школа родительства
большая
медведица
bmshkola.ru

Мини-книга

50 игр из прошлого, которые помогут развитию ребенка в настоящем и будущем

с комментариями
детского нейропсихолога
Наталии Романовой-Африкантовой

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Когда мы хотим, чтобы наши дети были успешнее в своей учебной деятельности, нам кажется, что для этого нужно дать им больше книг, записать их на дополнительные курсы, нанять репетиторов и так далее.

Детский нейропсихолог **Наталия Романова-Африкантова**, автор онлайн-циклов **«Хочу. Могу. Делаю. Просто о детской мотивации»**, **«Дети в телефоне»** и **«Если в школе трудно»**, предлагает до того, как увеличивать учебную нагрузку ребенка, научить его простым, но важным вещам, которые по своей сути и являются фундаментом успешности ребенка.

В нашей мини-книге предлагаем вам вспомнить 50 игр из прошлого, которые помогут ребенку в настоящем и будущем быть внимательнее, организованнее и энергичнее - а значит и более способным усваивать информацию разного уровня сложности.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Что входит в мини-книгу

50 игр, в которые играли дети XX века, с подробным описанием и правилами:

✅ Большинство этих игр не требуют инвентаря и длительной подготовки. Вам потребуется лишь нескольких минут на разъяснение правил.

✅ Для отдельных игр понадобится простой инвентарь - мяч, палки или ветки, камни, бумага и ручка.

✅ Большинство игр рекомендованы детям, начиная с дошкольного возраста и старше.

5 глав с комментариями детского нейропсихолога Наталии Романовой-Африкантовой:

✅ Занятия и игры на тренировку внимания, контроля и организованности

✅ Занятия и игры на подзарядку «внутренней батарейки»

✅ Занятия и игры на тренировку вестибулярной системы

✅ Занятия и игры для тренировки проприоцептивной системы

✅ Занятия и игры для тренировки зрительного и зрительно-пространственного восприятия

Мини-книга поможет вам:

Занять ребенка с минимумом сил и материалов.

В игровой форме «прокачать» навыки для успешного обучения ребенка в школе.

Развить у ребенка произвольное внимание и умение планировать.

Научить ребенка подзаряжать свою «внутреннюю батарейку»

Понять, что нужно делать для стимуляции и развития:

- вестибулярной системы;
- проприоцептивной системы;
- зрительного и зрительно-пространственного восприятия.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Коротко об эксперте

Наталия Романова-Африкантова

- Детский нейропсихолог
- Автор программ подготовки к школе и развития метапредметных навыков
- Проконсультировала более 1000 детей
- Автор научных публикаций и участник научных конференций
- Автор и эксперт на Телеканале 78, радио «Медиаметрикс», порталах mel.fm, «Вести образования», «Домашний очаг», Littleone.ru, «Врачи детям» и т.д.
- Спикер Московского международного салона образования (ММСО), EDCRUNCH, Московского международного форума «Город Образования», Всероссийской выездной школы педагогов и директоров, Педагогического фестиваля «Генерация», Всероссийской конференции «Дошкольное образование»
- Мама двоих детей

Образование

- Магистр программы «Когнитивные исследования» (с отличием) – СПбГУ, лаборатория когнитивных исследований Т.В. Черниговской
- Аспирантура – СпбГУ, психологический факультет, научная группа В.М.Аллахвердова

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Глава первая

Зачем нужны занятия и игры на тренировку внимания, контроля и организованности

Большинству современных детей сложно организовать свою деятельность, направить свое внимание, делать то, что нужно, и не делать при этом то, что хочется.

Это дефицит произвольного внимания и дефицит мотивации.

Что делать, чтобы помочь ребенку развить навык произвольного внимания и планирования

1. Попробуйте **завести дома доску** (магнитную / меловую / пробковую). Разделите ее на три части: «Сделать» – «В работе» – «Сделано». Пусть ребенок сам напишет те задания, которые у него есть и переносит их на листочке из одной части в другую по мере выполнения.
2. Предложите ребенку готовить себе завтрак / обед/ ужин по рецептам. Или отправьте на кулинарные курсы. **Готовка по рецептам** учит планировать и действовать по порядку. Ребенку нужно будет составлять план действий, а в процессе еще и контролировать свои действия, чтобы получить результат.
3. Много играйте в **простые устные игры**, которые требуют сосредоточения и контроля. Например, в **«Да и Нет не говорите, черный-белый не берите»**. Вы задаете ребенку какие-то вопросы, задача ребенка – не произнести ни одно из этих слов. А вы строите свой вопрос так, что у ребенка возникает желание выкрикнуть запрещенное слово. **«Съедобное-несъедобное»**, «Имена мальчиков – ловим, имена девочек – не ловим», «Живые предметы – ловим, неживые, предметы неживой природы – не ловим», «Названия городов – ловим, названия стран – не ловим». Любая из этих игр направлена на умение затормозить, отследить нужное, проконтролировать себя.
4. Игры **«Роботы»**, **«Море волнуется – раз»** также хорошо помогают научиться притормозить, остановиться, удержаться.
5. Еще одна простая игра на тренировку концентрации внимания - **«Хождение по клеточкам»**. Когда вы с ребенком идете по плиточной мостовой и даете задание не наступать разделительные полосы.
6. Можно использовать любые **настольные игры**, в которых что-то неожиданно появляется на игровом поле и нужно первым среагировать.
7. Отпускать ребенка **в магазин со списком необходимых продуктов**.
8. Тренировать «волшебную кнопку» запуска внимания.
   Подробнее тут.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Глава вторая

Зачем нужны занятия и игры на подзарядку «внутренней батарейки»

Помните, пожалуйста: нельзя ехать на автомобиле, если в нем нет бензина.

Нельзя ничего требовать от себя, если у вас нет ресурса. Нельзя ничего требовать от ребенка, если у него нет ресурса.

Это то, что мы должны сами обязательно учитывать, и то, чему мы должны научить своих детей.

Мы должны их научить ощущать, насколько они находятся в ресурсе и насколько можно и нужно от себя сейчас требовать.

В противном случае мы будем от них требовать, а результата не будет, и, соответственно, не будет положительного подкрепления.

А без положительного подкрепления не будет никакого дальнейшего развития мотивации. Любая мотивация начинается с «хочу». А любое «хочу» начинается с ресурса.

Подробнее о том, как устроена
«внутренняя батарейка» ребенка

Что делать, чтобы ребенок умел подзаряжать свою «внутреннюю батарейку»

1. **Обучить ребенка самомассажу**. Здесь речь не про медицинский массаж, не про глубокую проработку каких-то мышц, а про «раскачку» кровеносной системы: можно мять пальцы или ступни, ладони массировать или ходить по всем коврикам с неровными поверхностями. Летом - бегать босиком по песку и траве, лазать по деревьям.
2. **Закаливаться**. С помощью закаливания мы учим кровеносные сосуды вовремя сокращаться и вовремя расширяться. И здесь речь ни в коем случае не о том, чтобы бросаться в прорубь, а о том, чтобы не приучать ребенка и принимать контрактный душик – чуть холоднее, чуть теплее.
3. **Играть в любые подвижные игры**. Мы должны понимать, что значимо на работу нашего внутреннего аккумулятора можно повлиять при помощи физического развития. Подвижные игры влияют на объем мышечной массы. Именно мышечные клетки содержат главные энергетические запасы. Движение и физическая активность влияют на объем легких и, соответственно, на количество кислорода, которое мы за один вдох получаем. Это влияет на сердечную мышцу, которая, обеспечивает ту самую кровеносную систему.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Глава третья

Зачем нужны занятия и игры на тренировку вестибулярной системы

Вестибулярная система влияет на возможность автоматически поддерживать рабочую позу и баланс, сказывается на общем мышечном тонусе, работоспособности, мышцах, отвечающих за движение глаз (с этим связано чтение и письмо), устойчивости внимания, развитии пространственных представлений (решение задач и составление схем), эмоциональной и стрессоустойчивости.

