

Содержание

Введение	3
Развивающие и интеллектуальные игры	-4 - 14
1. Счёт до 30	
2. Заколдованное слово	
3. Пятёрки	
4. Что изменилось	
5. Цифровая таблица	
6. Я люблю своего соседа	
7. Испорченный телефон	
8. Балда	
9. Последнее слово	
10. Счёт	
11. Хозяйский кот	
12. Ступеньки	
13. Арифметические кубики	
14. Буриме	
15. На ком оборвётся?	
16. Крестословица	
17. Морской бой	
18. Крестики- нолики	
20. СИМ	
21. Четыре краски	
22. Бридж-ИТ	
23. Военная игра	
24. Быки и коровы	
Развлекательные игры	15 - 21
1. Кто быстрее пришьёт	
2. Горячо –холодно	
3. Левый гриб	
4. Варежки	
5. Викторина «Мировая»	
7. Материки и страны	
8.Самый страшный	
9.Викторина «Природные самоцветы»	
10.Раскраска	
11.Одень друга	
12.Скопируй позы	
13.Угадай, кто это?	
14.Главный	
15.Игра со спичками	
16.Огурец	

- 17.Человек – дерево
- 18.МПС
- 19.Живое – неживое
- 20.Сделай наоборот
- 22.Угадывание по руке
- 23.Топ–хлоп
- 24.Путаница
- 25.Кричалка
- 26.Ручной квац
- 27.Вежливо – невежливо
- 28.Предметы
- 29.В настроении
- 30.Как тебя зовут?
- 31.Перевоплощение
- 32.Кто это?

Подвижные игры в помещении22 - 26

- 1.Движение по памяти
- 2.Сядем парочкой
- 3.Укратитель
- 4.Попади в мишень
- 5.Разноцветный круг
- 6.Сквозь обруч
- 7.Борющаяся цепь
- 8.Волк во рву
- 9.Ловись, рыбка!
- 10.Ловля
- 11.Малечина – Калечина
- 12.Отбивалы
- 13.Охотники и утки
- 13.Прыгалки
- 14.Чехарда
- 15.Штандер
- 16.Черепашка
- 17.Кольцеброс
- 18.Туннель

Настольные игры27

Используемая литература28

Введение.

Игровая деятельность учащихся – одно из самых доступных, эмоциональных и вместе с тем действенных средств самопознания, развлечения, отдыха, физического и интеллектуального развития. Она многогранна: это и простые подвижные игры, и развлекательные, развивающие и интеллектуальные.

С большим интересом младшие школьники воспринимают игры, сопутствующие процессу обучения. Они заставляют думать, с их помощью можно проверять и развивать свои способности, привлекают возможностью посоревноваться со сверстниками. В игре ребёнок познаёт что первично, а что второстепенно, приучается к планомерному и систематичному анализу окружающих объектов. Во время игр совершенствуется культура общения, развиваются умения рационального мышления, проявляются и воспитываются нравственные качества. Сборник «Игры детей в помещении» разработан как пособие, рассчитанное на воспитателей школы полного дня в часы, свободные от приготовления домашних заданий и других видов деятельности. Главное в работе воспитателя правильно и продуктивно организовать занятие.

Цели:

- воспитание у учащихся культуры общения, чувства коллективизма, дружбы, поддержки через приобщение к игровой деятельности в свободное время.

Задачи:

- учить детей воспринимать процесс игры как полезное и приятное времяпровождение
- развивать у детей виды мышления как анализ, синтез, сравнение, абстракция; умение владеть своими эмоциями;
- формировать умение оценивать свои возможности при выборе игры, здоровое чувство соперничества



Развивающие и интеллектуальные игры.

Цели:

- учить взвешивать свои шансы на успех, искать альтернативные пути решения
- развивать усидчивость, терпение, стремление к цели
- формировать умение планировать, прогнозировать

СЧЁТ ДО 30

Участники игры должны сосчитать по порядку от 1 до 30. Каждое число называет любой из участников. Однако, если одно и то же число назовут два (и более) участника одновременно — счет начинается сначала. Разговоры и какое-либо невербальное общение между игроками запрещены.

Пример игры:

1-й участник: “Один”

2-й участник: “Два, три”

3-й участник: “Четыре”

1-й участник: “Пять”

4-й участник: “Шесть, семь, восемь”

2-й и 3-й участник (одновременно): “Девять”.

Из-за того, что два участника одновременно назвали одно и то же число, счет начинается заново.

3-й участник: “Один” и т.д.

Для реальности достижения игровой цели предложите для начала досчитать до 10 (трудновыполнимое задание).

ЗАКОЛДОВАННОЕ СЛОВО

Назовите слово или словосочетание, а ребенок пусть нарисует картинку, которая помогла бы ему запомнить это слово. Обратите внимание малыша на то, что слов много, а листочек один и нужно постараться расположить рисунки так, чтобы все они на нем уместились.

Убедиться, что ребенок понял, что от него требуется: пусть он нарисует картинку, например, к выражению «праздник». После этого предложите «закодировать» следующие слова: вкусный ужин, храбрая девочка, болезнь, веселая компания, звездное небо, радость, мороз. Поиграйте во что-либо другое, а затем попросите вернуться к картинкам и вспомнить слова, которые ему диктовали. Обратите внимание на ошибки, которые делает ребенок. Если он вспоминает слово, не имеющее отношения к тому, что вы называли, постарайтесь восстановить ход его мысли и выяснить, что привело его к этой замене.

ПЯТЁРКИ

Игроки берут листы бумаги. Ведущий предлагает написать им на листах бумаги слово из пяти букв (каждый участник выбирает любое слово). Это слово пишут по вертикали, первая буква одинаковая. Например:

Банан

А

Н

А

Н

Теперь нужно записать в ряды новые слова, у которых тоже по 5 букв, как и в первом слове. Первая буква этих слов - буква задуманного слова, написанного вертикально. Закончив первую "пятерку", берутся за составление новой (но с тем самым задуманным словом). Победителем считается тот игрок, который за определенное время напишет таких "пятерок" как можно больше.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

На столе расставляются в определенной последовательности несколько предметов (мяч, скакалка, гантели и др.) спортивного инвентаря. Детям предлагается подойти и запомнить как стоят эти предметы. Затем дети поворачиваются и идут к противоположной стороне стола и поворачиваются спиной. В это время воспитатель переставляет предметы и предлагает вернуться и посмотреть, что изменилось. Кто быстрее определит изменения, тот и выигрывает.

ЦИФРОВАЯ ТАБЛИЦА

Игра подходит для ребенка, который знает достаточно большое количество цифр. Перед началом занятия следует подготовить таблицу с расположенными в произвольном порядке цифрами от 1 до 25.

Таблицу следует показать ребенку и предложить ему, как можно быстрее показать и назвать все цифры.

Более сложный вариант - в таблицу с 25 клетками вписать цифры от 1 до 35, пропустив 10 из них. Ребенок должен показать все цифры, назвать их и заметить ошибки.

При этом можно засечь время.

В том случае, если ребенок не справляется с заданием, можно сделать для него таблицу из 9 клеток.

Я ЛЮБЛЮ СВОЕГО СОСЕДА

Старинная русская игра.

Играющие могут сидеть за столом или просто рассаживаются по кругу. В порядке очередности каждый участник начинает свое обращение к сидящему рядом с фразы, которой названа игра, дополняя ее конкретным именем. И далее:

- а) перечисляет положительные качества соседа,
- б) говорит о том, куда его отправит,
- в) что даст в дорогу и
- г) чем будет кормить.

