаю вам подборку малоподвижных игр и игр-аттракционов для детской компании.

Колечко (русская народная игра)

На длинный шнур надевают колечко, концы шнура сшивают. Все играющие встают в круг и держат шнур двумя руками сверху. В середине круга стоит водящий, он закрывает глаза и медленно поворачивается 3-4 раза, стоя на одном месте. Играющие быстро передвигают кольцо по шнуру. Затем водящий говорит: «Я иду искать» Последнее слово служит сигналом для детей. Кто-либо прячет колечко в руке. Водящий открывает глаза и старается отгадать, у кого спрятано кольцо. Тот, которого он называет, снимает руку со шнура. Если водящий отгадал, то он встает в круг, а игрок, у кого нашли кольцо идет водить.

Веревочка (русская народная игра)

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

Летит - не летит

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т.д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего - платит фант.

Иногда играют и так: все становятся в круг и при назывании летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

Мережа (русская народная игра)

Мережа – это сплетенный из ивовых прутьев конус для ловли рыб. Выбирают двух рыбаков, остальные играющие садятся в кружок, сложив

кисти рук вместе. Они изображают берег реки, а сложенные на коленях руки - мережи. Один из рыбаков ходит вдоль берега, в руках у него маленькая рыбка.

Он опускает свои руки с рыбкой в мережи и незаметно кладет ее кому-то из играющих. Второй рыбак должен угадать, у кого рыбка. Если он не угадал сразу, то ему разрешается назвать имена еще 2-3 детей. Первый рыбак садится на место, второй опускает рыбку в мережку, а тот, у кого нашли рыбку, идет угадывать.

Море волнуется

По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Все участники игры садятся на стулья, Водящий говорит: «Море волнуется». Играющие встают и бегают вокруг стульев. «Море утихло», - говорит водящий, и дети занимают свободные места. Кто-то остается без места, так как один стул занимает водящий. Тот, кто прозевал, идет водить.

Правила

- Играющим не разрешается бегать близко около стульев
- Занимать свободное место можно только после слов «Море утихло».

Змея

Дети произвольно располагаются на диванах, стульях. На полу – где угодно. Водящий (это вы) двигается по площадке и говорит следующие слова:

Я змея, змея, змея,
Я ползу, ползу, ползу
Хочешь стать моим хвостом?

Произнося последнюю фразу водящий указывает на одного из детей. Если ребенок соглашается, то должен проползти между ног водящего и взять его за пояс. Теперь змея «выросла» и состоит из двух человек. Они двигаются вместе, повторяя присказку:

Я змея, змея, змея,
Я ползу, ползу, ползу
Хочешь стать моим хвостом?

Водящий указывает на следующего ребенка. Он должен проползти уже между ног и водящего и «первого позвонка» змеи и встать сзади. Игра продолжается, змея «растет». Когда к змее присоединятся все ребята – игра окончена.

«Где мы были, не скажем, а что делали – покажем»

При помощи считалки выбирается водящий, которому предлагается выйти в другую комнату. Оставшиеся дети договариваются между собой, какое действие они будут изображать. Водящий возвращается и задает вопрос:

– Где вы были? – дети отвечают:

– Мы не скажем!

Водящий спрашивает:

– А что делали?

– Мы не скажем, мы покажем!

Дети изображают задуманное действие, водящий должен отгадать, что именно делают дети. Изображать задуманное действие могут все дети или

только некоторые из них. Затем при помощи считалки выбирается новый водящий, и **игра продолжается**. Если водящий не смог угадать, что было изображено, ему говорят правильный ответ, и он продолжает водить

Солнце и месяц

Все дети собираются на площадке, выбирают двух ведущих (взрослых), те отходят в сторону, чтобы никто не услышал, сговариваются, кто из них будет солнце, а кто месяц

Участники игры встают друг за другом, кладут руки на плечо впереди стоящего или берут его за пояс. Солнце и месяц подходят к играющим, берутся за руки и высоко их поднимают, получают ворота. Играющие поют песенку:

Шла, шла тетеря
Шла, шла рябая
Шла она лугом
Вела детей кругом:
Старшего, меньшого
Среднего, большого

С этой песенкой они проходят через ворота. Солнце и месяц останавливают последнего и тихо спрашивают: «К кому хочешь - к солнцу или месяцу?» Играющий так же тихо отвечает, к кому он пойдет, и встает или с солнцем, или с месяцем. Игра продолжается. В конце игры нужно пересчитать к кому больше перешло игроков.

