

Игры с детьми, не требующие специальной подготовки

Что делать?

Выбираете любой предмет и по очереди начинаете придумывать, что этим предметом можно делать. Тот, кто не сможет придумать, проиграл.

Верите ли вы, что...

Ведущий говорит: «Верите ли вы, что я...» дальше рассказывает о каком-то своем поступке или любом событии. Задача игроков угадать – говорит он правду или врет. Кто угадал – тому очко. Не угадал – очко ведущему. Ведущими становятся все по очереди.

Правда или действие

Ведущий задает вопрос одному из игроков: «Что ты выбираешь – правду или действие?» Если игрок выбрал «правду», он должен ответить на вопрос ведущего честно. Если действие, то должен выполнить задание ведущего.

Это игра на доверие. И совет родителям – не увлекаться расспросами.

Никогда не...

Ведущий говорит: «Я никогда не...» дальше рассказывает, чего он никогда не делал, например, не пробовал ананас. Все остальные игроки – кто пробовал ананас, загибают 1 палец, кто не пробовал тоже – не загибают пальца. Если никто не пробовал, то палец загибает ведущий. Выбывают те, кто загнет все 10 пальцев. Кто останется – побеждает.

Найти подсказку

Взрослые прячут какой-то подарок для детей в надежном месте. И рисуют подсказки, по которым можно добраться до этого подарка. Дети получают первую подсказку – например, это бумажка, на которой нарисовано местоположение второй подсказки. И так далее. Пройдя весь квест, дети найдут свое сокровище. Лучше всего подходят сладости.

Ассоциации

Игроки разбиваются по парам. Выбирают тему игры. Например, Новый год. Каждый пишет на бумажке какое-то слово, имеющее отношение к Новому году. Бумажки сворачиваются и опускаются в шляпу. Первый тур игры: Пары выходят по очереди. Один в паре вытягивает бумажку и пытается объяснить написанное слово своему напарнику. Любыми словами, кроме однокоренных. Нужно, чтобы напарник угадал за 20 секунд. Когда бумажки закончатся, пары подсчитывают очки. Бумажки – обратно в шляпу. Второй тур: все то же самое, только объяснять слова нужно жестами и мимикой, молча. Тоже 20 секунд. Третий тур – те же слова нужно объяснить, произнося всего одно слово.

Твистер

Для того чтобы размяться и посмеяться, необязательно покупать игру Твистер с нарисованным полем и рулеткой. Все можно организовать самостоятельно. Кусочки цветной бумаги расклейте на полу (скотчем). Разложите две стопки бумажек – в одной название «конечностей» (правая нога, левая нога, левая рука, правая рука), в другой стопке задания (на красное, на желтое, на синее и т.д.) Игроки должны вытаскивать бумажки и выполнять задания!

Театральные вечера

- Можно устроить дуэль – дети ставят спектакль для взрослых, а взрослые – для детей.
- Можно научить детей показывать теневые фигуры руками и разыграть теневое представление. Помните, что рука должна находиться между направленной лампой и белой стеной (или занавеской).
- Можно устроить театр-угадайку. Дети разыгрывают какую-нибудь сказку без слов, а взрослые угадывают, что это за сказка.
- Можно написать на бумажках разные жанры – комедия, трагедия, детектив, ужастик, мелодрама и т.д. Родители загадывают сказку, а дети вытаскивают одну из бумажек – в каком жанре эту сказку нужно разыграть? Детектив из «Колобка» получится очень смешным!
- Поставьте ширму, и можно разыграть кукольный театр.

Строим шалаш

Домики в детстве строили, наверное, все. Да, вы можете построить с ребенком дом из табуреток, одеял, подушек и коробок. В такой избушке можно почитать книгу, придумать какие-то истории, перекусить или просто поговорить.

Придумайте конец истории

Развивайте у ребенка когнитивные навыки. Прочитайте часть истории и попросите ребенка подумать, что могло произойти дальше. Обсудите варианты, а затем дочитайте рассказ до конца. Возможно, вам даже удастся угадать какие-то моменты.

Определить на ощупь

Возьмите коробку или корзину, и сложите туда несколько предметов: стаканчик, игрушку, конфету, зубную щетку и тому подобное. Наденьте на глаза ребенку повязку и давайте ему в руки по одному предмету, чтобы он угадал его с помощью тактильных ощущений.

Молчанка

Молчанка (или молчанки) — хорошая игра для развития терпения и усидчивости. Как нетрудно догадаться, название игры произошло от слова «молчать». Несмотря на простые правила, победить в ней (а точнее, не проиграть) довольно сложно. Особенно много удовольствия доставлял в прежние времена вариант молчанки на тихом часе в пионерском лагере.

