

ТАТЬЯНА ЧЕРЕПАНОВА

ПРИЛОЖЕНИЕ К КНИГАМ

**СЕМЕЙНЫЙ ТЕАТР ОТ А ДО Я
КНИГА 2 ЧАСТЬ 1**

И

**СЕМЕЙНЫЙ ТЕАТР ОТ А ДО Я
КНИГА 1 ЧАСТЬ 2**

ИГРЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В СЦЕНАРИЯХ

*Обращаем внимание читателей, что это приложение к первой и второй части
ВТОРОЙ книги о семейном театре.*

ПЕРВУЮ и ВТОРУЮ книгу

вы можете найти на сайте <https://tatianacher.ru/>

Оглавление

<i>Бег в мешках</i>	3
<i>Блошинные скачки</i>	3
<i>Болото</i>	3
<i>Бомбометание беспорядочное или Снежки</i>	3
<i>Бомбометание прицельное</i>	4
<i>В поисках утраченного</i>	4
<i>В тесноте, да не в обиде</i>	4
<i>Голодные снеговики</i>	4
<i>Дартс</i>	5
<i>Движущийся вход</i>	5
<i>Загадки и задачки</i>	5
<i>Игры с шариками</i>	6
<i>Испытания на стойкость духа</i>	6
<i>Карусель</i>	7
<i>Море волнуется раз</i>	7
<i>Морские узлы</i>	7
<i>Мотальщики</i>	8
<i>Найди свою маму</i>	8
<i>Нарисуй портрет</i>	8
<i>Нарисуй свою скатерть</i>	8
<i>Не потопите корабли!</i>	9
<i>Не смешно!</i>	9
<i>Пазл</i>	9
<i>Перелей воду</i>	9
<i>Перетягивание каната</i>	9
<i>Перина Метелицы</i>	10
<i>Полет на ступах</i>	10
<i>Постройся по</i>	11
<i>Птичка, пискни</i>	11
<i>Ромашка</i>	11
<i>Скачки</i>	12
<i>Строим дом</i>	12
<i>Снежная пряжа</i>	12
<i>Съедобные шашки</i>	12
<i>Тараканьи бега</i>	12
<i>Температура 36,6</i>	13
<i>Тушим свечку</i>	13

Бег в мешках

Реквизит: большие мешки (не менее 140 литров).

Ход игры. Дети делятся на две команды. Первый игрок залезает в большой мешок, держит его руками и старается быстрее добежать до финиша и обратно, передать мешок следующему в команде. Побеждает самая быстрая команда.

Блошинные скачки

Реквизит: повязка на глаза (шоры).

Ход игры. Это всем хорошо знакомые «жмурки». У «слепой блошки» завязаны глаза, и она с гиканьем и свистом гоняет детей по поляне. И пусть подглядывает, ее задача – устроить веселую беготню.

Болото

Реквизит: вырезанные из бумаги «кочки» — листы с неровными контурами (можно ничего не вырезать, взять любую бумагу, размером не меньше А4, чтобы ребенок мог на лист встать), спасательный круг (надувной или из бумаги).

Ход игры. «Кочки» разложены на полу (или на улице) так, чтобы можно было, переступая с одной на другую, дойти до конца игры — перебраться через болото. Если кто-то наступил не на кочку, он увяз и ждет следующего участника со спасательным кругом, который надо сначала бросить утопающему, а затем дойти до него и вытащить, не завязнув самому. Можно играть без спасательного круга.

Бомбометание беспорядочное или Снежки

Реквизит: бомбочки — смятые до состояния комков газетные листы. Если это не пиратская битва, а зимняя забава, то нужны снежки (сшитые из ваты и марли или тоже бумажные).

Ход игры. Дети делятся на две команды, встают друг напротив друга и по команде начинают кидать в противника бомбочки (снежки). По команде «стоп» дети прекращают обстрел. На чьей стороне оказалось больше снарядов, та сторона проиграла.

Бомбометание прицельное

Эта игра проводится сразу после беспорядочного кидания бумажными бомбочками или снежками, чтобы быстро собрать их.

Реквизит: большие мешки, бомбочки-снежки.

Ход игры. Двое ведущих держат раскрытыми по большому мешку. Каждая команда наполняет свой мешок бумажными бомбочками, собирая их по территории и закидывая с небольшого расстояния. Когда весь участок зачищен, ведущие смотрят, у какой команды мешок тяжелее и объемнее.

В поисках утраченного

Реквизит: спрятанные на территории предметы и их список.

Ход игры. Дети, вооружившись списком, должны найти все предметы из него. Можно играть на время. Можно разделить на команды. Можно говорить «холодно-тепло-горячо».

В тесноте, да не в обиде

Реквизит: садовая лавочка (если игра проходит на улице) или диван (если — дома). Можно очертить круг или нарисовать любое другое замкнутое пространство.

Ход игры. Все дети должны уместиться на ограниченном вами пространстве. Сделать это непросто, ведь оно не очень-то большое. Приходится работать в команде: думать, кто кого берет на руки, кто стоит на одной ноге, искать другие решения.

Голодные снеговики

Реквизит: нарисованные на ватмане снеговики с огромным ртом. Снеговики состоят только из двух частей: туловища и огромной головы. Рот снеговика представляет собой отверстие такого размера, чтобы в него можно было закинуть ватный снежок с небольшого расстояния. С обратной стороны к этому рту по диаметру прикреплен голубой мешок для мусора.

Нужны также снежки. Если нет возможности сделать многоцветные ватно-марлевые снежки, возьмите листы бумаги (можно даже в клеточку или с рисунками), хорошенько скомкайте их. Получатся вполне сносные одноразовые снежки.

Ход игры. Дети будут «кормить» снеговиков: кидать им в отверстие пасть снежки. Ведущие предупреждают, что близко подходить к снеговикам нельзя, они очень голодные, могут укусить. В конце игры все снежки окажутся собраны в мешки-рты.

Дартс

Реквизит: покупные стрелы и мишень для игры.

Ход игры. Правил игры существует множество: для начинающих — одни, для опытных игроков — другие. Но можно играть и по собственным: чем ближе к центру мишени, тем точнее бросок, больше очков.

Вместо мишени можно использовать воздушные шарики, а стрелу сделать из палочки и гвоздя.

Движущийся вход

Реквизит: веревка длиной примерно полтора метра.

Ход игры. Двое взрослых держат натянутую веревку за концы, постоянно то медленно опуская ее вниз, то плавно поднимая вверх. Для того, чтобы пройти дальше, ребенок должен решить, будет он прыгать через веревку или проползет под ней. Главное — не задеть ее.

Загадки и задачи

Реквизит: карточки с загадками и задачами.

1. На карточках написаны имена сказочных героев. Только буквы в них переставлены местами. Надо догадаться, чье имя так пострадало, и назвать его правильно.

ГОСКУРЕЧАН (СНЕГУРОЧКА)

РЫМДОЙДО (МОЙДОДЫР)

ЮРХАШ (ХРЮША)

САЛОРУЧКА (РУСАЛОЧКА)

ОВОДНЯЙ (ВОДЯНОЙ)

БУРЧЕКАША (ЧЕБУРАШКА)

УШКОЛАЗ (ЗОЛУШКА)

МИНАЛЬВА (МАЛЬВИНА)

2. Поле пахали семь тракторов. Два трактора остановились. Сколько тракторов в поле?
Семь.

3. Сколько орехов в пустом стакане? *Ноль.*

4. Андрюша и Алена играли в песочек. Андрюша ссыпал вместе песок из четырех кучек, а Алена — из пяти. Сколько кучек получилось? *Одна, или две, если каждый ссыпал в свою.*

5. В вазе три ромашки и семь васильков. Сколько ромашек в вазе? *Три.*

6. Шесть ног, две головы и один хвост. Кто это? *Всадник на лошади.*

7. Винни-Пух — кабан или свинья? *Медведь.*

8. Какую соль не кладут в суп? *Ноту соль.*

Ход игры. Дети отгадывают загадки, решают задачки, чтобы приблизиться к заветной цели.

Игры с шариками

Реквизит: воздушные шарики небольшого размера и разных цветов в количестве в не менее, чем в два раза превышающем число игроков. Большое легкое покрывало (может быть ткань или пленка).

