

ДОРОГИЕ РОДИТЕЛИ!

Эти простые игры не позволят Вашему ребенку скучать, сидя дома. При помощи их Вы можете развлечь его и научить его многим полезным вещам, развить у них память, внимание, координацию движений, наблюдательность. Также мы предлагаем вам игры для улучшения взаимопонимания между вами и вашими детьми. Это будет поистине незабываемое время! Играйте с удовольствием, желанием, наслаждайтесь радостью общения с Вашими детьми!

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 4 ДО 6 ЛЕТ И ИХ РОДИТЕЛЕЙ



Летел лебедь

Игра развивает внимание, быстроту реакции.

Участвуют два человека. Игроки, находясь друг напротив друга, ставят ладони так, как показано на рисунке.

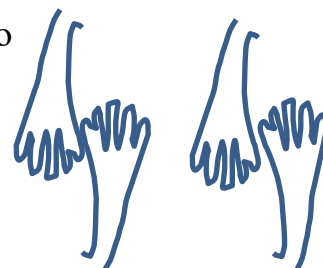
Затем игроки по очереди хлопают друг друга по ладони, по очереди произнося следующие слова:

первый игрок – «летел»

второй игрок – «лебедь»

первый игрок – «по синему»

второй игрок – «небу»



первый игрок – «читал»
второй игрок – «газету»
первый игрок – «под номером»
второй игрок – (называется любое число от 1 до 10 или до 20).

Далее игроки считают до выбранного числа, сопровождая счет хлопками. Тот, кто называет последнюю цифру, должен успеть поймать ладонь второго игрока (или хотя бы ее коснуться). Второй игрок в это же время должен успеть убрать ладонь. Выигрывает тот, кто будет быстрее. Игра идет до трех очков. Игрок, набравший три очка, становится победителем.

Самодельные «ходилки»

Игры - «ходилки» с игровым полем, кубиками, фишками, проигрышными и выигрышными ходами — отличный тренажер социальных навыков. Зачастую дети не соглашаются на «магазинную» игру, объявляют ее неинтересной из-за диктуемых ею изначально жестких правил. Однако вполне возможно сделать «ходилки», принимаемыми и любимыми детьми, если дать им возможность изготовить их самостоятельно. Тем более что создание собственной игры само по себе является увлекательным занятием.

Для этого понадобятся лист ватмана или картона, карандаши, фломастеры, краски. Обсудив сюжет, дети рисуют эскизы, а затем и само игровое поле. Если игра получилась удачной, то для более долгого срока службы игровое поле можно затянуть ламинатом.

Кубик и фишки берутся от другой подобной игры или также изготавливаются самостоятельно.

Сюжет может быть любым, реальным или фантастическим. Вот несколько названий замечательных самодельных игр, созданных разными детскими группами и семьями: «Путешествие к морю», «Воскресенье кувырком», «Прошлое и будущее», «Космическое путешествие» и т.д.

Индийская игра

Считалкой выбирается водящий. На столе выкладывается несколько (5 — 7, в дальнейшем — больше) мелких предметов. В течение 30 секунд водящий смотрит на предметы, запоминает их. Затем на стол накладывают пестрый платок. Взрослый задает вопросы о предметах, скрытых под платком. Раз за разом вопросы усложняются. Задача водящего — отвечать без ошибок и, не прикасаясь, указывать под платком местоположение названных предметов. Задача остальных детей — хранить молчание и внимательно следить за ответами, жестами одобряя или не одобряя их. Если водящий ответил правильно, нужно поднять правую руку к плечу. Если он ошибся, то скрестить руки.

Примеры вопросов:

- Какой предмет здесь самый большой?
- Какие из предметов синего цвета?
- Какие два предмета оставляют след? (К примеру, карандаш и мел.)

Затем набор предметов заменяется, и водящим становится другой.

