

## Захватывающие игры с детьми 6-7 лет дома.

Воспитатель Гутянская Е.А.  
26.05.2023



Игры с детьми 6-7 лет дома подойдут для веселого досуга для всей семьи. Они помогут взрослым заниматься вместе с детьми, развивая различные навыки детей: навык количественного счета, быстроту реакции, находчивость и т.д.

### Игра 1. Малечина-калечина

Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по небольшой палочке и произносят: «Малечина-калечина, сколько часов осталось до вечера», до зимнего? После слов «до зимнего» играющие ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Водящий считает: «Один, два, три... десять!» Выигрывает тот, кто дольше продержал палочку.

Указания к проведению:

соревноваться могут 2 или 3 игрока. Они должны встать подальше друг от друга, чтобы было удобнее удерживать равновесие палочки.

Водящий может давать разные задания: играющие, не выпуская палочку, должны ходить, приседать, поворачиваться.

### Игра 2. Углы

Четверо играющих размещаются по углам, пятый (водящий) — в середине.

Игроки начинают меняться местами, а водящий старается занять оставленный угол, и если ему это удастся, то прозевавший свой угол становится в середину — теперь водит он.

### Игра 3. Ключи (вариант игры Углы)

Водящий подходит к каждому из игроков, стоящих по углам, и спрашивает: «Дяденька (тетенька), у тебя ключи?» Тот, указывая на соседа, отвечает: «Вон там поищи!» Или: «Посредине поищи!» Ищущий ключи отходит на середину, а игроки в это время меняются местами.

### Игра 4. Мышка (вариант игры Углы)

Игроки-мышки встают по углам. Водящий-кот подходит к каждому и говорит: «Мышка, продай угол!» Ему отвечают: «Не продам, повернись задом». Игроки в это время перебегают из одного угла в другой, а водящий старается захватить чей-нибудь угол. Мышка, потерявшая норку, становится котом. Указания к проведению: в игре принимают участие 5 человек.

Если она проводится в помещении, нужно предусмотреть, где игроки могли бы делать небольшие перебежки. В помещении углы можно обозначить стульями или другими предметами, на площадке — нарисованными на земле кругами. Угол, норку занимает тот, кто первым попал туда. Последний вариант «Мышки» лучше предлагать малышам. Образы кота и мышек вызывают у них интерес и делают игру более занимательной.

#### Игра 5. Мартышки

С помощью жребия выбирают водящего. Он показывает множество забавных движений. Остальные (мартышки), сидящие напротив него, должны в точности воспроизвести их. Если кто-то из играющих повторит движение неверно или пропустит его по рассеянности, платит фант.

#### Игра 6. Стуколка (вариант)

Играющие садятся за стол, положив на него руки. Водящий говорит: «Стучать» — все начинают пальцами стучать по столу; «Спокойно» — прекращают стучать и кладут руки на стол; «Вверх» — поднимают пальцы над столом; «Вниз» — прячут под стол. Водящий делает движения, которые называет 4—5 раз, затем начинает путать, называя одни, а показывая другие. Играющие же должны выполнять названные движения. Кто ошибается — платит фант.

#### Игра 7. Почта (вариант)

По жребию выбирают водящего. Игра начинается его переключкой с игроками: «День, день, день!» — «Кто там?» — «Почта!» — «Откуда?» — «Из города...» — «А что в городе делают?» Водящий может сказать, что в городе танцуют, прыгают, смеются и т. д. Все игроки должны делать то, что сказал водящий. Тот, кто неверно выполняет задание, платит фант.

Указания к проведению: в этих играх могут принимать участие 3—5 человек (один взрослый с детьми или вся семья). Забавные задания, их быстрая смена вызывают восторг у детей. Эти игры развивают у них внимание, быстроту реакции. Правило одно: точно повторять действия водящего. Игра заканчивается, когда все играющие заплатят фанты. Фанты можно разыгрывать по ходу игры (3—4 фанта) или в конце.