Ход игры. Дети разбирают себе шарики и выполняют одну из команд ведущего:

- дуть на шарики, чтобы они докатились до финиша;
- танцевать под музыку парами с шариком, зажатым между животами;
- танцевать под музыку парами с шариком, зажатым между лбами;
- подкидывать шарик вверх и следить, чтобы он не упал на землю, пока звучит музыка;
- сложить шарики на расстеленное на земле (на полу) покрывало; взяться за края покрывала по периметру и аккуратно, чтобы шарики не упали, поднять его вверх, а потом опустить;
- спрятать и удержать у себя в одежде (под футболкой или свитером, в штанинах широких брюк) как можно больше шаров.

Испытания на стойкость духа

Реквизит: стеклянные прозрачные банки с широким горлышком, чтобы можно было погрузить руку. В банках — неприятные на вид и на ощупь жидкости: вода с хлебом, гречневая каша с томатным соком, склизкий рассол от грибов с измельченными грибочками и все в этом роде. Они к тому же противно называются (например, сопли носорога). В одной из банок спрятан искомый предмет, например, ключ.

Ход игры. Ребенок, преодолевая неприятие, опускает руку в банку и ищет на ее дне то, что нужно найти по заданию.

Карусель

Реквизит: к яркому гимнастическому обручу привязывается множество разноцветных ленточек длиной не менее метра каждая.

Ход игры. Ведущий встает внутри обруча, дети берутся за кончики ленточек и отходят, натягивая их. Получается круг из детей, связанных ленточками с центром. Ведущий начинает движение, кружась на месте с обручем, дети за ним по кругу сначала идут, потом темп убыстрится, все бегут, потом «карусель» останавливается.

Слова ведущего в игре:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом!

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите!

Раз-два, раз-два

Вот и кончилась игра.

Море волнуется раз...

Реквизит не нужен.

Ход игры. Водящий произносит слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура (*называет любое существо*) на месте замри». Пока «море волнуется», дети бегают, а после команды «замри», замирают, изображая то, что попросил водящий. А тот ходит среди «морских фигур» и «включает» три из них по своему усмотрению. Эти фигуры начинают двигаться, стараясь быть похожими на заданное существо. Водящий выбирает лучшего и назначает его вместо себя, игра начинается сначала.

Морские узлы

Реквизит: обрезки веревок не короче 30 см.

Ход игры. Тренируем пиратские навыки: вязать и развязывать морские узлы. Предварительно ведущему надо самому научиться это делать. На просторах интернета великое множество инструкций, схем, видеоуроков на эту тему.

Мотальщики

Реквизит: «наборы для мотания». К длинной, около трех метров, веревке (цветной ленте, толстой нитке) привязаны на концах по небольшой (примерно 20 см) палочке; середина веревки помечена, например, узлом.

Ход игры. Двое игроков держат палочки так, чтобы веревка между ними была натянута. Палочки удобно держать двумя руками, веревка должна быть привязана посередине. По команде каждый начинает наматывать веревку на свою палочку. Выигрывает тот, кто быстрее домотает до середины.

Найди свою маму

Реквизит: повязки на глаза; конверты, в которых лежат листы с изображением руки, ноги, носа, волос, уха.

Ход игры. Дети останавливаются перед входом в комнату, в которой находятся мамы. Надо их внимательно рассмотреть, обратить внимание на руки, уши, носы, волосы, ноги. Запомнить, есть ли у них серьги, кольца или какие-то отличительные особенности. Ведущий говорит об этом детям и выделяет одну минуту. Затем каждый ребенок получает конверт. Смотрит, что изображено на рисунке внутри конверта. Затем участник с завязанными глазами пытается найти свою маму по заданной части тела. Мамы не шевелятся и каждый раз пересаживаются. Дается три попытки.

Нарисуй портрет

Реквизит: листы бумаги, фломастеры.

Ход игры. Дети получают лист бумаги и фломастер и рисуют портрет персонажа. Интересно тут то, что большие листы раскладываются прямо на полу или на траве. Можно усложнить задание, попросив рисовать правой рукой, а левой – правой. Можно рисовать, держа фломастер во рту или пальцами ноги. Готовые портреты сразу же развешиваются (на стенах, на мебели; если игра проходит на улице – на заборах, деревьях, лавочках). Получается очень креативное арт-пространство☺.

