

Уважаемые родители и наши дорогие школьники!

На сегодняшний день в условиях полной самоизоляции важно и нужно проводить время с пользой для себя и своих детей. На данной страничке я сделала для вас подборку игр, в которые можно поиграть всей семьей, весело провести время. Например, можно поиграть в простые игры с бумажкой и ручкой, которые точно всем понравятся. Скорее всего, вы уже играли в них в детстве, но мы напомним правила.

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.



1. «Столбики», или «Слова на одну букву»

Что нужно. Листы «А4», ручка и линейка.

Как играть. Разделите лист на несколько вертикальных полос, сверху обозначьте «шапку» горизонтальной линией. В получившиеся верхние разделы таблицы выпишите категории, в рамках которых вы будете придумывать слова. Они могут быть любыми. Например: «женские имена»,

«мужские имена», «географические названия», «животные», растения», «названия книг», «фамилии писателей», «бренды». У каждого участника игры (а их может быть сколько угодно, начиная от двух) должен быть такой лист.

- Участники выбирают букву — можно договориться, а можно выбрать с помощью генератора случайных чисел. Дальше нужно засесть время — здесь всё зависит от эрудированности и скорости реакции игроков. За это время нужно в каждую из категорий успеть вписать как можно больше слов на эту букву. Когда игра заканчивается, все участники сверяют свои слова. Одинаковые слова вычеркивают. У кого осталось больше невычеркнутых слов, тот и выиграл.
- Кстати, в такую игру можно запросто играть на английском — так от неё будет ещё больше пользы. Ну или на любом другом языке, который вы изучаете во время самоизоляции.

2. «Слова из слова»

Что нужно. Листы бумаги и ручка.

Как играть. Все участники игры выписывают себе длинное слово, о котором договариваются заранее. Важно, чтобы слово было действительно длинным: чем больше в нем букв, тем больше слов вы сможете составить. Попробуйте для начала слово «электроэнцефалограмма» или, к примеру, «фантасмагория».

- Дальше всё просто: вы засекаете время и стараетесь составить как можно больше слов из длинного слова. Например, из «электроэнцефалограммы» сразу получаются слова «гамма», «крот», «флот», а из «фантасмагории» — слова «магия», «гора» и «тигр» (не говорите детям, что мы вам подсказали).
- Соблюдайте правила: выписывать можно только нарицательные существительные. После того как время заканчивается, кто-то зачитывает свой список, а остальные вычёркивают совпадающие слова. У кого больше осталось, тот победил.

3. «Виселица»

Что нужно. Лист бумаги и ручка.

Как играть. Проще всего играть вдвоём. Один человек загадывает слово, а под каждую из букв этого слова рисует клеточки (как в «Поле чудес»). В первую и последнюю клеточку вписывает буквы, чтобы было проще угадывать. Второй игрок предлагает другие буквы, которые, по его мнению, могут входить в это слово.

- С каждой ошибкой первый игрок должен нарисовать одну из частей «виселицы» — палку, веревку, части тела человечка. Готовая картинка —

«повешенный» — означает, что второй игрок проиграл. Если вы боитесь, что это может травмировать ребёнка, вместо виселицы рисуйте цветочки, солнышко или деревья.

4. «Балда»

Что нужно. Лист бумаги в клеточку и ручка.

Как играть. Нарисуйте квадрат 5×5 клеточек. В середину впишите слово из пяти букв (например, «балда»). Следующий игрок подставляет букву так, чтобы она соприкасалась с уже написанным словом. При этом должно получиться новое слово! Например, если над буквой «а» вы напишете букву «к», то у вас получится сразу два новых слова — «бак» и «лак».

- Сколько букв в придуманном вами слове, столько очков вы и зарабатываете. Чем длиннее слово из уже существующих букв вы придумаете, тем больше у вас очков. Игра заканчивается, когда заканчиваются клеточки или слова, которые можно придумать.

- Выигрывает тот, у кого больше очков. Если вам кажется, что 25 клеточек — это слишком мало, то попробуйте нарисовать квадрат 7×7 или 9×9. Хотя игра не такая уж и простая, какой кажется на первый взгляд!

5. «Стикеры на лоб», или «15 вопросов»

Что нужно. Бумажные стикеры, ручка или вообще ничего.

Как играть. У игры есть два варианта.

- **Вариант 1.** Играют от трёх человек и больше. Все приклеивают стикеры себе на лоб. Каждый пишет соседу имя какого-нибудь персонажа, знаменитости или знакомого. Важно, чтобы это было одушевлённое существо (пусть даже вымышленное). Человек не видит, что написано у него на лбу.