Что делать для стимуляции развития вестибулярной системы

1. **Кувыркаться.**
2. **Прыгать.**
3. **Скакать.**
4. **Висеть вниз головой.**
5. **Резко менять направление и скорость движения.**
6. Любая деятельность, при которой происходит смена положения головы относительно линии горизонта. Поэтому и для старшего дошкольника, и для школьника хороши **игры вроде «Тише едешь – дальше будешь»**.

Глава четвертая

Зачем нужны занятия и игры для тренировки проприоцептивной системы

Дефицит проприоцептивной системы может приводить к нарушениям общей координации движений и динамического баланса, к трудностям пользования инструментами (ножницы/ручки/карандаши - все то, что необходимо для школы).

Тот же дефицит влияет на точность, направленность, силу движений, в том числе и при письме; результативность контроля движения и моторного планирования (ребенок очень старается писать, но у него рука бежит впереди осознания или, вообще, не туда бежит, куда должна была бежать).

Кроме того, проприоцептивная система сказывается на самоощущении и на самооценке. Если мы не доверяем собственному телу, если не можем быть уверены в своих движениях, с верой в себя, самоощущением и самооценкой закономерно будет все сложно.

Что делать для стимуляции проприоцептивной системы

1. Стараться **получать максимально точные ощущения от своего тела**, формировать «схему тела», учиться владеть своими движениями.
2. Подходят **игры**, которые посвящены тому, чтобы достаточно точно рукой и ногой попасть в определенное место – **футбол, баскетбол, «Вышибала», «Городки»** и другие.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Глава пятая

Зачем нужны игры и занятия для тренировки зрительного и зрительно-пространственного восприятия

Зрительное восприятие и зрительно-пространственное восприятие влияют на возможность удержания внимания на одном месте, качество чтения и письма и общую работоспособность.

Что делать для стимуляции зрительного и зрительно-пространственного восприятия

1. Играть в **любые игры с мячом**.
2. Играть во все, что связано со слежением: **бумеранг, летающая тарелка, бадминтон, теннис настольный и обычный**.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

50 игр из прошлого, которые помогут развитию ребенка в настоящем и будущем

Как играть?

С любой игры в этом списке.
Нравится описание, подходит по возрасту? Смело пробуйте.

Где играть?

Дома. Во дворе. В дороге. С друзьями. В гостях. И даже в школе.

Когда играть?

В любое время года. Главное - не заставляя ни себя, ни ребенка. Игра - дело добровольное.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

1. Игра «Горячая картошка»

Инвентарь:

мяч

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

4+

Правила:

Игроки встают в круг, начинают по очереди кидать мяч друг другу и при этом выкрикивать: «Горячо!»

Один игрок кидает, другой должен поймать мяч. Тот, кто не поймал, считается «наказанным» и садится на четвереньки в центр круга — «котел».

Игроки могут выручать «сидящих» в котле и возвращать их в игру. Для этого нужно кинуть мяч в центр и попасть в «наказанных» игроков.

Все, кого коснулся мячик, возвращаются в игру.

«Наказанные» игроки могут сами себя «спасти». Для этого им нужно, не вставая с четверенек, поймать летящий над ними мяч. При этом нельзя вставать в полный рост, можно только поднимать руки или попытаться подпрыгнуть на четвереньках.

Если кому-то из них это удалось, все игроки из центра встают в круг, а игрок, кидавший мяч, садится в центр.

2. Игра «Захват флага»

Инвентарь:

Палка с прикрепленной к ней лентой

Количество игроков:

От 4 участников

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Возраст:

4+

Правила:

Участвуют две команды.

Территория, на которой происходит игра, условно делится на 2 равные половины (можно провести черту или обозначить ориентиры).

Каждая команда вешает свой флаг на доступном, видном месте.

Задача обеих команд - захватить флаг противника и пронести его на свою территорию, не будучи «осаленным».

3. Игра «Прятки»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

3+

Правила:

В начале игры все собираются вместе, затем водящий, встав лицом к стене, громко считает до 100 (или другого числа). Иногда десятками до 100 или 200.

Другие в это время прячутся.

Досчитав до нужного числа, водящий идет искать спрятавшихся.

Иногда перед этим полагается сказать «раз-два-три-четыре-пять, я иду [всех вас] искать», «пора-не пора, иду со двора» или «кто не спрятался, я не виноват».

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Увидев спрятавшегося, он должен первым добежать до места, откуда он начал поиски, и коснуться рукой стены, произнеся условленные слова, отличающиеся в разных регионах («чека», «туки-туки за себя», «бан-барабан за себя», «стук-стук за себя», «стуки-та», «пали-стукали»).

Каждый спрятавшийся старается первым сделать то же самое.

Следующим водящим становится тот из спрятавшихся, кого «засалили» первым, а если не засалили никого — тот же, что и в прошлый раз.

Прятаться за спиной или рядом с водящим нельзя.

4. Игра «Море волнуется»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

4+

Правила:

В эту игру можно играть не только на улице, но и в помещении.

У игры есть два варианта. Первый вариант – стандартный с морскими фигурами , а второй, когда игроки изображают краба, а ведущий выбирает самого лучшего, и тот становится ведущим.

В любом варианте игра начинается с того, что ведущий отворачивается от игроков и произносит:

«Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура, замри».

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Когда он произносит первые три строки, все игроки бегают и прыгают, как только он договаривает считалочку, участники должны замереть на месте, но не просто остановиться, а успеть изобразить морскую фигуру (акула, краб и т.д.) или то, что относится к морской тематике (корабль, пират, чайка).

Ведущий подходит к любому игроку и дотрагивается до него рукой, после этого игрок начинает изображать животное, а ведущий старается отгадать это животное.

Если игрок непонятно показывает животное, то он становится ведущим в следующий раз. Если же ведущий делает вид, что не может угадать, то решение принимается коллективно.

5. Игра «Ручеек»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 4-6 участников

Возраст:

3+

Правила:

«Ручеек» - русское развлечение, известное с давних пор. Часто игра идет под музыку.

Участники разделяются на пары. Взявшись за руки, они встают в две колонны на некотором расстоянии друг от друга, поднимают сцепленные руки высоко над головами, образуя тоннель.

В одном варианте есть водящий — он входит в коридор, выбирает себе пару, разбивая одну из старых пар. Новая пара встает в противоположной входу стороне «ручейка», а освободившийся участник становится водящим.

В другом варианте четное количество участников и пары постоянны. «Ручеек» течет за счет того, что пары с одного конца тоннеля переходят по нему в другой конец.

6. Игра «Цепи разрывные»

(Другие названия - «Цепи кованые», «Бояре», «Кандалы»)

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 4-6 участников

Возраст:

3+

Правила:

Игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров).

Одна команда кричит хором:

«Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»

Команда напротив спрашивает:

«Кто из нас?»

«Закованные» называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь (важно выбрать «правильное место», которое кажется «слабым звеном»)..

Если удается разорвать цепь — игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух «расцепленных» товарищей.

Если же нет — игрок становился в команду как раз между «звеньями», которые пытался разорвать.

Варианты «присловок» для игры:

«Вожатый-вожатый, подай пионера!»
«Кто из нас?»

*

«Бояре, а мы к вам пришли,
Дорогие, а мы к вам пришли».

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

«Бояре, а зачем пришли,
Дорогие, а зачем пришли?»

«Бояре, нам невеста нужна,
Дорогие, нам невеста нужна».

«Бояре, а какая вам нужна,
Дорогие, а какая нам нужна?»

«Бояре, нам вот эта нужна,
Дорогие, нам вот эта нужна».

«Бояре, у ней зубки болят,
Дорогие, у ней зубки болят».

«Бояре, а мы пряничка дадим,
Дорогие, а мы пряничка дадим».

«Бояре, она прянички не ест,
Дорогие, она прянички не ест».

