**Як розважити дитину на карантині**

Рухова активність – невід’ємна частина життя дітей. Але під час карантину більшість дітей перебувають у закритих приміщеннях. Пропонуємо захоплюючі та цікаві ігри призначенні для закритих приміщень.

***Музейна статуя***

Завмираємо в позі статуї й непомітно змінюємось!

* Діти збираються в одній кімнаті під назвою «музей». Одна дитина стає ведучим, виходить із кімнати, рахує до двадцяти й повертається.
* У цей час гравці приймають різні пози й завмирають, як музейні статуї. Входить ведучий, оглядає музейні експонати й поводиться так, як турист.
* «Статуї» намагаються змінити своє положення непомітно для ведучого. Якщо ведучий зауважує рух «статуї», вона оживає і стає туристом.
* Продовжуйте гру, доки не залишиться одна «статуя». Гравець-«статуя», який залишився останнім, стає ведучим у наступному раунді.

***Побудуйте замок з коробок***

Зберіть усі картонні коробки, які є в квартирі, і дозвольте собі ненадовго повернутися в дитинство. Побудуйте разом з дитиною замок.

***Полювання за скарбами***

Ця гра досить проста. Зберіть 10-20 предметів і сховайте їх у різних місцях у квартирі. Користуючись підказкам або намальованою картою, дитина повинна відшукати всі скарби. Це допоможе зайняти дитину на кілька годин.

***Як змінилося слово?***

Це кумедна гра, кінець якої непередбачуваний.

* Спочатку діти сідають на підлогу в коло.
* Перший гравець придумує яке-небудь випадкове слово, наприклад, «олівець».
* Потім перший гравець шепоче це слово на вухо другому гравцю, який сидить праворуч від нього.
* Другий гравець повинен придумати інше слово, пов'язане з вихідним словом. У даному випадку це може бути слово «точилка». Другий гравець повинен прошепотіти це нове слово на вухо наступному гравцю, який сидить праворуч.
* Таким чином, усі діти придумують нові слова по черзі, доки ця черга не дійде до останнього гравця в колі. Наприкінці діти дуже здивуються, як змінилось вихідне слово.
* Таким же чином можна попросити останнього гравця вгадати вихідне слово на основі всіх пов'язаних з ним слів, які придумали учасники.

***Кольорова кімната***

Ваші діти в цій веселій грі знайдуть у приміщенні всі кольори веселки.

Усі діти стають у коло, а один учасник – ведучий стає в центр кола.

Ведучий в центрі кола називає будь-який колір на свій розсуд.

Решта гравців, які стоять у колі, розбігаються по всій кімнаті. Їх завдання швидше за всіх знайти в кімнаті предмет такого ж кольору, який загадав ведучий.

Перемагає той учасник, який швидше за всіх знайде предмет потрібного кольору. Він стає ведучим у наступному турі.

***Оленятко***

Цікава гра у слова

* Перед початком гри учасники повинні обговорити й вибрати категорію слів, що будуть використовувати, наприклад, міста світу.
* Усі діти сідають на підлогу в коло.
* Один з учасників починає гру, кажучи слово «оленятко».
* Наступний гравець повинен буде придумати місто, яке починається з останньої букви попереднього слова, у даному випадку це «о». Гравець називає місто на букву «о», наприклад, Очаків.
* Гра триває доти, доки кожний учасник може придумати назву міста на останню букву попереднього. Після того як хтось не зміг придумати відповідне слово, гра починається заново з новою категорією слів. Але першим словом обов'язково повинно бути «оленятко».

***Попутник***

Для цієї гри дітям знадобляться стільці за кількістю учасників.

Розставте стільці в кімнаті, як сидіння в автомобілі.

Один гравець стає водієм автомобіля, а решта попутниками. Кожний попутник придумує свого персонажа й відтворює його химерні індивідуальні особливості, наприклад, поведінку кішки, настанови вчителя.

Водій веде машину й підбирає одного з попутників. Коли той сідає в машину, то починає представляти свого персонажа, а водій повторює все, що робить попутник.

Потім водій бере в машину наступного попутника, і той починає демонструвати кумедні індивідуальні особливості свого персонажа. Усі пасажири й водій повинні повторювати за ним.

Після того як автомобіль заповниться, водій починає висаджувати попутників по одному, і учасники копіюють поведінку персонажів у зворотному порядку.