

## Людмила Ивановна Савина

---

директор ГОУДОД  
«Белгородский областной Дворец детского творчества»

## ИГРА В КРУГУ СЕМЬИ

---

*Человек играет только тогда,  
когда он в полном значении слова человек,  
и он бывает вполне человеком лишь тогда,  
когда играет.*

---

*Ф. Шиллер*

**В** современном обществе роль семьи велика, и эта истина неоспорима. Только в семье, настоящей, дружной и крепкой, вырастает Человек. Счастлив лишь тот, кто воспитывался в счастливой семье, испытал на себе родительскую любовь и заботу. Важнейшую роль в воспитании детей играют родители. Именно от них в большей степени зависит то, какими вырастут их дети. Народная мудрость гласит: «Добрые дети — дому венец, худые дети — дому конец».

Это заставило нас обратить особое внимание на организацию и проведение самых различных мероприятий, в которых приняли активное участие родители с детьми.

**«Час развивающих игр»** — предмет, изучаемый в Школе раннего развития «Радуга», созданной на базе Белгородского областного Дворца детского творчества. Занятия способствуют развитию интеллектуальной, физической, эмоционально-нравственной, волевой, социально-личностной сферы ребёнка (3–6 лет). На занятиях проводятся развивающие, ролевые и пальчиковые игры, психогимнастика, арт-терапевтические упражнения, подвижные, релаксационные, психологические, дидактические, подвижные и народные игры.

Каждая игра развивает сразу несколько способностей ребёнка.

Проводит занятия по предмету «Час развивающих игр» педагог дополнительного образования Молотова Татьяна Валерьевна.

Благодаря поддержке Савиной Людмилы Ивановны, директора Белгородского областного Дворца детского творчества, в 2009 году было издано пособие «Игра в кругу семьи». В данном пособии представлен опыт о взаимодействии с семьёй, полученный в ходе целенаправленной экспериментальной работы на базе Школы раннего развития «РАДУГА». «Радужата» вместе с родителями в качестве домашнего задания проиграли данные игры в кругу своей семьи и предоставили фотоматериал. Наиболее интересные моменты игровых ситуаций вошли в данное пособие.

Пособие разработано с целью помочь ребёнку познать многогранный мир игры, открыть ему дополнительные возможности обыденных предметов, заинтересовать неожидан-

ными сюжетными линиями, способствовать его умственному и физическому развитию.

Совместные игры укрепят доверительные отношения, позволят взрослому ненавязчиво развивать у ребёнка те или иные качества, помогут без дополнительных нагрузок ввести его в учебный процесс. Ребёнок научится размышлять, анализировать ситуацию, искать способы решения поставленных перед ним задач.

Родители совместно с детьми проигрывали развивающие, спортивные и русские народные игры. Некоторые из них мы представляем вашему вниманию.

### РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

Игры, основные цели которых заключаются в целенаправленном развитии индивидуальных способностей ребёнка.

#### «Разговор за столом»

В эту игру можно играть, пока вы ожидаете заказ в кафе.

*Развиваются:*

- Аналитическое мышление.
- Способность классифицировать.



*Цыганков Данил, 4 года.  
1-й год обучения*

**Вам понадобятся:** предметы, которые обычно находятся на обеденном столе: столовые приборы, баночки с перцем и солью, салфетки, пакетики с сахаром или кетчупом, меню.

### Порядок действий:

1. Пока вы ждёте заказ в кафе, загадайте один из предметов, находящихся на столе.
2. Опишите ребёнку его цвет, размер, расскажите, для чего его используют.
3. Пусть малыш попытается угадать, о чём вы думаете.
4. Обязательно похвалите его, если он угадал правильно.
5. Если же у него возникли затруднения, дайте подсказку.
6. Поменяйтесь ролями. Теперь ребёнок пусть загадывает предметы, описывает их, а вы попытаетесь угадать.
7. Продолжайте так до тех пор, пока ребёнок не отгадает все предметы на столе.

**Внимание.** Попросите ребёнка не вставать из-за стола и не бродить по залу в поисках новых предметов.

### День алфавита

Вашему малышу понравится играть и учить алфавит одновременно.

**Вам понадобятся:** комната, двор с множеством знакомых ребёнку предметов.

### Порядок действий:

1. Попросите ребёнка выбрать одну букву из алфавита. Причём каждый день надо выбирать новую, и так до тех пор, пока не переберёте весь алфавит.
2. Скажите ему, как эта буква произносится, и дайте несколько примеров. Например,



*Оргина Диана, 4 года.  
1-й год обучения*

*Развиваются:*

- Умение классифицировать.
- Аналитическое мышление.
- Речь.
- Словарный запас.

