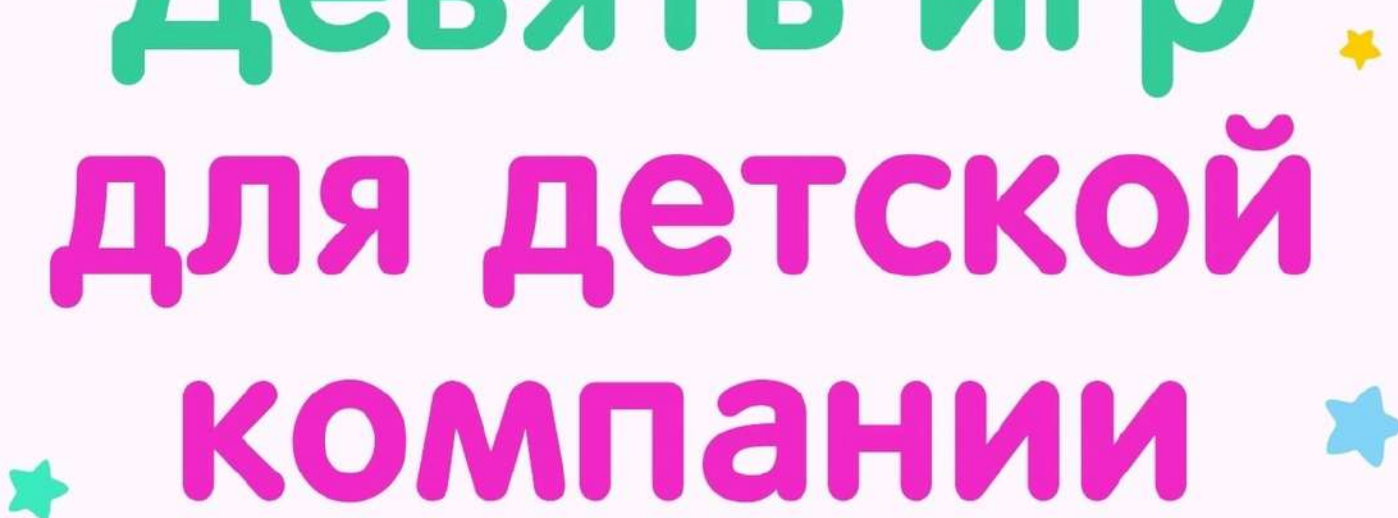
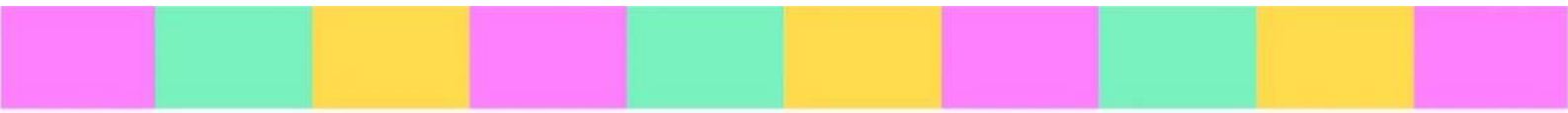




Девять игр для детской компании





Хохотушки



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



Огород

Ведущий спрашивает детей по очереди:

«Я хочу посадить овощной огород. Капуста нужна?»

Ребёнок отвечает: «Нужна».

Перечисляя овощи, ведущий «случайно» называет фрукт. Если кто-то из детей ошибается при ответе, он отдаёт ведущему фант. «Посадив» огород, дети продолжают игру — начинают «сажать» фруктовый сад. Ведущий говорит:

«Я хочу посадить фруктово-ягодный сад. Вишня нужна?»

Таким же образом можно «сажать» и зелёный лес. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.



★ Шерлок Холмс



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





Кто я?

Все участники игры встают в круг.

Один игрок становится в центр и закрывает глаза — он водящий. Как вариант, глаза можно завязать повязкой. По указанию ведущего любой из игроков подходит к водящему, дотрагивается до его плеча и называет водящего по имени, изменив голос.



Если водящий отгадал, кто это был, подходивший игрок становится в центр круга вместо водящего.



Если не отгадал — водящий остаётся в круге и игра продолжается.





Карусель

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





Волшебная цепочка

Ведущий называет любую букву,
а игроки должны придумать слова,
которые на эту букву начинаются.

Например, ведущий говорит:

«Вспомните слова, которые начинаются
на букву „Р“».

Игроки:

«Река, репка, рак, радуга, радио...»

Выигрывает тот, кто предложит
слово последним.



★ Ухо, горло, нос

Игроки выстраиваются в шеренгу.
Ведущий встаёт перед ними и говорит:
«**Каждый будет закрывать то,
что я буду называть**».

Дети должны закрывать только те части лица, которые называет ведущий.

Он по очереди называет ухо, горло, нос, брови. Но при этом ведущий своими действиями старается запутать игроков.

Например, говорит «**глаз**», а закрывает нос.

Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает последний оставшийся участник.





Фанты



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