Когда игра будет освоена, можно предложить детям усложнить ее: самим придумывать вопросы для водящего. Тогда по окончании игры можно будет выдать сразу два маленьких приза: один — самому внимательному и памятьливому игроку, другой — автору самого интересного вопроса.

Другой вариант игры.

Считалкой выбирается водящий. Он внимательно осматривает комнату, запоминая, где что лежит и где кто стоит. Запомнив, кивает: «Готов!» «Сколько делать перемен?» — спрашивают его. Он должен назвать число изменений, которые готов запомнить. Обычно начинают с двух-трех, затем увеличивают число, иногда доводя его до семи-восьми.

Водящий выходит за дверь. Оставшиеся дети решают, какие перемены они будут совершать, и производят их. Поначалу предлагаются заметные перемены: переставить в угол стул, убрать цветок с подоконника. Позже — менее заметные.

Завершив все изменения, дети занимают первоначальные места и зовут водящего. Его задача — за 3 минуты обнаружить все перемены.

Зарядка для художников

Посередине комнаты помещают лист ватмана или кладут плашмя пластиковую доску, рядом — несколько толстых заранее открытых маркеров. Вместе выбирают сюжет для будущего рисунка. Затем по команде взрослого дети начинают бег по кругу. Через несколько секунд взрослый негромко называет имя ребенка, тот подбегает к листу и начинает рисунок. Примерно через полминуты взрослый еще тише называет другое имя. Вызванный должен заменить первого художника, а тот присоединяется к бегущим. Бег по кругу сменяет ходьба «гусиным шагом», на пятках, на носочках, спиной вперед. Чем ближе завершение рисунка, тем тише звучат имена. Законченный рисунок помещают на стену, рассматривают и вместе комментируют, одновременно с этим проводят дыхательные упражнения, необходимые после пробежки.

Огонь и конфета

Считалкой, выбрав водящего, дети встают по кругу, вытянув перед собой ладони. Водящий — в центре круга. Он быстро произносит слово «огонь» или «конфета», сразу после этого стараясь хлопнуть одного из игроков по ладони. Если прозвучало «огонь», игроку нужно отдернуть ладонь, если «конфета» — поймать руку водящего. Тот, кто ошибся, выходит из круга.

Болгария

Игра развивает внимание ребенка.

Материал: счетные палочки для подсчета очков.

Правила игры: взрослый задает ребенку вопросы, а он отвечает на них «болгарски»: кивая, если хочет сказать «нет», и качая головой, если хочет ответить «да». За правильный ответ ребенку начисляется одно очко, за ошибочный — забирается одно очко. У кого наберется больше очков, тот и выиграл.

Примерный перечень вопросов:

- Тебя зовут Саша?
- Сейчас лето?
- Правда, что обедают обычно в середине ночи?
- Ты умеешь считать до 10?
- Апельсины синего цвета?
- Бегемот больше, чем муха?
- Мороженое обычно холодное?
- Правда, что обычно летом холодно и идет снег?
- Правда, что ты умеешь качать головой?
- Лимон по вкусу кислый?
- Правда, что чай пьют из кастрюли?
- Правда, что 5 меньше 7?
- Правда, что яблоки не растут на елках?
- Тебе 3 года?
- Ты умеешь прыгать на одной ноге?
- Правда, что рыбы живут высоко в горах и охотятся на орлов?
- Правда, что слон самое маленькое животное?
- Ты умеешь кивать головой?
- После понедельника бывает вторник?
- Трава всегда синего цвета?

Герой

Тот, на кого попадет выбор считалки, выходит. Остальные загадывают персонаж из сказки, в которого тот превратится. Вернувшись, он должен, задавая вопросы только на «да» и «нет», разгадать, какой же персонаж ему достался. Если вопрос не подразумевает однозначного ответа, все хором отвечают: «Мимо!»

К примеру:

Я живу в избушке?

Да.

И я очень старенький?

Нет!

Так я человек или зверь?

Мимо!

Поначалу количество вопросов не ограничено. Позже ставится лимит, обычно десять вопросов максимально.

