**Советы детского психолога**

**«ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКА И ВСЕЙ СЕМЬИ»**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Из-за постоянной занятости родителям порой трудно найти время, чтобы уделить ребенку должное внимание, особенно если детей двое или трое. Что же делать, если им уже скучно играть в бесконечные дочки-матери, надоело катать машинки по полу и строить очередные башни из кубиков? Воспользуйтесь выходным днем, особенно если на дворе плохая погода, и поиграйте всей семьей, чтобы каждому было интересно и весело!  В данном случае речь пойдет о сказочных играх, предложение поиграть в которые с удовольствием примут дети любого возраста. Ведь, по определению специалистов по раннему развитию детей, сказка — это удивительный инструмент, который помогает ребенку понять самые сложные  вещи, смириться с теплой шапкой в ветреный день, выпить горькое лекарство и почувствовать себя богатырем или прекрасной принцессой. И это уже не говоря о том, что сказки развивают речь, память, образное и ассоциативное мышление.  **Сказка по кругу**  В эту игру можно играть, уютно расположившись дома, а можно и в дороге — тогда путешествие будет совсем неутомительным. Итак, первый участник игры произносит фразу, например такую: "Жила-была одна маленькая девочка". Следующий участник подхватывает: "И была у нее пушистая собачка". Каждый по очереди должен внести свою лепту в развитие сюжета. Иногда сказка заканчивается через пять минут, а порой продолжается в течение нескольких дней.  **Рассказ по картинкам**  Это несколько усложненный вариант сказки по кругу. Для него придется кое-что подготовить, в частности 10—20 карточек, на которых изображены самые разные персонажи или предметы — люди, дома, мебель, пейзажи, натюрморты и т. д.  Для самых маленьких желательно, чтобы предметы были легко узнаваемыми, а для детей постарше можно выбрать фантастические фигурки или причудливые линии, складывающиеся в разные формы.  Перед началом игры каждому участнику раздайте, например, по 5 карточек. Задача игрока — продолжить фразу своего предшественника, используя любую свою карточку так, чтобы получилась связная история.  **Сказки про все на свете**  Говорят, что великий сказочник Андерсен мог придумать удивительную историю абсолютно о каждом предмете, который попадался ему на глаза, от швейной иголки до подорожника во дворе. Если вашему малышу не нравится, например, лечиться во время болезни, можно придумать всей семьей сказку о зловредном гномике, который во время прогулки залетает и своим длинным колпачком щекочет детям нос и царапает горлышко. Боится он, конечно, соленой воды, которую на специальном вертолете доставили для такого случая Крокодил Гена и Чебурашка, нужно только залить эту воду в носик и как следует его промыть.  **Ассоциации**  Один из участников на время должен удалиться из комнаты, а остальные игроки задумывают какого-нибудь общего знакомого. Задача ведущего — отгадать, о ком идет речь. Он имеет право спрашивать только об ассоциациях с этим человеком. На какое время года он похож? С каким цветом он ассоциируется? Если бы этот человек превратился в книгу, какая бы это была книга? А если он превратится в детскую игрушку? Количество вариантов бесконечно. Игра отлично развивает образное мышление, заставляет внимательнее присматриваться к людям. И вполне возможно, что ребенок будет порой поражать точными и оригинальными ассоциациями.  **Мемори**  В переводе с латыни это означает "память". Игра представляет собой набор парных картинок с одинаковыми рубашками. В зависимости от возраста игроков в наборе может быть от 6 до 64 картинок. Все карты выложите на стол рубашками вверх. Пусть первый игрок перевернет две любые карточки. Если они оказались одинаковыми, он должен взять их себе, если нет, снова перевернуть  рубашкой вверх. Теперь очередь следующего игрока. Задача каждого участника — запомнить, где какая карта лежит, чтобы открыть ее в нужный момент. В эту игру с успехом играют уже двухлетки, но и для взрослых она не менее интересна. Специальные карточки для нее можно купить, а можно сделать самостоятельно. Понадобятся для этого, например, два одинаковых рекламных проспекта или два набора наклеек. На картонные карточки останется лишь наклеить парные картинки.  **Лото**  Эта игра пользуется неизменной популярностью у игроков всех поколений. Можно играть в классическое русское лото с бочонками и цифрами, а можно сделать его самостоятельно из старых журналов, открыток и т. д. Лото может быть универсальной игрой, ведь тему для него выбирают сами участники.  **Что изменилось?