

Используемая литература:

1. Большой сборник игр для всей семьи, или Как отвлечь детей от компьютера, телевизора или планшета. / Издательство: ЭКСМО, 2016. – 240 с.
2. Грецов А., Бедарева Т. Психологические игры для старшеклассников и студентов / — СПб.: Питер, 2008. — 190 с: ил.

Интернет-источники:

- <http://golova-idea.ru/prazdniki/scenarij-kvesta/.html>
- <https://detstrana.ru/service/games/tsvet-dnya/>
- <https://intolimp.org/publication/kopilka-intelliectual-nykh-ighrdlia-podrostkov.html>

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

Игры для родителей и детей
«Пока все дома»

(Для детей старшего школьного возраста)



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

Рязань 2020

Уважаемые родители старших школьников! Наши дети выросли и кажется, что уже не хотят играть с нами. Но старший школьник также нуждается в игре. Игра создает условия реального общения, которого часто не хватает современной семье. В условиях самоизоляции как никогда родителям предоставляется шанс пообщаться с подростком, поиграть с ним в игры, которые дадут ему больше, чем времяпрепровождение с телефоном или компьютером. В связи с этим хотелось бы предложить вам варианты увлекательных совместных игр.

Домашний квест.

Цель игры: развитие мышления, ориентирования в пространстве.

Оборудование: значимый для подростка подарок, бумага для записей, ручка.

Описание: подарок прячется в укромном месте, а игроку вручается некое послание-загадка-указание с подсказкой, где искать следующую записку. Решение всех загадок приводит игрока к месту, где находится подарок.

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.

Учреждения.

Цель игры: развитие мышления и внимания.

Описание: Подросток удаляется за дверь комнаты, собравшиеся члены семьи загадывают любое общественное учреждение (например, библиотека, стадион, цирк, баня и т.п.). Вернушемуся подростку игроки задают вопросы о его отношении к загаданному учреждению: «Как ты думаешь, как часто ты туда ходишь?», «Как ты думаешь, там можно что-нибудь кушать?» и т.д. Не зная, о чем идет речь, водящий отвечает наугад, но по реакции на его ответы и содержание вопросов он должен догадаться и назвать загаданное учреждение. Если угадал, то ведущим становится другой член семьи. Если не угадал, то подросток выходит за дверь снова, а семья загадывает другое учреждение.

Белая магия

Цель игры: развитие внимания и мышления.

Условие: в игру должно быть минимум 3 игрока и чем больше игроков, тем будет интереснее.

Описание: Смысл игры в разгадывании принципа игры. Ведущий объявляет, что сейчас будет игра «Белая магия» (Это важно!). Потом признается, что один из присутствующих обладает тайными знаниями и сейчас покажет всем белую магию. Игрок, с которым предварительно договорились, уходит из комнаты. Ведущий объявляет, что вышедший сможет угадать любой предмет, который загадают зрители. Зрители загадывают предмет, ведущий приглашает белого мага в комнату. Потом начинает спрашивать у мага: «Этот предмет?», указывая на какой-нибудь предмет. Указав на несколько предметов, получает отрицательный ответ. Указав на загадываемый предмет, маг говорит, что был загадан этот предмет. Игра продолжается столько туров, пока зрители не поймут принцип действия игры.

Разгадка: Перед игрой ведущий договаривается с «магом», что загадываемый предмет идет после белого по цвету предмета. Поэтому важно назвать четко название игры, чтобы у зрителей была хоть какая-нибудь подсказка. Допустим, зрители загадали книгу на столе. Ведущий показывает, например, на пол, лампочку, свитер и др. Потом указывает на белый потолок (белый выключатель, белый носок, тюль и др.). Значит, следующий предмет будет загадываемым зрителями. То есть после указывания на потолок, ведущий покажет на книгу. Как видим, минимальное число показываемых предметов равно двум.

Я еду на север

Цель игры: развитие внимания, слухового восприятия.

Условие: в игру должно быть минимум 3 игрока и чем больше игроков, тем будет интереснее.

Описание: Смысл игры в разгадывании принципа игры. Ведущий (например, имя Аня) говорит: «Я поеду на Север, и возьму с собой Арбуз». Семён говорит: «Я поеду на Север, и возьму с собой воду», а вот Семён уже не поедет на север (потому что он не понял принцип игры). Коля говорит: «Я поеду на Север, и возьму с собой Книги», Коля тоже едет на север. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не поймут её принцип.

Разгадка: После слов «возьму с собой» говорим любое слово первая буква которого такая же как первая буква вашего имени. Очень важно, чтобы как минимум еще 1 человек кроме ведущего знал смысл.

А также время вспомнить шахматы, шашки, лото, монополию и другие настольные игры.