

Кращі дитячі ігри для приміщень



Кращі дитячі ігри для приміщень

Несприятлива погода не дозволяє дітям грати на вулиці? Вони рвуться на свіже повітря, а ви не знаєте, як їх зупинити? Якщо ви опинились у подібній ситуації, розважте малюків запропонованими у статті захоплюючими та цікавими іграми, призначеними для закритих приміщень, і ваші діти годинами не захочуть виходити з дому.

Музейна статуя

Завмираємо в позі статуї й непомітно змінюємося!

Діти збираються в одній кімнаті під назвою «музей». Одна дитина стає ведучим, виходить із кімнати, рахує до двадцяти й повертається. У цей час гравці приймають різні пози й завмирають, як музейні статуї. Входить ведучий, оглядає музейні експонати й поводиться так, як турист. «Статуї» намагаються змінити своє положення непомітно для ведучого. Якщо ведучий зауважує рух «статуї», вона оживає і стає туристом. Продовжуйте гру, доки не залишиться одна «статуя». Гравець-«статуя», який залишився останнім, стає ведучим у наступному раунді.



Абракадабра

Гра на уважність.

Одна людина ховає певний предмет, а решта гравців виходять в іншу кімнату.

Той, хто ховає, бере шматочок тканини й ховає його в кімнаті так, щоб її маленький фрагмент залишався на видному місці, визирає звідки-небудь.

Решта гравців входять у кімнату й шукають захований шматочок тканини. Правило каже, що гравці нічого не можуть чіпати руками, а тільки шукати очима.

Після того як гравець побачив тканину, він вигукує «Абракадабра» й не каже ні кому, де вона захована.

Решта гравців продовжують шукати шматочок тканини й теж вигукують «Абракадабра», коли знаходить його.

Усі гравці повинні знайти шматочок тканини, а той, хто знайшов першим, буде ховати в наступному раунді.

Як змінилося слово?

Це кумедна гра, кінець якої непередбачуваний.

Спочатку діти сідають на підлогу в коло.

Перший гравець придумує яке-небудь випадкове слово, наприклад, «олівець».

Потім перший гравець шепоче це слово на вухо другому гравцю, який сидить праворуч від нього.

Другий гравець повинен придумати інше слово, пов'язане з вихідним словом. У даному випадку це може бути слово «точилка». Другий гравець повинен прошепотіти це нове слово на вухо наступному гравцю, який сидить праворуч.

Таким чином, усі діти придумують нові слова по черзі, доки ця черга не дійде до останнього гравця в колі.

Наприкінці діти дуже здивуються, як змінилось вихідне слово.

Таким же чином можна попросити останнього гравця вгадати вихідне слово на основі всіх пов'язаних з ним слів, які придумали учасники.

Віраж

Цікава швидка гра з автомобілями й гонками.

Діти сідають у коло на підлозі. Вибирають одного гравця, який починає гру.

Початковий гравець вимовляє слово «Віраж» сусіду праворуч або ліворуч.

Той у свою чергу вимовляє слово «Віраж» своєму сусіду праворуч або ліворуч. Крім того, гравець може негайно видати звук, з яким гальмує машина. У цьому випадку черга повертається до попереднього учасника.

Гра просувається вперед і назад, доки черга не дійде до всіх учасників.

Правило гри передбачає, що всі звуки учасники видають зі щільно зімкнутими губами. У разі, якщо гравець розімкнув губи й показав зуби, він виходить із гри.

Легко, легше не буває

У цій легкій грі треба лише плескати в долоні!

Перед тим як розпочати цю гру, приберіть усі перешкоди з підлоги в кімнаті.

Одна дитина призначається «слухачем» і виходить на середину кімнати із зав'язаними очима.

Інший гравець називається «рахівником» і сидить з ручкою й аркушем паперу.

Ще один учасник проходить у будь-яку частину кімнати і плескає в долоні.

«Слухач» слухає хлопки та вказує напрямок, звідки вони донеслись.

Якщо «слухач» вказує неправильний напрямок, «рахівник» ставить на аркуші паперу знак «Х» навпроти його імені. Якщо «слухач» указує потрібний напрямок, «рахівник» на аркуші паперу ставить «галочку» навпроти його імені.

Гравець, який плескає, має десять спроб і виконує хлопки в долоні в різних частинах кімнати. Потім гра стає складнішою.