**  Классическая игра на внимательность и память. Для самых маленьких можно поставить в ряд несколько игрушек, а затем, когда кроха закроет глаза, убрать одну из них или поменять местами. Теперь ваша очередь закрывать глаза, а малыш должен изменить начальную расстановку. Ребятишки, поднаторевшие в этой забаве, порой ставят родителей прямо-таки в тупик. Например, одна пятилетняя девчушка, играя со взрослыми, умудрилась вынуть стержень из авторучки. Попробуйте-ка заметить такое изменение!  **Крокодил**  Веселая активная игра, в которой в ход идут все эмоциональные проявления — мимика, жесты, различные игровые и театральные позы и движения. Как правило, в ней участвует не менее четырех человек. Разделитесь на две команды. Первая должна загадать какое-нибудь слово, например "самолет", вызвать одного из игроков противоположной команды и сообщить ему загаданное слово. Задача этого участника игры — не произнося ни слова, пантомимой изобразить для своей команды загаданный предмет так, чтобы она его угадала. Отгадывающая команда задает вопросы, на которые можно отвечать "да" или "нет", — игрок делает это кивком головы. Когда слово угадано, команды меняются ролями.  **Испорченный телефон**  *Цель:*развивать внимание, учить сосредоточиваться.  Есть игры, в которые хорошо играть, усевшись в круг. Несмотря на кажущуюся незамысловатость, они очень полезны для малышей. Итак, первый игрок быстро произносит на ухо соседу какое-нибудь слово. Тот, в свою очередь, передает то, что услышал, следующему игроку. Когда слово обойдет круг, последний игрок его называет. Очень редко слово соответствует первоначальному варианту.  **Коллаж**  *Материал:*большой лист ватмана, старые журналы с картинками или фотографиями, клей, ножницы, пластилин, наклейки, нитки, зубочистки и т. д.  Эта игра не требует особых художественных способностей, а потому в ней могут принимать участие все, от мала до велика.  Вместе выберите тему и приступайте к работе. Может быть, это будет мечта о поездке к морю, впечатления от похода в соседний лес или неведомый зверь "с десятью ногами, десятью рогами". Дайте волю фантазии — и результат может превзойти все ожидания!  **Чехарда**  *Цель:*развивать ловкость, координацию движений, смелость и силу.  Это очень древняя игра, появившаяся на Руси более пяти веков назад. Папы должны стать на четвереньки, а малыши и мамы, разбегаясь, перепрыгивать через них, опираясь руками на их спины. Самым маленьким достаточно просто перелезть через папу. Очень весело поменяться ролями: прыгать через мам, а затем через малышей (конечно, опираясь на их спинки чисто символически).  **Ручеек**  Игра, тоже очень известная, при общем хорошем настроении доставит немало веселых минут. Все игроки, кроме одного, становятся парами друг за другом, пары берутся за руки и поднимают их вверх, образуя коридор. Оставшийся игрок проходит через коридор, по пути забирая с собой кого-нибудь из игроков. Выйдя из коридора, новая пара становится в хвост цепочки, а игрок, оставшийся без пары, ныряет в коридор и выбирает себе новую пару. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест. Чем быстрее будет "течь" ручеек, тем веселее. А с детворой играть тем более весело, ведь приходится буквально проползать под невысоким сводом детских ручек.  **Платочек**  Даже в небольшой семье эта игра может стать очень азартной.  Сядьте на корточки в крут. Ведущий должен бегать у вас за спинами по внешнему кругу, держа в руке платочек, и незаметно бросить его за спиной кого-нибудь из игроков. Если игрок этого не заметил и ведущий, сделав круг, коснулся его, он становится новым ведущим. Если игрок заметил подброшенный платок, он должен схватить его и бежать по кругу вдогонку за ведущим. Если догнал, ведущий остается прежний, если не догнал и ведущий успел сесть на освободившееся место, игрок сам становится ведущим.  **Штандер-стоп!**  Если у семейной компании есть желание немного размяться, можно сыграть в замечательную дворовую игру штандер-стоп, а заодно рассказать малышам, как играли в нее тогда, когда взрослые были такими же озорными мальчишками и девчонками.  Станьте посредине ровной площадки или полянки. Ведущий подбрасывает вверх мяч, называя имя одного из участников игры. Тот игрок, чье имя названо, старается поймать мяч, а все остальные разбегаются в разные стороны. Как только игрок поймал мяч, он кричит: "Штандер-стоп!" Все замирают на месте.  Теперь новый ведущий должен попасть мячом в кого-либо из игроков. Тот, в кого попали, становится ведущим. Если бросавший промахнулся, ведущим остается он.  Во время игры надо дать малышам возможность стать равноправными ее участниками. Например, вызывая ребенка, подбрасывайте мяч невысоко и не отбегайте слишком далеко, чтобы маленькие ручки смогли добросить мячик. Зато какой радостью будут светиться детские глазки! Участие в игре взрослого наравне с ребенком дает малышу возможность почувствовать, что мама и папа — такие же, как он, им можно доверять.  **Самый быстрый**  Еще одна интересная игра с использованием мяча. К ветке дерева подвесьте на веревке мяч так, чтобы он почти касался земли (мячик можно положить в сетку, а уже к сетке привязать веревку). Под ним положите несколько мелких предметов (шишек, камешков, спичечных коробков, яблок). Игрок отводит мяч до уровня головы, затем отпускает его и бежит собирать то, что разложено на земле. Нужно собрать как можно больше предметов и вернуться на место, чтобы качающийся мяч не задел бегущего.  В эту игру можно играть по очереди, а после сосчитать собранные предметы и определить, кто из игроков оказался самым быстрым и ловким.  **Веселая эстафета**  Для этой игры вполне подойдут ровная лесная полянка, зеленый луг и даже песчаный пляж. Соревноваться можно семьями, обозначив старт и финиш. Сначала мамы и папы преодолевают дистанцию, показывая детворе способ передвижения, а затем свои силы пробуют и малыши.  Можно бежать, как лошадка, высоко поднимая колени, можно вразвалочку, как пингвин, или пробежаться задом, боком, на четвереньках, попрыгать, зажав мячик между коленями, проскочить дистанцию верхом на палке, пройти, как паучок, передвигаясь на руках и ногах лицом вверх. Можно приподнять ноги ребенка, и пусть он попробует пройтись на руках.  Соорудите полосу препятствий, где нужно будет пройти по поваленному стволу дерева, пролезть под веткой, перепрыгнуть через ямку или пенек.  Устройте соревнования для того, чтобы определить самого ловкого члена семьи. Кто сможет, не уронив, пронести шишку на голове? Кто пройдет, не оступившись, по лежащей на земле ленточке или нарисованной на песке извилистой дорожке?  Можно провести эстафету и немного иначе. Разделитесь на две команды (в каждой может быть одна или несколько семей). Мама с папой сцепляют руки стулом или креслицем, на "трон" усаживается малыш — и соревнование начинается. Каждая семья добегает до условленного дерева, оббегает его и возвращается к своей команде.  Теперь в борьбу вступают только папы. Им выдается по два мяча. Один мяч они ведут перед собой ногами, другой подбрасывают и ловят. Если какой-то из мячей упал или откатился в сторону, надо поднять его и продолжить гонку. Выполняя эти упражнения, папы пробегают заданную дистанцию и возвращаются к линии старта.  Теперь наступил черед соревноваться мамам. Они могут, например, преодолеть дистанцию до дерева и обратно, подбрасывая волан ракеткой для бадминтона.  А для малышей заранее заготовьте кучку шишек. Соревнующаяся детвора бежит к шишкам, берет по одной и возвращается к своей команде. Затем отправляется за следующей шишкой, и так до тех пор, пока все шишки не перекочуют к линии старта. Кто принес последнюю раньше, тот и победил. А призом для всех станет обед на при-  роде. Ведь после такого активного движения не помешает как следует подкрепиться.  **Щуки и лягушата**  Маму или папу выбирают щукой, а для маленьких лягушат рисуют на песке кружочки-домики. Лягушата резвятся на просторе, а с появлением щуки прячутся в домиках. Пойманные лягушата становятся щуками и принимают участие в охоте. После каждой охоты два домика на песке стираются и задача лягушат усложняется: теперь им нужно ютиться в одном маленьком домике по нескольку человек.  После подвижных игр пришло время немного отдохнуть, посидеть у костра и поиграть в игры спокойные.  **Сколько шишек?**  Положите несколько шишек в непрозрачный пакет и предложите малышам угадать, сколько их там, подсказывая словами "больше" и "меньше". Кто угадал — проверяет: высыпает шишки и пересчитывает.  Или поиграйте иначе: предложите каждому ребенку по очереди определить, сколько в пакетике  шишек, пересчитав их на ощупь. Для самых маленьких положите в пакет всего 2—3 шишки.  **Мост над пропастью**  Если увидите в лесу поваленное дерево, можете устроить еще одну веселую игру. Разделитесь на две команды и встаньте с двух концов ствола. Первые два игрока должны пройти по мостику навстречу друг другу. Их задача — разойтись на середине ствола, не столкнув друг друга, и перебраться на противоположную сторону. Если кто-то из игроков не удержался, пара выполняет задание сначала.  Затем показывают свою ловкость следующие два игрока и т. д. Пусть малыши представят, что это узкий мост над пропастью. Тогда они будут выполнять задание с особым усердием и азартом. Можно попробовать разные способы преодоления препятствия, например проходить боком и поддерживать друг друга за руки или один игрок может приседать, а другой через него перешагивать. | |

Владимир Петров

Detsadmickeymouse.ru