



Вероника Бачурина  
**500 самых интересных игр**

«Научная книга»

## **Бачурина В.**

500 самых интересных игр / В. Бачурина — «Научная книга»,

Играя, ребенок не просто проводит свободное время: он познает окружающий мир, учится общаться со сверстниками и взрослыми, проявляет свои способности. Книга «Развивающие игры» включает в себя наиболее интересные развивающие игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Игры на развитие силы ловкости, творческого мышления и логики, ролевые и настольные помогут родителям и воспитателям заинтересовать ребенка, подготовить его к школе, организовать веселый детский праздник.

# Содержание

Введение	5
Часть I. Групповые игры	6
Глава 1. Игры на свежем воздухе	6
В походе	6
На спортивной площадке, во дворе	8
Вспомним старые игры	11
Конец ознакомительного фрагмента.	15

# Вероника Николаевна Бачурина

## Развивающие игры

### Введение

Что может быть увлекательнее и интереснее сказочного мира детских игр, безграничного царства фантазии и веселья, где невозможное возможно, где ты сам себе волшебник и режиссер, где происходят невероятные приключения и чудеса?

Играя, дети познают окружающий мир и себя в нем, реализуют огромные творческие возможности, заложенные в каждом ребенке, приобретают бесценный опыт общения и необходимые для жизни навыки. Каждый маленький человек изначально талантлив по-своему. Он и мастер, и актер, и художник, и мыслитель. В глубине души каждый взрослый человек остается ребенком, на всю жизнь сохраняя тягу к игре.

Приобщиться к увлекательным играм, организовать интересный и плодотворный совместный досуг вашим детям и вам поможет книга «500 самых интересных игр». В ней представлены как самые простые игры для дошкольников, так и более сложные для детей постарше.

Некоторые игры дети могут организовать самостоятельно, другие потребуют обязательного участия взрослых. Предварительно снабдите детей необходимым инвентарем. Некоторые игры можно организовать, используя подручные средства (на свежем воздухе), для других, напротив, необходима предварительная подготовка ведущего.

В нашем сборнике есть игры, предназначенные как для группы детей, так и для индивидуальных занятий с вашим ребенком. В любом случае, наблюдая за своими детьми или участвуя в их играх, вы откроете много нового и в детях, и в себе самих.

Развивающие разделы направлены на познание окружающего мира («Окружающий мир и я»), подготовку к школе («Скоро в школу собираться»), ролевые игры помогут раскрытию творческих способностей детей формированию у них навыков общения, расширят их представления о профессиях. Раздел «Подумаем вместе» ориентирован на развитие логического мышления.

Игры, собранные в разделе «Давай устроим праздник!», помогут интересно провести детский день рождения, утренник в детском саду, школьный вечер.

Игры на свежем воздухе позволят занять детей во дворе и на улице, на прогулке и в походе. Раздел «Быстрее, выше, сильнее» подскажет, как организовать активный отдых и провести спортивные состязания.

Мы надеемся, что книга будет полезна не только детям, но станет хорошим помощником и родителям, и воспитателям детских садов, и учителям начальных классов. Откройте удивительный мир игр вместе с детьми!

## Часть I. Групповые игры

### Глава 1. Игры на свежем воздухе

#### В походе

Весна и лето – время турпоходов, длительных прогулок, поездок на природу. Игры, предложенные в этом разделе, не требуют сложной предварительной подготовки и легко впишутся в план похода, разнообразят прогулку, позволят организовать досуг на привале.

#### Вокруг колонны

Группа детей идет по дороге, построившись в колонну по одному или парами. Водящий выходит из колонны и идет в стороне. По сигналу руководителя начинается игра: водящий подходит к кому-либо из ребят в колонне и дотрагивается до него, а затем обегает идущую колонну в любом направлении. Осаленный игрок бежит в противоположную сторону и тоже обегает колонну. Оба стремятся занять освободившееся место. Тот, кому это удастся, останется в строю. Опоздавший водит.



#### Глазомер

Во время прогулки руководитель останавливает группу на короткое время, указывает на дерево, дом или другой объект и предлагает угадать, сколько до него шагов. Для проверки ответов выбирают одного (самого рослого) из ребят, он направляется к дереву и считает шаги.

#### Флажки

На небольшой поляне или участке парка (лучше выбрать участок, где много кустов, скамеек, деревьев) прячут несколько флажков в таких местах, где их трудно обнаружить, но не маскируя. На поиски флажков отводится 10–15 мин, затем подается сигнал, по которому дети должны отдать найденные флажки. Побеждает тот, у кого их больше.