«Бояре, а мы плеточкой ее,
Дорогие, а мы плеточкой ее».

«Бояре, она плеточки боится,
Дорогие, она плеточки боится».

«Бояре, отворяйте ворота,
Отдавайте нам невесту навсегда».

7. Игра «9 камней»

Инвентарь:

9 камней, мяч

Количество игроков:

От 4 участников

Возраст:

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

4+

Правила:

Есть несколько вариантов данной игры, индивидуальная и командная.

На поверхности расчерчивается квадрат с 9 ячейками. В центральную укладывают башней или горкой 9 предметов. Это могут быть камешки, деревянные плашечки, деревянные кубики, небольшие мячики и т.д.

На расстоянии от квадрата чертится линия. Расстояние должно быть таким чтобы можно было попасть в башенку (горку).

В индивидуальном варианте из играющих выбирается гальщик (водящий). Он становится с противоположной стороны квадрата.

Игроки становятся на линию и начинают по очереди кидать мяч в башенку (горку), пытаясь ее разрушить.

Когда мяч не попадает, гальщик ловит мяч и возвращает игрокам.

Если мяч разрушает башенку, гальщик ловит мяч и пытается осалить им любого из игроков. Игроки в это время бросаются к квадрату и раскладывают камешки по одному в каждую ячейку.

Если гальщик осалил игрока до того, как камешки были разложены по ячейкам, осаленный игрок становится новым гальщиком. Если гальщик не успел никого осалить мячом, он продолжает водить.

В командном варианте игроки делятся на две команды.

Одна команда галит (водит), другая бросает и раскладывает камешки.

Командам начисляются очки: бросающим - если они разложили камни до того, как кого-то из них осалили мячом, гальщикам - если они осалили мячом любого игрока другой команды до того, как те разложили камешки.

8. Игра «Горы-шлепы»

Инвентарь:

Мяч

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Правила:

Один из участников кидает мяч в стену и поет:

«Горе-шлепы, моты-жмоты,
Крести-брести, ду-ду в одну.
Из-под ручки, из-под ножки.
Взад, назад, ручки вперед,
Ручки назад, переворот.
Палочки, приседалочки.
Скакалочки, галочки,
Ученички, единички,
Очки, кулачки, бычки,
Венец, конец!»

Игра состоит из нескольких фигур, о которых и поется в игровом припеве.

Каждая фигура имеет свое название, например:

«горы» - бросают мяч в стену двумя руками;
«шлепы» - мяч бросают одной рукой;
«брести» - мяч бросают, встав к стене спиной, и т. д.

Или же комментируется само действие: бросают мяч из-под ноги, из-под руки, с хлопком в ладоши и т. д.

9. Игра «Штандер»

Инвентарь:

Мяч

Количество игроков:

От 3 участников

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Возраст:

5+

Правила:

Оговаривается или очерчивается площадка (круг, по периметру которого становятся игроки), отмечается центр (место водящего). Водящий выбирается с помощью считалки, жребия или любым иным способом и становится в центре.

Если участники игры плохо знакомы друг с другом, вместо имен используются номера (по количеству играющих).

Выкрикивать имя следует до того, как мяч брошен вверх. Кричать «Штандер!» водящий имеет право, только когда он с мячом возвращается в центр круга.

Если участник, которого «осалили», ловит мяч, он имеет право тут же «осалить» мячом водящего или любого другого игрока. Долго задерживать мяч не разрешается.

10. Игра «Бабка, нитки рвутся»

(Другие названия - «Путаница», «Мамочка, распутай нас!», «Распутай круг», «Бабка, распутай нитки!»)

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 5 участников

Возраст:

5+

Правила:

Чем больше будет игроков, тем интереснее будет проходить игра.

В начале игроки выбирают водящего («Бабку»). Если играющих много, то водящих может быть сразу несколько (примерно по одному водящему на 8-10 игроков).

Водящие выходят из комнаты (на улице — отворачиваются либо отходят подальше).

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Игроки берутся за руки, образуя цепочку в виде круга. Далее они начинают запутывать свою цепочку.

При этом цепочка может самопересекаться, игроки могут подлазить или перелазить через цепочку, переплетать свои руки и даже ноги. Одно условие — руки соседа отпускать нельзя.

После того, как цепочка запутана, игроки хором зовут водящих:

«Путаница-путаница, распутай нас!»

Или

«Бабка, распутай нитки!»

А еще так:

«Папа ниточку запутал,
Мама — узел развяжи!»

Водящие возвращаются и начинают передвигать игроков, распутывая цепочку. При этом главное условие то же самое: руки разрывать нельзя!

Если водящие смогли распутать игроков, восстановив круг и не разорвав рук — победили они.

Если распутать не смогли или цепочка разорвалась — победили игроки-«путаники».

11. Игра «Выше ноги от земли»

(Другие названия - «Салки «Ножки на весу»», «Птичка на дереве, собачка на земле»)

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

5+

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Правила:

В эту игру лучше всего играть на детской площадке или в лесопарке, где много мест, куда можно присесть, запрыгнуть, или повиснуть на руках, подняв ноги.

Вначале выбирается водящий с помощью считалки или жеребьевки.

Игра начинается как обычные салки, только появляется новое правило: убегающий игрок может присесть на любую скамейку, качели, бревно и поднять ноги или повиснуть. Главное - чтобы ноги не касались земли.

В этом случае он становится неприкосновенным, и во́да бежит за другими игроками. Долго оставаться в положении с поднятыми ногами нельзя. Если у всех игроков ноги оказываются «на весу», во́да может салить любого.

Часто много споров вызывает вопрос: можно ли садиться на землю и поднять ноги. Поэтому об этом следует договариваться в самом начале игры.

Существуют варианты данных салок «салки на металле» и «салки на дереве». В этом случае, объект, дарующий неприкосновенность, должен быть металлическим, каменным или деревянным.

12. Игра «Чай-чай-выручай»

(Другие название - «Колдунчики», «Конь вороной»)

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

5+

Правила:

Еще одна задорная разновидность салок. Можно играть зимой на катке, а летом — на роликах.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Выбирается водящий, игроки разбегаются, в случае, если водящий осалит кого-то, игрок должен замереть, расставив руки в стороны и кричать:

«Чай-чай-выручай!»

Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и, дотронувшись, «освободить» его. «Расколдованный» игрок вновь в игре.

Игра заканчивается, когда все игроки заколдованы. Водящим становится тот, кого осалили первым (если это удастся вспомнить), или вновь выбирается считалочкой.

Еще один вариант игры называется «Конь вороной».

Так же, как и в Колдунчиках, выбирается водящий. Он является колдуном. Игроки разбегаются по площадке, а водящий бегает по площадке и пытается осалить (заколдовать) всех.

Каждый осаленный игрок превращается в коня. Он останавливаются и, разведя руки в стороны, начинает кричать:

«Расколдуйте меня,
вороного коня!»

Расколдовать его может любой не осаленный участник игры. Для этого он должен добраться до «заколдованного» и обнять его, не попавшись колдуну, охраняющему своих заколдованных «коней».

Колдун стремится успеть осалить всех игроков. Если ему это удается, то новым водящим становится тот, кого «заколдовали» первым. Задача игроков — не допустить этого и успевать вовремя выручать своих заколдованных товарищей.

13. Игра «Козел»

Инвентарь:

Мяч

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Правила:

Для игры необходим мяч и высокая стенка, желательно глухая, без окон. Играющие выстраиваются в очередь.

По мячу бьют так, чтобы он ударился об стену, и затем, на отскоке, ударивший должен через него перепрыгнуть. Перепрыгнувший бежит в конец очереди, и по мячу бьет следующий игрок. И так далее.

Перед перепрыгиванием допускается только одно касание мяча земли.

Игрок, не сумевший перепрыгнуть мяч, набирает штрафную букву из слова «козел». Сначала «К», потом «О» и дальше, пока кто-то не соберет все буквы. Тот, кто первый собрал все штрафные буквы, проиграл.