Нарисуй свою скатерть

Реквизит: бумажная скатерть; посуда для обводки контура, фломастеры или краски.

Ход игры. Большой стол застилается не обычной скатертью, а листом бумаги (или бумажной скатертью). Дети садятся за стол, аккуратно обводят карандашом столовые приборы: тарелку, кружку, вилку или ложку. Пока они трудятся, можно рассказать им о правилах сервировки стола.

Затем цветными фломастерами или красками дети раскрашивают свой круг-тарелку и остальные контуры. Получается прекрасная скатерть-картина, где на тарелках плывут корабли, из вилок вырастают деревья, а стаканы превращаются в солнце и луну.

Не потопите корабли!

Реквизит: таз с водой, в котором плавают специальные свечи; зажигалка; лейка с водой.

Ход игры. Дети по очереди льют воду из лейки в таз так, чтобы не затушить свечи. Побеждает тот, кто «утопил меньше всего кораблей».

Не смешно!

Реквизит не нужен.

Ход игры. Дети встают в два ряда один напротив другого. Они должны рассмешить водящего, пока тот медленно идет между ними. Можно делать и говорить все, что угодно. Нельзя только дотрагиваться до водящего, которому надо пройти строй до конца, даже не улыбнувшись.

Пазл

Реквизит: пазл с изображением, соответствующим теме вашего праздника.

Ход игры. Собирая пазл, учимся работать в команде. Можно собирать пазлы на время.

Перелей воду

Реквизит: два ведра с водой, два половника, корыто или таз.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Перед каждой командой стоит ведро с водой. Первые в командах берут в руки по половнику, черпают воду из своего ведра, бегут к тазу (корыту) так, чтобы не расплескать, донести как можно больше. Затем бегут обратно и передают половник следующему игроку. Выигрывает та команда, у которой в ведре будет меньше воды на момент окончания игры.

Перетягивание каната

Реквизит: канат. Им может служить толстая прочная веревка длиной не менее пяти метров. Для удобства использования рекомендуем по всей длине каната завязать узлы на расстоянии примерно 30 сантиметров. Тогда руки не будут скользить по канату.

Ход игры. Постарайтесь так распределить детей с двух концов каната, чтобы силы были примерно равными. Ведущий стоит посередине и крепко держит канат за центральный узел. Таким образом он помогает детям сохранить равновесие и не упасть в процессе игры. Перетягивание надо начинать строго по команде, одновременно.

Учтите, что для этой игры необходимо пространство. За командами не должно быть мебели, стен, любых других предметов, о которые можно споткнуться или удариться при падении.

Мы перетягиваем канат на каждом празднике, это одна из любимых игр всех возрастов. Поэтому после детей обязательно позовите играть взрослых. Сначала не спеша выходят папы. Потом к ним присоединяются дедушки, а когда команда проигрывает, на подмогу бросаются мамы. Так что делайте канат как можно длиннее.

Перина Метелицы

Реквизит: таз с мыльной водой, коктейльные трубочки.

Ход игры. Дети «взбивают перину», т. е. дуют через коктейльные трубочки в таз с водой и мылом, получается красивая воздушная пена. Не забудьте что-нибудь постелить под таз, мыльная пена вырывается за его пределы.

Полет на ступах

Реквизит: две корзины для бумаг и два веника.

Корзина для бумаг превращается в ступу. Для этого ее можно обшить коричневой или серой тканью. Декорировать бумагой смысла нет, ведь в ступу засовывается нога, ступа скользит по полу, порой падает. Бумага не выдержит и двух полетов. Можно взять любое ведро, в которое войдет детская ступня. Овальные ведра для мытья полов вмещают даже ноги мам, в которых вдруг проснулось что-то такое, что они тоже решили полетать на метле, то есть в ступе. А веник служит как раз метлой, Баба Яга им рулит, придает ускорение, да и просто машет от полноты чувств.

Ход игры. Дети «полетят» наперегонки. Можно устроить командную эстафету. Баба Яга проводит мастер-класс, ведь дети совсем не умеют летать на ступах. Одна нога — на земле, другая — в ступе. По команде отталкиваемся ногой от земли и летим до конца коридора и обратно. Для пущей убедительности машем над головой веником (лучше новым и чистым) и залихватски кричим! После приземления сдаем агрегат следующему.