## Невидимки

Водящему завязывают глаза на 5 мин. За это время остальные участники должны спрятаться в пределах полянки. Водящий пытается обнаружить спрятавшихся. В конце игры по сигналу все необнаруженные игроки выходят из своих укрытий.

## Дружок, одолжи дубок

Необходима полянка с деревьями по окружности. Участники игры – белки. Каждая стоит у своего дерева. У игрока, выполняющей роль водящего, дерева нет. Он ходит по полянке, выбирает дерево любой белки и говорит: «Дружок, одолжи дубок». После этого белка бежит вокруг полянки вправо, а ведущий – влево. Сделав круг, они оба стремятся занять освободившееся дерево. Тот, кто не успел, становится водящим.



## Зарубки

Играющие выбирают полянку, на которой растет несколько деревьев – 10–15 стволов. У каждого дерева становится сторож, он охраняет его, касаясь ствола рукой. 3–4 дерева остаются без сторожей, но сторожа должны охранять их тоже. Водящему нужно поставить мелом пять меток на стволах деревьев.

Поскольку некоторые из деревьев остались без «сторожей», играющим приходится перебегать от дерева к дереву. Водящий должен опередить сторожа и поставить метку прежде, чем тот коснется рукой охраняемого дерева. За один раз можно поставить только одну метку.

Если за определенный срок водящему не удалось поставить все метки, его заменяют другим.

## Корзинка

На веревке длиной 1 м к ветке дерева подвешивают корзинку и раскачивают.

Участники игры забрасывают в корзинку с расстояния 3–4 м разные плоды, собранные на прогулке: один участник шишки, другой желуди, третий каштаны и т. п. Бросают до тех пор, пока корзинка не перестанет качаться. Затем подсчитывают количество предметов.

Побеждает тот, кто забросил больше, пока корзинка качалась.

## Гнезда и ястребы

Играющие делятся на две группы певчих птиц и ястребов. Птицы идут в лес или кустарник на расстояние 40–50 шагов прятать гнезда. Каждая птица делает из травы гнездо и кладет в него камешки. Через несколько минут туда идут ястребы и ищут гнезда.

Чтобы облегчить задачу ястребам, птицы остаются на расстоянии 5-10 шагов от своих гнезд. Поиски продолжаются 10 мин. Затем подсчитывается, сколько гнезд найдено. Если найдено больше половины – побеждают ястребы. Если меньше – побеждают птицы.

## На спортивной площадке, во дворе

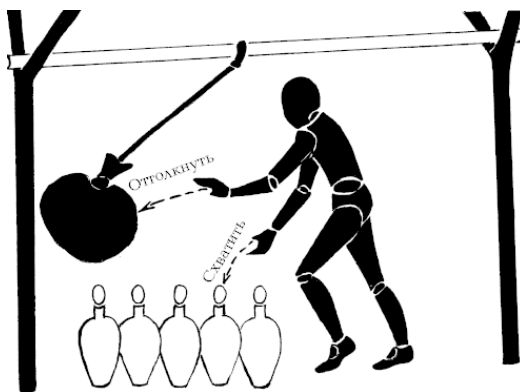
Игры во дворе и на спортивной площадке – неотъемлемая часть детского досуга. Они дают огромную порцию двигательной активности, необходимой для нормального развития, заряд энергии и хорошего настроения, естественную ежедневную тренировку всех групп мышц, дарят детям радость общения и маленьких спортивных побед.

Выходите играть во двор!

## Медвежья западня

Между двумя деревьями укрепляют перекладину и подвешивают на веревке большой мешок, набитый соломой или сухими листьями. На земле под мешком устанавливают кегли или чурки. Медведь должен оттолкнуть мешок и успеть схватить одну или несколько чурок раньше, чем он вернется обратно. За каждую кеглю засчитывают по одному очку.

Выигрывает тот, кто за равное количество попыток соберет больше очков.



## Тише едешь – дальше будешь

В эту игру может играть любое количество участников. Выбирают водящего. Водящий становится лицом к стене. В десяти метрах от него проводят линию, вдоль которой располагаются все участники. Водящий произносит фразу: «Тише едешь – дальше будешь». Затем резко поворачивается, стараясь заметить, кто из игроков продвинулся вперед.

