

Советы по проведению веселых домашних соревнований:

1. Веселые конкурсы для детей пройдут наиболее интересно, если все между собой знакомы. Организуйте перед конкурсом несложную игру-знакомство, например, "Скачет, скачет воробей". Помогите участникам раскрепоститься!
2. Проще организовывать забавные игры ребятам примерно одного возраста.
3. Приготовьте побольше реквизита. Дети любят переодеваться, становясь сказочными героями. Обожают получать небольшие подарочки. Подготовьте необходимый инвентарь: костюмы, маски, поощрительные награды, призы.
4. Учитывайте возраст. Детям помладше устройте простые конкурсы, предложите четкие, понятные задания. Ребятам постарше усложните правила, пусть проявят смекалку и ум.
5. Не делайте задания слишком сложными, чрезмерные трудности отбивают интерес к дальнейшему развлечению.
6. Исключите соревнования, вызывающие неловкость. Нельзя использовать состязания, проиграв которые, участники почувствуют себя глупыми, неумелыми.
7. Проведите несколько конкурсов без явного победителя. Пусть призами наградят каждого участника. Особенно актуален совет при организации конкурсов для детей младшего возраста.
8. Составьте сценарий. Перечислите игры, конкурсы, дайте им краткое описание. Тогда вы сможете легко ориентироваться во время мероприятия.
9. Учитывайте размеры помещения. Не стоит проводить активные подвижные игры и состязания в маленькой комнате дома. Во время конкурсов лучше отодвинуть мешающую мебель, вынести хрупкие предметы, убрать горшки с цветами.

Бой шарами

Участвуют две команды. Игроки получают одинаковое количество воздушных шаров (шарики команд — разных цветов). Комната разделена пополам. Члены команды занимают свои территории. Звучит музыка, дети начинают перебрасывать шары на сторону соперника. Задание непростое, ведь противники стараются отбить шары обратно! После окончания музыки, игра прекращается, подводятся итоги. Побеждает команда, перекинувшая больше шаров.

Нужный цвет

Дети танцуют под музыку. Музыка останавливается, ведущий выкрикивает: "Найди красный цвет!" Играющие должны найти что-то красное, дотронуться до этого предмета. Кто не успел — выбывает. Ведущий должен называть разные цвета. Побеждают внимательные.

Строители

Понадобятся детские кубики одинакового размера. Играть могут несколько команд. Соперники выстраиваются колоннами друг за другом. Поочередно, участники осторожно ставят свои кубики один на другой. Выигрывает команда с высочайшей башней.

Угадай-ка

Участвуют 2 человека. Завязав глаза, по вкусу и запаху, они пробуют угадать продукты. Заготовьте игрокам наборы одинаковых продуктов (варенье, апельсин, банан, морковь, капуста, творог) Побеждает отгадавший больше запахов и вкусов.

Танцуют все!

Дети образуют пары. Под музыку пары танцуют, удерживая воздушный шарик теми частями тела, которые называет ведущий (спиной, коленками, попами, плечами, головами, ногами). Если шарик падает, пара выбывает.

Канатоходцы

Участвует две команды. На пол кладутся 2 веревки или длинные ленты — "канаты". Игроки стараются пройти по "канату" держа детский зонтик (усложните состязание: предложите участникам пройти, держа на голове книгу или набивая теннисный мячик ракеткой). Побеждает самая ловкая команда.

Обязательно наградите участников. Дети расстраиваются, когда проигрывают. Постарайтесь избежать негативных эмоций, отметьте подарками всех присутствующих ребят.

Для детей постарше хорошо подобрать смешные конкурсы, в которых присутствуют элементы состязаний.

Жадина

По комнате разбрасываются воздушные шарики, без ниток. Под музыку дети собирают шарики, стараясь удержать их. Побеждает ребенок, собравший наибольшее количество воздушных шаров.

Повтори наоборот

Ведущий показывает различные движения. Задача участвующих повторить их наоборот. Например, ведущий поднимает руки, значит дети опускают руки. Тот кто ошибется, выбывает. Выигрывает самый внимательный.

Грузчики

Команды выстраиваются перед линией старта. Команды получают по три мяча. Их необходимо донести до конца комнаты, затем вернуться обратно. Держать сразу три мяча трудно, передвигаться нужно аккуратно, очень осторожно. Побеждает быстрее команда.

Болото

Понадобится 5 листов картона каждой участвующей команде. Представьте, мы попали в непроходимое болото. Пересечь его можно только перекладывая листы картона и наступая на них. Пройдя дистанцию, игрок берет листы и бежит назад, передавать их следующему участнику. Оступившийся ребенок считается утонувшим. Выигрывает команда, перешедшая "болото" с наименьшими потерями.

Перетяни противника

Играют две команды. Комната делится пополам, команды занимают разные половины. Задача игроков: перетянуть участников команды противника к себе. Перетянутый ребенок, сражается за команду, на территории которой оказался. Вскоре дети образуют большую группу с правой или левой стороны.

Художники

Командам предлагается творческое задание. Представьте себя художниками. Попробуйте нарисовать фантики для конфет кондитерской фабрики. Используйте названия: "Сказочные", "Необычные", "Малышам", "Радужные". Ограничьте задание временными рамками.

Смешные подвижные игры

Ребятки всех возрастов любят подвижные игры. Их, конечно, трудно организовать в маленьких помещениях. Но если составить правила с

юмором, рассчитанные больше на умение правильно принять решение, игры станут просто незабываемо интересными. Проведите с ребятами несколько забавных веселых игр.

Птички, в гнездо!

Внизу кругами обозначаются гнезда участников-птичек. Используйте обручи, веревки, начертите круги мелом. "Гнездышек" должно быть меньше, чем "птичек". Играет музыка, "птички" разлетаются. Когда музыка смолкает, участники бегут по домам. Игрок опоздавший занять "гнездышко" выбывает. Побеждает быстрееший участник. Помните, что кругов используется меньше, чем количество детей.

Попробуй, проколи!

К ногам играющего привязывают воздушный шарик. Задача игроков — проколов любым способом чужие шары, защитить свой. Играть желательно разутыми. Победителем объявляется игрок сохранивший шарик.

Волк и семеро козлят

Посередине комнаты необходимо обозначить "яму"— дом волка. Среди игроков выбирается волк (считалкой, жребием). Остальные участники — козлята. Козлята стоят с одной стороны комнаты. Услышав сигнал, нужно перебежать на противоположную сторону и перепрыгнуть "яму". Волк будет пытаться поймать козлят, не выходя за границы "ямы". Пойманные дети выбывают из игры.

Запасливые белочки

Участвует несколько групп игроков. Детям присваиваются номера. У ведущего находится мешок фруктов. Он достает любой фрукт, называет номер. Например, говорит: "Яблоко для третьей белочки". Дети получившие номер "3", должны подбежать к ведущему и схватить яблоко. Победу одерживают ребята, собравшие больше фруктов.

Рисунок вслепую

Участвуют две команды. Игрокам предстоит вслепую нарисовать легковой автомобиль. Детям поочередно завязывают глаза, предлагая нарисовать одну деталь автомобиля.

Чей будет больше похож на настоящий, тот побеждает.