

## Консультация для родителей

### Веселые игры для детей и взрослых: давайте поиграем вместе.

#### Детские игры дома: старинные русские игры

##### Игра «Дергачи»

Выбирается «водырь» (сейчас мы называем его «водящий»), а дети даже сейчас часто говорят по-старинке с ударением на первом слоге - «вОда»). Водырю завязываются глаза.

Остальные участники игры – игроки. В этой игре они называются «дергальщики».

**Правило игры:** игрокам запрещается сходить со своего места. При нарушении этого правила игрок становится «водырем».

**Ход игры:** Водырь стоит в центре комнаты с завязанными глазами. Игроки заходят в комнату и садятся около стен. Водырь начинает ходить по комнате.

Игроки привлекают внимание водыря, «дёргают» его. Например, говорят «Дёрг-дёрг» или шуршат ногами по полу или шуршат своей одеждой по очереди. Вот кто-то дернул водыря за подол. И тут же с другой стороны зашептали: «Дёрг-дерг», а после этого новый звук – кто-то хлопает по коленям. Водырю нужно угадать, кто его дернул (то есть сказал или хлопнул или издал какой-то звук). Если он угадал, то он передает свою роль дергальщику. Тогда дергальщик, которого разгадали, становится водырем в новой игре.

Задача игроков – путать водыря, чтобы он не мог догадаться, кто это. Поэтому они могут говорить не своим голосом – писклявым или наоборот басом и т.д.

##### Игра «Жмурки у стены»

Очень веселая и забавная игра. Такая веселая игра очень хороша в Новый год! Ведь она проводится со свечой и в темноте. И несет незабываемые впечатления, смех и радость. Кроме того, детям так нравится игра с тенями и придумывание своих вариантов о том, как можно «провести» ведущего игры. Кем только они не наряжаются! А как смеются, когда их перепутали с ... их мамой или папой!!!

Вот как играют в эту старинную игру. В «жмурках у стены» ведущему не завязывают глаза, наоборот, ему потребуется очень внимательно смотреть « в оба глаза».

Вам понадобится светлая стена (это может быть стена в коридоре или в комнате). Если у Вас стены темные, то можно повесить простыню. На расстоянии от стены ставится столик или стул с горящей свечой. Между свечой и стеной ставится стул для водящего.

Игроки будут проходить мимо свечи за спиной водящего так, чтобы их тень появилась на стене. Игроки по очереди медленно идут вдоль стены, а водящий должен угадать по тени, кто это прошел.

Все игроки стараются запутать водящего. Они могут закутаться в плащ, надеть чужую шляпу, идти присев к полу или наоборот идти на цыпочках, вытянуть шею или втянуть ее, сгорбиться, хромать, согнуться в три погибели, перепутать-переплести руки или ноги, идти парой и т.д. Задача игрока – придумать, как запутать водящего и как пройти так, чтобы тебя не узнали.

Водящему запрещено поворачивать голову назад и при угадывании смотреть на человека, а не на тень. Если водящий ошибся, то платит фант (выполняет задание – рассказывает шутку, поет куплет песни, поздравляет всех и т.д.). Водящего сменяют, когда он угадал кого-то из игроков или когда все прошли.

Для игры советую подготовить необходимые простые предметы, в которые можно наряжаться – старую простыню, в которую можно закутаться, берет или шляпу, маску, шарф, картонную коробку, элементы костюма типа ушей зайца и т.д. А можно сделать проще - придумывать свой «костюм» для игры всем вместе и разрешить при этом пользоваться всем содержимым шкафа.

### **Игра «Чет-нечет»**

Отличная игра для того, чтобы поделить гостинцы или маленькие сюрпризы для гостей.

Подготовьте заранее небольшие сюрпризы – конфеты, наклейки, маленькие календарики или картинки, значки или открытки, игрушки, карандашики, печенье, вафли и т.д. Можно попросить всех гостей захватить с собой немного сюрпризов и воспользоваться ими для общей игры.