Сначала надо перепрыгнуть мяч, чтобы не зацепить его (всем в шеренге выполнить), потом – чтобы мяч дважды стукнулся об землю, и так же перепрыгнуть, потом кинуть мяч, обернуться вокруг своей оси и снова прыгнуть через мяч.

Потом кидает один игрок, а перепрыгивает следующий в шеренге, потом кинуть и перепрыгнуть, поворачиваясь к мячу спиной (последний и самый сложный тур).

Кого зацепило, садится под мяч (возле стенки), с ними ничего не делают, просто там «страшно» сидеть, и его называют «козел».

14. Игра «Я называю 5 имен...»

Инвентарь:

Мяч

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Правила:

Число игроков не ограничено. Однако слишком много не желательно: придется долго ждать своей очереди.

Игроки по очереди берут мяч и бьют им о землю. При каждом ударе произносят по слову: «Я знаю пять имен мальчиков: Вася — раз, Петя – два, Леша — три, Вова – четыре, Дима — пять».

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Закончив этот ряд слов, переходят к следующему: «Я знаю пять имен девочек (названий городов, рек, озер, марок машин, животных, птиц, цветов и т.д.)».

Если игрок ошибается или долго думает, или «теряет» мяч, ход переходит к следующему игроку. Когда мяч возвращается к этому игроку, то он продолжает с того места, на котором допустил ошибку.

15. Игра «Черевички-стоп»

Инвентарь:

Мяч

Количество игроков:

От 4 участников

Возраст:

5+

Правила:

Один из участников берет в руки мяч и встает перед другими игроками, которые стоят в кругу вокруг него.

Он кидает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Тот, чье имя назвали, ловит мяч, а остальные разбегаются в разные стороны. Поймать мяч нужно как можно быстрее и сразу же закричать: «Черевички-стоп». Все должны остановиться.

Водящий с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет добраться и дотронуться до него мячом. Выбрав «дорожку», водящий подсчитывает и озвучивает, сколько и какие он сделает шаги, чтобы добраться до игрока.

Шаги в каждой компании могут несколько отличаться, но, в целом, придерживаются следующих характеристик:

• гигантские — максимально широкие шаги участника;
• человеческие — обычные шаги;
• муравьиные — пятку одной ноги ставят строго перед носком другой;
• утиные — шаги на корточках;
• лягушачьи — шаг в виде прыжка;
• верблюжьи — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плевка.

Водящий выбирает и говорит: «До Славы пять гигантских шагов, девять муравьиных и один лягушачий». Игрок выполняет все шаги, держа в руках мяч. Добравшись до места, он должен кинуть мяч в игрока, к которому шел.

Если он его задел, тот становится водящим. Если игрок увернулся от мяча или поймал в руки — водящим остается тот же игрок. И все начинается сначала.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

16. Игра «Вышибалы»

Инвентарь:

Мяч

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

5+

Правила:

Одна из наиболее любимых игр всех времен и народов, однако и наиболее травмоопасная. В ней, чем больше игроков, тем лучше.

Выбираются два игрока, которые становятся друг напротив друга на определенном расстоянии. Между ними в линию становятся все остальные игроки, лицом к тому из них, кто держит в руках мяч.

Задача игроков: выбить мячом всех участников в центре, которые разбегаются в стороны после каждого броска мяча.

Выбивают до тех пор, пока не будут «выбиты» все игроки.

Однако если хоть один из игроков, стоявших в центре, поймает мяч строго в руки, если тот не ударился о землю, то все вышедшие из игры возвращаются в круг.

17. Игра «Съедобное-несъедобное»

Инвентарь:

Мяч

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

5+

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Правила:

При помощи считалки выбирается ведущий. Остальные садятся рядышком на скамейку.

Ведущий кидает мячик каждому участнику по очереди, называя слова.

Если слово «съедобное» (например, шоколад, картофель, орех, малина и т.д.), игрок должен поймать мяч в руки, если «несъедобное» (портрет, машина, корзина и т.д.), то мяч нужно оттолкнуть.

Тот, кто ошибается, меняется местами с ведущим.

18. Игра «Покажи число другим способом»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Правила:

Мы можем озвучить задачу для ребенка так:

— Покажи мне, пожалуйста, пять пальцев.

Ребенок показывает сразу всю ладошку.

— Хорошо, а можешь на двух руках показать пять пальцев?

Ребенок показывает сразу две ладошки. Продолжаем:

— Нет, это уже 10 пальцев. А ты мне покажи пять пальцев, но только используй две руки.

Ребенок показывает:

— О, могу! Вот тут 4 и еще вот тут 1.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

— Хорошо, а есть другой способ?

— Нет, я другого не знаю.

— Ладно. А попробуй еще по-хитрому показать.

Он пробует, рассматривает пальцы, шевелит ими, потом в конце концов додумывается: тут три и еще два.

По сути, это тот же самый состав числа, который нам всем советовали выучить. Но надо не выучить, надо пощупать. И пощупать можно как раз на пальцах.

19. Игра «Мяу-Гав-Хрю, или Переведи с языка на язык»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Правила:

Вместо цифры мы произносим:

— Кар-кар-кар.

И дети трижды машут руками, как птички. Ровно три раза.

Озвучиваем:

— Хрю-хрю.

Или:

— Мяу-мяу, мяу-мяу.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

И видим два раза пятачок. Или как кошка четыре раза умывается.

А теперь усложняем:

— Кар-мяу-мяу, кар-хрю-хрю.

Это уже не так просто запомнить. Но все реально:)

Ребенок тренируется в игре выполнять длинную последовательность действий.

«Возьми тетрадку, запиши в нее пример с доски, посчитай, сколько цифр...» — все то, что обычно звучит скучно и на чем сложно удерживать внимание.

20. Игра «Лишнее слово»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Правила:

В этой игре может быть несколько правильных ответов. В нее можно играть на ходу, предложите ребенку придумывать такие загадки. Но важно, чтобы он объяснил свое решение.

Например, сказать: «Автобус, трактор, троллейбус, трамвай». Какое из данных слов лишнее?»

Кто-то может сказать, что автобус, потому что он на «А», а все остальные начинаются на букву «Т».

Кто-то скажет, что трамвай, потому что только он ходит по рельсам, а все остальные нет.

Кто-то скажет, что трактор, потому что это не общественный транспорт, а все остальные возят людей.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Понимаете, да?

Любое объяснение годится.

Важно, что ребенку тоже полезно придумывать такие задачи. Ведь только взрослые всегда являются носителями истины в последней инстанции: сначала вы загадываете, потом ребенок. И это не только игра, но и процесс общения. Если вам нравится придумывать, то это отлично.

21. Игра «Снежный ком»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Правила:

Один говорит:
− Кошка.
Второй:
− Кошка, собака.
Третий:
− Кошка, собака, заяц.
Четвертый:
− Кошка, собака, заяц, тигр.

Можно произносить любые слова. Есть также другая версия этой игры.

Скажем, первый говорит:
− Я иду в поход и беру с собой ложку.
Второй:
− Я иду в поход и беру с собой ложку и миску.
И так далее. Каждый добавляет свое.
Но уже в конце, а не в начале.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

То есть изначально он должен вспомнить все слова, что сказали до него, потом уже добавить свое.

22. Игра «Контакт»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

4+

Правила:

Эта игра годится, если ребенок уже знает, что такое первая буква, и понимает определение: «Это такой зверь, который мяукает».

Если он не называет само слово, а произносит описание, то после этого уже можно играть.

Контакт − игра для нескольких человек, надо хотя бы 3-4 участника. Ведущий загадывает какое-нибудь слово и сообщает всем остальным игрокам первую букву, например «К». Остальные игроки начинают придумывать свои слова, которые начинаются на «К», например, один говорит:

− А это не такой зверь, который мяукает?

