

Играем дома

Игра №1. «Тарантинки»



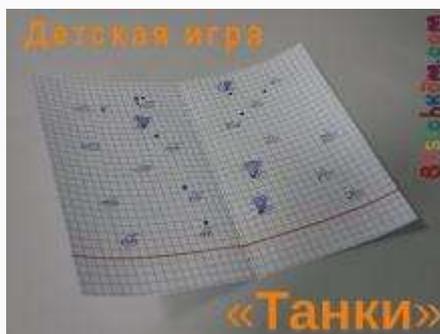
Правила игры

Обычно в неё играют за столом или сидя на стульях в кругу.

Игроки получают по небольшому кусочку бумаги и ручке (лучше использовать самоклеящиеся листочки). На листочке каждый в тайне от остальных пишет имя литературного героя (героя фильма или мультика), знаменитости (певца, артиста, политика). В зависимости от возраста участников, о том, кого можно писать, а кого нет, можно договориться заранее. Далее, каждый передаёт свой листочек соседу справа. Получив другой листок, надо не глядя прилепить его себе на лоб. Таким образом, каждый игрок видит «имена» всех, кроме своего собственного.

Игроки по очереди начинают задавать окружающим наводящие вопросы. Вопросы должны быть такими, чтобы на них можно было ответить «Да» или «Нет». Можно договориться заранее, сколько вопросов может задать каждый участник прежде, чем ход переходит дальше по кругу. Игра продолжается, пока кто-нибудь не угадает. Этот игрок и становится победителем. Однако, можно продолжить «битву» за второе и третье место.

Игра №2 «Танки»



Правила игры

Листок сгибается пополам. После этого игроки рисуют, каждый на своей половине, наступающие на противника танки. Можно рисовать их как видом сверху, так и сбоку (так,

как на нашей иллюстрации). Количество танков — как договорятся, обычно около десятка у каждого на двойной тетрадный лист. Размер каждого танка — примерно на две клеточки (около 1 см.).

После расстановки с помощью договорённости или **жеребьёвки** определяется, кто будет стрелять первым. Этот игрок рисует на своей половине поля жирную точку (около 3-4 мм диаметром). После этого сгибает листок по линии и рисует на своей точке, но с обратной стороны. Получается, что его точка отпечатывается на половине поля противника. Это и есть выстрел. Если игроку повезло, и его выстрел «накрыл» вражеский танк, он может нарисовать красивый взрыв и сделать ещё один выстрел (как в **Морском бое**). Если же он промахнулся, право хода переходит к сопернику.

Хитрости и подсказки:

- Для игроков начального уровня можно взять двойной листок в клеточку, для более продвинутых танкистов — чистый, без направляющих клеток-полосок;
- Рисовать танки лучше подальше друг от друга и не на одной линии по вертикали-горизонтالي. Впоследствии это затруднит противнику пристрелку;
 - Игроки могут просто стрелять по очереди, то есть попадание во вражеский танк не даёт право на следующий выстрел. Это особенно подходит для неопытных игроков;
 - Делать выстрелы надо быстро, сильно не прицеливаясь. И уж точно нельзя наклоняться, прицеливаясь «на глаз»;
 - Игрокам надо заранее договориться, будет ли считаться поражением танка, когда задета только его пушка.

Игра №3 «Спички»



Правила игры

Для игры необходимо иметь 11 спичек. Одна из них каким-то образом помечается (например, на ней делается отметка карандашом или просто берётся горелая спичка).

Играют по очереди, об очерёдности договариваются заранее.

Вначале игрок берёт все спички в горсть из двух ладоней (на манер игральных костей) и бросает их на стол. Бросать надо таким образом, чтобы кучку спичек можно было обвести растопыренными указательным и большим пальцем. В случае, если обвести не получается, спички перебрасываются.

После этого игрок начинает вытаскивать по очереди спички из кучки. Вытаскивать надо очень аккуратно, чтобы ни одна спичка, кроме вытаскиваемой, не пошевелилась. Каждая успешно вытащенная обычная спичка приносит игроку 10 очков, а отмеченная — 100. Как только игрок пошевелил какую-то другую спичку, кроме вытаскиваемой, ход переходит к соперникам, и так по очереди. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество очков. Можно устраивать несколько конов и определять победителя по максимальной набранной сумме очков.

Хитрости

- Хороший бросок — залог успешной игры. Бросать спички на стол надо достаточно сильно, чтобы кучка получилась неплотной. Но при этом спички не должны сильно раскатиться слишком далеко, чтобы кучку можно было обвести пальцами.
- Нужно продумать стратегию для «освобождения» отмеченной спички и стараться вытащить её как можно раньше, не «спалившись» на остальных.
- Иногда снять спичку, лежащую головкой на столе и корпусом на кучке, можно аккуратно надавив и прокатив головку на себя подушечкой пальца, как показано на фото. Потренируйтесь заранее! Естественно, что с горелой спичкой такой фокус не пройдёт.
- Спичку, лежащую целиком на кучке, можно снять, поддев за середину уже вытащенной спичкой и резким движением сбросив вверх и в сторону.

Игра №4 «Жмурки наоборот»



Правила игры

В эту игру можно играть всей семьей.

Для проведения этой игры нужно сделать теневой экран (о нём будет рассказано ниже). После этого с помощью считалки выбирается водящий-«жмурка». Но в отличие от обычных **жмурок**, ему не завязывают глаза, а усаживают на стульчике перед экраном. Все остальные игроки поочередно проходят между экраном так, чтобы их тень отобразилась на экран (Поэтому второе название этой игры — «Тени»).

Жмурка-водящий внимательно смотрит на изображения и пытается по тени угадать проходящего игрока и назвать его имя. Если это ему удаётся, то они меняются местами. Конечно же, игроки стараются изменить свою фигуру, чтобы угадать их было непросто: сутулятся, меняют причёску, вжимают голову в плечи, одевают разные элементы одежды.

Изготовление теневого экрана

Здесь возможны два варианта: если есть возможность задействовать для игры две комнаты, то в дверном проёме натягивается простыня, за которой ставится лампочка. С этой стороны

между лампочкой и простынёй будут проходить участники игры, а в другой комнате за тенью будет наблюдать жмурка.

В случае, если комната только одна, лампочка ставится перед достаточно большой свободной стеной (простыню можно закрепить на стене). Тогда игроки будут проходить за спиной водящего так, чтобы их тень от лампочки отбрасывалась на эту стену. Конечно, в этом случае надо следить, чтобы жмурка не хитрил — не оборачивался.

Игра №5 «Охлопок»



Правила игры

Эта детская игра на поддувание может стать подспорьем в логопедии и развитии речевого дыхания. Для игры необходим **охлопок**: пёрышко, лёгкая бумажка или кусочек ваты. Участники становятся в круг, подбрасывают **охлопок** вверх и начинают по очереди дуть на него. Получается такая разновидность пляжного волейбола с охлопком вместо мяча. Цель игры — поддерживать охлопок как можно дольше в воздухе и не дать ему упасть на своей очереди. Чтобы не допустить этого, необходимо быстро перемещаться и дуть то сильно, то слабее, посылая охлопок противникам. Пока противники стараются «отразить атаку», можно немного отдохнуть и набрать воздуха. Касаться руками охлопка запрещается.

Вторая разновидность игры возможна, когда игроков немного (от 2 до 4). В этом случае охлопок кладётся на стол, а игроки рассаживаются вокруг. Задача играющих — сдуть охлопок со стола на сторону противника. Руки при этом нужно держать под столом.