**Лучшие детские игры для помещений. Часть 1**

Плохая погода не позволяет детям играть на улице? Они рвутся на свежий воздух, а вы не знаете, как их остановить? Если вы оказались в подобной ситуации, развлеките малышей предложенными в статье забавными и интересными играми, предназначенными для закрытых помещений, и ваши дети часами не захотят выходить из дома.  
  
**Музейная статуя**  
  
Замираем в позе статуи и незаметно изменяемся!

* Дети собираются в одной комнате под названием «музей». Один ребенок становится «ведущим» выходит из комнаты, считает до двадцати и возвращается.
* В это время игроки принимают различные позы и замирают, как музейные статуи. Входит «ведущий», осматривает музейные экспонаты и ведет себя так, как турист.
* «Статуи» пытаются изменить свое положение незаметно для «ведущего». Если «ведущий» замечает движение «статуи», она оживает и становится туристом.
* Продолжайте игру, пока не останется одна «статуя». Оставшийся последний игрок – «статуя» становится ведущим в следующем раунде.

**Абракадабра**  
  
Игра на внимательность.

* Один человек становится «прячущим», а остальные игроки выходят в другую комнату.
* «Прячущий» берет кусочек ткани и прячет его в комнате так, чтобы ее маленький фрагмент оставался на виду, выглядывал откуда-нибудь.
* Остальные игроки входят в комнату и ищут спрятанный кусочек ткани. Правило гласит, что игроки ничего не могут трогать руками, а только искать глазами.
* После того как игрок увидел ткань, он кричит «Абракадабра» и не говорит никому, где она спрятана.
* Остальные игроки продолжают искать кусочек ткани и кричат «Абракадабра», когда находят ее.
* Все игроки должны найти кусочек ткани, а первый нашедший становится «прячущим» в следующем раунде.

**Как изменилось слово?**  
  
Это забавная игра, конец которой непредсказуем.

* Сначала дети садятся на пол по кругу.
* Первый игрок придумывает какое-нибудь случайное слово, например, «карандаш».
* Затем первый игрок шепчет это слово на ухо второму игроку, который сидит справа от него.
* Второй игрок должен придумать другое слово, связанное с исходным словом. В данном случае это может быть слово «точилка». Второй игрок должен прошептать это новое слово на ухо следующему игроку, который сидит справа.
* Таким образом, все дети придумывают новые слова по очереди, пока эта очередь не дойдет до последнего игрока в круге. В конце дети очень удивятся, как изменилось исходное слово.
* Таким же образом можно попросить последнего игрока угадать исходное слово на основе всех связанных с ним слов, которые придумали участники.

**Вираж**  
  
Забавная быстрая игра с автомобилями и гонками.

* Дети садятся в круг на полу. Выбирают одного игрока, который начинает игру.
* Начинающий игрок говорит слово «Вираж» соседу справа или слева.
* Тот в свою очередь говорит слово «Вираж» своему соседу справа или слева. Кроме того, игрок может немедленно издать звук тормозящей машины. В этом случае очередь возвращается к предыдущему участнику.
* Игра продвигается вперед и назад, пока очередь не дойдет до всех участников.
* Правило в игре гласит, что все звуки участники издают с плотно сомкнутыми губами. В случае если игрок разомкнул губы и показал зубы, он выходит из игры.

**Легко как дважды два**  
  
В этой легкой игре нужно лишь хлопать в ладоши!

* Перед тем как начать эту игру, уберите все помехи с пола в комнате.
* Один ребенок назначается «слушателем» и выходит на середину комнаты с завязанными глазами.
* Другой игрок называется «счетоводом» и сидит с ручкой и листком бумаги.
* Еще один участник проходит в любую часть комнаты и хлопает в ладоши.
* «Слушатель» слушает хлопки и указывает направление, откуда они донеслись.
* Если «слушатель» указывает неверное направление, «счетовод» ставит на листе бумаги знак «Х» напротив его имени. Если «слушатель» указывает верное направление, «счетовод» на листе бумаги ставит «галочку» напротив его имени.
* Игрок, который хлопает, имеет десять попыток и хлопает в ладоши в разных частях комнаты. Затем игра становится сложнее.
* Теперь «слушатель» старается определить направление хлопка не только с завязанными глазами, но и закрыв рукой одно ухо.
* Каждый участник должен побывать в роли «слушателя», «счетовода» и «хлопающего».

**Цветная комната**Ваши дети в этой веселой игре найдут в помещении все цвета радуги.

* Все дети встают в круг, а один участник – ведущий становится в центр круга.
* Ведущий в центре круга называет любой цвет на свое усмотрение.
* Остальные игроки, стоящие в кругу, разбегаются по всей комнате. Их задача быстрее всех найти в комнате предмет такого же цвета, который загадал ведущий.
* Побеждает тот участник, который быстрее всех найдет предмет нужного цвета. Он становится ведущим в следующем туре.

**Охота за сокровищами**  
  
Дети ищут клад прямо в комнате!

