

Игры для дома с родителями.

Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. В творческих играх открывается широкий простор для выдумки, экспериментирования. В играх с правилами требуется мобилизация знаний, самостоятельный выбор решения поставленной задачи.

Игры с правилами имеют готовое содержание и заранее установленную последовательность действий.

Игра «Наступалы»



В игре участвует от 2 игроков
Встаньте на расстояние 1-2 шагов друг от друга Выберите, кто будет начинать игру («наступалу»). Он старается прыгнуть так, чтоб наступить другому игроку на ногу, а тот, в свою очередь, старается отпрыгнуть и не дать «наступале» это сделать. Далее «наступалой» становится тот, кому наступили на ногу. Игра заканчивается по мере усталости игроков.

Правило: руками друг друга не задевать!
Между прыжками с места сходить нельзя!

Игра «Заячьи хвостики»

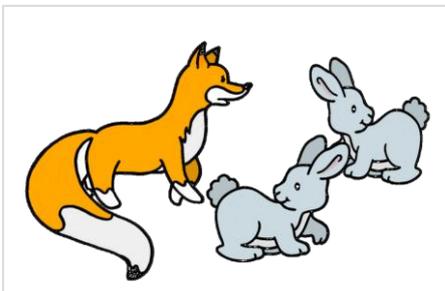
Количество игроков: от 3 человек
С помощью считалки выберите «лису». «Лиса» спит в центре, остальные — «зайчики», ходят вокруг «лисы» и приговаривают:

— *Хитрая плутовка, рыжая головка, Норка лисоньки в земле, спит хитрющая в тепле.*

Останавливаются и тихо говорят:

— *Лиса, глазки открывай, с нами весело играй!*

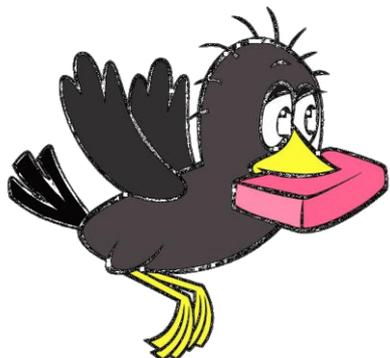
Слова повторяются три раза с нарастанием громкости, третий раз совсем громко и «лиса» просыпается, «зайчики» вытягивают перед собой ладошки-«хвостики». Задача лисы дарить «зайчика» по ладошкам, а «зайчик» должен успеть их убрать за спину. Тот, кого лиса задела по ладошкам, выбывает. Игра повторяется со сменой «лисы». **Правило:** нельзя удаляться от «лисы» на расстояние, дальше вытянутых рук.



Игра «Хватай-ка»

Кол-во игроков: от 2 человек

Выберите водящего. Он встает в центр, остальные — вокруг него на расстоянии 2 шагов. На полу перед каждым игроком, кроме водящего, лежит какой-либо предмет.



Водящий

старается задеть или схватить предмет любого игрока, а игрок старается не дать это сделать.

Как только он заметит, что водящий направляется к нему, должен присесть и закрыть предмет руками. Как только водящий отходит, игрок вновь встает и убирает руки за спину. Тот, кто «потерял» свой предмет, меняется с водящим местами. Игра повторяется.

Правило: Руки игроков за спиной до момента хватания. Расстояние между водящим и игроками можно увеличивать, если дети маленькие.

Игра «3-13-30»

Кол-во игроков: от 3 человек

Встаньте в круг, друг от друга на расстоянии вытянутых в сторону рук. В середину круга становится водящий. Если он говорит «ТРИ» — все поднимают руки вверх. «Тринадцать» — поднять руки в стороны. «Тридцать» — поставить руки на пояс. Водящий называет быстро любое число (три, тринадцать, тридцать), игроки должны быстро выполнить соответствующее движение.



Допустивший ошибку, отходит на шаг назад и продолжает играть. Выигравшими считаются те, кто ни разу не допустил ошибку и остался на своем первоначальном месте.

Правило: водящий имеет право растягивать слова: «ТРИ-и-и-и-и». Внимательно следите за окончанием слова.



Игра «Волшебный посох»

Кол-во игроков: от 3 человек

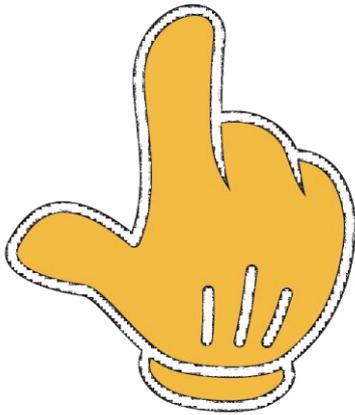
Выберите водящего, который будет называть имена игроков. В центр ставится палка, которая упирается одним концом в пол. Все, кроме водящего правой рукой берутся за палку, как за посох, и идут вокруг посоха оговоренным способом (обычным шагом, на носках, в приседе, спиной вперед и т.п.) по часовой стрелке.

При этом они проговаривают слова:

— *Мы шли, шли, шли! Мы посох нашли!
Посох тот волшебным был, наши руки
прилепил!*

Тили-мили-тромми...Все прилипли, кроме....
Водящий называет чье-нибудь имя. Тот, чье имя прозвучало, отпрыгивает назад, остальные игроки посох не отпускают. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Игра повторяется с другим движением и заканчивается тогда, когда останется последний игрок.

Правило: нельзя отпускать посох раньше, чем прозвучало имя.



Игра «Цапки»

Кол-во игроков: от 2 человек

Выберите «цапку». «Цапка» вытягивает руку вперед ладонью вниз. Остальные игроки подставляют свои указательные пальцы одной из рук под ладонь «цапки».

Все говорят: — *На горе стояли зайцы
И кричали: «Прячьте пальцы!» Цап!*

На последнем слове игроки должны убрать пальцы, а «цапка» постараться схватить чей-нибудь палец. Тот, кто не успел убрать палец, выбывает, отходит в сторону и прыгает на месте на двух или одной ноге, пока не попадет еще кто-то. Вновь попавшийся, придумывает для всех новое движение. Игра заканчивается, когда все будут «сцапаны».

Правило: убирать палец можно только после слова «цап!» (тот, кто убрал палец раньше, считается проигравшим и отходит в сторону). Цапка может хватать только за палец. (второй рукой помогать, придерживая руку игрока, запрещается)

Дети играют потому, что это доставляет им удовольствие. Вместе с тем, ни в какой другой деятельности нет таких строгих правил, такой обусловленности поведения, как в игре. Вот почему игра дисциплинирует детей, приучает их подчинять свои действия, чувства и мысли поставленной цели.

Заметьте, что *игра с правилами* – это всегда совместная деятельность детей, в отличие от сюжетной игры, она не может быть индивидуальной, она всегда предполагает партнёров. Поскольку правила в игре имеют силу закона, они должны неукоснительно выполняться всеми. Правила безличны, формализованы и обязательны для всех – независимо от того, придумывают их сами играющие (договорившись, как нужно играть) или же они уже берутся в готовом виде.

Обязательность правил для всех участников связана с совместностью действий детей – только соблюдая их, дети могут играть.

учитель-дефектолог Баженова Светлана Витальевна,

высшая квалификационная категория