Задача игроков – успеть продвинуться, пока водящий не обернулся. Если водящий заметил движение, он отправляет игрока назад за линию. Конечная цель игроков – коснуться плеча водящего.

### Спиной к спине

Игра представляет собой парное соревнование. Игроки разбиваются на пары, становятся спиной к спине, взявшись за руки. По команде «старт» бегут, касаясь спинами друг друга, к финишу, затем возвращаются на старт. Таким образом, в одну сторону играющий бежит нормально, а в другую – пятится спиной.

### Достань камешек

Для игры необходимы крепкая веревка длиной 2–3 м и два небольших камешка. Соревнуются два игрока. Игроки берутся за концы веревки и расходятся, натягивая ее. На одинаковом расстоянии от каждого игрока кладется камешек. По сигналу каждый игрок старается перетянуть противника и достать свой камешек.



### Копье

Для игры понадобится небольшое кольцо (металлическое, резиновое – можно сделать из любого подручного материала) и небольшое копьё длиной около 1 м такой толщины, чтобы оно легко проходило через кольцо. Кольцо подвешивают на дереве или перекладине на нитке полутораметровой длины. Задача участников игры – проходя быстрым шагом рядом с кольцом пронзить его копьём с первой попытки. Промахнувшиеся выбывают из игры.

Пронзившие кольцо повторяют игру, и снова промахнувшиеся выбывают. Игра продолжается до выявления самого меткого игрока, который не промахнется ни разу.

### Дворовый гольф

Для игры понадобятся клюшки (можно использовать хоккейные, а можно сделать самодельные, из веток) и небольшой мяч. В центре площадки роют неглубокую ямку диаметром 20–30 см – котел. Вокруг котла на расстоянии 2–3 м роют лунки поменьше. У каждого игрока своя лунка, которую он будет защищать. Задача водящего загнать клюшкой мяч в котел. Остальные игроки клюшками препятствуют ему в этом, отбивая мяч от котла и охраняя свои лунки. Лунка находится в безопасности, если клюшка игрока опущена в нее. В момент, когда игрок вынимает клюшку из лунки для удара по мячу, водящий может занять лунку своей клюшкой. Игрок, потерявший лунку, становится водящим.

Лунку можно защищать только клюшкой, мяч также отбивают только клюшкой, а не ногой. Если водящий загнал мяч в котел, все остальные игроки обязаны поменяться местами. В этот момент водящий также может занять пустую лунку.

Играющие разбиваются на пары. Перед каждой парой на фанерный щит высыпают ведро песка и выдают по литровой банке и мешочку (можно использовать пластиковый пакет). Пустые ведра ставят на расстоянии 10–15 м от играющих. Один из игроков в паре держит мешочек, а другой наполняет его песком с помощью банки. Затем игрок с наполненным мешочком бежит к пустому ведру, высыпает в него песок и возвращается. После этого меняется с партнером предметами – насыпает песок, а тот, в свою очередь, держит мешочек и бежит с ним к ведру. Побеждает пара, которая первой наполнит песком ведро.

### Вслепую

Палкой на земле или мелом на асфальте делают разметку, напоминающую классики. Форма разметки может быть любой, но промежутки между линиями не должны превышать длину шага. Участникам предлагают пройти разметку, не наступив на линии. Предварительно нужно внимательно посмотреть на разметку и запомнить ее.

Можно потренироваться, пройдя разметку один-два раза с открытыми глазами.

Игру можно усложнить: вместо разметки на земле натянуть между столбами или стволами деревьев веревки на разной высоте и под разным углом. Задача игрока, перешагивая и уклоняясь от веревок, пройти полосу препятствий вслепую, не задев их.

К веревкам можно подвесить колокольчики – они дадут знать об ошибке игрока.

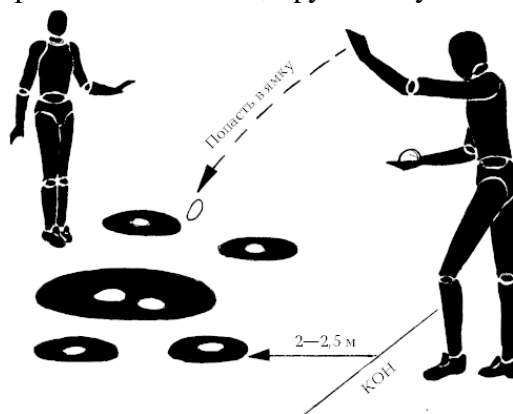
### Ноша на двоих

Игроки разбиваются на пары. Каждая пара игроков получает небольшую дощечку с укрепленным на ней флажком и две реечки длиной 1 м.

