

## Игры для детей (7-8 лет) и взрослых

Педагог-психолог Кирилина Т.И.



Как часто родители говорят, что им не хватает времени для общения с детьми. Во время самоизоляции наступила возможность восполнить данный пробел.

Родителям и детям можно вместе поиграть. Поиграйте! Ребенок будет очень вам благодарен. Может быть, эти моменты даже станут самым прекрасным воспоминанием на всю жизнь.

Но прежде чем начнем играть, не забудьте:

- отключить функцию родитель-советчик. Конечно, мы всегда знаем, как лучше, но здесь все должны быть на равных.
- играть нужно только с удовольствием. Подберите те игры для детей и взрослых, которые вызывают у вас хоть какой-то эмоциональный отклик.
- если игра не нравится ребенку, переключаемся на другую.

### Для развития общительности и фантазии

#### Сквиггл

Сначала ребенок рисует каракули и передает лист взрослому. Тот из них создает какой-нибудь образ. Затем наш художник дополняет рисунок и просит взрослого продолжить и т. д. По ходу игры старайтесь обсуждать картинки. Спрашивайте ребенка, что он нарисовал, можно помогать наводящими вопросами.



#### Необычное животное

Ребенок рисует голову, загибает лист и передает взрослому. Тот рисует туловище, загибает лист и передает лист обратно и т. д.

#### Рисуем мыльными пузырями

Для начала сделайте мыльно-красочную смесь из гуаши (5 ст.л.), жидкости для мытья посуды или шампуня (1 ст.л.) и воды (1 ч.л.). Опустите в смесь трубочку для сока и подуйте так, чтобы получилась пышная пена. А теперь листом бумаги слегка прикоснёмся к мыльным пузырям. На ней отпечатаются необычные формы. Теперь можно взять в руки кисточки или фломастеры и вместе дорисовать эти фантастические узоры.

#### 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.

#### Живая картина

Поговорите о своих мечтах. А теперь пусть каждый покажет это с помощью пластики тела и мимики лица. Остальным нужно отгадать, что это за желание.

## Развиваем внимание и концентрацию

### 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.

### Нужный цвет

Дети танцуют под музыку. Музыка останавливается, ведущий выкрикивает: "Найди красный цвет!" Играющие должны найти что-то красное, дотронуться до этого предмета. Кто не успел - выбывает. Ведущий должен называть разные цвета. Побеждают внимательные.

## Развиваем навыки сотрудничества и ловкость

### Подними без рук

Играть можно вдвоем или втроем. Для игры нужен мяч среднего размера. Закрепите мяч между головами. Теперь стараемся донести его до определенного места, не дотрагиваясь до него руками.

Вариант 2. Встать на четвереньки и положить мяч перед собой. А теперь попробуем, кто быстрее докатит до финиша мяч лбом, носом, локтем, коленкой и т.д.



### Бой шарами

Участвуют две команды. Игроки получают одинаковое количество воздушных шаров (шарики команд - разных цветов). Комната разделена пополам. Члены команды занимают свои территории. Звучит музыка, дети начинают перебрасывать шары на сторону соперника. Задание непростое, ведь противники стараются отбить шары обратно! После окончания музыки, игра прекращается, подводятся итоги. Побеждает команда, перекинувшая больше шаров.

### Танцуют все!

Дети образуют пары. Под музыку пары танцуют, удерживая воздушный шарик теми частями тела, которые называет ведущий (спиной, коленками, попами, плечами, головами, ногами). Если шарик падает, пара выбывает.

## Развиваем память и наблюдательность

### 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.

## Развиваем самоконтроль

### В темпе барабана

Кто-то из взрослых играет на барабане или другом ударном инструменте. Ребенок двигается, пока звучит барабан. Когда музыка прекращается, он должен замереть на месте. Затем можно поменяться ролями. Для разнообразия можно менять темп игры на барабане (медленно, быстро, с ускорением). Ребенок должен следовать темпу.

Вариант 2. Когда прекращается игра на барабане, нужно назвать какое-нибудь число (в пределах десяти). Например, число пять. Тогда нужно остановиться и коснуться пола пятью частями тела. (Две ноги и три пальца или голова, два колена и две руки). Комбинации могут быть самые разнообразные. Приветствуйте оригинальные решения.

Если нет барабана, то можно использовать любые подручные предметы: кастрюли, ложки и т.д. Можно вместе смастерить маракас, засыпав крупу в пластиковую бутылку или в яйцо от киндер-сюрприза. И устроить концерт шумового оркестра, который будет сопровождать вашей любимой музыкальной композиции.

## Развиваем навыки ориентации в пространстве

### Автомобиль

Расставьте столы, стулья и другие предметы по комнате. Легенда: ты - автомобиль, который едет темной ночью. У него не работают фары, но навигатор ему подсказывает путь. Ребенок «едет» с закрытыми глазами, а взрослый подсказывает путь. Потом поменяйтесь ролями. Для усложнения задания можно двигаться по полосе препятствий назад. Возможно, кому-то будет интересно посчитать, сколько раз автомобиль врезался.

## Развиваем реакцию и координацию

### Охотник за змеей

Для этого потребуется веревка. Один игрок держит конец веревки, садится на корточки и двигает ей из стороны в сторону (это – змея). Другой участник пытается поймать змею, наступив на нее ногой. Когда хищница поймана, игроки меняются местами. Далее можно ловить змею другой ногой или руками. А потом змея решила уползти. Она быстро ползает по комнате, а охотник пытается ее нагнать и наступить.

### Черепашьи гонки

Становимся на четвереньки, кладем на спину подушку. А теперь – на старт. Стараемся дойти до финиша, чтобы панцирь не упал.

### Попробуй, проколи!

К ногам играющего привязывают воздушный шарик. Задача игроков — проколов любым способом чужие шары, защитить свой. Играть желательно разутыми. Победителем объявляется игрок сохранивший шарик.

## Развиваем сенсорное восприятие

### Угадай-ка

Участвуют 2 человека. Завязав глаза, по вкусу и запаху, они пробуют угадать продукты. Заготовьте игрокам наборы одинаковых продуктов (варенье, апельсин, банан, морковь, капуста, творог). Побеждает, отгадавший больше запахов и вкусов.



## Развиваем речь

### Слова по очереди

Суть игры заключается в том, что первый игрок должен загадать про себя простое слово, например, «тарелка». Остальным участникам игры ведущий называет только первую букву слова, к примеру, «т».

Затем каждый из игроков по очереди пытается угадать слово, задавая ему наводящие вопросы, например, «Этот предмет из дерева?». Ведущий должен понять, о каком предмете подозревает игрок, и сказать «Нет, это не табуретка».

Если ведущий не может угадать слово, то ведущий открывает вторую букву своего загаданного слова и игра продолжается. Например: «та». Игроки предлагают свой вариант, например, «Это обувь?». Ведущий: «Нет, это не тапочки».

Игра продолжается, пока ведущий больше не сможет отгадать, предложенные варианты участников и ему придется назвать свое слово (например: танец).