

Фатеева Е.А.

# ИГРАЙТЕ ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ



Фатеева Е.А.

Цель:

раскрыть родителям значение совместных игр в семье для развития ребенка

Задачи:

- рассмотреть правила организации игровой деятельности
- познакомить с видами игровой деятельности

Тип занятия: семинар - практикум

# ***КОМПЛЕКСЫ ИГР***

- [Игры для гиперактивных детей](#)
- [Игры для агрессивных детей](#)
- [Комплексы гимнастики](#)
- [Пальчиковые игры](#)
- [Подвижные игры](#)
- [Игры для дома](#)

# ИГРЫ ДЛЯ ГИПЕРАКТИВНЫХ ДЕТЕЙ

## «Снежная баба»

Один из способов уменьшить излишнюю подвижность ребенка — поиграть с ним в игры, способствующие расслаблению мышц. Освобождаясь от физического напряжения, ребенок «сбрасывает» груз накопившегося психологического раздражения. Как правило, в играх ребенку необходимо вообразить себя каким-либо предметом или животным, а воображение – хороший помощник для расслабления.

Итак, предложите ребенку превратиться в снежную бабу. Опишите ее, помогая перевоплощению: «Представь, что ты огромная, красивая. У тебя есть голова, две торчащие в разные стороны руки. Ты стоишь на двух крепких ногах. Прекрасное утро, светит солнце. Но, вдруг, солнце начинает припекать, и ты чувствуешь, как начинаешь таять. Сначала тает голова, затем руки и, наконец, ты вся оседаешь под тяжестью намокнувшего снега и превращаешься в лужу».

## «Кораблик»,

предназначена для развития умения регулировать мышечный тонус.

Вы объясняете, ребенок выполняет движения: «Представь себе, что мы на корабле.

Вот нас качает. Чтобы не

упасть, расставь ноги шире и прижми их к полу. А руки сцепи за спиной.

Палубу качнуло влево – прижмите к

полу правую ногу (при этом правая нога напряжена, левая расслабилась, немного согнулась в колене, носком

касается пола). А теперь выпрямись! Расслабься! Качнуло в правую сторону –

прижимаем левую ногу

(напряжена левая нога, правая нога расслаблена). Опять выпрямились. Далее слушай и

делай, как я. Вдох –

выдох!

Стало палубу качать.

Ногу к палубе прижать!

Крепче ногу прижимаем,

А другую расслабляем».



# **ИГРЫ ДЛЯ АГРЕССИВНЫХ ДЕТЕЙ**

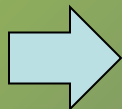
## **"Зайчики"**

Взрослый просит детей представить себя веселыми зайчиками в цирке, играющими на воображаемых барабанах. Ведущий описывает характер физических действий — силу, темп, резкость — и направляет внимание детей на осознание и сравнение возникающих мышечных и эмоциональных ощущений.

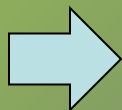
Например, ведущий говорит: "Как сильно зайчики стучат на барабанах! А вы чувствуете, как напряжены у них лапки? Ощущаете, какие лапки твердые, не гнутся! Как палочки! Чувствуете, как напряглись у вас мышцы в кулачках, ручках, даже в плечиках?! А вот лицо нет! Лицо улыбается, свободное, расслабленное. И животик расслаблен. Дышит... А кулачки напряженно стучат!.. А что еще расслаблено? Давайте еще попробуем постучать, но уже медленнее, чтобы уловить все ощущения".

## **"Я вижу..."**

Участники, сидя в кругу, по очереди называют предметы, которые находятся в комнате, начиная каждое высказывание словами: " Я вижу..." Повторять один и тот же предмет дважды нельзя.



# ***КОМПЛЕКСЫ ГИМНАСТИКИ***



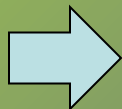
# ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ

Раз, два, три, четыре, пять,  
Вышел дождик погулять.  
Шел неспешно по привычке.  
А куда ему спешить?  
Вдруг читает на табличке:  
«По газону не ходить!»  
Дождь вздохнул тихонько:  
И ушел.  
Газон засох.

(ударяют по столу пальчиками, начиная с мизинца)  
(беспорядочно ударяют пальчиками обеих рук)  
(«шагают» средним и указательным пальцами)  
(ритмично ударяют то ладонями, то кулачками)  
(часто и ритмично ударяют ладонями)  
(один хлопок)  
(ритмично хлопают по столу)



(ладони в замке)  
(вращение кистей рук)



# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

## «Море волнуется»

Количество игроков: любое

Принимать участие может любое количество игроков. Ведущий отворачивается от остальных участников и говорит:

- Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте
- замри!

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего или отдает фант.

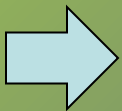
## «Вышибалы»

Количество игроков: любое

Игровое поле (длиной ~8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков.

а) вышибалой становится "выбитый" или вновь прибывший игрок.

б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле.





# **ИГРЫ ДЛЯ ДОМА**

## **«Копилка хороших событий»**

Выбирается красивая коробка – это копилка для хороших событий. Каждый из членов семьи записывает или зарисовывает хорошее событие, который сделал он сам. Эти заметки складываются в копилку, и в определенный день шкатулка открывается, и все рассматривают хорошие дела и поступки.

## **«Секрет»**

Семья собирается в кружок. Предмет (игрушка) заворачивается в несколько листов газеты и передается под музыку. Когда музыка прерывается, тот, у кого оказался пакет, разворачивает один лист. Музыка возобновляется, и пакет снова путешествует, пока секрет не будет окончательно раскрыт.