* Один ребенок прячет сокровище, которое остальные должны найти. Сокровище не должно быть слишком маленького размера, ведь его важно найти. С другой стороны, сокровище не должно быть слишком большим, чтобы его поиски потребовали определенных усилий.
* Участник, который прячет сокровище, должен нарисовать на бумаге карту дома и отметить буквой «Х» ту часть, где спрятано сокровище.
* Остальные игроки отправляются на поиски клада с помощью карты. Чтобы было еще веселее, пусть карта будет у участника, который спрятал сокровище, и тот, кто захочет свериться с картой, должен будет для этого вернуться к началу маршрута.
* Участник, который найдет сокровище быстрее всех, прячет его в следующем раунде.

**Найди косточку**Еще одна забавная игра.

* Для этой игры детям понадобится игрушечная собачья кость.
* Участник, который начинает игру, садится на стул с завязанными глазами.
* Все остальные игроки садятся в ряд позади него.
* Одного игрока выбирают «ведущим». Он говорит «Собачка, собачка, где твоя косточка?».
* При этом один из участников выходит из ряда, берет косточку у игрока с завязанными глазами и прячет ее в любом месте комнаты.
* Участник с завязанными глазами снимает повязку и ищет косточку.
* Если ребенок не может найти кость, он пытается угадать игрока, который взял ее. Если участник угадал того, кто взял у него кость, то они меняются местами: тот, кто спрятал кость, садится на стул с завязанными глазами, а его оппонент переходит в ряд к остальным участникам.
* Если участник не угадал, кто взял у него кость, он выходит из игры, а остальные продолжают игру без него.

**Утка и гусь**  
  
В этой веселой игре ваш ребенок научится быстро бегать и реагировать.

* Дети все кроме одного садятся в круг лицом к центру со скрещенными ногами.
* Игрок, который не сидит в кругу называется «гусь».
* «Гусь» ходит по кругу и касается рукой головы каждого участника, говоря при этом слово «утка».
* В любой момент «гусь» может коснуться очередного участника и сказать слово «гусь», а не «утка».
* При этом тот, кого только что назвали «гусем», поднимается и бежит за старым «гусем».
* Задача старого «гуся» – пробежать по кругу, чтобы его не догнал новый «гусь», и занять его место в кругу. Если все же новый «гусь» догнал старого, прежде чем тот обежал круг и занял пустое место, новый «гусь» садится на свое прежнее место, а старый продолжает водить.
* Если новый «гусь» не догнал старого, водит новый «гусь».

**Звенящий колокольчик**  
  
В этой игре дети узнают всю прелесть звона колокольчика.

* Для игры детям понадобится игрушечный колокольчик или что-нибудь подобное.
* Один из детей становится «прячущим колокольчик». Этот участник прячет колокольчик от остальных.
* Все остальные игроки будут «искатели колокольчика». Их задача найти спрятанный колокольчик.
* «Искатели колокольчика» выходят из комнаты, а «прячущий колокольчик» тщательно прячет его, после чего «искатели колокольчика» возвращаются и приступают к поиску.
* Участник, который первым находит колокольчик, звонит в него, чтобы сообщить о своей победе, и становится «прячущим колокольчик» в следующем раунде. Если никто не может найти колокольчик, «прячущий колокольчик» показывает место тайника, и игра начинается сначала.

**Лучшие детские игры для помещений. Часть 2**

Плохая погода не позволяет детям играть на улице? Они рвутся на свежий воздух, а вы не знаете, как их остановить? Если вы оказались в подобной ситуации, развлеките малышей предложенными в статье забавными и интересными играми, предназначенными для закрытых помещений, и ваши дети часами не захотят выходить из дома.  
  
**Щелк-щелк**  
В этой игре дети не будут возражать против шлепков.

* Детям понадобится тщательно перетасованная колода игральных карт.
* Один участник раздает карты на всех игроков поровну.
* Затем каждый участник берет одну из своих карт и кладет ее лицевой стороной вниз на середину стола.
* В случае если несколько игроков выкладывают карты одинакового значения, они по очереди стараются шлепком ладони перевернуть их лицевой стороной вверх.
* Игрок, который первым перевернет чужую карту того же значения, что и своя, забирает ее себе.
* В случае если игрок шлепает по неправильной карте, значение которой не совпадает с его картой, он отдает другому игроку верхнюю карту из своего набора.
* Игра длится до тех пор, пока один из игроков не соберет все карты.

**Олененок**  
  
Забавная игра в слова.

* Перед началом игры участники должны обсудить и выбрать категорию используемых слов, например, города мира.
* Все дети садятся на пол в круг.
* Один из участников начинает игру, называя слово «олененок».
* Следующий игрок должен будет придумать город, который начинается с последней буквы предыдущего слова, в данном случае это «к». Игрок называет город на букву «к», например, Киев.
* Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник может придумать название города на последнюю букву предыдущего. После того, как кто-то не смог придумать подходящее слово, игра начинается заново с новой категорией слов. Но первым словом обязательно должно быть «олененок».