Условие таково, что все ключевые слова, придуманные в качестве ответов на задания а) — г), должны начинаться на ту же букву, что и имя соседа.

Например: «Я люблю свою соседку Машу, потому что она милая и не малодушная. Я отправлю ее в Москву, дам в дорогу мула и буду кормить мамалыгой с маслом.»

При желании можно будет продолжить игру в обратном порядке.

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Участники рассаживаются кругом, скажем, за столом. Первый участник говорит что-либо шепотом на ухо ближайшему соседу (например, по часовой стрелке). Тот — также шепотом — передает фразу своему соседу. Условие: нельзя повторять услышанное дважды. Сообщение передается по кругу и должно возвратиться к первому участнику, который громко повторяет услышанное и то, что было в начале. Затем фразу придумывает следующий участник. Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не примут участие. Увлекателен как процесс, так и результат игры.

БАЛДА

Играющие по очереди в довольно быстром темпе называют буквы так, чтобы из них составлялось слово. Участник, назвавший последнюю букву, получает штрафное очко. Штрафным очком наказывают участника, не сумевшего назвать очередную букву, при том условии, что она есть в образуемом слове. Игра ведется до пяти штрафных очков, которые заменяются буквами слова «балда» в порядке их следования. Для удобства ведут записи. Можно разнообразить игру, добавляя буквы и в конец, и в начало составляемого слова. Можно составлять слова справа налево.

ПОСЛЕДНЕЕ СЛОВО

Ведущий называет разные существительные. Неожиданно он прерывается, подходит к одному из детей и просит повторить последнее слово. Если ребенок был невнимателен и не запомнил его, он получает штрафное очко. Побеждает тот, у кого меньше всех штрафных очков.

СЧЁТ

Ведущий считает до ста или пятидесяти. Дети должны внимательно слушать и запоминать пропущенные числа. Награждается ребенок, нашедший максимальное количество пропущенных чисел.

ОТВЕЧАЙ

Все играющие встают по кругу, вытянув руки вперед. Ведущий — в середине. Он старается хлопнуть кого-нибудь по руке, но это не так просто сделать, так как каждый играющий имеет право убрать руку. Хлопнув кого-нибудь по руке, водящий называет одно из слов: «зверь», «рыба», «птица» и считает до трех. Раньше чем закончить счет, играющий должен назвать зверя, рыбу или птицу. Нельзя повторять слова, названные раньше. Если не ответит, то занимает место водящего.

ХОЗЯЙКИН КОТ

Один из играющих произносит фразу: «Хозяйкин кот — ангорский кот.» Следующий игрок должен сказать ту же фразу, но с прилагательным на вторую букву алфавита, например: «Хозяйкин кот — белый кот.» Третий участник использует прилагательное, начинающееся с буквы В, и т. д. (буквы Й, Ъ, Ы, Ь по понятной причине пропускаются). Проигрывает, скажем, участник, не сумевший в течение определенного времени придумать фразу про кота с подходящим прилагательным. В случае, если все буквы алфавита пройдены участниками успешно, игра возобновляется. Впрочем, правила можете придумать сами.

СТУПЕНЬКИ

Для игры понадобятся ручки или карандаши и бумага. Скажем, за пять минут участники должны написать список слов, чем больше тем лучше,

начинающихся с определенной буквы, причем каждое последующее слово должно быть длиннее предыдущего на букву. Например, ступеньки из слов с буквой Т могут выглядеть так:

ты

том

торт

топаз

треска

тетерев

тонкость

треуголка

тракторист

тысячелетие и т. д. За каждую ступеньку начисляются очки: первая — одно очко, вторая — два и т. д. Выигрывает тот, кто наберет больше очков

АРИФМЕТИЧЕСКИЕ КУБИКИ

Для игры нужны 3 кубика. Каждый бросает их по 3 раза. Если среди выпавших чисел окажутся одинаковые, они складываются (например, выпало 3, 5 и 3, играющий сумму $3+3=6$, а если выпадут все разные числа, допустим 5, 2 и 3 - они не учитываются). Если же случиться так, что после очередного броска все 3 числа окажутся одинаковыми (например, 4, 4 и 4), то сумма этих чисел еще и удваивается. Побеждает тот, у кого в результате трех бросков окажется наибольшая сумма чисел.

БУРИМЕ

Эта игра-забава французского происхождения. Она была особенно популярна в XVII — XVIII вв. и преимущественно в «легкой салонной поэзии». В России ею увлекались, например, поэты В. Л. Пушкин, Д. Д. Минаев.

Заключается игра в сочинении стихов на заданные рифмы. Как правило, подбираются разнообразные и трудные в плане тематической сочетаемости рифмующиеся слова

НА КОМ ОБОРВЁТСЯ?

Число игроков должно быть парным. Все садятся в круг и делятся на первый – второй. Первые номера – одна команда, вторые – вторая. Начинает первый игрок с первой команды, он говорит любое слово, а тот, кто сидит рядом, повторяет его и называет другое слово, не связанное по смыслу с первым словом. Третий называет первые 2 и называет свое слово. Так говорят по кругу все подряд, пока кто – то из игроков не забудет последовательности слов, и тогда его команда проигрывает. Игра начинается заново, и первым говорит слово тот, кто сидит рядом с проигравшим.

КРЕСТОСЛОВИЦА

Основа этой игры является составление необходимых слов из имен существительных в именительном падеже единственного числа. Можно применять и слова, которые имеют форму только множественного числа (ножницы, сани, щи, латы и т. д.), как при составление кроссворда.

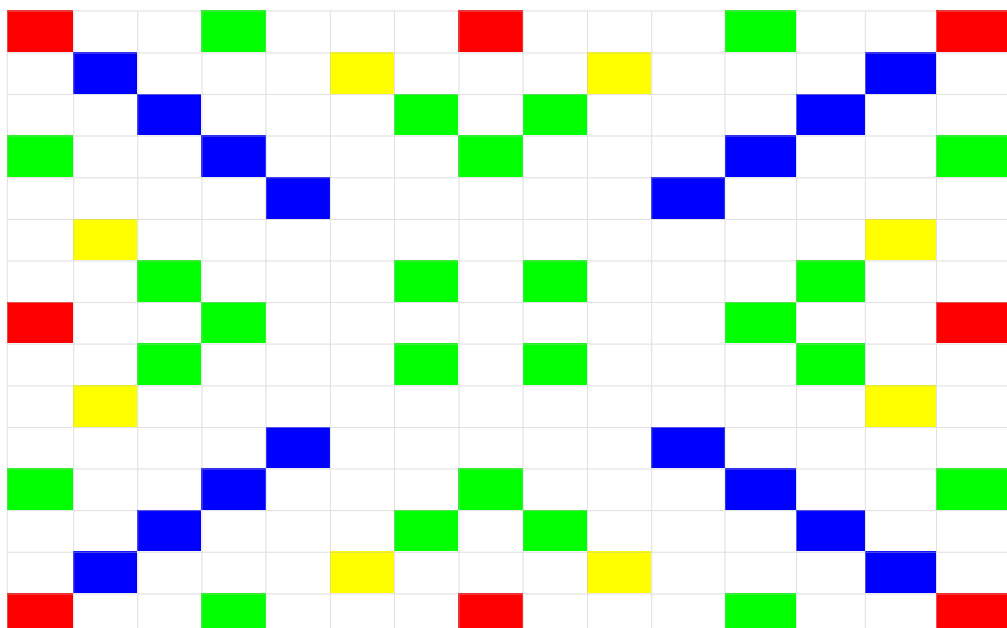
В комплект игры входит 128 фишек с обозначенными на них буквами и цифрами для подсчета количества очков и три универсальные фишки (*) — без букв и без цифр.

