# Свободные практики детской деятельности (свободные игры)

#  Подготовила: Благодатская В.А.,воспитатель

**Игра «Узнай друга»**

**Количество участников:** 5-15 человек

**Материал и оборудование:** повязка

# Ход игры

Одной половине детей завязывают глаза и дают им возможность походить по игровой площадке. Далее им предлагается, не снимая повязки, найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук — ощупывая волосы, одежду. Затем, когда друг узнан, игроки меняются ролями.

# Игра «Дострой конструкцию»

**Количество участников:** 2-5 человек

**Материал и оборудование:** конструктор

# Ход игры

Ребенок начинает собирать модель из строительного материала, затем «передает» ее другому ребенку; тот продолжает сборку и «передает» модель следующему ребенку и т.д. Затем дети все вместе обсуждают, что у них получилось

**Игра «Испорченный телефон»**

**Предполагаемое количество участников:** 5-10 человек

**Ход игры**

Все участники игры, кроме водящего и одного из ребят, закрывают глаза «спят». Водящий показывает ребенку, не закрывшему глаза, какую-либо эмоцию. Ребенок, «разбудив» другого участника игры, передает увиденную эмоцию так, как он ее понял, без слов. Второй участник передает свою версию увиденного третьему игроку и так до последнего игрока.

#  Игра «Контролер»

**Количество участников:** не более 10 человек

**Материал и оборудование:** билеты красного и зеленого цвета, обручи

# Ход игры

Ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры

- пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади "контролера" с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. "Пассажиры" с красными билетами направляются "контролером" в левый автобус, а с зелеными - в правый.

#  Игра «Исчезнувший предмет»

**Материал и оборудование:** несколько мелких игрушек

# Ход игры

Если играет несколько детей самостоятельно**,** в начале игры нужно выбрать водящего, если же Вы играете с одним ребёнком, то целесообразно роль ведущего взять на себя. На стол ставятся несколько небольших игрушек. Детям предлагается запомнить находящиеся на столе предметы. Затем играющие отворачиваются, а ведущий прячет какой-то один предмет и предлагает участникам отгадать, какой предмет исчез. За каждый правильный ответ ведущий даёт фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек.