

Используемая литература:

1. Большой сборник игр для всей семьи, или Как отвлечь детей от компьютера, телевизора или планшета. / Издательство: ЭКСМО, 2016. – 240 с.
2. Полная энциклопедия современных развивающих игр для детей. От рождения до 12 лет / Н. Г. Вознюк. — М. : РИПОЛ классик, 2009. — 320 с. : ил.

Интернет-источники:

- <http://golova-idea.ru/prazdniki/scenarij-kvesta/.html>
- <https://detstrana.ru/service/games/tsvet-dnya/>
- <https://www.maam.ru/detskijasad/avtorskaja-didakticheskaja-igra-ayerobol.html>
- <https://moyamamma.ru/igry-s-detmi-doma>
- <http://nashidetci.ru/didakticheskie-igry-na-razvitie-vnimaniya-i-pamyati/>
- <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/04/01/didakticheskie-igry-na-razvitie-pamyati>

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества «Октябрьский»

Игры для родителей и детей «Пока все дома»

(Для детей среднего школьного возраста)



Составитель:
педагог-психолог ЦДТ «Октябрьский»
Колупаева Ольга Владимировна

Рязань 2020

Уважаемые родители! Общение с ребёнком в игровой форме развивает его творчески, двигательные и мыслительные возможности. Ребёнок среднего школьного возраста нуждается в игре не меньше, чем младший школьник. В условиях самоизоляции как никогда становятся актуальными домашние игры, проведённые с родителями, бабушками и дедушками, которые дадут ребёнку больше, чем времяпрепровождение с телефоном или компьютером. В связи с этим хотелось бы предложить вам варианты увлекательных совместных игр.

Игры в слова.

Цель игры: развитие внимания, мышления, активного и пассивного словаря.

Оборудование: листы бумаги, ручки.

Описание: Из букв одного слова составлять другие слова. Например, из букв слова «трансформатор» можно придумать «торт», «трон», «март», «рот», «форма», «фарт» и прочее. Выигрывает тот, у кого получится больше маленьких слов. Похожая игра «Телеграмма»: на каждую букву загаданного слова придумать слово, так чтоб получилось предложение. Например, «СЛОН» — Суровый Лекарь Открывает Нашатырь. Здесь выигрывает самый быстрый игрок, сумевший на заданное слово составить телеграмму раньше других.

Домашний квест, поиски сокровищ.

Цель игры: развитие мышления, ориентирования в пространстве.

Оборудование: 10-20 небольших предметов, бумага для записей, ручка.

Описание: Эта игра довольно проста. Соберите 10-20 предметов и спрячьте их в разных местах в квартире. Рядом с каждым предметом положите подсказку. Подсказки сделайте на бумаге так, чтобы каждая подсказка в иносказательной форме (например, *два брюшка, четыре уха — что это?*) указывала место, где искать следующий предмет (например, под чьей-то подушкой). Следуя подсказкам, ребенок должен отыскать все сокровища. В конце игры должен быть найден какой-либо значимый предмет для ребёнка (например, для девочки — новый браслет на руку, а для мальчика — «шпионская» ручка).

Домашний боулинг.

Цель игры: развитие двигательной координации, глазомера.

Оборудование: Мяч, лучше из ПВХ — будет меньше шума, но подойдет любой спортивный или игровой мячик, 10 пластиковых бутылок в качестве импровизированных кеглей (их можно сделать яркими, наполнив фантиками или цветной бумагой).

Описание: Мяч, как шар в настоящем боулинге, нужно направить на выстроенные кегли — чем точнее бросок, тем больше «кеглей» упадет. Для

большей заинтересованности ребенка, придумайте ему интересный призовой фонд. А текущие результаты записывайте на большом листе бумаги. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков после оговоренного заранее количества бросков.

«Назови слово»

Цель игры: развитие внимания и словарного запаса.

Описание: Чем больше участников в этой игре, тем веселее она будет. Все игроки встают в круг. Первый игрок бросает мяч одному из ребят и называет любое существительное в именительном падеже. Тот игрок, который поймал мяч, должен не задумываясь назвать подходящий по смыслу глагол, бросить мяч следующему и сказать новое существительное. Например, к слову «кенгуру» подойдет «прыгает», а к слову «часы» — «тикают». Тот, кто не смог сразу назвать слово, выбывает из игры. Когда мяч бросают быстро, игроки часто начинают сбиваться и говорить совсем не то, что нужно. Получается очень смешно.

Ассоциации.

Цель игры: развитие ассоциативного мышления.

Описание: Сначала взрослый объясняет значение слова ассоциация. Затем он говорит: «Сейчас я загадаю одного из нашей семьи. А вы по очереди спрашиваете у меня с каким деревом, камнем, животным, растением и т.д. он у меня ассоциируется». После того как кто-то отгадает загаданного члена семьи, ведущий меняется или ведущий загадывает другого члена семьи.

Сказочники.

Цель игры: развитие внимания, памяти, любви к русской народной сказке.

Оборудование: секундомер или песочные часы (подойдут любые часы с секундной стрелкой).

Описание: Выбирается ведущий. Остальные игроки рассаживаются в комнате. Ведущий обращается к кому-то из игроков и называет какое-то животное или птицу. Игрок, к которому обратился ведущий, должен быстро вспомнить какую-либо сказку, где главным действующим лицом является названное животное. Время на раздумывание — 1 минута. Если игрок не смог за это время назвать сказку, он выходит из игры. Далее ведущий обращается к следующему по часовой стрелке игроку. В некоторых случаях ведущий может попросить игрока рассказать всем ту или иную сказку, например, если ее никто не знает или не помнит. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок — самый находчивый. Он будет победителем.

А также время вспомнить «Морской бой», «Крестики-нолики», «Да и нет не говорите, чёрное-белое не носите», «Данетки», «Крокодил», «Рыбы, птицы, звери», «Монополия», «Твистер» и др.