Игровое поле имеет форму квадрата (15 x 15), где разноцветные клетки расположены в определенном порядке, как показано на рисунке.

Правила игры

В игре играют два и более человек. В начале игроки договариваются до скольких очков

играют и по жребию устанавливают, кто начинает игру. Кто первым наберет обусловленное количество очков, тот побеждает. Обязательное условие при составлении и придумывание слов, это то, чтобы они читались по вертикали или по горизонтали. По вертикали - они должны читаться сверху вниз, а если по горизонтали - должны читаться слева направо.



Игроки на руках имеют по 7 фишек и за один ход каждый может придумывать несколько слов. Нельзя составлять новые слова на свободном месте без увязки с предыдущими словами. Слова, которые придумывают игроки, должны включать в себя букву или несколько букв соседних слов. Новое слово может включать в себя даже ранее составленное слово, например:

			K(2)				
A(1)	P(2)	Г(3)	O(1)	H(1)	A(1)	B(2)	T(2)
	O(1)		C(2)				
	З(1)	E(1)	M(1)	Л(2)	Я(3)		
	A(1)		O(1)		Д(2)		
		И(1)	C(1)	K(1)	P(1)	A(1)	
					O(1)		

Начало игры

1. После того, как определились, кто начинает игру первым и кто ходит последним, последний игрок выкладывает фишки на стол оборотной стороной вверх и перемешивает.
2. Каждый игрок по порядку берет по 7 фишек.

Процесс игры

- Первый игрок придумывает слово или по горизонтали, или по вертикали и пишет его так, чтобы какая-то его буква заняла центральную клетку поля, конечно же из своих фишек..

- Игрок подсчитывает и записывает полученные очки за придуманное слово (или слова) и дополняет недостающее количество фишек до 7 штук из кучки.
- Очередной игрок также должен придумывать новые слова, добавляя одну или несколько букв к слову или к буквам, расположенным на поле и после этого также дополняет свои фишки до 7 штук.
- Если игроку попалась универсальная фишка (*), то он может поставить ее вместо любой буквы и все запоминают значение этой буквы. Очередной игрок может заменить эту фишку на действительную букву, если она у него есть, а универсальную должен использовать в этом же ходе, например:

Э	Р	У	Д	И	*
---	---	---	---	---	---

здесь : *=Т

- Игрок, который не смог (или не желает по тактическим соображениям) составить ни одного слова, сказав «меняю», имеет право заменить любое количество фишек (от 1 до 7) на новые, пропуская свой ход.
- Играют до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не наберет установленное количество очков, например, 200 (при этом игрокам, имеющим право очередного хода, дается возможность выставить свои фишки и набрать дополнительное количество очков).

Подсчет очков

1. Сумма очков каждого хода игрока складывается из: а) суммы очков букв составленных слов; б) премий, получаемых за размещение букв на премиальных клетках.
 2. Премиальные клетки для буквы. Количество очков буквы, расположенной на зеленой клетке, удваивается, на желтой утраивается.
 3. Премиальные клетки для слов. Если одна из букв слова расположена на синей клетке, то сумма очков всего слова удваивается, на красной — утраивается. Если буквы слова одновременно расположены на премиальных клетках букв и слов, то сначала подсчитывается премия за букву, а затем — за слово.
 4. Премии за букву и за слово засчитываются лишь тому игроку, который первым сумел занять премиальные клетки.
 - 5). Каждый игрок, использующий за один ход все 7 фишек, получает дополнительную премию в 15 очков.
- Допускается по договоренности играющих вносить свои изменения в правила игры, например, играть на время или с ограничением времени на обдумывание ходов и др.

Количество фишек

* - 3	И - 8	Р - 6	Ш - 1
А - 10	Й - 4	С - 6	Щ - 1
Б - 3	К - 6	Т - 5	Ъ - 1

В - 5	Л - 4	У - 3	Ы - 2
Г - 3	М - 5	Ф - 1	Ь - 2
Д - 5	Н - 8	Х - 2	Э - 1
Е - 9	О - 10	Ц - 1	Ю - 1
Ж - 2	П - 6	Ч - 2	Я - 3
З - 2			

Численные значения букв

А - 1	И - 1	Р - 2	Ш - 10
Б - 3	Й - 2	С - 2	Щ - 10
В - 2	К - 2	Т - 2	Ъ - 10
Г - 3	Л - 2	У - 3	Ы - 5
Д - 2	М - 2	Ф - 10	Ь - 5
Е - 1	Н - 1	Х - 5	Э - 10
Ж - 5	О - 1	Ц - 10	Ю - 10
З - 5	П - 2	Ч - 5	Я - 3

МОРСКОЙ БОЙ

Интеллектуальная игра для детей «Морской бой» рассчитана на двоих игроков. На листках бумаги нарисовать два квадрата 10 на 10 клеток. По сторонам квадрата расставляют буквы от А до К и по верхней стороне пишут цифры 1-10. Один квадрат свой другой – противника.

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	А	В	С	Д	Е	Ф	Г	Н	И	К

Пример нарисовки квадрата в интеллектуальной игре для детей "Морской бой"

Каждый играющий на своём квадрате расставляет «Флот»

Линкор – прямоугольник в 4 клетки

Два крейсера – в 3 клетки

Три миноносца – в 2 клетки

Четыре подводные лодки – в 1 клетку

Корабли не должны соприкасаться

Тот, кто начинает игру, отмечает точкой одну из клеток в квадрате противника и называет её (как в шахматах,д2). Противник отвечает словами «мимо», «ранен»(попадание), «убит» (корабль потоплен)

Попадания отмечаются крестиками и за них ,играющий получает право повторного удара.

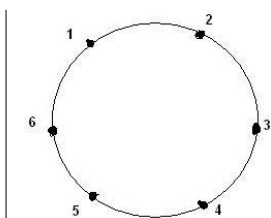
При промахе очередной ход делает противник. Вокруг поражённой цели ставят точки, чтобы не бить «вхолостую». Побеждает тот, кто первым уничтожит флот противника.

КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Вторая логическая игра из серии **"Интеллектуальные игры для детей"**, с которой мы хотим познакомить, это "Крестики-нолики". Чертится квадрат из 9 клеток. Начинают игру крестики. Во время игры надо выстроить прямую линию.

СИМ

В эту интересную интеллектуальную игру для детей также играют вдвоем. На листе бумаги чертят правильный шестиугольник. В свой ход каждый игрок соединяет отрезком две произвольные вершины (карандаши разного цвета). Проигрывает тот, кто первым вычертит треугольник своего цвета. Вместо шестиугольника можно начертить окружность и затем расставить на ней несколько точек (лучше более пяти)



ЧЕТЫРЕ КРАСКИ

Эта игра интеллектуальная игра для школьников имеет отношение к старинной «проблеме о красках», которой занимались многие математики: какого минимального количества красок достаточно для раскраски произвольной географической карты с условием, что соседние страны всегда раскрашены в разные цвета. Понадобятся 4 цветных карандаша. Первый игрок чертит произвольную область. Второй игрок её раскрашивает и присоединяет свою область. На каждом ходу игроки расширяют свою область. Проигрывает тот, кому понадобится пятый карандаш.