Тепер «слухач» намагається визначити напрямок оплесків не тільки із зав'язаними очима, а й закривши рукою одне вухо.

Кольорова кімната

Ваші діти в цій веселій грі знайдуть у приміщенні всі кольори веселки.

Усі діти стають у коло, а один учасник – ведучий стає в центр кола.

Ведучий в центрі кола називає будь-який колір на свій розсуд.

Решта гравців, які стоять у колі, розбігаються по всій кімнаті. Їх завдання швидше за всіх знайти в кімнаті предмет такого ж кольору, який загадав ведучий.

Перемагає той учасник, який швидше за всіх знайде предмет потрібного кольору. Він стає ведучим у наступному турі.

Полювання на скарби

Діти шукають скарб безпосередньо в кімнаті!

Одна дитина ховає скарб, який інші повинні знайти.

Скарб не повинен бути занадто маленького розміру, адже його важливо знайти. З іншого боку, скарб не повинен бути занадто великим, щоб його пошуки потребували певних зусиль.

Учасник, який ховає скарб, повинен намалювати на папері карту дому та відзначити буквою «Х» ту частину, де заховано скарб.

Решта гравців виrushaють на пошуки кладу з допомогою карти. Щоби було ще веселіше, нехай карта буде в учасника, який заховав скарб, і той, хто захоче звіритися з картою, повинен буде для цього повернутись до початку маршруту.

Учасник, який знайде скарб швидше за всіх, ховає його в наступному раунді.



Знайди кісточку

Ще одна кумедна гра.

Для цієї гри дітям знадобиться іграшкова собача кістка. Учасник, який починає гру, сідає на стілець із зав'язаними очима.

Усі інші гравці сідають у ряд позаду нього.

Одного гравця вибирають ведучим. Він каже: «Собачка, собачка, де твоя кісточка?».

При цьому один з учасників виходить з ряду, бере кісточку у гравця із зав'язаними очима й ховає її в будь-якому місці кімнати.

Учасник із зав'язаними очима знімає пов'язку й шукає кісточку.

Якщо дитина не може знайти кістку, вона намагається вгадати гравця, який взяв її. Якщо учасник угадав того, хто взяв у нього кістку, то вони міняються місцями: той, хто склав кістку, сідає на стілець із зав'язаними очима, а його опонент переходить у ряд до інших учасників. Якщо учасник не вгадав, хто взяв у нього кістку, він виходить із гри, а інші продовжують без нього.

Качка й гусак

У цій веселій грі ваша дитина навчиться швидко бігати й реагувати.

Діти всі, крім одного, сідають у коло обличчям до центра зі схрещеними ногами.

Гравець, який не сидить у колі, називається «гусак».

«Гусак» ходить по колу й торкається рукою голови кожного учасника, кажучи при цьому слово «качка».

У будь-який момент «гусак» може торкнутися чергового учасника і сказати слово «гусак», а не «качка».

При цьому той, кого щойно назвали «гусаком», піdnімається й біжить за старим «гусаком».

Завдання старого «гусака» - пробігти по колу, щоб його не наздогнав новий «гусак», і зайняти його місце в колі.

Якщо все-таки новий «гусак» наздогнав старого, перш ніж той оббіг коло і зайняв порожнє місце, новий «гусак» сідає на своє колишнє місце, а старий продовжує водити.

Якщо новий «гусак» не наздогнав старого, водить новий 5 «гусак».

Гомінкий дзвіночок

У цій грі діти відчувають всю принадність дзвону дзвіночка.

Для гри дітям знадобиться іграшковий дзвіночок або що-небудь подібне.

Один з дітей стає «охоронцем дзвіночка». Цей учасник ховає дзвіночок від інших.

Усі інші гравці будуть «шукачами дзвіночка». Їх завдання – знайти захований дзвіночок.

«Шукачі дзвіночка» виходять з кімнати, а «охоронець дзвіночка» ретельно ховає його, після чого «шукачі дзвіночка» повертаються й беруться до пошуку.

Учасник, який першим знаходить дзвіночок, дзвонить у нього, щоби повідомити про свою перемогу, і стає «охоронцем дзвіночка» у наступному раунді. Якщо ніхто не може знайти дзвіночок, «охоронець дзвіночка» показує місце схованки, і гра починається спочатку.