Правила игры в Молчанку

В классическом варианте молчанки игроки рассаживаются в кружок так, чтобы видеть друг друга. Но, конечно же, играть можно не только сидя, но и занимаясь своими делами, играя в игрушки. Начинается игра с «аппетитного» стишка:

Ехали цыгане (баяре), кошку потеряли.

Кошка сдохла, хвост облез.

Кто слово промолвит, тот ее и съест!

А кто улыбнется — кошкиной крови напьется

Или попроще:

Кошка сдохла, хвост облез.

Кто промолвит, тот и съест!

Есть ещё более политкорректный «народный» вариант:

Первенчики, червенчики

Летали голубенчики

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок — молчок!

После того, как произнесено последнее слово стиха, все игроки замолкают.

Проигравшим считается тот, кто, забывшись, заговорит, засмеётся или даже просто улыбнётся. Он должен будет исполнять желание товарищей. А тот, кто продержался дольше всех — молодец, он считается победителем.

Вдобавок, особенно вредные игроки пытаются рассмешить своих товарищей. Для этого все средства хороши: они корчат рожицы, изображают всякие смешные позы, передразнивают серьёзные лица друзей. Нельзя лишь щекотаться, щипаться, да вообще прикасаться!

Напоследок — ещё несколько вариантов стихов для молчанок. В скобках — различные варианты слов:

Чок, чок, чок,

Зубы на крючок,

Кто слово скажет,

(Кто заговорит) -

Тому в лоб щелчок!

Шел Молчан

По крутым горам.

Кто не молчал -

Того за уши драл!

Кони-кони, мои кони, мы сидели на балконе,

Чай пили, чашки мыли, по-турецки говорили:

«Чаб-чаляби, чаб-чаляби!»

Прилетели журавли, и сказали всем: «Замри!»

А кто первый отомрет — тот получит шишку в лоб!

Не смеяться, не болтать, а солдатиком стоять!

*Кони-огони сидели на балконе,
Чай пили, чашки били,
По-туречки говорили:
«Чоби, ачоби, челяби и чоби».
Начинается игра!
Мы набрали в рот воды и сказали всем:
— Замри!
Шел Молчан
По всем городам:
Кто стукнет-брякнет -
За волосы драть,
До слез добивать.
Последнее слово — тпру-у!
У гражданки Соколовой
Бегемот сидит в столовой,
Чешет вилкою живот,
Скатерть новую жуёт.
Он кричит: «Ри-ри-ри-ри!»
Кто играет, тот — замри!
Тише, мыши, кот на крыше:
Кошку за уши ведет,
Кошка драна, хвост облез...
Кто промолвит, тот и съест!*

Крокодил

Игра **Крокодил** отлично помогает весело провести время большой группе ребят, развивает воображение, догадливость и артистизм. К сожалению, уже никто не знает, почему игра так называется, но скорее всего, кто-то долго не мог изобразить крокодила :-)

Правила игры «Крокодил»

Вначале нужно разбиться на две равных команды. После этого игроки одной команды задумывают слово (которое тоже иногда называют «**Крокодил**») и выбирают «жертву» — игрока из команды соперников, которому по секрету и сообщают это слово. После этого «жертву» отпускают на свободу, к своей команде, где он пытается объяснить слово. При этом ему **разрешается:**

использовать жесты и мимику, пляски, прыжки и ужимки;

принимать любые позы;

показывать слово целиком или по частям;

кивать или мотать головой: «да» и «нет»

НО запрещается

писать и рисовать;

произносить слоги и буквы (даже без звука, одними губами);

показывать буквы или передавать буквы языком глухонемых

Тем временем его команда старается понять задуманное и высказывает предположения. Игра идёт до тех пор, пока команда не угадает загаданное или

не «выбросит белый флаг». Можно, кстати, договориться об ограничениях по времени на угадывание. После этого команды меняются местами. В следующий раз выбирается другой игрок-«жертва».

В зависимости от возраста, образования, артистического и интеллектуального уровня игроков слова могут быть простыми, очень простыми, сложными или вообще абстрактными. По взаимной договорённости команды могут загадывать как одиночные слова, так и словосочетания, имена собственные, фразы и даже поговорки.

Морской бой

Невероятно популярная игра на бумаге. Цель игры — потопить корабли противника раньше, чем он успеет потопить ваши.