Сказка по кругу

Совместно сочиняя сказку, совершенно не обязательно сидеть именно в кругу. Каждый может занять удобное для него место. Начиная повествование произносит первые фразы, а затем касается плеча соседа или передает ему «волшебный мячик». Сосед двумя-тремя фразами развивает сюжет, а затем передает право говорить следующему, тот — следующему, и так до завершения сказки. Перебивать говорящего нельзя.

Поезд

Эта игра способствует развитию логического мышления.

Вам понадобятся 10 картинок с изображением разных предметов. Каждая картинка будет отдельным вагончиком, из них нужно сделать один поезд. Для этого каждый берет по 5 картинок.

Вы сообщаете ребенку: «Сейчас мы будем строить поезд из картинок-вагончиков. Я кладу первую картинку – это паровоз. Потом ты кладешь свою, и так будем класть по очереди. У поезда вагончики между собой сцеплены. Наши картинки-вагончики тоже должны быть скреплены. Но как это сделать? Вот как.

Кладем картинку, на которой нарисована тарелка. За ней можно положить любую картинку, например, с кастрюлей. Мы скрепили тарелку и кастрюлю потому, что они – посуда. После этого другой игрок кладет картинку с лейкой. Мы скрепили кастрюлю с лейкой, потому, что они сделаны из одинакового материала – металла. А теперь следующий игрок кладет картинку с машиной, в которой возят воду (поливальная машина). Мы скрепили лейку и поливальную машину потому, что в лейку и в поливальную машину наливают воду и поливают. А теперь мы поочередно будем класть свои вагончики – картинки и объяснять, как их скрепить».

Набор картинок должен быть абсолютно разным, по ходу игры можно добавлять новые картинки. Главное то, что ребенок, играя в эту игру учится логически мыслить, рассуждать, находить существенные связи, объединяющие предметы между собой.

Рисование с секретом

Возьмите один прямоугольный лист бумаги, карандаши на каждого игрока. Распределитесь, кто будет рисовать первым, кто вторым и т.д.

Первый начинает молча рисовать, а затем закрывает свой рисунок, загнув листочек сверху и оставив чуть-чуть, какую-то часть для продолжения (шея, например). Второй, не видя ничего, кроме шеи, продолжает, естественно, туловище, оставив видной только часть ног. Третий заканчивает. Затем открывается весь листок – и почти всегда получается смешно: от несоответствия пропорций, цветовых гамм.

Рисуем с закрытыми глазами

У кого же получится самый смешной рисунок?

Чепуха

Возьмите каждый по листу бумаги, на котором вверху напишите ответ на вопрос «Кто?» (Винни-Пух, кот, бегемот, сосед дядя Вася и т.п.). За дошкольника может написать родитель. Затем ответ загните таким образом, чтобы его нельзя было прочитать, и передавайте листки по кругу. Следующий вопрос: «С кем?» Затем по очереди: «Когда?», «Где?», «Что делали?», «Что из этого получилось?». Когда напишите все ответы, разверните и прочитайте что получилось.

«Так какой же во всем этом смысл?» - спросит серьезный взрослый. Смысла, конечно, маловато, но если вся семья хохочет над получившейся чепухой, если родителям и детворе интересно и весело вместе, не в этом ли главный смысл семейной игры?

Вопросы-шутки

Очень хорошо уже где-то с 4-х лет предлагать детям шуточные вопросы. Вот примерный их перечень:

1. На что больше всего похожа половина апельсина? (на 2-ю половину)
2. Где сухого камня не найдешь? (в воде)
3. За чем во рту язык? (за зубами).

И я

Взрослый говорит «Хочу мороженое» - ребенок: «И я». «Пойду гулять - и я». Листья падают - ? (а ребенок по инерции отвечает, и получается смешно).

Кто больше придумает ласковых слов?

Начинается состязание, а это всегда азартно, весело. А можно ведь вместо «ласковых» предложить придумать «вкусные», «соленые», «страшные» слова.

