



## «Игры с детьми в кругу семьи»



Дорогие наши мамы, папы, бабушки и дедушки! Скоро самый любимый зимний праздник для детей и взрослых, в эти выходные и праздничные дни так приятно будет собраться всей семьей и провести время вместе. Здорово, если всех близких объединяет какое-то общее увлечение или традиция.

Игры для детей – не только отличный способ семейного времяпрепровождения, но и возможность развивать у детей наблюдательность, мышление, память, логику, скорость реакции, речевые навыки. Вот некоторые из игр, которые увлекут всю семью и дадут заряд бодрости и позитива на долгое время.

### «Из чего состоит предмет»

Подготовьте картинки с цветными изображениями одиночных предметов. Показывая по одному рисунку, просите ребенка перечислить все составляющие изображенного предмета, например: «Это дом. У него есть крыша, труба, окна, дверь, крыльцо. Это стул. У него есть спинка, сиденье, четыре ножки и т.п.».

### «Все, что вокруг»

Игра проводится в форме соревнования: участники поочередно называют по одному предмету из тех, что находятся вокруг них. За каждый ответ дается «фишка». При повторе слова ход передается другому участнику. Выигрывает тот, кто собрал больше фишек.

### «У кого это есть»

Вы называете одну часть, а ребенок перечисляет все известные ему объекты живой природы, имеющие эту часть. Например, «Пушистый мех» — «Лиса, белка, енот...». «Лист» — «Дерево, кустарник, цветок...».

### «Отгадай слово»

Начните слово, а ребёнок должен его закончить. Для начала, чтобы ребёнок понял смысл игры, объясните, что вы будете говорить о предметах, находящихся вокруг вас. Например: сто. (стол), ок. (окно) и т. д. не забывайте хвалить ребёнка за правильные ответы, если же он затрудняется с ответом

помогите ему наводящим описанием загаданного предмета. Предложите поменяться ролями, пусть ребёнок загадывает слова, а вы продолжайте. Время, за которое даётся правильный ответ, является показателем быстроты мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

### **«Угадай по описанию»**

Предложите ребёнку угадать, о чем вы говорите (о какой игрушке, овоще, животном). Дайте описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый и очень сочный. (Помидор).

### **«Сравнение предметов или понятий»**

Ребёнок должен представить себе то, что он будет сравнивать. Спросите его: «Ты видел собаку? А волка?». Задав вопросы о каждом из этих животных, предложите их сравнить, для начала задавая наводящие вопросы: «Собака и волк похожи или нет? Чем они похожи? А чем отличаются?»

Чаще всего дети затрудняются в нахождении сходства, поэтому для начала предложите сравнивать более похожие предметы. Ребёнок должен уметь правильно сравнивать: выделять черты сходства, отличительные признаки, находя более существенные. Используйте такие пары слов для сравнения: муха и бабочка; книга и тетрадь; вода и молоко; город и деревня; стол и стул.

### **«Небылицы»**

Придумайте маленький рассказ, включив в него несколько небылиц. Ребёнок должен это заметить и объяснить, почему так не бывает. Например: «Иду я сегодня по лесу. А там кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу – гриб, на веточке растёт. Среди синих листочков спрятался. Я подпрыгнула и сорвала его».

### **«Что изменилось»**

На столе или на полу необходимо разложить 10-15 разных предметов. Несколько минут игроки смотрят на них, затем отворачиваются, а ведущий меняет их местами, убирает одну или совершает какие-то изменения в предметах, например, завязывает ленточку на шею мишке.

### **«Поиски клада»**

Перед тем, как играть в эту игру, родителям нужно спрятать по всей квартире разные сюрпризы, а также один главный сюрприз, который будет найден в конце игры. Нарисуйте план-карту, как отыскать клад, где будет нарисована окончательная цель и промежуточные точки. В этих промежуточных точках

спрячьте «сладость» и картинки с изображением, например, ванной или окна, где искать следующую подсказку. Так, в каждом месте ребенок будет получать сюрприз и очередную подсказку, которая приведет его к главному подарочку.

### **«Фанты»**

Не менее популярная игра для всей семьи в домашних условиях. Выбирается ведущий, к которому в мешок складываются любые предметы от каждого игрока - шарф, заколка, очки или что-то другое. Ведущий отворачивается. Один из игроков достает из мешка любую вещь наугад и спрашивает: «Что должен сделать этот фант?». Ведущий придумывает задание. Тот, чья вещь была вынута - выполняет задание и забирает вещь обратно. Если он отказывается выполнить задание, вещь отдается тому, кто выполнит задание за него.

Задания для этой игры должны быть понятными и выполнимыми всеми игроками.

Например:

- Спеть песню или рассказать стих;
- Изобразить кипящий чайник;
- Пройти определенное расстояние с зажатым между ног мячиком;
- Нарисовать левой рукой рожицу;
- Фломастерам в зубах нарисовать сердечко и т.п.

### **«Море волнуется - раз...»**

Количество участников - от 3 человек.

Ведущий произносит фразу «Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три! Морская пучина замри! »

В это время все участники размахивают руками, изображая волны, поднимают ноги и активно двигаются. На последней фразе они замирают в своей последней позе. Иногда это может быть неудобно и весело.

Ведущий начинает ходить между игроками и пытаться им мешать, но не дотрагиваясь до них. Можно, например, смешить, дуть, хлопать в ладоши. Тот участник, который первый больше не сможет стоять в своей позе - проигрывает и становится ведущим.

### **«Назойливые комары»**

Подручными средствами может быть все, что угодно. Разноцветные воздушные шары, шары от сухого бассейна, скомканная цветная или обычная бумага. Выберите те предметы, которые будут «комарами», например, красные шары или красные скомканные бумажки. Обозначьте линию, разделяющую две команды. В каждой команде может быть сколько

угодно человек. Включите веселую музыку и пока она играет перекидывайте комаров на территорию команды-соперника, пока песенка не закончится. Выигрывает та команды, которая смогла перебросить большее количество «комаров».

### **«Горячо — холодно»**

Азартная, спокойная и в тоже время подвижная игра, которая понравится и взрослым и детям.

А смысл её следующий. Ведущий прячет в комнате заранее обговоренный предмет. Игрок должны его найти с помощью подсказок «тепло/горячо» или «холодно». Догадаться несложно. Чем дальше игрок от предмета, тем холоднее. Чем ближе — тем теплее. Ну и когда совсем уж близко — горячо! Попробуйте разнообразить игру подарками. Пусть участники ищут завернутые в красочную бумагу сюрпризы. И взрослые, и дети будут в восторге!

### **«Великаны и гномы»**

Веселая подвижная игра для всей семьи.

Ведущий, как правило взрослый, произносит всего 2 слова «великан» или «гном». В первом случае он сам и все игроки встают на цыпочки и вытягивают руки, а во втором садятся на корточки.

Задача ведущего сделать так, чтобы игроки сбились. Например, он может сначала говорить слово «великан» басом, а затем произнести тоненьким голосом. Или сначала при слове «гном» вместе со всеми садиться, а в другой раз, остаться стоять. Кто первым собьется, тот и становится ведущим.

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!**

Воспитатель: Гаприндашвили Наталия Анатольевна

