*Игры для детских праздников*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | http://mbdou59.ucoz.ru/avatar/files/4q/CG168.jpg | *Детские праздники и дни рождения очень важны для эмоционального развития ребенка. А детские праздники и дни рождения немыслимы без веселых игр и затей.* |   **Игра «Угадай кто»** Выбирается один водящий, который встает спиной к остальным детям. Кто-то из детей тихонько подходит и трогает водящего за спину. Водящему надо угадать, кто его тронул. Если угадал, то роль водящего переходит угаданному ребенку, если нет, то дети дальше подходят и трогают за спину водящего, пока кого-нибудь из них не угадают. Взрослый должен контролировать ход игры и сам показывать на ребенка, который пойдет трогать водящего, иначе дети начинают толкаться и наперебой стучать по спине водящего. В эту игру можно играть, только удостоверившись, что все дети на празднике или на дне рождении хорошо друг друга знают по имени. Если есть дети, которые до праздника знакомы не были, то сначала надо сыграть в игры-знакомства.  **Игра «Познакомимся»** Дети становятся в круг, ведущий-взрослый берет мяч и становится вместе с детьми. Надо назвать имя и любимый цвет. Взрослый начинает: «Меня зовут Анна, я люблю красный цвет», и кидает мяч кому-то из детей. Ребенок называет свое имя и любимый цвет и кидает мяч следующему. Игру можно играть несколько кругов: первый круг мяч передается рядом стоящим, второй круг мяч идет обратно, третий и следующий круги мяч кидается тому, кому хочется. Каждый круг дети называют сначала имя, а затем что-то из любимых явлений или предметов: «мой любимый день недели», «мой любимый месяц», «мое любимое время года», «моя любимая игра», «мой любимый мультфильм», «моя любимая еда» и так далее. В такой игре дети быстро знакомятся друг с другом и запоминают имена.  **Игра «Шифровальщики»** Еще одна игра-знакомство, подходящая для праздника или дня рождения, на котором присутствуют незнакомые между собой дети. Взрослый предлагает детям зашифровать их имена: «Дети, а вы знаете, что из ваших имен можно составлять ребусы-загадки? Давайте разделимся на две команды, и каждая команда зашифрует всех своих игроков». Из каждого имени надо составить ребус и загадать его другой команде. Выиграет та команда, которая правильно разгадает ребусы и назовет все имена «противников». Взрослому надо объяснить, как шифровать имена: «Ребусы составляются из букв имени. Например, имя Света можно зашифровать так «Солнце, ветер, ели, тень, арена», а ребус «Длинный и милый аптекарь» расшифровывается как Дима». Чем взрослее дети, тем сложнее должны быть ребусы. Затем дети делятся на команды, им отводиться время для составления ребусов. Если дети маленькие, то каждой команде помогает кто-то из взрослых. Ребусы загадываются по очереди каждой командой, когда ребус отгадывается, ведущий показывает ребенка с этим именем: «Вы угадали, это наш Дима». Так дети быстро запоминают имена новых друзей. Если в команде есть дети с одинаковым именем, ребусы надо придумывать для каждого.  **Игра «Мумия»** Одна из любимейших игр детей на днях рождениях и праздниках. Играть в нее можно детям от 4-х до 16 лет. Дети делятся на две или больше команд в зависимости от числа присутствующих. В каждой команде назначается своя мумия. Игрокам выдаются рулоны туалетной бумаги, из которой надо сделать мумию – обмотать выбранного ребенка с ног до головы. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее. Игроков можно оценивать как на скорость, так и на качество – насколько плотно и без зазоров обмотана мумия.  Тут надо иметь в виду, что бумага должна быть хорошая, потому что дешевая туалетная бумага быстро рвется и детям сложно с ней обращаться. Обычно после этого конкурса на полу образуется куча мусора из обрывков бумаги, поэтому сразу после мумии надо проводить конкурс «Кто больше мусора соберет». Для этого каждой команды заранее приготовить емкости для сбора бумаги (можно ограничиться пакетами).  **Игра «Поиски клада»** Дети ищут клад по подсказкам-загадкам. Клад надо спрятать заранее, в качестве клада может подойти что-то интересное для всех детей. Это может быть горшочек со сладостями, мешочек с призами и так далее.  Ведущий объявляет: «Я знаю, что где-то недалеко спрятан клад, давайте его искать». Дети с огромным удовольствием присоединяются к этой игре. Клад можно искать по загадкам или по карте. В квартире лучше искать по загадкам, на природе или в нежилых помещениях клад лучше искать по карте. Если клад ищется по загадкам, то они должны быть про предметы, которые есть в квартире: про телевизор, стол, пылесос, подушку, дверь, табуретку, холодильник, стиральную машину и так далее. Первую загадку ведущий загадывает сам или от имени персонажа, который участвует в сценарии. Отгадка – это предмет, на котором лежит записка со следующей загадкой. Следующая загадка указывает на предмет, на котором опять записка с загадкой и так далее, пока дети не дойдут до предмета, в котором спрятан клад (обычно это шкаф или стиральная машина).   **Игра «Верю, не верю»** Эта игра – отличный способ познакомит детей с достижениями именинника. Ведущий спрашивает: «Дети, хорошо ли вы знаете нашего именинника? Давайте проверим. Сейчас его родители расскажут нам о нем (лучше назвать по имени). Если они говорят правду, кричите «Верю», если нет, говорите «Не верю». Родители начинают рассказывать: «Верите ли вы, что наш Петя этим летом 3 раза переплыл речку?», «Верите ли вы, что у Пети за год выпало 4 зуба?», «Верите ли Вы, что Петя вырос на 10 см.?», «Верите ли, что он получил награду, побывал в 5-ти странах, посмотрел фильм….?» и так далее. Соответственно дети на каждый вопрос отвечают «верю, не верю». А родители подтверждают, правда это или нет.  **Игра «Правда или нет»** Детям называются какие-то факты и предположения, а они должны сказать, правда это или нет. Эта игра вписывается в любой сценарий и знакомит детей с фактами по выбранной теме. Например, если сценарий про динозавров, называются факты и вымыслы из жизни динозавров. Если сценарий про рыцарей, факты берутся из жизни рыцарей, и так далее. Все вопросы должны соответствовать возрасту детей. Если праздник для 3-х летних малышей, то факты должны быть на уровне: «Помидор красный», а если праздник для 15-летних подростков, то факт уже будет такой: «Помидор содержит пектин».   **Игра «Перенеси быстрее»** У этой игры множество вариаций, но суть одна – надо какие-то предметы перенести из одного места в другое. Обычно дети делятся на 2 команды, если участников на празднике много (больше 14 человек), то команд может быть больше. Для одной команды оптимально 5-7 участников. Для каждой команды ставится емкость с какими-то предметами, например шариками или мячиками, и пустая емкость, в которую эти предметы надо перенести. Переносить можно руками, а можно с помощью ложки или другого вспомогательного предмета, в зависимости от того, что надо переносить. Ведущий командует: «На старт, внимание, марш» и дети из каждой команды по очереди бегут к корзине, забирают предмет и несут его в другую корзину, потом подбегают к команде и передают эстафету следующему участнику, пока не перенесут все предметы. Выигрывает та команда, которая раньше всех перенесла без потерь все предметы. В эту игру детям интересно играть и без соревнований, поэтому если на день рождения приглашено немного детей, то можно играть без команд. Тогда все дети одновременно бегают и переносят предметы.   **Игра «Эквилибристы»** По комнате по прямой на пути ребенка расставляются предметы-препятствия (например, кегли), каждый ребенок должен пройти из одного конца комнаты в другой с завязанными глазами и не сбить ни один предмет, идти надо, обходя все предметы. Обычно с первого раза у детей это не получается, поэтому все хотят пройти по несколько раз. Чтобы дети не поссорились, ведущий должен следить, чтобы дети после прохода становились в конец очереди. На 3-й, 4-й раз у большинства детей обычно получается пройти между предметами и не сбить их. Если время праздника позволяет, то можно походить столько раз, пока не получится у всех детей. Но если в компании есть ребенок, у которого сложности с координацией и у него никак не получается, ведущему придется приготовить для ребенка утешение и постараться, чтобы следующий конкурс был таким, чтобы этот ребенок смог выиграть его.  **Игра «Карлики и великаны»**  Дети становятся в круг. Ведущий объясняет, что если он скажет «карлики» все должны сесть на корточки, а если скажет «великаны» все должны встать на цыпочки. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий начинает вести игру и для начала «усыпляет бдительность» игроков. То есть на слове «карлики» садиться вместе со всеми, на слове «великаны» встает на цыпочки, а потом начинает путать игроков: подавать одну команду, а выполнять другое действие, или подавать неправильные команды, например: "Кар…зина! Ве…ревка! Кар…тина! Ве…селье!". Победителем считается игрок, который остался в круге последним. **Игра«Фанты»** Ведущий собирает со всех участников какие-нибудь предметы – фанты. Затем выбирается водящий и 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, прокукарекать и так далее. Одно из этих пожеланий придется делать и самому загадывающему. **Игра «Руки вверх»** Участники встают в круг. Водящий ходит внутрь круга и, остановившись перед кем-нибудь, говорит ему громко: «Руки вверх!» Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны быстро поднять руки: сосед справа - левую, а сосед слева - правую. Кто ошибётся, тот сменяет ведущего.   **Игра «Совместное творчество»** Все дети садятся в круг. У каждого лист бумаги и карандаш или фломастер. По сигналу все начинают рисовать. Как только музыка останавливается, все заканчивают рисовать и передают свой начатый рисунок по кругу. По следующему сигналу детям нужно продолжить рисунок, который каждый получил, пока не прозвучит следующий сигнал. Так можно продолжать, пока листы не вернутся к своим хозяевам. А теперь посмотрим, что получилось? В эту игру лучше играть под музыку – пока музыка играет, дети рисуют, как остановилась, дети передают рисунки.  **Игра «Рисунок на спине»** Эта игра – вариация на тему «Испорченный телефон». Каждому ребенку на спину прикрепляется скотчем бумага и дается фломастер. Дети садятся в круг и далее по принципу игры «Испорченный телефон» ведущий шепчет слово одному из детей. Слово должно быть не сложным, чтобы его можно было изобразить, например, дом, солнце, цветок, и так далее. Ребенок, которому назвали слово, должен нарисовать его на спине соседа. Сосед должен понять, что на спине у него рисуют, и нарисовать на спине следующего соседа то же самое и так далее от игрока к игроку. Когда на спине ребенка рисуют, он не должен поворачиваться боком или в круг, чтобы никто не подсмотрел. Когда круг закончиться, можно продолжить игру и шепнуть слово следующему ребенку, чтобы начинал рисовать новый игрок. Когда все закончат рисовать - потеха обеспечена!   **Игра «Самый шустрый»** В круг ставятся стулья на один меньше чем игроков. Пока играет музыка, дети бегают вокруг стульев, когда музыка закончится, детям надо быстро сесть на стул. Кому стула не хватило, выбывает из игры. На следующий круг один стул убирается, и дети продолжают бегать. Так повторяется до тех пор, пока не останется двух участников и один стул. Выигрывает тот, кто первым успеет сесть после остановки музыки.  **Игра «Пылесос»** Для игры нужно несколько одинаковых групп предметов (например, детали конструктора или вырезанные по разной форме и цвету листики) и корзинки по количеству игроков или команд. Количество групп предметов должно быть равным количеству игроков. Каждому игроку или команде показываются их предметы. Все предметы смешиваются и рассыпаются по полу. По команде дети должны начать собирать свои предметы. Выигрывает тот, кто быстрее все собрал.  **Вариация игры «Пылесос»** В эту игру лучше играть не командами, а каждый сам за себя, поэтому в нее играют, если на празднике немного участников. Точно так же готовятся разные группы предметов для каждого ребенка и всем выдаются корзинки или ведерки. Все предметы рассыпают по полу дорожкой, детям дается несколько минут на запоминание, где что лежит. Затем, всем завязываются глаза и дети должны собрать с закрытыми глазами как можно больше своих предметов в корзину.   **Игра «Кто знает больше»** Дети делятся на команды. Каждая команда по очереди за отведенное ей время (обычно 1 минута) должна назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, 5 круглых (квадратных, треугольных) предметов или 5 красных (синих, зеленых, желтых) предметов. Повторы не считаются. Если команда справилась, получает приз.   **Игра «Волшебная коробочка»** В небольшую коробочку кладется игрушка или другой приз. Эту коробочку надо положить в коробочку побольше, а коробочку побольше в ту, которая еще больше. Чем больше коробочек, тем интереснее играть. В игру надо играть под музыку. Дети становятся в круг и передают друг другу коробочку, пока играет музыка. Когда музыка прекратилась, тот, у кого в руках волшебная коробочка, раскрывает первую коробку и достает из нее ту, что поменьше. Начинается музыка и коробочка передается дальше. Игрок, который раскрыл последнюю коробочку с призом, забирает приз себе.   **Игра «Удержи шарик»**  Надо приготовить воздушные шары и подносы. Каждому участнику или команде дается по подносу с шариком, шары кладутся на подносы. Вариантов конкурса может быть несколько: 1. Перенести поднос из одной точки в другую, не уронив шара. 2. Поднимать поднос над головой и опускать, не уронив шарик как можно больше раз.  **Игра «Шляпа»**  Дети сидят в кругу. Ведущий включает музыку, и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпу. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого в этот момент оказалась шляпа, надевает её на себя и проходит по кругу, изображая благородную даму. Вместо дамской шляпы можно использовать ковбойскую, или военную фуражку, или колпак звездочета и так далее. Соответственно изображать надо того персонажа, чья шляпа используется в игре.  http://mbdou59.ucoz.ru/avatar/files/4q/CG168.jpg |