

Если вы с ребенком дома...



...или как

провести время

с пользой

Педагог-психолог: Евстигнеева Н. А.

Совместные игры для детей с родителями

Зоопарк

Цель игры: развитие навыков несловесного (мимического, тактильного) общения.

Ход игры. Водящий изображает без слов (жестами, мимикой) какое-либо животное. Ребенок должен угадать, какое животное загадал водящий.

Магазин игрушек

Цель игры: развитие навыков речевого общения.

Необходимое оборудование: игрушки.

Ход игры. Водящий исполняет роль продавца. Остальные игроки — покупатели. Задача покупателей — объяснить, не называя предмета, что они хотели бы купить. А задача продавца — понять, что хочет приобрести покупатель.

Попугай

Цель игры: научить детей распознавать чувства по интонации голоса.

Ход игры. Ведущий рассказывает, как соотносятся чувства человека и его голос. Он демонстрирует это на конкретном примере — говорит одну и ту же фразу с различной интонацией, имитируя определенные чувства. Затем ведущий произносит короткое предложение, например, «Я хочу спать». Первый участник повторяет это предложение, выражая при этом заранее задуманное чувство. Остальные игроки отгадывают, какое чувство задумал ребенок.

Закончи предложение

Цель игры: научить ребенка понимать чувства других людей.

Ход игры. Ведущий говорит предложение. Например, «Радость для папы — это...», «Обида для мамы — это...», «Удовольствие для сестренки — это...» и т. д. Дети должны закончить предложения, продемонстрировав свое понимание чувств других людей.

Море волнуется

Цель игры: развитие сознательной воли и терпения. **Ход игры.** Из числа игроков выбирается водящий. Остальные дети встают на расстоянии 1 м друг от друга. Водящий поворачивается к игрокам спиной и говорит: «Море волнуется — раз. Море волнуется — два. Море волнуется — три. Морская фигура, замри». Пока водящий говорит, игроки могут бегать, прыгать. Но как только произнесено слово «замри», дети замирают в позах морских животных (рыб, осьминогов, кораллов). Водящий поворачивается к игрокам, ходит между ними, рассматривает фигуры и пытается рассмешить замерших игроков. Если ему это удастся (игрок засмеялся или пошевелился), то ребенок меняется с водящим местами и сам становится водящим.

Красивый сад

Чем больше домочадцев наберётся для участия в этой коллективной игре, тем она получится продуктивнее и интереснее. Каждый должен представить себя каким-либо растением и постараться его нарисовать — с листьями разной формы, колючими или гладкими стволами, мелкими или крупными цветами или вовсе без них. При этом растение может быть реально существующим или выдуманным видом. Затем желающие могут дать пояснения к своему рисунку. В конце все растения нужно вырезать и приклеить на большой лист ватмана, сформировав из них подобие цветущего сада.

С помощью этого упражнения особенно хорошо устанавливать контакт, укреплять отношения и развивать навыки совместной деятельности.

Thank you for using www.freepdfconvert.com service!

Only two pages are converted. Please Sign Up to convert all pages.

<https://www.freepdfconvert.com/membership>