



Игры-шутки

В барыню

Суть игры состоит в том, чтобы не употреблять слова: «черный», «белый», «да», «нет». Играющие садятся друг против друга, и ведущий, выбранный по жребию, начинает речитативом:

— К нам барыня пришла,
Голик принесла,
Голик да веник,
Сто рублей денег,

Она наказала,
Строго приказала:
Не смеяться, не улыбаться,
Губки бантиком не делать,
Черно с белым не носить,
«Да» и «нет» не говорить!
— Вы поедете на бал?
— Поеду, конечно.
— А какое платье наденете:
Белое, черное?
— Голубое!
— Что вы, что вы: сейчас это не модно, засмеют.
— Пусть засмеют!
— Что с вами? Вы больны?
— Нет, здорова! Ведомый попал в западню.

Указания к проведению: в эту игру играют вдвоем. Когда ведомый ошибается, играющие меняются ролями и игра продолжается.

Воробей

Играющие называются кустарниками или деревьями, например яблоня, дуб и т. д. Водящий начинает игру, он говорит: «Чив, чив, сидел воробей на малине, слетел воробей на яблоню». Яблоня подхватывает: «Чив, чив, сидел воробей на яблоне, слетел воробей на ...» и т. д.

Указания к проведению: минимальное количество играющих — 4 человека. Чем больше участников, тем интереснее игра. Необходимо помнить: разговор нужно вести быстро, за медлительность и рассеянность берется фант. Фанты разыгрываются обычным порядком.

В птицы (вариант)

Играющие садятся в кружок, каждый называется какой-нибудь птицей. Водящий начинает игру, он говорит: «Села». Другой спрашивает: «Где?» — «На веточке. Полетела». — «Кто полетела?» — «Канарейка». — «Куда полетела?» — «К жаворонку».

Играющий жаворонка начинает диалог сначала: «Села...», а «канарейка» спрашивает.

Указания к проведению: в игре могут принять участие 3—4 человека. Правило одно: если игрок прослушает свое название, с него берут фант. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест. Игры этого типа полезно предлагать детям с рассеянным вниманием.

В садовника (вариант)

Каждый играющий называется каким-нибудь цветком. Водящий, выбранный по жребию, начинает диалог:

Я садовником родился,
Не на шутку рассердился,
Все цветы мне надоели,

Кроме... розы— раз, два, три!

После этих слов роза должна быстро вступить в диалог с садовником: «Я!» — «В чем дело?» — «Влюблена». — «В кого?» — «В тюльпан — раз, два, три!»

Игра продолжается.

Тарелка кружится.

(вариант)

Играющие выбирают себе названия цветов. Кто-нибудь из них начинает игру — раскручивает тарелку на ребре. Водящий вызывает любой цветок, тот должен быстро отозваться, пока тарелка не упала, и «подкрутить» ее. Он становится водящим, игра продолжается.

Указания к проведению: варианты «В садовника», «Тарелка кружится» требуют большой сосредоточенности внимания. Проходят интереснее, если в них участвуют более 4 человек. Следует соблюдать правило: вступать в диалог сразу после слов «раз, два, три» («В садовника»). Кто зазевался, платит фант. Взрослые должны показать детям, как в диалоге можно менять темп речи, отвлекая этим играющих и провоцируя их на ошибки. В игре с тарелкой фант платит тот, кто не успел ее раскрутить (тарелка упала).

Молчанка

Перед началом игры все участники произносят приговорку:

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики,
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок —
Молчок!

Можно также использовать другие приговорки:

Чок, чок,
Зубы на крючок,
А язык на полочку,
Молчок!

Чок, чок,
Зубы на крючок,
Кто заговорит,
Тому щелчок!

Кони, кони, мои кони.
Мы сидели на балконе,
Чай пили, чашки били,
По-турецки говорили:
Чаб-чаллби, чаб-чаллби!
Прилетели журавли
И сказали всем: «Замри!»
А кто первый отомрет,
Тот получит шишку в лоб.
Не смеяться, не болтать,
А солдатиком стоять!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Водящий старается рассмешить играющих мимикой и жестами, смешными словами, прибаутками. Если кто-то рассмеется или произнесет хоть одно слово, платит водящему фант.

Указания к проведению: водящему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Разыгрывать фанты можно сразу после того, как кто-нибудь засмеется или заговорит. Это снимает напряжение, возникающее в ходе игры.

Челуха

Играющие выбирают водящего, он отходит в сторону. Каждый загадывает какой-либо предмет, например башенный кран, самолет и т. д. Подходит водящий. Он должен назвать такое действие, которое могло случиться с загаданным предметом. Водящий задает вопросы, игроки отвечают.

- Чем ты сегодня умывался?
- Башенным краном.
- На чем летал?
- На облаках.
- Что ты сегодня утром съел?
- Самолет.

Тот играющий, чей ответ в большей степени подходит к вопросу, становится водящим.

Указания к проведению: игру можно проводить и дома, и во время прогулки, путешествия. Важно соблюдать правила: играющие могут отвечать только загаданным словом, водящему нельзя повторять один и тот же вопрос. В первое время именно подбор вопросов вызывает у детей затруднение, поэтому взрослые должны предлагать различные образцы. Игра требует находчивости, развивает у детей чувство юмора.