

Играем всею семьею



«Ха-ха-ха»

Возраст: 4-7 лет.

Количество игроков: 3-6.

Очень простая игра, и, самое главное, в нее никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться.

Все стоят или сидят в кругу, один из игроков произносит как можно более серьезно: «Ха!» Следующий говорит: «Ха-ха!», третий — «Ха-ха-ха!» и т. д. Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха» или засмеется, выбывает из игры. Игра продолжается, а выбывшие стараются рассмешить оставшихся в кругу игроков (только не дотрагиваясь до них). Кто засмеется последним — победил.

Угадайка в темноте

Возраст: 4-7 лет.

Количество игроков: 3-6.

Каждый из членов семьи выбирает какой-нибудь предмет, не показывая его окружающим. Все садятся за стол, гасят свет. Ведущий дает в руки первому игроку первый предмет. Играющий ощупывает его и отдает следующему. Так предмет проходит по всему семейному кругу и оказывается опять у первого игрока, тот отдает его ведущему. Ведущий прячет предмет и на несколько секунд включает свет. За это время игроки должны записать название предмета. Затем игра повторяется с новым ведущим. В конце игры все проверяют свои отгадки. Тот, кто не умеет писать, рисует опознанные предметы.



«Ха-ха-ха»

Возраст: 4-7 лет.

Количество игроков: 3-6.

Очень простая игра, и, самое главное, в нее никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться.

Все стоят или сидят в кругу, один из игроков произносит как можно более серьезно: «Ха!» Следующий говорит: «Ха-ха!», третий — «Ха-ха-ха!» и т. д. Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха» или засмеется, выбывает из игры. Игра продолжается, а выбывшие стараются рассмешить оставшихся в кругу игроков (только не дотрагиваясь до них). Кто засмеется последним — победил.

Угадайка в темноте

Возраст: 4-7 лет.

Количество игроков: 3-6.

Каждый из членов семьи выбирает какой-нибудь предмет, не показывая его окружающим. Все садятся за стол, гасят свет. Ведущий дает в руки первому игроку первый предмет. Играющий ощупывает его и отдает следующему. Так предмет проходит по всему семейному кругу и оказывается опять у первого игрока, тот отдает его ведущему. Ведущий прячет предмет и на несколько секунд включает свет. За это время игроки должны записать название предмета. Затем игра повторяется с новым ведущим. В конце игры все проверяют свои отгадки. Тот, кто не умеет писать, рисует опознанные предметы.



Настало время отдохнуть от домашних дел. В эти игры можно поиграть всей семьей. Они могут пригодиться на домашнем празднике или просто развлечь в выходной день или вечером, когда все собрались вместе.

Рисуем вместе

Возраст: 4-7 лет.

Количество игроков: 3-5.

Все сидят в кругу. У каждого лист бумаги и карандаш или фломастер. По сигналу (это может быть музыкальная мелодия) все начинают рисовать. Как только музыка останавливается, все заканчивают рисовать и передают свой начатый рисунок по кругу. После того как музыка вновь продолжается, нужно продолжить рисунок, который вам передали, пока не кончится музыка. Так можно продолжать, пока листы не вернутся к своим хозяевам. Интересно, сможете ли вы узнать свой рисунок?

Семейный поезд

Возраст: 4-7 лет.

Количество игроков: 1-2.

Вместе с ребенком посчитайте членов вашей семьи (не забудьте и про семью своих родственников) и сколько потребуется вагончиков: персонально для каждого или дети поедут в одном вагоне, а взрослые — в другом, а может быть, малыш решит, что лучше не разъединять семьи, а каждой дать по отдельному вагону.

Из картона вырежьте силуэт вагона и паровоза. Предложите ребенку наклеить в вагонах окошки из цветной бумаги. Пусть он наклеит в окошки фотографии членов семьи, а также домашних питомцев. Машинистами паровоза будут, разумеется, бабушка и дедушка. Их фотографии украсят паровозик.

Фанты

Возраст: 4-7 лет.

Количество игроков: 3-6.

Ведущий собирает со всех членов семьи какие-нибудь предметы — фанты. Затем один из присутствующих поворачивается к ведущему спиной. Ведущий вытаскивает предметы по очереди и говорит: «Что этому фантику-бантику делать?» Отвернувшийся не видит этот фант и загадывает желание: например, подпрыгнуть пять раз на одной ножке, спеть песенку, станцевать или рассказать стихотворение, можно кого-нибудь поцеловать и т. п. Одно из этих пожеланий придется делать и самому загадывающему.

Ассоциации

Возраст: 5-7 лет.

Количество игроков: 3-7.

Один игрок выходит из комнаты. Все договариваются задумать одного из присутствующих. Когда вышедший возвращается, он может задавать вопросы на что или на кого похож задуманный человек. Например, «какая это птица?», «какой это цвет?» или «какой это музыкальный инструмент?». Все по кругу отвечают на вопросы, пока загаданного человека не отгадают.

Волшебная коробочка

Возраст: 4-7 лет.

Количество игроков: 3-7.

Возьмите небольшую коробочку и поместите в нее игрушку или другой приз. Эту коробочку положите в коробочку побольше, а коробочку побольше — в ту, которая еще больше. Чем больше коробочек — тем интереснее играть.

Дети садятся в круг и передают друг другу коробочку, в это время играет музыка. Когда музыка прекратилась, тот, у кого в руках волшебная коробочка, раскрывает одну из них — первую. Игрок, которому повезло — он раскрыл последнюю коробочку с призом, — забирает приз себе.

«Веришь не веришь»

Возраст: 6-7 лет.

Количество игроков: 3-6.

Карты раздаются всем участникам поровну, оставшаяся колода кладется на середину стола лицом своей стороной вниз.

Тот, кто ходит первым, берет одну, две, три или четыре свои карты и, никому не показывая, кладет их на стол. При этом он сообщает всем, что это, например, четыре туза.

Если остальные игроки верят, игра продолжается. Следующий участник также кладет несколько карт, провозглашая, что это тузы. Кто не верит, может сказать: «Не верю!» и открыть карты, которые только что положили. Если это действительно тузы, тот, кто не поверил, забирает себе все карты, которые находятся на столе. Если же хотя бы одна карта не туз, колоду забирает тот, кто их положил.

Игра состоит в том, что игрок, не имеющий тузов, дам или любой другой объявленной карты, должен сделать вид, что она у него есть, и положить какую-нибудь карту в надежде, что ему «поверят».

Выигрывает самый хитрый — тот, кому первому удалось избавиться от всех своих карт.