Ведущий говорит:

− Нет, это не кошка (если он действительно загадал не кошку).

Другой говорит:
− А это не такой, друг Чебурашки?

Ведущий:
− Гена. Нет, подожди, «К». Это не крокодил.

И так все игроки пытаются придумать такое определение, чтобы они поняли, а ведущий не понял. И если вдруг им это удается, например, один из игроков говорит:

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

− Она сладкая и ее едят вареной.

Ведущий говорит:
− Каша.

− Нет, она растет в поле, она высокая и у нее внутри волоски.

Ведущий говорит:
− Ой, не знаю.

Тогда остальные игроки начинают считать: до 3, до 5 или до 10, это уж как договоритесь. И говорят «Контакт!», а потом хором произносят отгаданное слово.

Если у того, кто давал определение, и у того, кто сказал «кукуруза», сошлось, тогда водящий должен сказать им следующую букву.

− Ну хорошо, тогда говорю вам вторую букву. Вторая буква «О».

И дальше все игроки, которые отгадывали, придумывают уже на «Ко». А потом, скажем, они придумали еще какое-нибудь определение, которое водящий не отгадал, тогда у них появляется уже три буквы. И так потихонечку они отгадывают слово. И кто в итоге отгадал, тот становится следующим водящим.

Это игра не такая простая, как может показаться, − в нее и взрослым бывает нелегко играть. Но если вы не торопитесь, не стараетесь непременно обыграть ребенка, то процесс игры доставим всем удовольствие.

Если не пытаться меряться − кто выиграл и кто проиграл, то она вполне работает. Например, позволяет выяснить, как пишутся слова. С детьми бывает очень смешно играть, они придумывают нетривиальную орфографию и не всегда понимают, какая буква следующая в загаданном слове.

23. Игра «Кузовок»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

5+

Правила:

Есть похожая игра, когда нам важно не начало слова, а конец: все на «-ок» − «Кузовок».

«Шел Саша в лесок, взял с собой кузовок.
Что на «-ок», все кладет в кузовок».

И рассказываем ребенку, что кузовок – это такая корзинка.

− Нашел грибок, положил в кузовок.

Можете рисовать и лепить все, что нашли.

− Что еще можно положить в кузовок?
− Листок (положил в кузовок).
− Что еще?
− Сапог.
− Ну ладно, годится.

24. Игра «Цепочка слов»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Правила:

Многие играют в города, когда придумывают город на последнюю букву, но города для детей младшего возраста − слишком сложно, они не знают так много названий. Поэтому можно играть в обычные слова.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

− КоТ. Какая у него последняя буква? «Т». Значит, тебе теперь надо придумать на «Т». Ну, давай.
− ТрактоР.
− Ага, тогда я придумываю на «Р». Я говорю «рукаВ», ну-ка, давай подумай, какая у него последняя буква?
И тут возникает интересная вещь. Ребенок говорит:
− «Ф»?
− Знаешь, это можно проверить. Вот давай подумаем, у куртки один рукав, а если много? Два рукаВа. Мы же говорим «два рукаВа», а не «два рукаФа»

Ребенок соглашается:
− Ну конечно, рукаВа.
− Отлично, теперь ты знаешь. Рукав – последняя буковка «В». Видишь, мы с тобой это проверили.

Совершенно не обязательно говорить, что потом ты будешь учить это в школе. И это отличный способ понять, проверить, какую букву написать.

25. Игра «Загаданные буквы»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Правила:

Ведущий загадывает какую-нибудь букву, а потом дети предлагают слова, и ведущий говорит, есть ли там эта буква, и если есть, то сколько раз она встречается.

Например, они говорят:
− Кот.
− Нет такой буквы, ни одной.
Дети продолжают:
− Гора.
− Одна.
Они говорят:
− Ананас.
− Ни одной.
Они говорят:
− Рыба.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

− Одна.

И тогда они уже могут предположить, какая это могла быть буква. Например, «Р».

А можно попросить ребенка загадать букву, и тогда уже его будет очередь пытаться понять, какие буквы есть, а каких нет. И это довольно серьезный анализ.

26. Игра «Резиночки»

Инвентарь:

Резиночка

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

5+

Правила:

Эта игра удобна тем, что прыгать можно где угодно: дома, в школе, на улице.

Двое участников должны встать внутри резиночки и разойтись в стороны так, чтобы резиночка хорошо натянулась.

Третий игрок начинает прыгать. Он постепенно переходит с нижнего уровня расположение резиночки к верхнему.

Первый уровень: резиночка на уровне щиколотки.

Второй уровень: резиночка на уровне колен.

Третий уровень: резиночка на уровне бедер.

Четвертый уровень: резиночка на уровне талии.

Пятый уровень: резиночка на уровне груди.

Шестой уровень: резиночка на уровне шеи.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

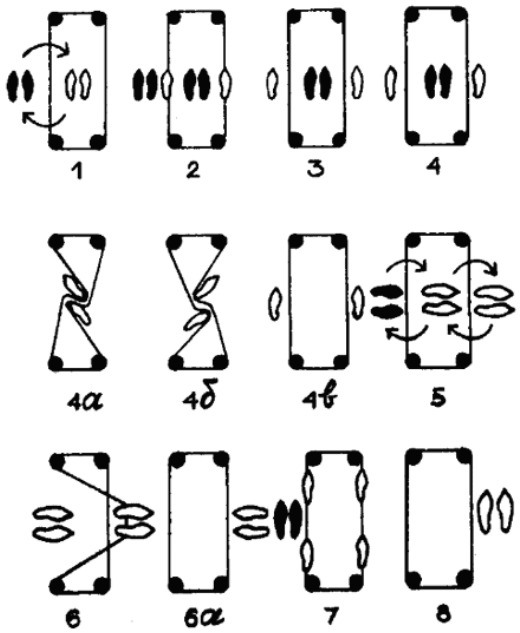
Седьмой уровень: резиночка на уровне ушей.

Каждое упражнение выполняется на каждом уровне до первой ошибки.

После ошибки игрок встает внутри резиночки, а тот, кого он менял, начинает прыгать.

Если игра идет в паре, то ошибку первого игрока может исправить второй.

Вот некоторые схемы, которые можно прыгать в «резиночку». На самых высоких уровнях обычно достаточно выполнить самое простое упражнение.



27. Игра «Лапта»

Инвентарь:

мяч, палка

Количество игроков:

От 8 участников

Возраст:

7+

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Правила:

Участники игры делятся на две равные команды - «город» и «поле». По жребию игроки одной команды идут в «город», а другая команда водит. Команда «города» начинает игру.

Бьющий лаптой отбивает мяч как можно дальше в «поле» (нельзя бросать биту), бежит через площадку за линию кона и возвращается назад в «город».

Водящие в «поле» ловят отбитый мяч (если мяч пойман слету, тогда команды меняются местами) и стараются запятнать (осалить) бегущего. Им разрешается перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего с более близкого расстояния.

Если игрокам «поля» удается запятнать бегущего, они переходят в «город».

Если игроки «поля» не могут запятнать бегущего, то они быстро перекидывают мяч в «город».

Как только мяч вернулся в «город», игрок, не успевший прибежать назад в «город», остается за линией кона и ждет следующей возможности вернуться в «город».

Если бьющий ударил по мячу плохо и команда в поле быстро поймала мяч, то бежать опасно, так как могут легко осалить. В таком случае бьющий может не бежать, а оставаться за чертой, по другую сторону от команды – в «деревне».

Игра продолжается, и мяч бьет следующий игрок. По очереди все игроки команды выступают в роли бьющих.

Игроки, оставшиеся в «пригороде» и за коном, ждут, чтобы их выручили.

Выручить может тот, кто далеко отобьет мяч, дав возможность перебежки самому, а также игрокам из «пригорода» и кона.

Мяч, выбитый за боковую линию, не учитывается.

Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона и в «пригороде», тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки «города» уступают свое место водящим.