Итак, собрав все принесенные и собранные Вами сюрпризы, начинаем их делить на кучки. Кучки будут разные — в каких-то кучках четное количество гостинцев, а в каких-то нечетное. Кучки накрывают сверху непрозрачными платками. Это старинный вариант. А сейчас мы просто можем положить гостинцы в непрозрачные пакетики – и тогда платки не нужны.

Начинаем разыгрывать гостинцы. Первый игрок показывает рукой на одну из кучек и спрашивает: «Чет или нечет?». Второй игрок отвечает или «чет» или «нечет». Подсчитываем подарки в этой кучке. Если второй игрок угадал, то он забирает себе кучку гостинцев и задает вопрос третьему игроку (по цепочке): «Чет или нечет?». Третий отвечает и т.д. В этой игре малыши не

только получают подарки-сюрпризы, но и с удовольствием научатся считать гостинцы.

Можно ввести усложнение этой игры для взрослых или более старших детей. Если игрок угадал, то он забирает гостинцы себе. А вот если он не угадал, то он должен поделиться своими гостинцами и отдать их задавшему вопрос в таком же количестве. Например, первый игрок задал вопрос: «Чет или нечет», а второй игрок ответил «Чет» и не угадал, потому что в кучке было три гостинца. Значит, он должен отдать три гостинца первому игроку. Далее уже он сам выбирает кучку и задает вопрос третьему игроку и так дальше по кругу.

Раньше для игры использовались маленькие сумочки-лакомники, куда можно было спрятать заработанные в игре подарки и поделиться ими со всеми.

### **Игра «Охлопок»**

Очень простая игра. Все становятся в кружок и бросают вверх кусок ваты (необходимо его распушить, рулончик ваты бросать бесполезно — не полетит 😊). Задача в том, чтобы не дать вате упасть. Тот игрок, возле кого охлопок упадет, платит фант (поет песню, кукарекает, читает стихотворение и т.д.). Поэтому все стараются побыстрее отдуть охлопок от себя к соседу. Охлопок летает то выше, то ниже, поэтому игроки то приседают, то встают на цыпочки, то наклоняются. Обычно получается очень смешная картинка.

Если играющих мало, то игра проводится за столом. Подбрасывают охлопок, а руки держат под столом. Рядом с кем охлопок «приземлился», тот и платит штраф – фант.

### **Игра «Крылышко»**

Выбирается водящий. Остальные участники игры – игроки.

Игроки сидят за столом и под столом по кругу передают друг другу какой-нибудь предмет, привязанный к нитке. При этом приговаривают:

*Ах, крылышко, торопись,*

*Не запнись и не сорвись,*

*Не гляди из-под стола,*

*А то будет беда.*

Передавать предмет на нитке надо так, чтобы водящий не догадался, у кого сейчас «крылышко». Поэтому игроки, даже не имея крылышка, делают вид, что его передают, перемигиваются друг с другом и всячески пытаются запутать водящего.

На последнее слово в тексте (это слово «беда») «крылышко» останавливается у одного из игроков. Задача водящего угадать, у кого находится крылышко, где оно остановилось.

Если он отгадал, то этот игрок с крылышком в руках в следующей игре становится водящим. Если же нет, то водящий платит фант. Выкуп фанта – песня, пляска, загадка, поздравление или фокус.

Важно при передаче предмета на нитке нитку не порвать. Кто порвал ниточку тоже платит фант.

### **Игра «Птицы летают»**

Все игроки сидят в кругу за столом. Одна рука находится на столе. Ведущий игру начинает рассказ:

«Я много путешествовал по разным странам. И пришел к такому замечательному выводу: все живые существа, покрытые перьями, летают. Все птицы летают». На последних словах ведущий поднимает указательный палец руки вверх и все повторяют за ним. Сообщается правило игры: если это птица, и она летает, то надо поднять указательный палец вверх. Далее ведущий продолжает: «И утки летают (водящий и игроки на каждую правильную фразу поднимают палец вверх), и гуси летают, и синицы летают. И львы летают» Многие игроки автоматически поднимут пальцы вверх. И ошибутся.