#### Игра 8. В шепоток

Жеребьевкой выбирают водящего. Ему завязывают глаза и ставят к порогу. К нему подходит один играющий и шепчет что-нибудь на ухо. Водящий должен отгадать, кто это. Указания к проведению: минимальное количество участников игры — 3 — 4 человека. Игроки могут шептать смешные слова, чтобы отвлечь водящего, рассмешить его. Если он не узнал игрока, ему шепчут по очереди все остальные. Водящим становится тот, чей шепоток угадали.

#### Игра 9. Угады

Водящего просят закрыть глаза (выйти за дверь). Спрятав какую-нибудь вещь в руках одного из играющих, водящему предлагают открыть глаза (войти) и поискать спрятанный предмет. Он подходит к каждому, старается по выражению лица узнать, у кого вещь.

Игрок, которого водящий разгадает, занимает его место. Указания к проведению: в игре могут участвовать 3 — 4 человека. Правила: водящий делает только один выбор, если не угадал, вещь перепрятывают, а он опять ищет. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест.

#### Игра 10. Молчаливое собрание

Играющие садятся в круг. В этой игре нет водящего. Каждый говорит соседу что-либо на ухо (например, «Кошка» или «Стирать белье»), затем игроки по очереди встают и изображают мимикой сказанное соседом. Остальные должны угадывать. За смех при этом платят фант.

#### Игра 11. Задуманное действие (вариант)

Один из играющих, выбранный жребием, выходит из комнаты. Остальные задумывают, что он должен будет исполнить, например: «поглядеться в зеркало», «почистить зубы», «вымести комнату» и т. п. Водящего вызывают и предлагают ему подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается угадать и изобразить задуманное действие. Указания к проведению: в этой игре дети учатся передавать выразительными движениями свои впечатления о различных жизненных ситуациях. Необходимо загадывать действия, которые они знают и могут легко изобразить. Водящий до тех пор изображает заданное ему слово или действие, пока все не догадаются («Молчаливое собрание») или пока он сам не догадается («Задуманное действие»). Игра заканчивается, когда все побывают в роли водящего и загадывающих. «Молчаливое собрание» завершается разыгрыванием фантов.

#### Игра 12. Узнай, кто.

Один из играющих подкрадывается к водящему и закрывает ему глаза. Водящий должен на ощупь узнать, кто закрыл ему глаза, и назвать его по имени. Указания к проведению: водящий находится в этой роли, пока не узнает кого-нибудь из играющих, который и становится водящим. Взрослые могут создавать забавные ситуации: меняться деталями одежды (домашний фартук у папы), нарочито не узнавать игроков.

#### Игра 13. Жгуты

Водящий, выбранный с помощью считалки, отворачивается от игроков, одну руку закладывает за спину ладонью вверх. Каждый из играющих ударяет его слегка пальцами по ладони. Если водящий угадал, кто ударял, угаданный заменяет его.

#### Игра 14. Корчага(вариант)

Жеребьевкой выбирают корчага и водящий. Корчагу накрывают платком и сажают в середине круга, образуемого остальными. Водящий по секрету от корчаги дает всем играющим название: птичка, цветок и т. п. Затем он встает возле корчаги и называет по очереди каждого из игроков, произнося его новое имя. Вызванный подходит к сидящему, слегка ударяет его рукой и, возвратившись на место, хлопает в ладоши. После этого

водящий снимает платок и спрашивает корчагу, кто его ударил. Если тот угадает, на его место садится угаданный, если нет, игра продолжается.

#### Игра 15. Нос (вариант)

Участники садятся друг за другом, водящий — впереди. Второй игрок закрывает ему глаза, кто-ни- будь выходит из ряда и, подергав водящего за нос, садится на место. Водящий должен найти «обидчика». Если он укажет на другого, то его за нос отводят на прежнее место, и игра повторяется. Если отгадает, на его место садится другой.