Задача игроков – двигаясь синхронно, донести дощечку на вытянутых перед собой палочках до финиша.

### Камешки

В центре площадки роют ямку среднего размера, вокруг нее в радиусе менее 1 м – 3–4 ямки поменьше. У каждого игрока по 10 камешков (вместо камешков могут быть керамические или металлические шарики-подшипники, крупные пуговицы).



Два камешка каждый игрок кладет в центральную ямку и по одному в остальные. На расстоянии 2–2,5 м от крайней ямки проводят черту кона. Встав у черты, игроки по очереди бросают свои два камешка, стараясь попасть в ямки. При попадании камешка в ямку игрок забирает все камешки, которые там находились. Если он попадает в ямку, откуда уже вынуты все камешки, его камешек там и остается. Если камешек упал мимо ямки, игрок просто подбирает его. Игра продолжается, пока в ямках не закончатся камешки. Побеждает игрок, собравший больше камешков.

## Вспомним старые игры

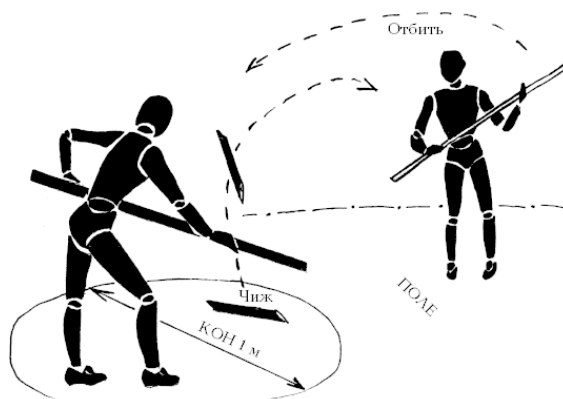
Как известно, все новое – это хорошо забытое старое. Незаслуженно забытые старые игры, в которые играли наши дедушки и бабушки, могут быть не менее увлекательными, чем современные компьютерные стратегии и «экшн». Они подарят вам спортивный азарт, возможность проявить ловкость и смекалку в реальной жизни, а не на экране монитора. Кроме того, у вас есть заманчивая перспектива стать чемпионом двора по городкам или бабкам!

Освойте старые игры и предложите их своим друзьям. Желаем удачи!

### Чиж

Понадобятся чиж и две палки. Чиж – это короткая палочка с заостренными концами. На земле чертят круг диаметром в 1 м – кон, в центре кладут чиж и определяют поле, куда следует направлять полет чижа.

Играют двое. Один из играющих (метальщик) ударяет палкой по заостренному концу чижа, стараясь выбить его в поле (можно сначала подбросить его вверх, а потом вторым или третьим ударом выбить подальше). В случае промаха или если чиж ляжет слишком близко от кона (на расстоянии меньшем, чем длина палки) метальщик может повторить удар, но после третьего промаха меняется с водящим ролями. Второй игрок – водящий – старается поймать чиж на лету или задержать его палкой и с того места, куда упадет чиж, ударом палки забросить его обратно в кон. Метальщик препятствует этому, стараясь отбить чиж и снова направить его в поле.



Если чиж попадет в круг или водящий поймает его на лету, игроки меняются ролями.

### Горелки

Участники становятся парами, держась за руки, друг за другом – образуют колонну.

Впереди колонны – водящий. По команде водящего последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один по правую, другой по левую сторону колонны.

Задача игроков – увернуться от водящего и успеть взяться за руки. Если водящему удастся поймать одного из игроков, то он вместе с пойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки – они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.

## **Штандер**

Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих.

Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и запятнать мячом любого.

Пойманный в воздухе мяч дает также право сразу бросить мяч вверх и выкрикнуть имя кого-либо из играющих.

Если тот, кого пытались запятнать, сумеет поймать брошенный в него мяч, он получает право запятнать им другого игрока. Запятнанный выбывает из игры.

Правила игры разрешают замиравшим игрокам, в которых целятся мячом, приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.

## **Рыбки**

Игра напоминает салки, но у нее есть интересная особенность. Участники игры привязывают к поясу полутораметровую нитку с короткой палочкой (рыбкой) на конце. Задача играющих – наловить побольше рыбок, т. е. оборвать побольше волочащихся по земле палочек, наступая на них и, сохранить свою. Игрок, потерявший рыбку, выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел собрать большее количество рыбок, сохранив свою.

