

Консультация для родителей: «В какие игры играть с детьми летом?»

Подготовила: Ошева А.В.
Педагог-психолог

Уважаемые родители близится время летнего отдыха для вас и ваших детей, и я предлагаю вам провести это время продуктивно для познавательного и психологического развития. Учитывая особенности современной жизни, все чаще дети привыкли обращаться к техническим средствам для развлечения, игр и времяпрепровождения.

Но практика все больше говорит нам, что в детских сообществах необходимо возрождать и развивать традицию дворовых игр. При том развивающем потенциале, который заложен в дворовых играх, очень важно сохранить их для психолого-педагогической практики.

Для того чтобы у ребенка нормально развивалась познавательная сфера, у него должна работать и крупная моторика, и мелкая, и межполушарное взаимодействие. Мелкая моторика, в свою очередь, делится на кинестетическую и кинетическую — одна отвечает за восприятие речи, вторая за моторную функцию речи. Роль вестибулярного аппарата тоже очень важна при физической нагрузке. Давайте разберемся, в чем причина.

В недавнем прошлом задержки развития частично компенсировались дворовыми играми. Даже если какие-то проблемы возникали в родах, чаще всего игры помогали эти проблемы компенсировать. Дети, самостоятельно компенсировали психологические проблемы с помощью дворовых игр, и мамы не знали о том, что у их детей были какие-то проблемы. «Классики», «Резиночки», «Скакалки», «Картошка», «Вышибалы» и другие игры с мячом, когда его ударяли о стену и перепрыгивали через него, хлопая сколько-то раз в ладошки. Практически все дворовые игры были направлены на формирование высших психических функций ребенка. У детей развивались внимание, память, мышление, ловкость, моторные функции, межполушарное взаимодействие. Вся физкультура в детских садах и школах также была построена на элементах сенсомоторной коррекции. В настоящее время либо дети этого лишены совсем, либо такая сенсомоторная нагрузка у них существенно снизилась.

К чему это привело? Появился перекос в сторону интеллектуального развития детей в ущерб физическому. Сейчас родители большой упор делают то, чтобы ребенок рано заговорил и был умным. А вот какой ценой ребенок становится умнее, чем все остальные, об этом родители не часто задумываются. Недостаток в обычных советских дворовых играх приводит к снижению внимания, в первую очередь. Дети не могут сконцентрироваться, легко на все подряд отвлекаются, не могут высидеть урок в начальной школе. Развивается дисграфия — плохой почерк в детском возрасте, моторная неловкость — дети неуклюжи, не способны скоординировать собственное тело, кроме того, возникают проблемы с засыпанием.

Рекомендация достаточно простая — необходимо вспомнить положительный опыт советского детства и вернуть детям дворовые игры. В продаже есть мячики, скакалки и даже «резиночки».

Все это просто надо дать детям и научить их этим пользоваться. Кроме того, есть родители, которые успешно внедрили свой советский опыт в развитие своих детей, — они прыгают с ними в «Классики», «Резиночки», играют в командные игры.

Игры и их правила представлены ниже:

«Резиночки»

Польза: развивают ловкость у ребенка, межполушарное взаимодействие, крупную моторику, динамические моторные функции, что важно для красивого почерка.

Резиночка связывается, образуя замкнутый контур, и растягивается на ногах 2 играющих. После чего 3-й участник начинает игру: выполняет все упражнения по порядку, переходя на более высокие уровни сложности (проходят все этажи по высоте с 1-го по 6-й, а далее меняют ширину резинки: от «широток» до «иголочек»), пока не сообразит: зацепится за резинку, случайно наступит на нее, не выпрыгнет, не впрыгнет и т.п.). В этом случае он становится «в резинку» на место одного из тех, кто ее держал, а тот человек выходит прыгать. Продолжают с того места, где ранее сбились. На верхних этажах самые сложные движения не выполняют.

«Вышибалы»

Польза: развивают концентрацию внимания, ловкость.

Рассчитана на несколько человек.

Цель игры: попасть по водящему с помощью мяча (вышибить его).

Играют три человека или более. Из них один водящий и двое вышибающих (вышибал).

Игровое поле, длиной приблизительно 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы, а водящий внутри поля, либо проще: вышибалы встают примерно в 5-10 метрах друг от друга, а водящий между ними.