БРИДЖ-ИТ

Эта интеллектуальная, логическая игра для детей школьного возраста обозначает «перебрось мостик». Надо нарисовать квадратное поле с узлами двух прямоугольных решёток, как бы вдвинутых одна в другую. Узлы одной решётки – крестики, другой – нолики.

	X		X		X		X		X
O		O		O		O		O	
	X		X		X		X		X
O		O		O		O		O	
	X		X		X		X		X
O		O		O		O		O	
	X		X		X		X		X
O		O		O		O		O	
	X		X		X		X		X

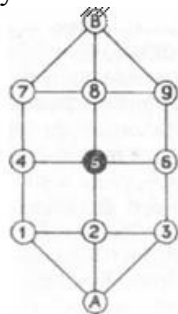
О	О	О	О	О	О	О
Х	Х	Х	Х	Х	Х	Х

Пример игрового поля в интеллектуальной игре для школьников "Бридж-ит"

Участники по очереди проводят вертикальные и горизонтальные линии – мостики, соединяя два одинаковых узла. Один соединяет кружки, другой – крестики. Линии не должны пересекаться. Выигрывает тот, кто первым построит ломаную линию, соединяющую две противоположные стороны игрового поля. Игрок 1, соединяет кружки верх – низ. Игрок 2 – соединяет крестики справа и слева.

ВОЕННАЯ ИГРА

Эта интеллектуальная для школьного возраста. Эта игра под названием **Военная игра**, которая в XIX веке пользовалась большой популярностью во Франции, предназначена для двух участников. Прежде всего вам понадобится начертить на бумаге вот такое игровое



поле.

Рис. 1. Игровое поле для интеллектуальной игре для взрослых "Военная игра"

Приготовьте также четыре фишки: три светлых (белых) и одну темную (черную).

Подойдут, впрочем, соответствующих цветов шашки или пешки.

Играющий белыми размещает свои фишки на полях А, 1 и 3. Его противник ставит свою единственную фишку на поле 5.

Начинают Военную игру белые. Ходы делают по очереди. И свой ход черная фишка может перемещаться на любое соседнее поле. Белые фишки ходят только вперед, вправо, влево. Задача белых — загнать черную фишку в тупик В либо в кружки 4 или 6 так, чтобы она не смогла сделать очередного хода. В этих случаях победа за белыми. Играющий черной фишкой выигрывает во всех остальных случаях, а также тогда, когда ходы в Военной игре грозят стать бесконечными.

БЫКИ И КОРОВЫ

Эта логическая, комбинаторная игра, "быки и коровы", придуманная сравнительно недавно, в 70-е годы, завоевала огромную популярность во многих странах.

Играют двое. Каждый задумывает четырехзначное число с разными цифрами, которое должен отгадать партнер (на первом месте может стоять и 0). Ход заключается в том, что отгадывающий называет определенное число, также четырехзначное с разными цифрами. Тот, кто задумывал, проверяет свое число на совпадение с названным числом. Если встречаются одинаковые цифры, которые стоят на тех же (одинаковых) позициях, то такие позиции называются "быками" и каждая такая позиция обозначается буквой «б». Если встречаются одинаковые цифры, но стоят на разных позициях, то они называются коровами и обозначается буквой «к».

Итак, первый игрок сравнивает свое число на совпадение с названным и сообщает общее число «быков» и «коров».

Например, первый игрок задумал число 6340, а второй игрок назвал число 3846. Первый проверяет совпадения и дает ответ: «1 бык 2 коровы» (1б, 2к). Один бык (1б) потому, что цифра 4 имеется в обоих числах и стоит на одинаковых позициях. Две коровы (2к) потому, что цифры 3 и 6 есть в обоих числах, но стоят на разных позициях. Цифры 8 и 0 - одиночные, не являются общими и их тоже не разглашают.

Получив ответ, второй игрок (отгадчик) анализирует его и, если это нужно, называет другое число. Если и второй ответ будет недостаточно для угадывания числа, называет еще одно и так далее, пока на очередной свой ход он не получит ответ 4б (четыре коровы). Это означает, что задуманное число найдено.

Выигрывает тот, кто быстрее отгадает число противника.

Приведем один пример. Ходы и ответы на них будем записывать в табл. 1.

1	1568	1б
2	1586	1б
3	1658	1к
4	2570	1б
5	4539	1б 3к
6	3594	4б

Предположим, что партнер задумал число 3594, которое нам нужно отгадать. Наш первый ход 1568 дал ответ 1б. Это означает, что в задуманном числе имеется всего одна цифра из названных, причем стоящая на своем месте.

Постараемся отгадать ее, не привлекая пока — чтобы не запутаться — другие цифры.

Сделаем второй ход 1586. Ответ 1б говорит о том, что на своем месте стоит цифра 1 или 5.

Теперь следует третий ход 1658, и ответ 1к показывает, что в задуманном числе на втором месте стоит 5, а цифр 1, 6, 8 в нем нет.

Ходом 2570 постараемся выяснить наличие цифр 2, 7 и 0. Ответ 1б весьма удачен — этих цифр в искомом числе нет. Итак, ясно, что задуманное число состоит из цифр 3, 4, 5, 9, причем на втором месте — 5.

Сделаем следующий ход 4539. Ответ 1б 3к означает, что задумано одно из чисел — 3594 или 9543. Если первая цифра 3, то 9 может быть только третьей, а если первая 9, то 3 — только четвертой. Ход 3594 и ответ 4б привел нас к цели; ответ 1б 3к означал бы, что задумано число 9543, в этом случае партия продлилась бы на ход дольше.



Развлекательные игры

Воображение ребенка развивается в силу получения им какого-то опыта, постепенно. Если попробовать поставить перед ребенком специальную конкретную задачу (что-то придумать или сочинить), то многие теряются от этого – отказываются выполнять задание, либо выполняют его без творческой инициативы – неинтересно. Поэтому и необходимо развивать воображение ребенка.

КТО БЫСТРЕЕ «ПРИШЬЁТ»

Две команды ребят должны на скорость "пришить" всех членов команды друг к другу. Вместо иголки используется чайная ложка, к которой привязана нитка, бечевка. "Пришивать" можно через ремешок, лямку, петлю на брюках, словом, через то, что не оскорбит достоинство партнера.

ГОРЯЧО _ ХОЛОДНО

Выбирают ведущего и отправляют его за двери. Этим временем дети прячут где-нибудь в комнате какой-то небольшой по размерам предмет. Далее ведущего зовут назад в комнату - он должен найти этот предмет. Все кто берет участие в игре, должны помогать ведущему: если он находится далеко, от спрятанного предмета, дети кричат "холодно!", а если он сделал в движении в направлении того места, где лежит спрятанное - ему кричат "тепло, еще теплее, горячо!". Лучше ведущему сделать неверный поворот, сойти с правильного направления, как все сразу дают ему это понять.

«ЛЕВЫЙ ГРИБ»

Участники становятся в круг и каждый должен рассказать все, что запомнил, о своем соседе слева. Перед этим ребята рассказывают стишки о выбранном грибе. Например, первому участнику нужно повторить несложный стишок, прочитанный соседкой-«лисичкой»: «Вот Лисички-лисоньки, солнечные искорки, в одежке жёлтой лайковой во мху мелькают стайками». Тот, кто не смог «вспомнить соседа» – выбывает.