Постройся по...

Реквизит: не нужен.

Ход игры. Ведущий предлагает детям построиться по разным критериям: по росту, по алфавиту (по первой букве имени), по длине волос.

Птичка, пискни

Реквизит: повязка на глаза.

Ход игры. Водящий стоит в центре круга с завязанными глазами. Дети вытягивают к нему руки. Водящий берет за руку одного из игроков. Тот должен издать любой звук, подражая голосу животного: пролаять, прокукарекать, промычать, пискнуть... Если водящий правильно назвал имя кричащего ребенка, он меняется с ним местами.

Ромашка

У этой игры множество разновидностей. В наших спектаклях мы использовали два варианта:

Вариант 1

Реквизит: разложенные в разных местах бумажные лепестки ромашки, на которых написано имя сказочного персонажа.

Ход игры.

Ромашка (ведущая):

«Я Ромашка — цветок,

Потеряла лепесток.

Каждому — по лепестку,

Помогите-ка цветку.

Каждому из вас надо поднять лепесток и, не говоря ни слова, изобразить того сказочного героя, имя которого на нём написано. Если команда угадает, что это за персонаж, я смогу взять лепесток себе».

Когда все лепестки будут у нее, игра окончена.

Вариант 2

Реквизит: большая бумажная ромашка, на каждом лепестке которой написан сказочный герой.

Ход игры. Играющий вытягивает лепесток и изображает пантомимой того, кто на нем написан. Зрители должны угадать, что это за сказочный герой.

Можно играть по командам, изображать что угодно в каких угодно жанрах и формах, все зависит от вашего желания и фантазии.

Скачки

Реквизит: веревки (ленты) длиной не менее метра или скакалки.

Ход игры. Дети делятся на пары, «запрягают» того, кто будет лошадью, скакалкой или веревкой и бегают наперегонки. Потом лошадь и всадник меняются. Возможен вариант: дети верхом на папах.

Строим дом

Реквизит: все, что есть под рукой. Например, на поляне подойдут стулья и лавочки, зонт от солнца, плед, даже садовые качели или ограждения (главное – вовремя остановиться☺).

Ход игры. Надо построить дом из любых подручных средств.

Снежная пряжа

Реквизит: клубки ниток для вязания — белые и всевозможных оттенков синего и голубого.

Ход игры. Дети дружно разбирают спутавшиеся клубки ниток, стараясь их не оборвать.

Съедобные шашки

Реквизит: доска для игры в шашки; мармеладные дольки двух цветов.

Ход игры. Все по правилам, только есть шашки-мармеладки надо по-настоящему, чтобы не было возможности переходить. Лучше играть командами, тогда никто не обьестся мармеладом.

Тараканы бега

Реквизит не нужен.

Ход игры. Дети образуют пары: один ребенок встает на руки, второй держит его за ноги. Такой «таракан» должен добежать до финиша. Лучше, если за ноги детей будут держать родители, тогда «тараканы» будут устойчивее, и в игре смогут принять участие даже малыши. Если игра проводится на природе, очень важно, чтобы путь был без неприятных сюрпризов: никаких посторонних предметов, жестких стеблей, только мягкая травка, ведь детям бежать на руках!

Температура 36,6

Реквизит: костюм доктора у ведущего и картонный градусник размером не менее 40 см.

Ход игры. Доктор подозревает, что все вокруг больны. Он не может отпустить команду, не измерив температуру, и ставит первому игроку градусник. Тот должен громко сказать: «36 и 6». Следующий игрок забирает у первого градусник себе под левую руку, тоже говорит: «36 и 6». Но надо поставить себе градусник таким образом, чтобы не касаться его ладонями. Если градусник уронить или взять в руки, доктор штрафует команду (снимает баллы, заставляет начинать сначала или грозит сделать укол — в зависимости от сценария).

Тушим свечку

Реквизит: водяные пистолеты и таз с водой для их наполнения.

Ход игры. Ведущий выдает детям несколько водяных пистолетов, с определенного расстояния и трех попыток надо затушить свечу.