

## ИГРЫ С ДЕТЬМИ 6-7 ЛЕТ ДОМА С РОДИТЕЛЯМИ



Добрый день! Пока все мы находимся дома, можно найти время и поиграть вместе!

У всех родителей масса житейских забот, но постарайтесь найти время, чтобы порадовать ребенка и самим отдохнуть, снять напряжение самоизоляции. Когда вся семья дома, будут очень кстати игры-шутки, игры-загадки, игры-соревнования, игры-прятки, которые рассчитаны на участников самого разного возраста. Для этих игр не нужно большого физического напряжения, они развивают память, внимание, сообразительность, быстроту реакции и в то же время создают хорошее настроение.

Если члены семьи — люди открытые шутке, фантазии, то им совсем нетрудно сдружиться с детьми в игре, стать действительно равноправными партнерами.

Многие игры имеют несколько вариантов. Используйте их. Это позволит поддержать интерес к наиболее любимым играм. Может быть, вам удастся вместе с детьми придумать свои варианты.

Предлагаемые для досуга игры не требуют большого количества участников: можно играть вдвоем, втроем, вчетвером.

Удачи!

**Как разыгрываются фанты.** Многие игры предусматривают разыгрывание фантов: провинившийся выкупает у водящего свои вещи (фанты). Это могут быть детские игрушки, предметы одежды, украшения: бантики, заколки и т. п.

### **Фанты можно разыгрывать так.**

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, проквакать, 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 жребью, 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.

**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.

<https://ped-kopilka.ru/roditeljam/igry-doma-s-detmi-5-7-let.html>