«ВАРЕЖКИ»

Вам потребуются ножницы, белая бумага, цветная бумага, клей. Заготовьте шаблоны – вырежьте из бумаги варежки. На одной варежке будет наклеена аппликация из геометрических фигур, а вторая будет пустая. Выдайте каждому участнику две пары варежек, одну с аппликацией, другую пустую, так же выдайте клей и нарезанные из бумаги части аппликации, которая должна быть наклеена на вторую варежку. Скажите ребятам, что на фабрике по производству варежек сломался ткацкий станок, и половина варежек остались недоделанными, поэтому ребятам придется закончить работу фабрики. То есть сделать на пустой варежке такую же аппликацию, как на первой. Побеждает тот, кто выполнил задание быстрее всех, и варежки у него получились одинаковые и аккуратные.

ВИКТОРИНА «МИРОВАЯ»

Эта викторина рассчитана на детей, которые учатся в младших классах. Возможно им понадобится помощь родителей или педагога, чтобы справиться с заданием. Среди вопросов:

- Как называется народ, живущий в Германии?(Немцы);
- Поздоровайтесь на французском, английском и немецком языках (Bonjour, Guten Tag, Hello);
- Какое творение рук человеческих видно из космоса? (Великую Китайскую стену);
- В каком городе можно увидеть- Эйфелеву башню? (В Париже)
- А где расположен Тауэр? (В Лондоне). Победитель – тот, кто ответит на большее количество вопросов, он получает в подарок атлас мира.

«МАТЕРИКИ И СТРАНЫ»

Игра подходит для детей младшего и среднего школьного возраста. Вы можете провести ее по любому поводу, в школе и дома. Приготовьте карту мира и полоски с названиями стран и материков. Ведущий сначала предлагает ребятам вытянуть полоски с названиями материков и прикрепить их в нужное место карты (наклейте сзади на полоску двусторонний скотч или просто воспользуйтесь кнопками). После этого, ребята должны вытянуть полоски с названиями стран и так же прикрепить их к карте. Призы раздайте всем – открытки или магниты с видами Франции, Великобритании, Китая, Судана.

САМЫЙ СТРАШНЫЙ

Попросите ребят представить, как ведет себя их герой. Оборотень воет и скалит зубы, ведьма сатанински хохочет и тянет руки к детям. Пусть каждый из ребят изобразит своего героя с помощью голоса

ВИКТОРИНА «ПРИРОДНЫЕ САМОЦВЕТЫ»

Вам потребуются коллекция камней, как наглядное пособие. Так же в арсенале любой школы, должны быть плакаты с изображением и химическим составом этих природных ископаемых. Если у вас есть возможность показать ребятам демонстрационный фильм о камнях, то это будет самым удачным вариантом познавательной части урока.

На следующем уроке проведите викторину о камнях. Ниже приведены примеры вопросов.

1) Минерал зелёного и тёмно зеленого цвета, состав выражается формулой гидроксокарбоната меди два. Широко применяется в поделочной промышленности. (Малахит)

2) Минерал, разновидность кварца. Цвет имеет коричневый, красно-коричневый с розоватыми или желтоватыми прослойками, характерны плоскопараллельные слои разного цвета. (Оникс)

3) Поделочный полудрагоценный камень голубого и светло-голубого цвета. Состоит из гидротированного фосфата алюминия и меди, добывается на Урале. (Бирюза)

4) Бесцветный, прозрачный минерал разновидность кварца. Славится своими магическими свойствами. (Горный хрусталь)

5) Минерал, имеющий розовый цвет. Считается камнем невест. (Розовый кварц)

6) Хрупкий, крошащийся минерал, применяется в измельченном виде в медицине и промышленности. (Тальк)

7) Скрытокристаллическая разновидность кварца. Имеет полосчатое распределение

окраски. Для него характерны цвета красно-черные, голубовато-серые с белыми разделяющими полосками. (Агат)

8) Минерал фиолетового цвета, считается камнем вдов и вдовцов, предохраняет от пьянства. (Аметист)

9) Поделочный камень, слегка прозрачный, имеет множество разновидностей.

Красноватый имеет название – Сердолик, зеленоватый – Хризопраз, голубоватый – Сапфир. Все они являются разновидностью этого камня. Что это за камень? (Халцедон)

10) Поделочный камень голубого цвета, добывается в Афганистане, России, Аргентине, США. Из этого камня изготовлена ручка гербовой печати президента Украины. (Лазурит)

«РАСКРАСКА»

На листе А3 заранее распечатайте или нарисуйте рисунок из любой раскраски (можете придумать сами). Теперь на каждой части рисунка напишите номер цвета, которым надо закрасить (1-красный, 2 –оранжевый, 3 – желтый, 4 – зеленый, 5 – голубой, 6 – синий, 7 – фиолетовый). Главное, чтобы на рисунке были все эти цвета. Теперь набираете две команды, в каждой по семь человек. Сначала ведущий всем объясняет, что это конкурс на скорость. По его команде, первый участник добегают до раскраски и закрашивает только те места, которые обозначены цифрой «1», т.е. заполнить надо красным цветом. Затем второй участник бежит и красит уже в оранжевый цвет те места, где есть цифра «2» и т.д. Как только команды закончили, ведущий предлагает залу оценить, чья картина вышла более аккуратной – по этому критерию и выбирают победителя, а не по тому, какая команда, быстрее справилась с «раскраской».

ОДЕНЬ ДРУГА

Дети делятся по 4 человека. По сигналу ведущего 3-е детей, положив одну руку за спину, другой должны одеть четвертого. Побеждает та четверка, которая справится с заданием первой.

СКОПИРУЙ ПОЗЫ

Два участника становятся один напротив другого. Один из них в течение 5 секунд демонстрирует позу, затем возвращается в исходное положение. Другой ребенок должен ее точно повторить, дальше они меняются ролями. Победителем становится тот, кто точнее всех повторил позу.

УГАДАЙ, КТО ЭТО

Дети выбирают ведущего. Потом игроки должны каким то образом следить за кем нибудь со своих товарищей. Каждый выбирает себе свой объект. Они должны запомнить цвет его волос, глаз, особенности одежды, цвет обуви. Ведущий вызывает одного из игроков, тот поворачивается спиной к остальным и описывает объект своего наблюдения. Но описывает он, не поворачиваясь к детям. Когда игрок закончит описание, игроки должны отгадать, кто это был. Выигрывает тот, кто правильно узнает своего товарища.

ГЛАВНЫЙ

Водящий на время покидает помещение. Из числа остальных игроков выбирается “главный”. Все участники встают в круг. Когда водящий возвращается, “главный” начинает показывать различные движения, а остальные игроки за ним повторяют. Цель водящего – угадать, кто из игроков является “главным”. Если с двух попыток ему удастся это сделать — “главный” становится новым водящим, если нет — водящий вновь покидает помещение, а игроки выбирают другого “главного”.

Игру желательно проводить под музыку.

ИГРА СО СПИЧКАМИ

Перед каждым игроком лежат вперемешку 15 спичек.

1. Нужно с максимальной скоростью двумя мизинцами выложить прямую линию из 15 спичек.
2. Нужно с завязанными глазами сложить из спичек любое слово.