Водящий может ловить мяч (свечки) до того, как тот ударится о землю.

Играть можно как на улице, так и в закрытом спортивном помещении.

«Классики»

Польза: развивают межполушарное взаимодействие, динамические моторные функции, внимание, ловкость.

На асфальте мелом расчерчивали клетки с цифрами в определенной последовательности. Нужно было попасть камешком или шайбой (битка) в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Битку кидали по очереди начиная с первого квадрата. Если игрок, перепрыгивая из квадрата в квадрат и толкая впереди себя битку, наступал на черту, или на нее попадала битка, или игрок встал на обе ноги, ход переходил к другому. Выигрывал тот, кому удавалось правильно пройти весь путь от 1 до 10.

«Горячая картошка»

Польза: развивают межполушарное взаимодействие, динамические моторные функции, внимание, ловкость, меткость.

Все встают в круг и начинают по очереди перекидывать мяч друг другу, можно при этом кричать: «Горячо». Один игрок кидает, другой должен поймать мяч. Тот, кто не поймал, считается «наказанным» и садится на четвереньки в центр круга — «котел». Игроки могут выручать «сидящих» в котле и возвращать их в игру. Для этого нужно кинуть мяч в центр и попасть в «наказанных» игроков. Все, кого коснулся мячик, возвращаются в игру.

«Наказанные» игроки могут сами себя «спасти». Для этого им нужно не вставая с четверенек поймать летящий над ними мяч. При этом нельзя вставать в полный рост, можно только поднимать руки или попытаться подпрыгнуть на четвереньках. Если кому-

то из них это удалось, все игроки из центра встают в круг. а игрок, кидавший мяч, садится в центр.

«Да/нет не говорить» (командная игра в слова)

Польза: развивают аналитическое мышление, концентрацию внимания, построение фразы, речевые функции.

Как и в других играх для игры «Да и нет не говорить» нужен водящий. Водящий начинает игру определенными словами-стишком. Собственно говоря, в этом стишке и есть правила игры. Просто нужно отвечать на вопросы так, чтобы не сказать: «Да», «Нет», «Черное» и «Белое».

Собираемся на бал!

«Да» и «Нет» не говорить,

черное-белое не носить,

- Вы поедете на бал?

- Поеду

- Конечно в корыте?

- Нет! Ой...(попался)

Собирайтесь все на бал!

Черно-бело не бери,

«Да» и «нет» не говори!

- Вы поедете на бал?

- Наверно

- Вы поедете в карете или в старом туалете?

- Скорее всего в карете

- На каких лошадках?

- На серых рысаках.

- Что оденете на бал?

- Бальное платье

- Конечно белое?

- Голубое

- Его сошьет самая лучшая портниха?

- Конечно же

- И вы станете на балу первой красавицей?

- Обязательно

- И вы будете пить на балу шампанское?

- Шампанское не буду.

- А что тогда? Лимонад?

- Да. Ой! (попался)

Море волнуется раз

Что развивает: воображение, спонтанность и артистичность.

Как играть. Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре.

Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою

фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

Я знаю 5 имен

Польза: многозадачность, эрудицию, способность исправлять свои ошибки и двигаться дальше, внимание, память, мышление,

Как играть. Первый игрок берет мяч в руки, произносит: «Я знаю одно имя девочки», ударяет одной рукой мячом о землю и называет имя. Потом продолжает с разными вариациями: «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один цвет», «Я знаю одно животное», «Я знаю один город». Когда все комбинации использованы, игрок произносит те же самые считалки, только уже на счет два: «Я знаю два имени девочки» — и далее по кругу. Игра продолжается до десяти. Если, отбивая мяч, игрок не успел назвать имя или ударить по мячу, ход переходит к другому участнику. Когда мяч, пройдя через всех участников, возвращается к первому игроку, он продолжает играть с той фразы, на которой ошибся. Побеждает тот, кто первым добирается в этой речовке до десятки.

Съедобное-несъедобное

Польза: развивают аналитическое мышление, концентрацию внимания.

Как играть. Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

Светофор

Польза: развитие внимания, восприятия, реакции и ловкости.

У этой простой игры, для которой хватает даже школьной перемены, есть множество вариаций. Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, да все что угодно – выбор ограничен только фантазией.

Как играть. Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится водящим. У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а взяться за вторую позволит товарищу.