Подавальщики не должны переступать черту «города».

Тому, кто не может отбить мяч лаптой, разрешается бросить его в «поле» рукой.

Игра считается выигранной, если все игроки пробили по мячу, пробежали за линию кона и вернулись назад в «город».

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Игра считается проигранной, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

По окончании игры команды меняются местами.

28. Игра «Городки»

Инвентарь:

Несколько палок разной длины

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

6+

Правила:

Играть можно «один на один» и «команда на команду» численностью до 5 игроков.

Для игры понадобятся 10 коротких круглых городков одинакового размера (диаметр 5 см, длина 20 см), несколько палок — бит длинной не более метра с удобной для броска ручкой (ее можно выстругать, ею может стать любая тонкая часть биты).

На более или менее ровной площадке надо сделать разметку мелом или яркой краской. Если площадка грунтовая, то разметка производится обыкновенной палкой. Площадка размещается на ровном горизонтальном участке размером 30(22)х15(12)м. Рекомендуется сохранять указанные размеры.

Каждая команда получает по жребию свой «город». Правый «город» всегда начинает игру первым. Количество выбиваемых фигур или городков определяется заранее между капитанами команд.

В городошном спорте официально утверждено 15 фигур, но для начинающих рекомендуется проводить соревнование на меньшее количество фигур или даже на выбивание стоячих городков, которые можно установить в любом месте и любое количество.

Все фигуры, за исключением «письма», ставятся на передней лицевой линии, не выходя за пределы «города».

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Угловые городки фигуры «письмо» ставят по внешней линии «города», также, не выходя за его пределы, чтобы в углах образовались равнобедренные треугольники.

Городок, обозначающий марку, устанавливается в центре диагонали, идущей от заднего правого угла «города» до переднего левого.

Порядок игры в городки может иметь следующие разновидности:
участник (команда), далее соперники, выполняют броски поочередно, используя в каждом выходе по две биты.

Если игра проводится на одном квадрате, то оставшиеся городки в «городе» или «пригороде» помечаются мелом или карандашом, а фигуры запоминаются.

Соперникам предоставляется право выполнить определенное количество бросков по фигурам или городкам.

Подсчитывается количество выбитых фигур или городков.

Помните! Бросая биту, нельзя заступать за черту кона, полукона и за боковые линии. В случае такого нарушения, количество выбитых городков при заступе аннулируется, а бита не возвращается.

Городок считается выбитым, если полностью покинул пределы «города» и «пригорода» через любую линию, кроме штрафной.

Но если городок остановился на линии, то его придется добивать или (по договоренности) ставить вертикально «на попа».

Если городок после броска вкатился в «пригород» и не задевает лицевую линию, то его необходимо ставить вертикально.

Если городок пересек штрафную линию или остался на ней, его ставят в «пригороде» вертикально на расстоянии 20 см от штрафной линии напротив того места, где устанавливаются фигуры.

Первоначально, при бросках можно не обращать внимания на приземление биты и засчитывать все результаты выбивания. В дальнейшем, рекомендуется придерживаться следующих правил: удар считается потерянным, если бита коснулась штрафной линии или земли перед ней, т.е. засчитываются все приземления биты в «пригороде» и «городе».

29. Игра «Классики»

Инвентарь:

Мелки, небольшой плоский камень

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Количество игроков:

От 1 участника

Возраст:

4+

Правила:

Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба).

Нарисуйте мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности.

Прыгать можно в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем.

Самым удачливым игроком считается тот, кому удается пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

30. Игра «Краски»

(Другие названия - «Черт и краски», «Монах и краски», «Монах в синих штанах», «Монах в красных штанах»)

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 4 участников

Возраст:

5+

Правила:

Для этой игры нужно минимум 4 человека, но лучше больше, человек 6-7. В эту игру хорошо играть, когда от обычной беготни дети немного устали, и хочется совместить бег и отдых. Хорошо, если рядом есть скамейка.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

В начале игры с помощью считалочки выбирается «черт» и «продавец». Все остальные игроки становятся «красками».

Каждая «краска» по очереди на ушко сообщает свой цвет «продавцу» так, чтобы не услышал «черт». Цвета не должны повторяться.

«Краски» и «продавец» садятся на скамейку, черт подходит к ним и заводит диалог с «продавцом».

— Тук-тук
— Кто там?
— Я, черт с рогами, с горячими пирогами, на лбу шишка, в кармане дохлая мышка
— За чем пришел?
— За краской
— За какой?
— За синей (название цвета)

Если такого цвета «продавцу» никто из «красок» не называл, он говорит:

—Такой краски у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке.

Черт прыгает вокруг скамейки на одной ноге, потом возвращается и начинает диалог сначала.

Если названная краска присутствует на скамейке, то «продавец» говорит:

— Есть такая, плати столько-то (обычно величина оплаты — это возраст «краски»).

«Краска» срывается со скамейки и убегает. Черт в это время хлопает по ладони «продавцу» столько раз, сколько она стоит и бежит догонять «краску».

Если «черт» ее поймал, он приводит ее к скамейке, и его спрашивают что он нарисует.

Надо придумать что-нибудь необычное. После этого «краска» становится «чертом», и игра начинается сначала.

Если «краске» удалось увернуться от «черта» и она смогла вернуться на скамейку не будучи осаленной, игра продолжается.

Возможен такой вариант догонялок:

Пока «черт» расплачивается с одной стороны скамейки, «краска» занимает место на старте с другой стороны скамейки, далее «продавец» произносит:

«На тебе стакан-лимон, и катись отсюда вон!»

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

После этого «черт» бежит за «краской» оговоренное заранее количество кругов вокруг скамейки.

Если он осалил ее, то «краска» становится «чертом», если она успела пробежать круги и сесть на скамейку, то игра продолжается.

Игра под названием «Монах и краски» имеет те же правила, меняется присказка в самом начале:

— Тук-тук
— Кто там?
— Я, монах в красных штанах
— За чем пришел?
— За краской
— За какой?

... далее по правилам, описанным выше.

В некоторых вариантах игры «продавца» называют «мамкой».

31. Игра «Испорченный телефон»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 5 участников

Возраст:

4+

Правила:

Играть в эту игру лучше компанией от 5 человек. Чем больше человек в цепочке, тем веселее и непредсказуемее получается результат.

Все игроки садятся в ряд так, чтобы удобно было шептать на ушко друг другу.

Ведущий загадывает слово и шепчет его первому игроку так, чтобы не услышали остальные.

Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Второй передает слово шепотом третьему и так далее по цепочке.

Последний игрок громко вслух называет то, что услышал. Обычно это сильно отличается от слова, загаданного ведущим, и вызывает всеобщее веселье.

Ведущим становится последний игрок, а все остальные «сдвигаются» по скамейке. Бывший ведущий садится на место первого игрока.

Для того, чтобы результат получился смешнее, игроки стараются говорить очень быстро и очень тихо.

Для усложнения игры можно говорить не слово, а целую фразу.

Можно разделиться на две команды и устроить соревнование. В этом случае ведущий шепчет одинаковое слово каждой команде. Побеждает та команда, у которой результат получился наиболее похожим на заданное слово.

32. Игра «Забегалы»

Инвентарь:

Скакалка длиной 2-3 метра

Количество игроков:

От 6 участников

Возраст:

7+

Правила:

Составляются две команды по 3–5 человек. Двое крутят скакалку длиной 2–3 метра, стоя в 4–5 шагах друг от друга.

По сигналу игроки одной команды, затем второй поочередно пробегают под вращающейся скакалкой и выстраиваются на противоположной стороне площадки.

Выигрывает команда, выполнившая задание 2–3 раза с наименьшим количеством ошибок.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

В другом варианте игрок одной из команд становится в центре площадки и начинает выполнять прыжки. По своему усмотрению к нему присоединяется еще один участник, и они прыгают вместе, затем (на ходу) – третий участник, вставая спереди или сзади, и т.д.