ОГУРЕЦ

Правила. Игроки становятся в круг, руки все держат за спиной. Водящий - в центре. Игроки передают друг другу за спинами огурец, стараясь откусывать от него по кусочку, когда не смотрит водящий. Цель водящего - засечь, у кого в данный момент находится огурец. Для этого он подходит к подозреваемому участнику и говорит: "Руки". Тот должен показать обе руки. Если огурец у этого участника - он становится новым водящим (а прежний водящий занимает его место). Водящий, во время игры которого участники съедят огурец, выполняет штрафное задание.

Примеры и дополнительный материал. Если нет огурца, для игры можно использовать банан, морковку, булку

ЧЕЛОВЕК _ ДЕРЕВО

Водящий отворачивается, и остальные игроки знаками загадывают одного из присутствующих (можно загадать самого водящего). Цель водящего, с трех попыток угадать, кого загадали игроки. Для этого водящий задает игрокам вопросы по ассоциации загаданного человека с различными предметами и явлениями. На каждый вопрос игроки сообщают свои ассоциации. Водящий в любой момент может высказывать свои догадки. Если он угадает - выбирается другой водящий, если исчерпает все попытки, не угадав человека, - становится водящим повторно.

Примеры вопросов, которые может задавать водящий:

- Если бы этот человек был деревом, какое бы это было дерево?
- Каким предметом мебели он бы был?
- Какой одеждой?
- Каким цветом?
- Каким фруктом?
- Какой страной?
- Каким чувством?
- Каким месяцем?
- Какой игрой?

МПС

Правила. Игроки садятся в круг. Ведущий сообщает всем: "У каждого из вас есть МПС, у каждого он свой, неповторимый и ваша цель - узнать его". Для этого игроки по очереди задают ведущему вопросы про свой МПС, требующие однозначного, положительного или отрицательного, ответа. Игра ведется до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не догадается, что МПС - это Мой Правый Сосед.

Примеры и дополнительный материал.

Примеры вопросов, которые могут задавать игроки ведущему:

- Это одушевленное?
- Это есть у меня всегда?
- Это человек?
- Это мужского рода?
- У него темные волосы?
- Меня с ним связывает дружба?

ЖИВОЕ _ НЕЖИВОЕ

Ведущий называет вперемешку живые и неживые предметы, а дети отвечают хором только "живое", а на "неживое" молчат. Выигрывают дети, которые меньше все ошиблись.

СДЕЛАЙ НАОБОРОТ

Игроки строятся в шеренгу. Ведущий стоит перед ними лицом к ним. Задача игроков - на действия ведущего отвечать "анти действиями".

Ведущий зачесывает волосы - игроки взъерошивают их.

Ведущий молчит - игроки кричат.

Ведущий закрывает глаза - игроки раскрывают.

Ведущий сжимает руки в кулаки - игроки разжимают руки.

Ведущий топает ногами - игроки хлопают в ладоши.

Кто ошибается - выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остался последним.

УГАДЫВАНИЕ ПО РУКЕ

Правила. Водящему завязывают глаза. Игроки по одному подходят к водящему и протягивают ему руку. Задача водящего - угадать на ощупь, чья это рука.

Полезный совет. Чтобы сделать игру более веселой и интересной, участники могут меняться кольцами, часами и т.п. Один человек может подходить к водящему по несколько раз.

Водящий имеет право ощупывать только руку ниже локтя.

Другой вариант игры - угадывание по ноге, уху, носу. Если играющий затрудняется, то он может назвать пол (муж/жен), если это фирма, то в каком отделе может работать этот человек. (Глаза лучше завязывать управляющим, менеджерам, директорам)

ТОП _ ХЛОП

Эта игра хорошо развивает как память, так и внимание.

В процессе ведущий называет те или иные понятия и предложения (например, "Ворона - это перелетная птица!"), а дети - определяют, правильные они или нет. В случае неправильного понятия дети должны топать, а в случае правильного - хлопать.

ПУТАНИЦА

Игроки выбирают ведущего, который выходит за двери. Остальные дети становятся в круг, берутся за руки. Не размахивая рук, они стараются как можно хитрее "запутаться". Можно проходить под руками соседей, переступать через них. Когда все запутаются, ведущий заходит в комнату и распутывает участников, повторяя их действия в обратном порядке.

Руки игроков при этом не опускаются. Далее выбирается новый ведущий, который снова выходит за двери, а остальные "запутываются".

КРИЧАЛКА

Количество участников - 6-25.

место проведения: застолье, комната.

Правила. Участники садятся в круг. Ведущий или сами игроки придумывают фразу и начинают произносить ее по кругу. При этом каждый следующий игрок должен произносить выбранную фразу со все более нарастающими эмоциями. Игра ведется на интерес, однако можно выводить из игры участников, которые (по общему мнению) не смогли произнести фразу с еще большим эмоциональным накалом. В этом случае последний оставшийся в игре участник объявляется победителем.

Примеры и дополнительный материал.

Примеры фраз и эмоциональных изменений:

"Оставьте меня в покое" (от легкого раздражения до сильного гнева).

"У меня получилось" (от спокойного утверждения к восторгу).

"Мне страшно" (от спокойного утверждения к ужасу).

"Это так забавно" (от улыбки к безудержному смеху).

"Ты самый лучший" (от дружеского заверения к пламенной любви).

"Я его потерял" (от легкой грусти к безудержному горю).

"Это такая гадость" (от утверждения к отвращению).

РУЧНОЙ КВАЧ

В игре участвует два человека. Они сидят за столом один напротив другого. Первый ребенок кладет руки на стол ладонями вверх, второй держит руки ладонями вниз. Второй игрок быстрым движением пытается дотронуться своими ладонями первого, заквачивать их. Если квачу удалось дотронуться ладонями товарища, то игроки меняются ролями.

ВЕЖЛИВО _ НЕВЕЖЛИВО

Дети стоят в круг. Ведущий называет чье – то имя и при этом задает вопрос: «Уступить в трамвае место?» Тот, кого назвали, если это вежливо, отвечает: «Вежливо». Если это не вежливо, отвечает: «Невежливо».

Примеры вопросов:

- 1.Поздороваться при встрече?
- 2.Толкнуть, не извиниться?
- 3.Помочь поднять вещь?
- 4.Взять билет в автобусе?
- 5.Не уступить место в транспорте?

ПРЕДМЕТЫ

Дети приносят с собой какие нибудь небольшие предметы и складывают их в одно место. Далее выбирают одного из игроков, который становится спиной к предметам. Ведущий, указывая на один из предметов, спрашивает: "Что делать тому, кому принадлежит этот предмет?". Все игроки видят этот предмет, но один стоит к нему спиной и не знает, на чей предмет указывает ведущий. Задание этого игрока - назначить "штрафы", задание, которое должен выполнить хозяин предмета, чтобы выкупить предмет.

В НАСТРОЕНИИ

Ведущий шепотом, на ухо, одному из игроков говорит, какое выражение лица ему надо изобразить, для передачи того или другого настроения: "Сделай счастливое лицо" или "Сделай грустное лицо". Все остальные игроки отгадывают "настроение".

КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?

Ведущий бросает по кругу мяч, задавая всем участникам один и тот же вопрос «Как тебя зовут?». Называть свое имя нельзя, нужно быстро придумать прозвище, которое соответствует твоему характеру или внешности. Например, девочка с золотыми волосами – золотовласка, галантный мальчик – рыцарь и т.д. Кто ошибется и назовет свое имя, выбывает. Приз вручается самому внимательному ребенку.