- Каждый из игроков задает вопрос о своём персонаже. Например: «Я мужчина?» или «Я президент?» Если он получает положительный ответ, он продолжает задавать вопросы. Если отрицательный — ход переходит к другому игроку. Выигрывает тот, кто первым угадал своего персонажа.

- **Вариант 2.** Могут играть два человека. Один игрок становится ведущим и загадывает персонажа. Другой должен задать и выстроить 15 вопросов так, чтобы с их помощью полностью угадать героя. То есть за 15 ходов ему придётся от вопроса «Существовал ли герой в реальности?» дойти до прямого вопроса об имени: «Ты угадал Ленина?» Если получится угадать персонажа за меньшее количество вопросов — хорошо. А вот если в 15 вопросов вы не уложитесь, значит, проиграли.

6. «Есть контакт!»

Избранный ведущий загадывает понятие или предмет и называет первую букву (к примеру, «Т»).

Все остальные участники придумывают слова на букву Т и пытаются описать их друг другу, но так, чтобы ведущий не догадался.

Если кто-то в коллективе понял, о чем пытается сообщить его товарищ, он произносит: «Есть контакт!». С этого момента в течение 10 секунд ведущий также должен угадать это слово.

Не знает? Тогда участники на счет три одновременно его произносят, после чего ведущий обязан выдать вторую букву загаданного слова. Теперь в «Контакте» участвуют предметы, начинающиеся уже с двух букв, и так далее.

Диалог примерно такой:

- У меня есть слово. Это аппетитный десерт из сливочного сыра и яиц.
- Есть контакт! (считают до десяти, ведущий не знает ответ)
- Раз, два, три – Тирамису.
- Ладно, вторая буква О. Теперь вам нужно придумывать слова, начинающиеся на «ТО».

7. «Придумай сказку»

Игра, требующая минимум атрибутики – только бумагу и ручку. Команде нужно сочинить сказку.

Сложность в том, что каждый участник пишет на листочке всего одно предложение, совершенно не зная, что придумал его предыдущий коллега.

Затем страничка загибается и передается новому участнику, и так по кругу. В финале сказка торжественно зачитывается вслух: скучно, как правило, не бывает!

8. «Что пропало/изменилось?»

Игра на развитие памяти и внимания. Участник должен максимально точно запомнить все, что лежит на столе или находится в комнате.

Затем он выходит, и коллектив вносит изменения в интерьер. Игрок должен угадать, какая из вещей пропала или поменяла свое место.

9. «Маскарад»

Примерка на себя необычных образов – излюбленное занятие детворы, но и взрослым не придется скучать на вашем костюмированном балу.

Варианты игры разнятся – можно придумывать наряды из подручных материалов (бумаги, бус, клея, тканей, лент, фетра), либо воспользоваться приготовленными заранее.

По итогам переодевания можно устроить костюмированное шествие, конкурс на самый лучший образ или же поставить спектакль для бабушек и дедушек.

10. «Фанты»

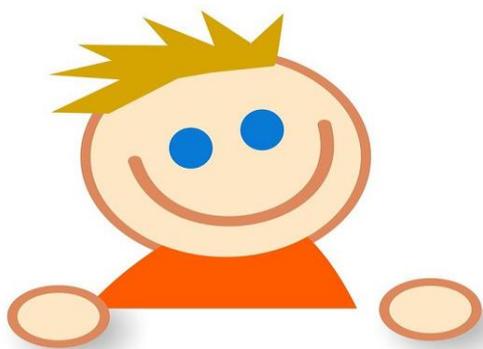
На крупных праздниках авантюрная игра «Фанты» остается самым излюбленным занятием гостей.

В волшебный мешочек складываются карточки с назначениями, и каждый участник с вопросом «Что делать этому фанту?» достает по одной.

Для остроты ощущений в некоторых вариантах игры предусмотрен ценный залог (купюра, телефон, игрушка).

Самое важное, чтобы задания для фантов были шуточными, пристойными (играем с детьми!), безопасными и не обидными!

Для развития общительности и фантазии



Сквигл

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 картинку.

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.

Развиваем навыки сотрудничества и ловкость

Подними без рук

Играть можно вдвоем или втроем. Для игры нужен мяч среднего размера. Ложимся на пол друг напротив друга. Лечь нужно на живот и положить мяч между головами. Теперь встаем, поднимая мяч, и стараемся донести его до определенного места, не дотрагиваясь до него руками.

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

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. 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.

Приятного времяпрепровождения в кругу семьи!