Каждая команда имеет по три попытки, которые продолжаются до тех пор, пока скакалка не заденет кого-нибудь из играющих. Выигрывает команда, в которой окажется в трех попытках больше прыгающих.

Можно провести и еще один вариант. Каждый игрок из команды забегает под крутящуюся скакалку, делает оговоренное количество прыжков условленным заранее способом и уступает очередь следующему.

Тот повторяет задание, уступая очередь третьему, и т.д. Побеждает команда, сделавшая меньше ошибок.

33. Игра «Пианино»

(Другое название - «Коленки»)

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

4+

Правила:
Игроки садятся в одну линию, и все, кроме крайних игроков, кладут свои руки на колени соседей справа и слева. Таким образом, все руки перекрещиваются.

Далее игрокам нужно хлопать руками по коленям по порядку. И, поскольку все руки перемешаны, угадать свою очередь довольно сложно.
Игрок, который хлопнул не в свою очередь или замешкался, штрафуется: он убирает «ошибившуюся» руку за спину.

Таким образом, у его соседа изменяются условия и игра немного усложняется. Кроме того, для усложнения игры участники все время ускоряют темп.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и объявляется победителем. И все начинается с начала.

34. Игра «Ножички»

Инвентарь:

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Колечко / монета / небольшой камень

Количество игроков:

От 4 участников

Возраст:

5+

Правила:

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко.

По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю».

Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать.

Задача остальных участников — задержать убегающего.

35. Игра «Колечко-колечко»

Инвентарь:

Колечко / монета / небольшой камень

Количество игроков:

От 4 участников

Возраст:

5+

Правила:

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко.

По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю».

Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать.

Задача остальных участников — задержать убегающего.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

36. Игры «Вы поедете на бал?»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 4 участников

Возраст:

5+

Правила:

Водящий произносит считалку: «Да и нет не говорите, черное-белое не называйте, вы поедете на бал?»

Его задача — запутать игрока. После считалки водящий задает игроку самые разные уточняющие вопросы: в чем поедет, на чем поедет, какого цвета будет платье или брюки, как зовут жениха и т.д.

Задача игрока — ответить на вопросы, не используя слова «да», «нет», «черный», «белый».

Интереснее всего перемешивать простые и сложные вопросы, менять темп речи и интонацию.

37. Игра «12 палочек»

Инвентарь:

12 палочек, дощечка

Количество игроков:

От 5 участников

Возраст:

5+

Правила:

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Для начала игры нужна дощечка и 12 деревянных палочек. Как правило палочки помечены или иным образом отличаются от сучьев и других палочек, лежащих на месте игры, так как играют чаще на природе, где на земле и в траве могут оказаться и иные опавшие с деревьев сучья.

Дощечку кладут на камешек, кирпич, брусок или толстую палку так, чтобы один конец ее был на земле, а другой приподнят.

На лежащий на земле конец дощечки кладут 12 узнаваемых водящим палочек.

Выбранный водящий или, чаще, один из игроков, ударяет ногой по свободному концу дощечки, и деревянные палочки разлетаются в разные стороны.

Пока водящий собирает палочки, за это время все играющие разбегаются и прячутся.

После того как палочки собраны и уложены на дощечку, водящий начинает искать спрятавшихся.

Первый найденный игрок становится водящим, если он не успеет подбежать к дощечке и раньше водящего ударить ногой по ней. Палочки снова разлетаются, и теперь уже новый водящий должен собирать их, а все играющие могут перепрятаться.

Иногда вводят другой вариант смены водящего: водящий меняется, если им найдены все спрятавшиеся игроки, и никто из них не смог ударить ногой по дощечке до того, как они были найдены.

Как правило, после того как водящий находит последнего спрятавшегося игрока, водящий сам ударяет ногой дощечку и игра начинается снова, при этом первый найденный становится водящим.

38. Игра «Казаки-разбойники»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 6 участников

Возраст:

5+

Правила:

Играющие оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за «казаков», а кто за «разбойников». Иногда выбираются атаманы.

«Разбойники» совещаются и загадывают кодовое слово (секретный «пароль»). Может быть не слово, а пароль 13245 и т. д., максимум 8 цифр.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

По сигналу «разбойники» убегают прятаться («казаки» не должны подглядывать). Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у «казаков» были подсказки, где искать.

Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее «разбойники» убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надежно спрятаться.

«Казаки» в это время обустраивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) «казаки» отправляются искать «разбойников». Найденного разбойника ловят («пятнают») и отводят в темницу (он не имеет права вырываться и убегать).

Некоторые источники утверждают, что «казак», поймавший «разбойника», остается в «темнице», сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за «разбойниками» в «темнице», а «казаки» могут бежать ловить остальных.

В «темнице» «разбойников» «пытают» (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой, кидают на землю, дают подзатыльник). Виды «пыток» заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Задача «казаков»: выведать секретное слово-пароль.

39. Игра «Чика»

(Другое название - «Пристенок»)

Инвентарь:

Несколько монет

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

7+

Правила:

«Пристенок» - игра на монетки, популярная в советское время.

Сейчас, когда монетки имеют небольшую покупательную способность по сравнению с бумажными купюрами, пристенок не так популярен, но память о нем хранится.

Правила игры в пристенок предельно просты.

Монетки поочередно бросают об стену два игрока, причем бросить надо так, чтобы монеты легли друг к другу рядом. Тот, кто бросил монету ближе всех к лежащей на полу монете, тот и забирает все монеты с пола.

Для игры нужны монеты одинакового достоинства. Нужна ровная стена и ровная поверхность под стеной. Это может быть деревянный, кафельный, бетонный пол. Даже ровный земляной пол подойдет, главное, чтобы на нем не было бугорков.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

40. Игра «Семейка»

Инвентарь:

Мяч

Количество игроков:

От 5 участников

Возраст:

5+

Правила:

Ведущий придумывает имена членам «семейки». Бросает мяч, если имя не нравится, нужно отбить, если нравится - поймать.

Бросок за броском составляется портрет персонажа: где живет, куда ходит гулять, что любит есть, как зовут собачку и т.д.

41. Игра «Чепуха»

Инвентарь:

Бумага, ручка

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

7+

Правила:

Все участники сидят за столом. У каждого есть карандаш или ручка (фломастер не подходит) и лист бумаги (можно узкий, но главное, чтобы достаточно длинный).

Ведущий начинает: «Кто?»

Игроки, не подглядывая, пишут совершенно любого персонажа. Никаких ограничений - хоть фикус, хоть Александр Македонский, хоть баба Дуня с 6-го этажа…

Листочки сворачивают, чтобы не было возможности прочесть ответ, а затем передают по кругу соседу справа.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Дальше все повторяется аналогичным образом с каждым следующим вопросом:

С кем?
Когда?
Где?
Во сколько?
Что делали?
Чем дело закончилось?

После написания последнего ответа листочки передают еще раз.

Дальше начинается веселье: каждый участник разворачивает свой лист и читает последовательно все написанное.

42. Игра «Тише едешь-дальше будешь»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 3 участников

Возраст:

4+

Правила:

В начале игры выбирается водящий, который становится на финиш и поворачивается спиной ко всем остальным игрокам, которые стоят на старте.

Водящий произносит фразу: «Тише едешь, дальше будешь. СТОП! (или ЗАМРИ!)».

Когда водящий начинает говорить, игроки стараются, как можно быстрее добежать к финишу. Но как только он скажет слово «стоп», все бегущие должны остановиться.

Водящий быстро поворачивается и смотрит, все ли остановились.

Если кто-то не смог остановится, то он либо выбывает из игры, либо возвращается на старт.

Победителем становится тот, кто первым доберется до финиша. И уже он становится водящим. Водящий же может запутывать бегущих, произнося слова с той частотой, с которой захочет, тем самым усложняя игру.