#### Игра 16. Сокровищница

Водящий заготавливает различные предметы и вносит их в закрытой корзиночке- «сокровищнице». Он предлагает всем участникам игры на ощупь, не глядя, угадать предметы. Корзиночка передается всем играющим, и каждый пытается определить, что в ней. Кто не угадает, платит фант. Указания к проведению: количество предметов подбирается по числу участников игры. Предметы угадываются только на ощупь. Среди них можно приготовить такие, которые вызывают самые неожиданные ощущения: мокрая перчатка, щетка и т. п. После угадывания разыгрываются фанты.

#### Игра 17. Угадай-ка

Один из играющих, выбранный жеребьевкой, загадывает слово, обозначающее любой известный всем предмет. Другие должны его угадать, задав несколько вопросов водящему, на которые тот отвечает только «да» или «нет». Указания к проведению: в игре участвуют не более 2—3 человек. Можно оговорить количество вопросов, задаваемых водящему. Водящий не может отвечать «не знаю». Новым водящим становится тот, кто быстрее всех угадал задуманное слово. Дошкольникам лучше загадывать предметы, находящиеся в комнате.

#### Игра 18. Летает — не летает

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, водящий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и различные предметы. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Если назван нелетающий предмет, пальцы поднимать не следует. Кто ошибся, платит фант.

Можно играть и так:

участники становятся в круг и при назывании летающего предмета все подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, стоят на месте. Указания к проведению: от водящего зависит, насколько игра будет интересной. В начале игры лучше эту роль брать на себя взрослым, чтобы показать образец «заданий»: чередовать летающие и нелетающие предметы, стараясь запутать участников игры, например: голубь, ракета, Карлсон, утюг, обезьяна и т. п. Водящий должен поднимать пальцы, когда назван и летающий предмет, и нелетающий. Это помогает развивать у детей внимание, воспитывает выдержку.

#### Игра 19. Жары

Перед игрой участники по взаимному согласию или считалке устанавливают, кому за кем бросать камешки. Затем садятся в кружок у стола, у каждого свои камешки. Первый игрок берет в руки пять камешков, один подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. И пока камешек летит, нужно

успеть коснуться пальцами одного из лежащих на столе камешков. Если несколько камешков лежат вместе, можно коснуться их одновременно и успеть поймать падающий камешек. Камешки, которых коснулся играющий, откладывают в сторону. Затем к игре приступает второй участник.

#### Игра 20 Верты (вариант)

Рассыпанные камешки нужно перевернуть или сдвинуть с места.

#### Игра 21. Чет и нечет.

Один из играющих берет в горсть несколько камешков, бросает их вверх и, повернув руку ладонью вниз, ловит камешки. Прикрыв пойманные камешки другой рукой, спрашивает: «Чет или нечет?» Кто не угадал, платит фант. Тот, кто отдал все свои фанты, выходит из игры. В конце игры фанты разыгрываются.

#### Игра 22. Царапки

Для этой игры нужно 40 камешков. Все камешки, кроме одного, кладут на кон (место, где проходит игра). Первый игрок подбрасывает один камешек и, прежде чем поймать его, быстро берет с кона столько камешков, сколько успеет, и ловит брошенный. Поймав его, играющий откладывает в сторону все камешки, кроме одного, снова подбрасывает один камешек и, пока он летит, опять берет с кона камешки. Если играющий не поймал брошенный вверх камешек, игру начинает второй игрок. Кто больше поднимет камешков, тот и считается победителем. Указания к проведению: играть можно вдвоем или небольшой группой. Лучше брать камешки величиной с лесной орех, круглой или овальной формы, с гладкой поверхностью (их удобно взять в руку, легко рассыпать на столе). Можно использовать желуди, а иногда и монетки. Эти игры увлекательны и полезны, воспитывают внимание, сосредоточенность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координацию движений. Такие игры закрепляют у детей навыки количественного счета.