ПЕРЕВОПЛАЩЕНИЕ

Изобразить домашних птиц: заботливого петуха; гордого и смелого петуха; сердитую гусыню; индюка, распушившего хвост.

Изобразить ласковую кошечку, игривого жеребенка; довольную козочку; бодливую корову, грозного быка; поросенка, валяющегося в грязи; верблюда. Изобразить мышонка, попавшего в лапы кошки, и довольную кошку. Показать хитрого мышонка, убежавшего от кош-

ки, и огорченную кошку. Передать мимикой и движением поведение зверей: енот-полоскун полощется в воде, барсук прячется в норе, ежик ищет место для зимней спячки, лось-великан ходит по болоту, белочка грызет орешки.

КТО ЭТО?

Придумайте разные слова и напишите их на листах бумаги, заверните и киньте в коробку или корзинку (словами могут быть названия животных, разные виды транспорта, даже некоторые короткие названия фильмов или простое слово, которое нужно изобразить жестами, без слов). Игрок вынимает с коробки лист бумаги с написанным на нем словом и старается его показать, изобразить, а остальные должны отгадать это слово. Тот, кто отгадал, получает приз.



Подвижные игры в помещении

Как известно, умственную нагрузку просто необходимо чередовать с двигательной нагрузкой. Подвижные игры для младших школьников в теплое время года могут проводиться на свежем воздухе (на суше и в воде), а зимой – как на улице, так и в помещении с небольшой группой детей и с целым классом...

Цели:

- оптимизировать двигательную активность младших школьников во внеурочное время
- познакомить детей с разнообразием подвижных игр и возможностью использовать их при организации досуга
- развивать внимание, наблюдательность, глазомер, память, мышление

ДВИЖЕНИЕ ПО ПАМЯТИ

Два игрока чертят сами для себя на полу или на земле линию в виде зигзага. Один игрок чертит линию на два метра, другой продолжает эту линию еще на два метра. Они могут несколько минут ее изучать, чтобы ее лучше запомнить. И после этого они должны пройти по ней из конца в конец спиной вперед. Один двигается по линии, а другой считает, сколько раз тот выйдет за линию. Затем они меняются ролями.

СЯДЕМ ПАРОЧКОЙ

Все игроки делятся на пары. Дети встают спиной один к другому и цепляются согнутыми в локтях руками. Далее пары по очереди должны сесть на пол. Игроки в парах одновременно садятся и вытягивают ноги. Потом стараются, сгибая ноги и упираясь один другому в спину встать. Разрывать руки нельзя. Выигрывает та пара, которая не ошибется и не упадет.

УКРОТИТЕЛЬ

Поставьте в комнате стулья, на один меньше, чем детей. Все занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей. Он медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо (играющие предварительно выбирают их для себя), встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем. Как только укротитель произносит слова Внимание, охотники!, все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья. Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

ПОПАДИ В МИШЕНЬ

На стене нарисованы 5 мишеней диаметрами 50, 30 и 20см, за попадание в которые мячом

даются соответственно 1, 3, 4 очка. В каждую мишень играющий делает по 2 броска, лучший из двух дает очки. Выигрывает тот, кто больше всех наберет очков. Броски выполняются из различных расстояний (3, 5, 10).

РАЗНОЦВЕТНЫЙ КРУГ

Дети сидят на полу в кругу. Ноги прямые. У каждого в руках шарик. Когда звучит музыка, они начинают тихонько подкидывать и передавать шарики по кругу, стараясь, чтобы ничей шарик не упал. Когда красный шар возвратится к своему хозяину, игра останавливается.

СКВОЗЬ ОБРУЧ

Играющий в одной руке держит ракетку, на которой лежит мяч настольного тенниса, в другой - гимнастический обруч. Задача играющего - продеть через себя обруч сверху вниз, затем снизу вверх, не уронив мяч. Играют парами. Побеждает тот, кто быстрее выполнил задание.

БОРЮЩАЯСЯ ЦЕПЬ

Две команды становятся лицом друг к другу на линиях, расстояние между которыми составляет примерно 10 шагов, и затем сходятся, на средней черте так, чтобы соперники чередовались. Все берутся под руки. В образовавшейся цепи члены команд смотрят в противоположные стороны. По условному сигналу каждая команда старается оттеснить соперников за их исходную линию. Участники, допустившие разрыв цепи, выбывают из игры.

ВОЛК ВО РВУ

Другое название игры — «Волк и зайцы».

На площадке чертят зигзагообразный коридор шириной до метра - где-то поуже, где-то пошире. Это и есть "ров". В нем располагаются водящие (от двух и больше) - волки. Другие играющие представляют зайцев. Задача зайцев — перепрыгнуть (не перебежать!) через ров и не оказаться запятнанными. Запятнанный заяц покидает игру. Волки могут пятнать, только находясь во рву. Нарушивший это правило выбывает из игры.

ЛОВИСЬ, РЫБКА!

Каждый участник привязывает к поясу тонкую веревку (длиной примерно в полтора метра) с палочкой на конце — рыбкой.

Требуется «наловить» больше всего рыбок, т. е. суметь оборвать веревки у соперников, наступая на их палочки, и уберечь свою рыбку. Игроки, лишившиеся палочки, выбывают из игры.

ЛОВЛЯ

Первый вариант. Две шеренги с равным числом играющих выстраиваются на расстоянии 2-х метров одна от другой, спинами друг к другу. Перед каждой шеренгой на расстоянии 8 — 10 метров параллельно шеренгам чертится линия города. Игроки одной шеренги называются волы, а другой — волки.

По команде ведущего одна из шеренг, которая была названа, бежит в свой город, а игроки второй шеренги поворачиваются и догоняют убегающих, стараясь осалить их, пока те не добежали до своего города; в городе салить не разрешается. Осаленные игроки выбывают из игры до следующего кона, а остальные вновь встают на свои места. Игра кончается,

когда волы и волки полностью вышли из игры.

Ведущий называет шеренги в произвольном порядке, но команды подает отдельно: **"ВО-ЛЫ"**, **"ВОЛКИ"**. Первый слог команды ведущий растягивает, а второй произносит отрывисто.

Второй вариант. В этом варианте осаленные игроки не удаляются, а переходят в шеренгу противника и продолжают играть. Поэтому играющие в течение всей игры могут несколько раз переходить из шеренги в шеренгу. Игра кончается, когда все игроки окажутся в одной шеренге

МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА

В этой игре-забаве от каждого участника требуется как можно дольше удержать в вертикальном положении палку около 1-2 аршин (один аршин равен 71,12 см) на концах пальцев одной из рук. При этом ходят, останавливаются, бегают, садятся, меняя позы на разные лады. Участники, упражняющиеся с палками, приговаривают:

Малечина-калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера
До зимнего? Раз, два, три... (и т. д.)

Задачу можно усложнить и играть не с одной, а с двумя палками. Например, другую палку ставят на голову или, скажем, на носок ноги и скачут.

ОТБИВАЛЫ

Выбирают водящего. Вокруг него чертят круги диаметром 1-1,5 м (сколько играющих, столько и кругов). Водящий держит в руке теннисный мяч; в руках у игроков, стоящих в центре каждого круга, — палки. Задача любого игрока — отбивать мяч, брошенный водящим. Если мяч попадает в играющего, то он идет водить. Если же игроку удастся отбить мяч, то водящий бежит к тому месту, где упал мяч, и уже оттуда старается попасть в кого-либо из играющих

ОХОТНИКИ И УТКИ

В эту игру с мячом могут играть от трех до сорока человек.