Правила игры «Морской бой»

Играют двое игроков. Каждому из них нужен листок (желательно в клетку), карандаш или ручка. Игра начинается с подготовки поля. На листке рисуются два квадрата 10×10 клеток. На одном из них будут расставляться свои корабли, в другом будет «вестись огонь» по кораблям противника. Стороны квадратов подписываются буквами по горизонтали и цифрами по вертикали. Заранее надо договориться, какие буквы будут написаны (основные споры возникают, использовать или нет букву «Ё»). Кстати, в некоторых школах вместо скучного алфавита пишут слово «РЕСПУБЛИКА» — оно как раз содержит 10 неповторяющихся букв. Это особенно полезно для тех, кто так и не осилил алфавит.

Расстановка кораблей

Далее, начинается расстановка флотов. Классические правила **морского боя** говорят, что должно быть 4 корабля по одной клеточке («однопалубных» или «однотрубных»), 3 корабля по 2 клеточки, 2 — по 3 клеточки и один — четырёхпалубный. Все корабли должны быть прямыми, не допускается изогнутых и «диагональных». Корабли располагаются на игровом поле таким образом, чтобы между ними всегда был зазор в одну клеточку, то есть они не должны касаться друг друга ни бортами, ни углами. При этом корабли могут касаться краёв поля и занимать углы.

Игра

Когда корабли расставлены, игроки по очереди производят «выстрелы», называя квадраты по их «координатам»: «А1», «В6» и т.д.. Если клетка занята кораблём или его частью, противник должен ответить «ранен» или «убит» («потоплен»). Эта клетка зачёркивается крестиком и можно сделать ещё один выстрел. Если в названной клетке корабля нет, в клетке ставится точка и ход переходит к сопернику.

Игра ведётся до полной победы одного из игроков, то есть, пока не будут потоплены все корабли. По окончании игры проигравший может попросить у победителя посмотреть на его расстановку кораблей.

Мастерство

Если вы считаете, что **морской бой** — игра, построенная исключительно на удаче и везении, то вы ошибаетесь. На самом деле в ней есть и стратегия и тактика,

о которой мы поговорим в заключении. Итак — о хитростях а также различных честных и не очень честных приёмах игры в **морской бой**:

- Прежде всего (и это — самое главное!), необходимо держать свой листок с кораблями так, чтобы противник **не смог подсмотреть** ваше расположение;
- Обязательно ведите учёт своих и чужих ходов, отмечая их **точками**. Так будут исключены выстрелы по одним и тем же клеткам;
- Потопив вражеский корабль, также окружите его точками, чтобы не стрелять по местам, где кораблей заведомо нет;
- Не стоит ставить корабли в углы поля: обычно по ним стреляют в первую очередь новички. Однако, про исключения пойдёт речь ниже;
- Необходимо выработать стратегию для расстановки. Хороший результат даёт неравномерное распределение кораблей: собрать все «большие» корабли в одну или две плотных группировки, а оставшиеся «однопалубники» запрятать отдельно в потайных местах игрового поля. В этом случае противник быстро вычислит и разгромит группировку больших кораблей, а потом будет долго разыскивать оставшиеся маленькие;
- Убив большой корабль, противник окружает его точками. Значит, найдя «**четырёхпалубник**», противник сразу же открывает $(4+1+1)*3 = 18$ клеточек (то есть 18% или почти 1/5 часть поля). «**Трёхпалубник**» даёт 15 клеточек (15%), «**двухпалубник**» — 12%, и «**однопалубник**» — 9%. Если же поставить «четырёхпалубник» к стенке, то он позволит открыть только 12 клеточек (10 для трёхпалубника, 8, для двухпалубника). Если же поставить «четырёхпалубник» вообще в угол, он позволит открыть только 10 клеток (8, 6 и 4 соответственно). Конечно, если противник поймёт, что все корабли находятся с краю, он их быстро потопит. Поэтому, лучше использовать этот совет в сочетании с предыдущим.
- Тактика стрельбы тоже может быть различной. Однако, истребление кораблей противника лучше всего начинать с поиска «**четырёхпалубника**». Для этого можно стрелять по диагоналям, или нарисовать ромб, или стрелять через 3 клеточки на четвёртую. Как только четырёхпалубный корабль найден, ищем трёхпалубные, потом двух... Конечно, в процессе поиска будет попадаться «всякая мелочь» и вносить коррективы в планы.
- А вот и нечестный способ: расставить все корабли, кроме последнего однопалубника (он будет выполнять роль подводной лодки «Неуловимая»). А он будет поставлен (и убит) только в последней оставшейся клеточке. Бороться с этим достаточно легко: пусть игроки расставляют корабли одним цветом, а ведут стрельбу — другим. Можно, например, игрокам иметь ручки или карандаши разных цветов и после расстановки кораблей просто меняться ручками.