Поиск клада

Клад прячется, ищется с помощью хлопков, описаний, громкого (тихого) голоса. А в кладе смешные задания типа «Крикни 5 раз «ку-ка-ре-ку». После их выполнения - различного рода поощрения: конфета, поцелуй, фокус...

Комнатные прогулки

Придумываем сами или вместе с детьми темы прогулок: «Желтая прогулка» (значит, называем все, что бывает или может быть желтым), «Квадратная прогулка» (ищем все предметы вокруг или с опорой только на воображение квадратной формы), «Смешная прогулка» (придумываем все, что вызовет смех: истории, пантомимы, картинки наоборот и т.д.). Такие прогулки лучше проводить в движении в течение 20 - 30 минут.

Обмен ролями

Иногда полезно поменяться ролями в семье, чтобы каждый мог посмотреть на себя со стороны.

На несколько часов, а может быть, на целый день все члены вашей семьи меняются ролями. Допустим, в семье, состоящий из мамы, папы и двух детей, мама на время превращается в сына, папа берет на себя роль дочки, ну а дочке достается роль мамы. Вместе с новой ролью к ее исполнению переходят привычки, шутки, манера поведения, обязанности в доме и многое другое. Близким людям это не так уж сложно. В этой игре обязательно будет много

неожиданного, смешного. Хорошо проиграть те ситуации, которые в повседневной жизни приводят к конфликтам. Возможность посмотреть на себя со стороны, юмор и смех помогут вам наладить в семье хорошие, теплые отношения.

Мне не нравится

Вся семья в сборе, и каждый по очереди высказывается о том, что ему не нравится в других и вообще в жизни (например, «Мне не нравится, когда ты ходишь в одних носках по дому», «Мне не нравится, что сейчас дождь» и т.п.) Лучше, если каждый участник игры выскажется несколько раз. Затем – небольшое обсуждение, в котором главным должно быть то новое, о чем вы даже не подозревали и что выяснилось по ходу игры. Часто одно знание того, что в действительности кому-то не нравится (а не то, что мы предполагаем о нем), приводит к улучшению взаимопонимания. Избегайте споров о справедливости и выяснения отношений, в которые вас может втянуть эта творческая игра. Постарайтесь обойтись без оценок.

Семья медведей

Вся семья перевоплощается в семейство медведей. Предположим, вы только полакомились в пчелином улье и ваши руки-лапы вымазаны медом, да так основательно, что прямо приклеились к вашим коленям – невозможно оторвать. Ну-ка, попробуйте с такими приклеенными к коленям лапами залезть на стул...сесть на пол...потом встать. Если получается, усложним задание. Возьмите шайбу или мяч и попробуйте ногами перекидываться ею все в той же позе – руки на коленях... а теперь можно пободаться. Но не очень сильно! Ну и завершение всего – сумеете ли вы, не отрывая рук от коленей, пить воду из стаканчика, который стоит на полу?

Паровозик

Эта игра развивает взаимопонимание и устанавливает контакт между членами семьи, дает хорошую эмоциональную разрядку.

Встаньте друг за другом и обхватите впереди стоящего игрока руками за поезд не совсем обычный: у него паровоз не впереди, а сзади. Последний игрок управляет движением всего состава. Итак, все участники игры закрывают глаза, кроме последнего – паровозика. Последний же, управляет движением всего поезда с открытыми глазами. Если нужно повернуть вправо, он поворачивает впереди стоящего игрока правой рукой, если влево – то левой рукой, если прямо - то обеими руками двигает вперед. Дальше передача управления зависит от того, как поняли сигналы вагончики. Задача паровозика заключается в том, чтобы управлять составом и никуда не врезаться. При этом лучше, если движение поезда будет разнообразным, с крутыми виражами, неожиданными остановками и т.п. После поменяйтесь местами и ролями. Пусть все участники побывают в роли паровозика.