Участники делятся на две команды — охотников и уток.

При большом количестве участников (от десяти человек) чертят круг диаметром 6-10 м.

Внутри круга будут находиться утки, а за ним — охотники. Задача охотников

«подстрелить» уток с помощью мяча, который они перебрасывают друг другу, выискивая удобную позицию. Заходить в круг охотникам, разумеется, не разрешено.

Дополнительные правила: последняя утка может спасти свою команду, если увернется от десяти бросков или скажем поймает мяч.

ПРЫГАЛКИ

Имеются в виду игры со скакалкой.

Алфавит

При каждом — обязательно сложном — прыжке играющему надлежит назвать одну из букв алфавита. Если он допускает ошибку, то должен сразу же назвать растение, животное или город (об этом договариваются заранее) на ту букву, на которой "споткнулся", и тогда он начинает прыжки с начала. В случае неудачи наступает очередь следующего игрока.

Задача — успешно пройти все 33 буквы.

Зеркало

Ведущий, прыгая со скакалкой, через каждые десять прыжков меняет их вид. Например, можно прыгать на одной, на двух ногах; высоко поднимая колени; скрещивая и разводя руки и т. д. Другие участники в точности повторяют движения ведущего. Проигрывает тот, кто первый совершит ошибку.

Чешские прыгалки

Играют втроем.

Берут длинную веревку (4-5 м) и примерно на метр надвязывают резиновой тесьмой.

Концы веревки связывают.

Двое участников становятся друг напротив друга и, поставив ноги немного шире плеч, натягивают ногами веревку таким образом, чтобы получился большой прямоугольник. (При этом веревка находится на высоте 10-15 см от земли.)

Третий участник встает в прямоугольник лицом к любому из двух других участников и начинает прыгать по определенным правилам. Первый раз — через веревку обеими ногами вправо; второй — сразу через две веревки влево. Такие же прыжки он делает на Лево́й, на правой ноге, прямо, расставив ноги. Затем он прыгает, наступая сначала на одну веревку, потом на другую. Далее — с поворотом на 180 градусов и на 360. Каждый вид прыжка — по три раза.

Если ошибается тот, кто прыгает, он уступает место одному из участников, держащих веревку.

Если ошибается тот, кто держит веревку, он утрачивает право на ближайшую замену. А если ошибаются оба таких участника, то их партнеру не засчитываются две ошибки.

ЧЕХАРДА

Все играющие становятся на расстоянии примерно пяти шагов друг за другом. Затем они, опираясь на одну согнутую в колене ногу, нагибаются, кроме последнего. Последний участник, с разбега, по очереди, перепрыгивает через других играющих. Он может помогать себе, опираясь руками об их спины. В ходе игры, чтобы усложнить задачу тех, кто перепрыгивает, участники постепенно выпрямляются. Кто успешно перепрыгнул - встает впереди. Выбывают из игры те играющие, которые не смогли перепрыгнуть.

ШТАНДЕР

Считается, что эта игра с небольшим мячом интересна, когда в ней участвуют от пяти и более человек.

Выбирают водящего. Затем все становятся в круг и водящий, подбросив мячик вверх, выкрикивает имя одного из участников. Последний, поймав мячик на лету или подобрав его с земли, пытается попасть им в кого-нибудь из убегающих.

Если названный водящим участник ловит мяч на лету, то у него две возможности: с одной стороны, он может подбросить мячик вверх и выкрикнуть имя следующего игрока (чтобы не рисковать, потому что за промах он получит штрафное очко) или крикнуть «Штандер!», после чего все замрут и можно будет спокойно запятнать какого-либо участника.

Правила игры таковы, что тому, в кого целятся, нельзя сходить с места, однако он вправе по-другому уклоняться от мяча: приседать, подпрыгивать вверх и т. д. Если игрок, которого пытались запятнать, ловит мяч, то он получает призовое очко и может пятнать другого играющего. Каждый запятнанный выбывает из игры или получает штрафные очки.

ЧЕРЕПАХА

Участники с панцирем (подушкой, сдутым шариком или мягкой игрушкой на спине) движутся до финишной линии и обратно. Уронивший панцирь получает штрафное очко.

КОЛЬЦЕБРОС

На пол плотно друг к другу выстраиваются кегли. Участникам предлагается с расстояния 3 м накинуть на бутылку кольцо. Тот, кому удастся накинуть кольцо на полную бутылку, забирает ее в качестве приза. Количество бросков для одного участника нужно ограничить. Кольцо вырезается из тонкого картона. Диаметр кольца - 10 см.

ТУННЕЛЬ

На высоте 20-25 см от пола протянуты 2 веревки (или больше). Расстояние между ними 50 см. Через "туннель" нужно проползти, не задев веревки. Кто ошибется, тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто проползет по "туннелю" до конца, не задев веревок.



Настольные игры

Настольной игрой сейчас называют шашки и шахматы, пазлы, мозаику, всё, во что играют, сидя за столом. Набор настольных игр зависит от материальной базы школы и помощи родителей.

Настольная игра это всегда испытание и тренировка личных качеств – умения сосредоточиться, думать, быть вежливым, доброжелательным, терпеливым, великодушно выигрывать и достойно проигрывать. Если вы хотите лучше узнать своего ребенка, его друзей или без неловкостей подружить его с другими детьми, то пригласите их поиграть в интересную настольную игру и к концу партии вы будете знать про них почти всё. Ведь в отличие, например, от чтения вслух или совместного просмотра мультфильмов, настольные игры не забирают на себя все внимание участвующих и позволяют легко и непринужденно беседовать во время партии, вынуждают игроков общаться и реагировать на возникающие игровые ситуации. Не зря современные детские психологи часто используют настольные игры, как средство диагностики и «прописывают» в качестве сладкого лекарства от многих семейных проблем.

Если же ребенку 5-12 лет будут доступны только компьютерные игры, в которых тоже есть правила, но нет возможности их нарушать и нет живых игроков-свидетелей, то вместо умения уживаться с другими людьми он научится только избегать всех, кто ему неудобен, и прятаться в виртуальной реальности. Поэтому даже если вы ярый приверженец компьютерных технологий, всё равно подарите своему ребенку хотя бы одну хорошую настольную игру и научите его и его друзей играть в нее вместе. Это даст детям важный опыт терпимости к характерам друг друга и взаимоуважительного живого общения.

Конечно, с возрастом игра перестает быть необходимым связующим фактором отношений. К 12-14 годам подростки уже способны проводить время, открыто проявляя личный интерес друг к другу и обсуждая интересные им темы вне игрового процесса. Это признак взросления и сформировавшейся осознающей себя личности. Игра с ее адаптивными функциями отступает на второй план, но на протяжении всей жизни продолжает оставаться и приятным развлечением и надежным способом завязывать знакомство и поддерживать отношения. В настольную игру играют помногу раз, и любой урок будет усвоен. Если вы заботитесь о своем ребенке, то не забывайте об этом и учите его только тому, что сделает его лучше, а правильно выбранные настольные игры, в которых достойная цель достигается достойными средствами, обязательно помогут вам в этом.

Используемая литература

1. <http://childgames.org/>
2. knigidetskie.ru/Книги-Игры-для-детей
3. babylessons.ru/category/knigi/
4. education.lego.com Образовательные методики на базе конструктора ЛЕГО.
5. razvivalki.ru