

10 активных детских игр для дома и улицы

"Дирижер"

Один игрок уходит в другую комнату. Выбирается «дирижер». Все дети становятся в кружок, ведущий показывает, что делать, остальные повторяют движения. Например, понарошку «чистить зубы», «кушать яблоко». Входит игрок, которого просили подождать в другом помещении, и по действиям пытается угадать, кто же «дирижер». Если за заранее обговоренное число попыток он это понял, то становится ведущим.



"Актеры"

Двух участников выводят из комнаты. Ведущий дает им одинаковое задание что-то изобразить, например, садовника, поливающего цветы. Игроки по одному заходят в комнату и показывают свой вариант. Зрители совещаются и решают, кто был убедительнее или чью пантомиму быстрее разгадали.

"Многоручка"

Для этой веселой игры нужно четное число игроков. Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру. По команде каждый берет любого игрока за руку. Эти же действия нужно повторить левой рукой. Когда руки сцеплены, задача игроков - распутаться, не разъединяя рук, чтобы в итоге опять стоять в кругу.

"Жмурки"

Нужна большая комната или полянка. Одному из участников завязывают глаза платком, остальные разбегаются и хлопают в ладоши, чтобы ловящему было легче ориентироваться. Задача — поймать одного из игроков и сделать его ведущим.

"Большой или маленький"

Участники, держась за руки, ходят по кругу. Ведущий неожиданно называет большое животное. Игроки идут на цыпочках, поднимая руки вверх. Когда упоминается маленькое существо, дети должны присесть на корточки. Кто ошибся, выбывает из круга.

"Самый ловкий"

Участник становится в круг (диаметром около 1 метра), держа в руках небольшой мяч. На земле/полу за спиной стоящего лежит 5-10 предметов. Игрок подбрасывает мяч, и пока тот в воздухе, старается собрать как можно

больше вещей. Затем очередь переходит к сопернику. Выигрывает самый шустрый!

"Крылья"

Ведущий называет животных, птиц, насекомых, предметы и просит второго игрока «махать крыльями», если названное летает. Постепенно нужно увеличивать темп. Если участник показал крылья, к примеру, на «кошке», можно вместе похохотать, представив это «чудо», и поменяться ролями.

"Перышко"

Помещение или территорию двора нужно разделить на две части. Одна – зона первого игрока, другая – второго. Возьмите перышко. Следует дуть на него и следить, чтобы оно не упало на пол. Задача – задуть перо на территорию противника.

"Попался или попал"

Один игрок догоняет другого и ловит его обручем. Убегающий пытается увернуться от «плена» и одновременно закинуть мяч в кольцо. Если попался – проиграл, если мячом попал – выиграл.

"Покажи!"

Вы называете вещи, названия животных и предметов, а ребенок изображает это телом, голосом и движениями. Говорите, к примеру «поезд», а чадо старательно показывает, как паровоз едет по рельсам «чух-чух».

*Статью подготовила из интернет-ресурсов
учитель-логопед агеева В.Н.*