ИГРАЕМ ВСЕЙ СЕМЬЕЙ

(веселые досуги)

Подготовил:
инструктор по физической культуре
Чекмарева Т.В.
СП д/с «Лучик»

ИГРАЕМ ВМЕСТЕ!

"КАРУСЕЛЬ"

Стулья ставятся в круг спинками в центр. Их должно быть на один меньше, чем участников игры. Дети встают рядом со стульями снаружи круга. После того как ведущий оповещает о начале игры, дети начинают движение по кругу. Как только ведущий хлопнет в ладоши, каждый из игроков должен сесть на ближайший стул. Оставшийся без места выбывает из игры. С началом каждого тура один стул убирают. Так продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и становится победителем. Желательно проводить игру под музыку.

"ОГОРОД"

Ведущий спрашивает детей по очереди: «Я хочу посадить овощной огород. Капуста нужна?» Ребёнок отвечает: «Нужна». Перечисляя овощи, ведущий «случайно» называет фрукт. Если кто-то из детей ошибается при ответе, он отдаёт ведущему фант. «Посадив» огород, дети продолжают игру — начинают «сажать» фруктовый сад. Ведущий говорит: «Я хочу посадить фруктово-ягодный сад. Вишня нужна?» Таким же образом можно «сажать» и зелёный лес. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

"УХО, ГОРЛО, НОС"

Игроки выстраиваются в шеренгу. Ведущий встаёт перед ними и говорит: «Каждый будет закрывать то, что я буду называть». Дети должны закрывать только те части лица, которые называет ведущий. Он по очереди называет ухо, горло, нос, брови. Но при этом ведущий своими действиями старается запутать игроков (например, говорит «глаз», а закрывает нос). Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает последний оставшийся участник.

"ШЕРЛОК ХОЛМС"

Перед началом игры среди детей выбирается «Шерлок Холмс», он отходит в сторону или отворачивается. На столе раскладываются 5–10 предметов (например, расчёска, яблоко, блокнот, игрушка и т. д.). После чего «Холмс» поворачивается, и в течение минуты он должен запомнить все предметы и их расположение на столе. Затем он выходит из комнаты, а другие игроки меняют местами или убирают некоторые вещи. Когда «Холмс» вернётся, он должен заметить все изменения. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибётся.

"ТЫ КТО?"

Все участники игры встают в круг. Один игрок становится в центр и закрывает глаза — он водящий. По указанию ведущего любой из игроков подходит к водящему, дотрагивается до его плеча и называет по имени, изменив голос. Если водящий отгадал, кто это был, подходивший игрок становится в центр круга. Если не отгадал — водящий остаётся в круге и игра продолжается.

"ФАНТЫ"

Дети дают ведущему по 2-3 своих вещи (бант, ручка, значок, шарф и т. п.) Один из игроков становится спиной к ведущему и остальным участникам. Ведущий берёт любую вещь и спрашивает: «Чей фантик держу за спиною твоей? Что сделать он должен? Скажи всем скорей!» Игрок не знает, на чей предмет указывает ведущий, его задача — назначить «штраф»: придумать задание, которое должен выполнить хозяин предмета, чтобы «выкупить» свою вещь (например, спеть, сплясать, прокукарекать, рассказать сказку и т. д.).

"ПУТАНИЦА"

Из детей выбирается водящий, который выходит из комнаты или отворачивается. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Не размыкая рук, они стараются как можно хитрее «запутаться». При этом можно проходить под руками соседей, перешагивать через них. Когда все «запутаются», хором зовут водящего: «Мама, мама, поскорее ниточку распутай!» Водящий заходит в комнату и «распутывает» участников, повторяя их действия в обратном порядке. Руки игроков при этом расцеплять нельзя.

"ХОХОТУШКИ"

Главное условие игры — не смеяться! Дети садятся в круг, один из игроков говорит: «Ха!» Следующий по кругу игрок говорит: «Ха-ха!», третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот, кто засмеётся или скажет «Ха!» неправильное число раз, — выбывает из игры. Игра продолжается, а выбывшие стараются сделать всё, чтобы рассмешить оставшихся (но при условии — нельзя касаться игроков руками). Тот, кто засмеётся последним, объявляется победителем и назначается «царевной Несмеяной» или «царевичем Несмеяном».