



Информационно-психологическая газета для детей и их родителей «Краски детства» выпуск № 2

Тема : «Давайте поиграем!»

Всем известно, что для дошкольника нет занятия важнее, чем игровая деятельность.

Какие бы формы деятельности детей этого возраста мы ни взяли, все они берут свое начало именно в игре. И именно через игру, малыш познает мир, который его окружает и учится с ним взаимодействовать. Именно благодаря играм ребенок обучается таким важнейшим делам, как общение со сверстниками, подчинение своих желаний правилам игры. Также игры развивают целый ряд психических процессов, к числу которых относятся внимание, память, воображение, мышление, речь и восприятие. Также игры формируют первые нравственные ориентиры ребенка. Для ребенка игры являются своеобразным методом вхождения во взрослый мир. В игре дети репетируют взрослую жизнь, которая подготавливает их к будущему труду и учебе. Насколько важна для взрослого человека трудовая и профессиональная деятельность, настолько же большое значение имеет для ребенка игра. Можно не сомневаясь утверждать, что когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре.

Игры в кругу семьи помогают

- наладить контакт между ребенком и родителями;
- снять нервное напряжение;
- зарядить оптимизмом и жизнерадостностью;
- уменьшить страхи одиночества, наказания, нападения, замкнутого пространства;
- улучшить физическое здоровье ребенка, развить координацию движений, ловкость и сноровку.



В настольных играх все как в жизни, только безопасно: можно рискнуть, проиграть, потерять все в один миг, но остаться целым и невредимым!



Во что можно поиграть дома ?

«Самый внимательный»

Взрослый должен показывать на разные части тела и называть их, а игроки внимательно слушать и прикасаться к названным частям, «закрывая» их. Смысл в том, что ведущий иногда ошибается, называя совсем не то, на что указывает. Например, говорит: «Ноги!», а показывает на нос или щеки. Те, кто вместо ног прикасаются к носу, выбывают из игры. побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

«Быстрый обед»

Участники делятся на две команды. Одна команда загадывает другой название блюда, которое они хотят «на обед». На поднос выкладывают бумажки, на которых написаны названия разных продуктов. Нужно на время найти все ингредиенты, из которых готовят загаданное блюдо. «Заказавшие» обед оценивают его «на вкус». Потом команды меняются местами.

«Повтори»

Все становятся в одну линию. По жребью или считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук.

Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры. Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу. Игрок, не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. победителем становится тот, кто остался последним.

«Опиши и нарисуй»

Это занятие для семьи или группы, оно развивает взаимопонимание и сплочённость. В процессе занятия ребёнок должен нарисовать что ему вздумается, а вслух описать остальным его смысл, подробно, линию за линией описывая рисунок, при этом остальные его не видят. Другие участники по его словесным инструкциям должны попытаться воспроизвести рисунок. Затем взрослый меняется ролями с ребёнком и также начинает словесно описывать сделанный загадя рисунок, а ребёнок должен его воспроизвести.

«Семейный рисунок»

Для проведения этой игры потребуется лист ватмана и цветные карандаши, мелки или фломастеры. Участников игры нужно посадить рядом друг с другом, чтобы они по очереди выбирали свой любимый цвет. Каждый игрок может пользоваться только одним цветом. Пусть первым свои каракули нанесёт, например, ребёнок, делая это наиболее энергично. Здесь ничего не нужно задумывать, эти каракули должны быть спонтанными. Затем к делу подключается следующий игрок, который должен высмотреть в этих каракулях некий образ и внести несколько своих штрихов (не завершая работы полностью). При этом он может поворачивать лист как ему вздумается. Далее в создание общего рисунка должны внести вклад все участники игры, до тех пор, пока каждому не покажется, что ему нечего добавить к изображению. Посмотрев на готовый рисунок, все могут заняться его обсуждением, а также тем, какими идеями кто руководствовался в процессе работы. Можно подумать над тем, что кто-то считает здесь нарисованное лишним и хотел бы удалить эту деталь из рисунка. Все вместе игроки могут придумать общий рассказ вместо рисунка (если не оказалось ватмана или красок под рукой).

«Сочиняем сказку»

Перед сном или где-то в дороге можно самим сочинять сказки. Это очень веселое и психотерапевтическое занятие (в таких историях дети всегда делятся именно тем, о чем думают). Для появления на свет интересного рассказа, по мнению известного итальянского писателя Джанни Родари, нужно всего лишь два слова. Причем, чем более чуждыми эти слова будут друг к другу, тем лучше. Тогда воображение будет вынуждено активизироваться, стремясь связать их в единый сюжет. Выбрать слова можно самыми разнообразными способами: спросим у папы одно слово, а у сестры – другое. Или найдем их на разных страницах словаря.

«Зеркало»

Ребенок будто бы смотрится в зеркало. Вы - взрослый - его отражение. Постарайтесь синхронно выполнять любые движения: медленно ходить по комнате, подпрыгивать, разводить руки, строить гримасы и смешные рожицы, не дотрагиваясь друг до друга. Через пару минут меняемся ролями.

«Что изменилось»

Сядьте на пол друг напротив друга. Один участник должен запомнить, как сидит ведущий. Потом он закрывает глаза, а когда открывает, то должен определить, что изменилось (положение ноги или руки, выражение лица и т.д.).

Вариант. Ставим на столе несколько предметов (от 3 до 6). Запоминаем и закрываем глаза. Ведущий убирает одну игрушку или меняет местами. Ребенок определяет, что пропало или изменилось.