43. Игра «Серсо»

Инвентарь:

Небольшое кольцо, две длинные палки

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

7+

Правила:

Игроки стоят друг напротив друга в кругах не очень большого, около 2 метров, диаметра; расстояние между кругами около 3 метров.

Если кольцо, брошенное первым участником игры, второй участник игры не поймал и оно упало внутри его круга, то первый игрок выигрывает очко.

Но если оно упало вне его круга (и он прежде не коснулся кольца своей шпагой), то очко выигрывает второй участник игры.

Кольцо бросается и ловится при помощи палки, а не руками.

Игра идет до обговоренного заранее счета. Обычно до 40. Выигрывает тот, кто быстрее наберет 40 очков.

44. Игра «Веревочки»

Инвентарь:

Длинная веревка

Количество игроков:

От 4 участников

Возраст:

5+

Правила:

Играющие становятся в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться одного из играющих. Чтобы водящий не мог прикоснуться, играющие должны быстро отпустить веревку и спрятать руки. Как только водящий отходит, они снова берутся за верёвку. Тот из играющих, чьей руки коснется водящий, сам становится водящим.

45. Игра «Камень-ножницы-бумага»

Инвентарь:

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Не требуется

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

4+

Правила:

«Камень, ножницы, бумага» — древняя игра руками, придуманная китайцами.

Участники по сигналу показывают рукой один из тиех жестов: «камень» (рука сжата в кулак), «ножницы» (выставлены указательный и средний палец) или «бумагу» (кисть вытянута горизонтально, пальцы сложены).

Победитель определяется просто: камень «ломает» ножницы, ножницы «режут» бумагу, бумага «оборачивает» камень. Если выкинуты одинаковые жесты (ничья) — повторить.

В советские годы существовала расширенная версия игры, звучала она так: «Камень, ножницы, бумага, карандаш, огонь, вода и бутылка лимонада. Цу-е-фа!».

Последняя фраза нередко заменяет собой само название игры.

В наше время популярна более простая версия, состоящая из камня, ножниц, бумаги и колодца с лимонадом.

Колодец с лимонадом отличается от камня тем, что пальцы не сжимаются в кулак. Камень и ножницы падают в колодец, а бумага накрывает его.

Также была версия «Камень, ножницы, бумага и колодец на горе и огонь во дворе цуефа». Бумага накрывала колодец, ножницы и камень тонули в колодце, а колодец тушил огонь. Огонь плавил ножницы и сжигал бумагу, но его тушили и камень и колодец.

Существует и менее распространённая комбинация «утка-озеро-ружье». Утка плывет по озеру, ружьё тонет в нем, и в то же самое время убивает утку.

46. Игра «Садовник»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 5 участников

Возраст:

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

4+

Правила:

Перед началом игры среди участников считалочкой избирается ведущий. Он и будет «садовником». Все остальные получают роли цветов. Задача игроков состоит в том, чтобы запомнить как можно лучше все «имена» своих соседей по «грядке».

«Садовник» предстает перед «цветником» и начинает с присказки:

«Я садовником родился,
Не на шутку рассердился,
Все цветы мне надоели,
Кроме пиона!»

«Пион» тут же должен отозваться, завязывая диалог с ведущим:

- Ой!
- Что с тобой?
- Влюблен!
- В кого?

«Пион», на секунду задумавшись и оглядев все «цветы», произносит любое название:

- В гвоздику!

«Гвоздика» отвечает:

- Ой!..

Далее реплики повторяются. Во время беседы с «садовником» игрокам нужно как можно быстрее отзываться и отвечать на его каверзный вопрос о симпатиях.

Если участник не смог быстро ответить, в кого же он влюблен, или вовсе не отозвался, то он назначается новым ведущим, и игра начинается заново.

47. Игра «Крокодил»

Инвентарь:

Не требуется

Количество игроков:

От 5 участников

Возраст:

5+

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Правила:

Одна из команд загадывает слово или словосочетание и сообщает его представителю соперников, который должен при помощи мимики, жестов или танцев показать своим товарищам задуманное слово и при этом не издать ни звука.

Победа достается команде, набравшей наибольшее число баллов.

48. Игра «Квадрат»

Инвентарь:

мяч

Количество игроков:

4 участника

Возраст:

7+

Правила:

Игра с мячом для 4 игроков. Для игры нужна ровная площадка, на которой рисуется нехитрая схема - квадрат, поделенный на 4 равных квадрата.

Каждый игрок становится в свою четверть квадрата. Сначала мяч просто бросают в центр (небольшой квадрат или ромб посредине). На чью сторону мяч из центра укатится — тому и начинать.

Игрок должен отбить мяч после одного касания о землю в его четверти. Отбивать мяч нужно ногами, коленом, головой — руками трогать нельзя.

Если мяч не попадает в четверть противника — игроку-подающему засчитывается 1 очко.

Если мяч ударяется о четверть противника более 1 раза — принимающему засчитывается очко.

Если мяч после отбивания попадает за пределы площадки — отбивающему засчитывается 1 очко

После набора хотя бы одним игроком 5 очков (а потом 10 и 15) игроки меняются четвертинками, чтобы никто не привыкал к своему «месту».

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Игра считается оконченной, когда хотя бы один игрок набирает 20 очков. Тот, кто в этот момент набрал меньше всех очков, считается победителем.

49. Игра «Народный мяч»

Инвентарь:

мяч

Количество игроков:

От 4 участников

Возраст:

8+

Правила:

Играют на волейбольной площадке без сетки две команды. Каждая располагается на своей половине площадки, а по одному игроку посылают на половину противника.

Мяч вводится в игру броском. Если игрок одной команды ловит его, он бросает его на половину другой команды, стараясь попасть в игрока противника.

Игрок, в которого попали мячом, выбывает из игры. Если он ловит мяч на лету, то ответный броском старается попасть в противника.

Так меняется порядок бросков, и число выбывших растет.

Команда, выбившая всех противников, выигрывает.

50. Игра «Десяточка»

✸ *Лучшая игра для подготовки к школе, а также при любых школьных трудностях, независимо от их происхождения - по мнению детского нейропсихолога Наталии Романовой-Африкантовой.*

Инвентарь:

Мяч

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru

Количество игроков:

От 2 участников

Возраст:

5+

Правила:

Возьмите небольшой мяч. Игра происходит за счет его подбрасывания. С каждым ходом задания усложняются.

Например, 10 раз мяч подбросить и поймать.
Затем 9 раз подбросить, сделать хлопок и поймать.
8 раз подбросить, сделать хлопок крест на крест и снова поймать.
7 раз подбросить и поймать правой рукой или левой рукой.
6 раз – противоположной рукой подбросить и поймать.
5 раз подбросить, хлопнуть под ногой и поймать.
И так далее. Последнее задание самое сложное.

Чем эта игра хороша?

Игра достаточно близко повторяет работу функциональных систем, которая происходит, когда ребенок что-то пишет по математике или по русскому языку.

Ребенку нужно одновременно удерживать моторную программу и помнить, что именно и как он пишет, какую цифру, какую букву. В игре: какой выполняет хлопок или какую выполняет загогулину при помощи своего тела и мячика.

В школе ребенку нужно освоить сложный интегрированный навык, но при этом нет быстрой обратной связи. О том, что ошибся, навалял, пропустил задачу, неправильно написал букву или забыл какое-то слово, ребенок узнает не в процессе работы, а только потом, когда работу проверят.

Игра в «десяточки» тренирует этот навык буквально «на месте»: потерял на одну секунду концентрацию – и все, мячик у упал; забыл, на каком сейчас счете - проиграл.

То есть здесь функционально ребенок выполняет примерно то же самое, что и при выполнении задания на уроке, но обратная связь приходит быстро.

Игру в «десяточки» можно и нужно предложить, как минимум, младшешкольникам, как максимум - младшим подросткам для игры на перемене.

Запрещено любое копирование текста без активной ссылки на источник
© Школа осознанного родительства «Большая Медведица» www.bmshkola.ru