

Веселые игры дома для детей и взрослых Старинные русские игры

Подготовил
воспитатель группы «Лучики»

Рудова Е.В.
Апрель 2020

Зачем нужна игра?

- ▶ Играя, ребёнок познаёт окружающий его мир. Разучивая и используя в играх, хороводах фольклорные тексты и песни, он наполняет их конкретным содержанием применительно к игровым ситуациям. Познаёт ценности и символы культуры своего народа.
- ▶ Игра учит ребёнка тому, что он может сделать и в чём он слаб. Играя, он укрепляет свои мускулы, улучшает восприятие, овладевает новыми умениями, освобождается от избытка энергии, испытывает различные решения своих проблем, учится общаться с другими людьми.
- ▶ Весёлые подвижные народные игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, салочек, ловишек! Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом так же, как сказки и песни. И мы, и наши дети любят играть в русские народные подвижные игры.

Игра «Дергачи»

- ▶ Правило игры: игрокам запрещается сходить со своего места. При нарушении этого правила игрок становится «вОдой».
- ▶ Ход игры: Водырь стоит в центре комнаты с завязанными глазами. Игроки заходят в комнату и садятся около стен. ВОда начинает ходить по комнате.
- ▶ Игроки привлекают внимание вОды, «дёргают» его. Например, говорят «Дёрг-дёрг» или шуршат ногами по полу или шуршат своей одеждой по очереди. Вот кто-то дернул воду за подол. И тут же с другой стороны зашептали: «Дёрг-дерг», а после этого новый звук - кто-то хлопает по коленям. ВОде нужно угадать, кто его дернул (то есть сказал или хлопнул или издал какой-то звук). Если он угадал, то он передает свою роль дергальщику. Тогда дергальщик, которого разгадали, становится водящим в новой игре.
- ▶ Задача игроков - путать водящего, чтобы он не мог догадаться, кто это. Поэтому они могут говорить не своим голосом - писклявым или наоборот басом и т.д.

Игра «Охлопок»

- ▶ Очень простая игра. Все становятся в кружок и бросают вверх кусок ваты (необходимо его распушить). Задача в том, чтобы не дать вате упасть. Тот игрок, возле кого охлопок упадет, платит фант (поет песню, кукарекает, читает стихотворение и т.д.). Поэтому все стараются побыстрее отдуть охлопок от себя к соседу. Охлопок летает то выше, то ниже, поэтому игроки то приседают, то встают на цыпочки, то наклоняются. Обычно получается очень смешная картинка.
- ▶ Если играющих мало, то игра проводится за столом. Подбрасывают охлопок, а руки держат под столом. Рядом с кем охлопок «приземлился», тот и платит штраф - фант.

Игра «Квартиры менять»

- ▶ Все сидят на стульях.
- ▶ Водящий кричит: «Квартиры менять! Квартиры менять!». На эти слова все вскакивают со стульев и ищут себе новое место. А поскольку водящий уже занял одно место, то кому-то места может не хватить. Вот все и спешат, бегут, торопятся. Кто не успел занять место - платит фант.
- ▶ Как только фант выплачен, сразу же (пока все еще не успели собраться с мыслями) звучит новая команда «Квартиры менять! Квартиры менять!» Игра проводится в быстром темпе.

Игра «Тарелка»

- ▶ Игроки стоят или сидят в кругу. Каждый игрок называет себя именем какого-то животного. Например, «Я заяц». «А я лиса» и т.д. Когда все запомнили новые имена друг друга, начинается игра.
- ▶ Возьмите деревянную (старинный вариант) или пластмассовую тарелку или миску (современный вариант) и сильно крутаните ее, чтобы она закрутилась. Вместо тарелки можно использовать и многие другие современные предметы, например, рулончик канцелярского скотча. Главное чтобы предмет можно было закрутить
- ▶ Как закрутили тарелку, сразу же выкрикивайте имя одного из игроков. Например: «Заяц, лови!». Заяцу надо успеть перехватить крутящуюся тарелку, пока она не упала. Теперь заяц закручивает тарелку и зовет другого игрока: «Медведь, лови!» и т.д.
- ▶ В этой игре развивается быстрота реакции, всем игрокам нужно быть очень проворными, внимательными и хваткими.
- ▶ Тот, кто не успел схватить тарелку, платит фант.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