Игры-аттракционы

«Кто больше соберет предметов?»

На полу рассыпаются мелкие предметы (шишки, игрушки, кубики и т.д.). Выбираются двое—трое детей, которым завязывают глаза. В руки им дают корзиночки. По условному сигналу дети собирают с пола предметы и кладут их каждый в свою корзиночку. По сигналу «кончили» им развязывают глаза, после чего считают, кто сколько собрал предметов.

Примечание. Можно проводить игру, не завязывая глаза.

«Хлопушка»

К стулу привязывается в наклонном положении длинная палка. Надувается бумажный пакет, край его завязывают веревкой и привязывают к концу палки. Пакет должен висеть на уровне плеча ребенка.

Играющего ставят на расстоянии 5 шагов от пакета и завязывают ему глаза. По сигналу ребенок делает пять шагов, останавливается и быстро сближает руки. Если пакет окажется между ладонями, то он лопнет с выстрелом. Этого и надо добиться.

«Кто раньше дойдет до середины?»

Берут две короткие круглые палки, к ним привязывают бечевку длиной 8 м, середину ее отмечают ленточкой. Играющие берут палки и отходят друг от друга настолько, насколько позволяет длина бечевки. По сигналу оба ребенка начинают вращать палку обеими руками и, наматывая на нее бечевку, продвигаются вперед. Кто скорее дойдет до середины?

«Бег в мешке»

На ноги играющим (их может быть двое—трое) надевают мешок, который завязывают у пояса. Руки у детей свободны. Играющие должны пройти или пробежать условное расстояние (2 — 3 м). Кто раньше это сделает, тот выиграет.

«Прикрепи нос»

На стенку прикрепляется нарисованное лицо. На расстоянии трех шагов от стены отмечается линия. Играющему надевают колпак и дают в руки нос, с внутренней стороны намазанный клеем. Он должен сделать три шага в сторону стены и прикрепить нос, после чего снять колпак.

Вариант игры. Прикреплять нос с завязанными глазами.

«Кто скорее завяжет бант?»

У стены комнаты на стулья посадить мягкие игрушки. Дети (2 — 4) встают на расстоянии 5 — 7 м напротив своей игрушки, получают по ленточке. По сигналу «беги» дети бегут и завязывают банты игрушке (каждый своей). Кто раньше это сделает, тот выиграет. Игра повторяется с другими детьми.

«Найди клад»

Ведущий заранее прячет «клад» в комнате (во дворе), например, конфеты, хорошо запомнив место. Кроме того, необходимо придумать записки-подсказки, которые тоже спрячутся в разных местах. Причем, в каждой записке содержится указание, как найти следующую.

«Игрушкбол»

Понадобятся мягкие игрушки. Чем больше, тем лучше. Игроки садятся на пол в разных концах комнаты, положив рядом с собой кучку игрушек. Игрушки, конечно, нужно разделить поровну. По команде игроки одновременно хватают игрушку из кучки и бросают на сторону соперника. Затем они перекидывают игрушки быстрее, стараясь избавиться от них. Победит тот, на чьей стороне не останется игрушек. Вдоволь наигравшись, нужно сложить игрушки на место. Превратите и это занятие в игру. Бросайте игрушки в коробку по очереди, соревнуясь в меткости.



Материал подготовила инструктор по ФК
Фролкина Н.П.