Игру надо проводить в быстром темпе, чередуя птиц, зверей, рыб, насекомых (они тоже летают, но ведь они не птицы, и потому не надо поднимать палец), летающие предметы – осенние листья, стрела (поднимать палец не нужно, ведь это не птица)

Все, кто ошибся, в конце игры платят фанты – выполняют простые задания.

### **Игра «Тяни-пускай»**

Очень простая и очень веселая игра на внимание, в которой даже взрослые часто ошибаются и смеются от этого. Она очень забавная и красивая. Вам понадобятся широкие атласные ленты длиной примерно метр. Сколько в игре игроков – столько Вам нужно лент.

Ведущий игры становится в центр комнаты, а вокруг него на стульях сидят игроки. Стулья поставлены в кружок. Водящий в центре круга держит все ленточки. Он подает второй конец ленты каждому игроку. Ленты лучами солнышка идут от него к игрокам.

Ведущий в быстром темпе говорит то «Тяни», то «Пускай». А в чем же «изюминка» этой веселой игры? А в том, что на слово «тяни» надо ленту отпустить. А вот на слово «пускай» надо ленту, наоборот натянуть! Ошибок будет много!

В этой игре за ошибки можно собирать фанты. А можно наоборот – играть на победителя, который получит маленький приз за то, что не ошибся.

### **Игра «Квартиры менять»**

Все сидят на стульях. Водящий кричит: «Квартиры менять! Квартиры менять!». На эти слова все вскакивают со стульев и ищут себе новое место. А поскольку водящий уже занял одно место, то кому-то места может не хватить. Вот все и спешат, бегут, торопятся. Кто не успел занять место – платит фант. Как только фант выплачен, сразу же (пока все еще не успели собраться с мыслями) звучит новая команда «Квартиры менять! Квартиры менять!» Игра проводится в быстром темпе.

### **Игра «Тарелка»**

Игроки стоят или сидят в кругу. Каждый игрок называет себя именем какого-то животного. Например, «Я заяц». «А я лиса» и т.д. Когда все запомнили новые имена друг друга, начинается игра.

Возьмите деревянную (старинный вариант) или пластмассовую тарелку или миску (современный вариант) и сильно крутаните ее, чтобы она завертелась. Вместо тарелки можно использовать и многие другие современные предметы, например, рулончик канцелярского скотча. Главное чтобы предмет можно было закрутить

Как закрутили тарелку, сразу же выкрикивайте имя одного из игроков. Например: «Заяц, лови!». Заяц надо успеть перехватить крутящуюся тарелку, пока она не упала. Теперь заяц закручивает тарелку и зовет другого игрока: «Медведь, лови!» и т.д.

В этой игре развивается быстрота реакции, всем игрокам нужно быть очень проворными, внимательными и хваткими.

Тот, кто не успел схватить тарелку, платит фант.

### **Игра «Корчага»**

Водящий в игре – это корчага. Его накрывают сверху платком и сажают в центре комнаты.

Выбирается старший игрок, который втайне от корчаги всем остальным игрокам дает названия. Например, названия цветов: «Ты будешь ромашкой. А ты – розой. А ты – незабудкой».

Игроки встают вокруг корчаги. Старший игрок их зовет, называя именем цветка. Например: «Ромашка, иди сюда». Ромашка подходит к Корчаге и слегка касается спины рукой, быстро возвращается на свое место и хлопает в ладоши.

Старший игрок снимает платок с корчаги и спрашивает: «Кто держал?» Если водящий угадает, кто его коснулся, то угаданный игрок становится корчагой в следующей игре. Если же он не угадал, то придется ему еще побыть в роли корчаг

**Интересны ли Вам старинные игры?**

**Какие игры больше всего понравились?**

**В какие играете Вы с детьми?**