**Мин–ман-мон**Могут ли дети говорить быстро и правильно?

* Дети садятся в круг, одного игрока выбирают начинающим.
* Начинающий говорит «Мин» и указывает на одного из участников, сидящих в кругу.
* Игрок «Мин» теперь должен указать на следующего игрока и сказать слово «Ман».
* Участник под названием «Ман» быстро указывает на следующего игрока и говорит «Мон».
* Игра продолжается до тех пор, пока один из участников не запутается в словах и скажет неверное слово. Этот игрок выходит из круга и становится судьей, при этом он мешает другим игрокам сосредоточиться на правильных словах.

**Шатающаяся метла**  
  
Эта игра тренирует вестибулярный аппарат ребенка и его координацию движений.

* Для этой игры детям понадобятся кусок клейкой ленты и палка.
* Клейкая лента лепится на потолок, а палку кладут на землю немного в стороне.
* Участник смотрит вверх на ленту и кружится на месте десять раз, не отводя взгляда от ленты.
* После этого участник пробует перепрыгнуть через палку, лежащую на полу.
* Чтобы определить победителя, дети могут вносить изменения в условия игры.

**Ложки**  
  
Детям предстоит выяснить, почему эта игра называется так странно.

* Для этой игры детям понадобятся ложки по количеству игроков, кроме одного, и колода игральных карт.
* Ложки размещают в центре стола на таком расстоянии, чтобы каждый игрок мог схватить ложку, когда это потребуется в ходе игры.
* Каждому игроку раздают по четыре карты из колоды, остальные карты остаются у ведущего.
* Ведущий берет карту из своей колоды и передает ее лицевой стороной вниз игроку, сидящему слева. Этот игрок берет карту и добавляет к ней одну из своих, удерживая их лицевой стороной вниз, а затем передает одну из этих двух карт соседу слева.
* Все участники передают карты друг другу как можно быстрее. Нужно помнить, что в любой момент игры у каждого участника должно оставаться в руках четыре карты.
* Цель игры заключается в том, чтобы собрать четыре карты одинакового значения. Как только игрок собирает нужную комбинацию, он хватает ложку из центра.
* Игрок, который остается без ложки, проигрывает.

**Попутчик**  
  
Так все же, эта игра о путешествиях или о подражании?

* Для этой игры детям понадобятся стулья по количеству участников.
* Расставьте стулья в комнате, как сиденья в автомобиле.
* Один игрок становится водителем автомобиля, а остальные его попутчиками. Каждый попутчик придумывает своего персонажа и воспроизводит его забавные индивидуальные особенности, например, поведение кошки, наставления учителя.
* Водитель ведет машину и подбирает одного из попутчиков. Когда тот садится в машину, он начинает представлять своего персонажа, а водитель повторяет все, что делает попутчик.
* Затем водитель сажает в машину следующего попутчика, и тот начинает демонстрировать забавные индивидуальные особенности своего персонажа. Все пассажиры и водитель должны повторять за ним.
* После того как автомобиль заполнится, водитель начинает высаживать попутчиков по одному, а участники копируют поведение персонажей в обратном порядке.

**Прикрепи хвост**  
  
В этой веселой игре никогда не знаешь, где окажется хвост!

* Помогите ребенку нарисовать и вырезать из бумаги обезьяну без хвоста.
* Отдельно нарисуйте и вырежьте недостающий хвост.
* Прикрепите или приклейте лентой обезьяну к стене или пробковой доске на уровне глаз участников.
* Дети участвуют в игре по очереди с завязанными глазами.
* Участнику с завязанными глазами дают в руку хвост и раскручивают три раза вокруг его собственной оси. Теперь участник должен подойти к обезьяне и прикрепить хвост.
* Игрок, который прикрепит обезьяний хвост ближе всех к нужному месту, становится победителем.

**Спящие львы**  
  
Забавная игра для самых маленьких львят!

* Выберите двух детей в качестве охотников, а остальные будут львами.
* Львы должны притворяться спящими, а охотники пытаются рассмешить львов, не прикасаясь к ним.
* Львы, которые засмеялись, становятся охотниками.
* Игра продолжается до тех пор, пока не останется один лев, которого объявляют победителем.

**Угадай, кто**  
  
Это веселая игра в отгадывание будет развлекать детей несколько часов.

* Подготовьте несколько листиков бумаги и напишите на них имена знаменитостей.
* Прикрепите листик с именем знаменитости на спину каждого участника, но так, чтобы они не видели своих новых имен.
* Игроки должны задавать друг другу наводящие вопросы, чтобы отгадать, кто они.
* Ответы могут быть только «да» или «нет».

**Карточные прятки**  
  
Веселая игра в прятки!

* Одного игрока выбирают ведущим.
* Все игроки, кроме ведущего, получают по одной карте из колоды, запоминают ее и прячут в карман.
* Ведущий считает, пока все игроки не спрячутся, а затем начинает их искать.
* Игрок, которого находит ведущий, показывает свою карту.
* Если у него дама или король, он может помогать ведущему.
* Если у него туз, игрок получает десять секунд, чтобы спрятаться еще раз.
* Если на карте цифра, участник выходит из игры.
* Побеждает игрок, которого ведущий находит последним.