Холодно-горячо

Эта игра, называемая ещё иногда «**горячо-холодно**», может быть использована для развлечения на детском празднике или для того, чтобы подарить ребёнку подарок или сделать (сладкий) сюрприз. Суть игры в том, что водящий должен найти предмет по подсказкам остальных детей. Для того, чтобы сделать игру более азартной, можно ввести ограничение на время поиска.

Правила игры «Холодно-горячо»

Вначале предмет (или подарок) прячется так, чтобы **водящий** (именинник) не видел. Если это просто игра, то водящего просят выйти ненадолго из комнаты или отвернуться.

Далее, водящий начинает ходить по комнате, а все остальные игроки дружно подсказывают ему, насколько он приблизился к предмету своих поисков, но делают это не напрямую, а с помощью иносказательных фраз:

- *Очень холодно!* (*Совсем замерз! Зима! Мороз-мороз!*) — означает, что поиск ведётся не в том направлении и водящий находится очень далеко от предмета;
- *Холодно* — до предмета ещё далеко;
- *Опять холодно* (*опять мороз, опять замёрз, снова зима*) — водящий, вначале шёл правильно, но опять сбился с пути;
- *Теплее!* — водящий наконец-то повернул в нужную сторону;
- *Ещё теплее!* — направление верное и водящий движется в нужную сторону;
- *Горячее!* — водящий приблизился к предмету;
- *Жарко!* — до предмета совсем близко;
- *Очень жарко!* (*Жара! Совсем пожар! Горишь!*) — предмет где-то совсем рядом, нужно только протянуть руку.

В эту игру можно играть и без слов, например, когда все дети хлопают в ладоши, и чем ближе к предмету водящий, тем хлопки становятся чаще. Или можно организовать другой, музыкальный, вариант игры с участием взрослого. В этом случае дальность от спрятанного предмета показывается с помощью громкости музыки, которую он регулирует.

Заниматься поиском может не один водящий, а команда, только двигаться они должны вместе, иначе подсказывающие игроки не смогут нормально сигнализировать.

Спички

Эта настольная игра очень простая, но вместе с тем весьма увлекательная и азартная. Многие нынешние взрослые могут вспомнить, как играли в неё дома и во дворах.

Для игры необходимо иметь 11 спичек. Одна из них каким-то образом помечается (например, на ней делается отметка карандашом или просто берётся горелая спичка).

Правила игры в спички

Играют по очереди, об очерёдности договариваются заранее.

Вначале игрок берёт все спички в горсть из двух ладоней (на манер игральных костей) и бросает их на стол. Бросать надо таким образом, чтобы кучку спичек можно было обвести растопыренными указательным и большим пальцем. В случае, если обвести не получается, спички перебрасываются.

После этого игрок начинает вытаскивать по очереди спички из кучки. Вытаскивать надо очень аккуратно, чтобы ни одна спичка, кроме вытаскиваемой, не пошевелилась. Каждая успешно вытащенная обычная спичка приносит игроку 10 очков, а отмеченная — 100. Как только игрок пошевелил какую-то другую спичку, кроме вытаскиваемой, ход переходит к соперникам, и так по очереди. Побеждает

тот, кто наберёт наибольшее количество очков. Можно устраивать несколько конов и определять победителя по максимальной набранной сумме очков.

Хитрости

- Хороший бросок — залог успешной игры. Бросать спички на стол надо достаточно сильно, чтобы кучка получилась неплотной. Но при этом спички не должны сильно раскатиться слишком далеко, чтобы кучку можно было обвести пальцами.
- Нужно продумать стратегию для «освобождения» отмеченной спички и стараться вытащить её как можно раньше, не «спалившись» на остальных.
- Иногда снять спичку, лежащую головкой на столе и корпусом на кучке, можно аккуратно надавив и прокатив головку на себя подушечкой пальца, как показано на фото. Потренируйтесь заранее! Естественно, что с горелой спичкой такой фокус не пройдёт.
- Спичку, лежащую целиком на кучке, можно снять, поддев за середину уже вытащенной спичкой и резким движением сбросив вверх и в сторону.
- Внимательно следите за ходами игроков, не пропустите момент, когда они сделают свою ошибку!

Данные с сайта:

www.family.24tv.ua/ru

www.bosichkom.com

www.kp.ru