## **Классики**

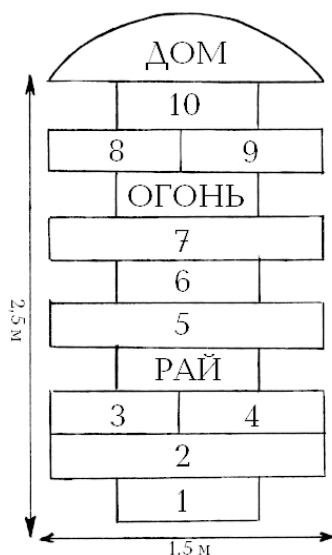
С наступлением весны, как только сходит с асфальта снег, во дворах и на детских площадках появляются классики. Вспомним некоторые варианты этой старой игры.

На асфальте мелом расчерчиваем прямоугольник шириной 1,5 м и длиной 2,5 м. Прямоугольник можно расчертить разными способами.

Участники игры определяют очередность по договору или жребием. Первый играющий становится перед классиками и бросает в первый прямоугольник (1 класс) плоскую круглую битку (бита может быть выточена из бруска железа, можно использовать обычную жестяную коробочку из-под леденцов и т. д.). Затем прыгает на одной ноге в класс и ударом ноги выбивает битку в следующий класс.

Таким образом можно пройти все классы. Можно добавить к прямоугольникам полукруг или другую фигуру (дом, рай, огонь), в которой по условию можно будет встать на обе ноги (например, дом или рай), или напротив, перепрыгнуть ее, не оставляя в ней битку (огонь).

Если бита улетела не в тот класс или игрок наступил на черту, он уступает место следующему игроку. Играя в классики, можно добавлять и придумывать новые правила, способы прыжков, очертания самих классиков.



### Бабки

Старая русская игра, напоминающая городки. В старые времена бабки делали из надкопытного сустава домашнего животного, остающегося после варки студня. Биток – самую крупную бабку – заливали изнутри свинцом и использовали в игре как битку.

В наше время костяные бабки можно с успехом заменить небольшими деревянными чурками, а для битка выбрать чурку потяжелее. Бабки ставят на линию кона и выбивают с расстояния 3–5 м.

Играющие делятся на две команды. Перед каждой командой за линией кона в определенной последовательности расставляют бабки – не менее 10 штук. Участники команд стремятся сбить поставленные бабки меньшим количеством бросков.

Для каждой последовательности существуют свои правила: «забор» ставят вдоль линии кона, «гусек» в два ряда перпендикулярно ей. «Забор» можно сбивать с любого конца, но не более двух бабок за один бросок. «Гусек» начинают сбивать с последней от коновой линии пары бабок. Если за один бросок сбито более двух бабок или бабки выбиты не подряд, их ставят на место. Игроки бросают биток по очереди. Побеждает команда, первой выбившая все бабки с кона.

### Казак-разбойники

Некогда очень популярная среди детей дворовая игра. Предварительно играющим надо обговорить границы, в которых можно перемещаться, прятаться – двор, квартал, микрорайон. Затем играющие разбиваются на команды, одна из которых – казаки, а другая – разбойники.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки находят и отмечают место для темницы, куда будут отводить пойманных разбойников. Темницей может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом.

Казак будет охранять темницу, поэтому она должна быть не слишком большой, но и не тесной. Если игра происходит на сравнительно большом пространстве, разбойники должны помечать свой путь нечастыми метками-стрелками мелом на асфальте.

Казак выходит на поиск и ловит разбойников. Их задача – найти, догнать, запятнать и отвести в темницу разбойников. Казак отводит разбойника в темницу, держа его за руку или рукав. Пойманный и запятнанный разбойник не должен по правилам игры вырваться.

Но если казак случайно разжал руку, разбойник может убежать. Разбойники могут выручать своих товарищей по дороге в темницу – неожиданно подбежать и осалить казака – тогда казак должен отпустить пленного, и оба разбойника убегают. Казак, в свою очередь, может первым запятнать разбойника, пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленных.

Кроме того, разбойники могут освобождать своих товарищей из темницы. Но для этого им надо, миновав сторожа, запятнать самого пленного в темнице. Сторож в это время может запятнать самих освободителей. Для ловли разбойников и охраны, пленных можно разбиться на пары или на группы – это усложнит игру.

Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы и находятся в темнице. После этого казаки и разбойники могут поменяться ролями.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.