*Развиваются:*

- Актерское мастерство.
- Общая моторика.
- Речь.
- Ловкость.
- Выносливость



*Воронкова Настя, 3 года.  
1-й год обучения*

если ребёнок выбрал букву «т»: произнесите несколько раз звук «т», а затем придумайте несколько слов, начинающихся с буквы «т»: тир, тапочки, трактор, тесто.

3. Когда ребёнок запомнит этот звук, предложите ему найти как можно больше предметов на эту букву. Например, в квартире это могут быть телефон, табуретка, тостер, телевизор, тарелка ...

4. В течение всего дня ищите слова на букву «т», а назавтра выберите другую букву и поиграйте с ней.

**Возможные варианты.** Напишите выбранную букву на листе бумаги, а ребёнок пусть нарисует рядом предметы, которые начинаются на эту букву.

### «Наездник»

**Вам понадобится:** просторное помещение.

**Порядок действий:**

1. «Конь» становится на четвереньки, наездник садится на него верхом.
2. Наездник указывает путь, куда они поедут.
3. Во время путешествия «конь» стремится сбросить своего наездника с себя.

**Внимание.** Стараясь сбросить наездника, следите, чтобы он не ударился при падении. Будьте внимательными!

### «Я — шофёр»

**Вам понадобятся:** игрушка — руль (пластиковая тарелка) и игровое поле

**Порядок действий:**

1. Покажите малышу, как надо «управлять» машиной, держа руль в руках.

2. Попросите ребёнка «съездить» на кухню, повернуть назад, остановиться, ехать быстрее, медленнее и т. д.

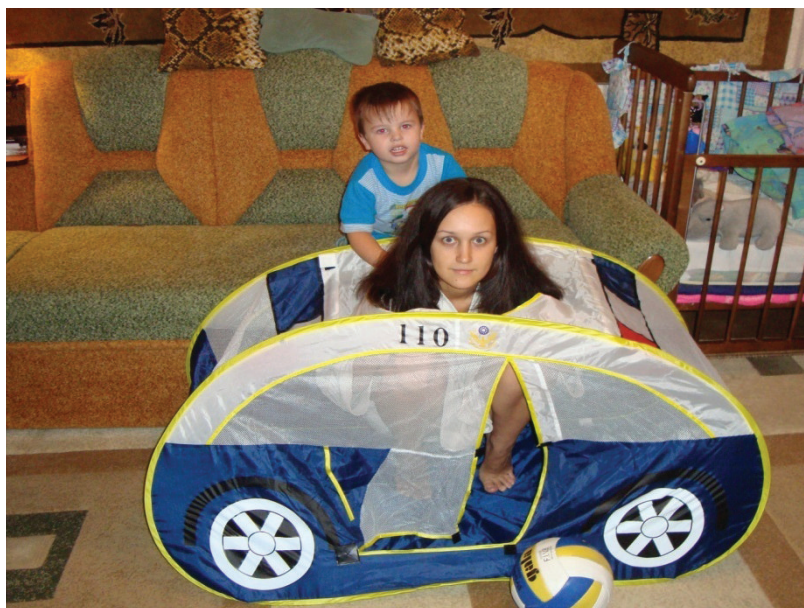
3. Пусть ребёнок посигналит (голосом), издав звук сирены.

**Возможные варианты.** В игре вы можете использовать дидактический материал: карточки с изображением знаков дорожного движения. Поинтересуйтесь у малыша, знает ли он, что должны делать водители для того, чтобы на дорогах было меньше аварий. Если ребёнок затрудняется ответить, наводящими вопросами подведите его к выводу: «Соблюдать правила дорожного движения». Объясните, что всем водителям и пешеходам помогают дорожные знаки. Разложите карточки на игровом поле в соответствии с направлением дорожной полосы. Попросите малыша проехать по нарисованной дороге на маленькой машинке, соблюдая все правила дорожного движения.

*Развиваются:*

- *Моторика.*
- *Слуховое восприятие.*
- *Умение ориентироваться в пространстве.*

*Цыганков Данил, 4 года.  
1-й год обучения*



*Развиваются:*

- *Логическое мышление.*
- *Навык.*



*Ордина Диана, 4 года.  
1-й год обучения*

## **Кубики, пирамидки**

**Вам понадобятся:** набор разноцветных объёмных кубиков или цветной конструктор.

### **Порядок действий:**

1. Разложите на столе с ребёнком разноцветные кубики.
2. Попросите найти красный кубик.
3. Пусть соберёт все, какие имеются в наборе.
4. То же самое проделайте с кубиками других цветов.
5. Предложите найти 3 красных и 4 синих кубика и т. д.
6. Из кубиков постройте 2 пирамидки, одна больше, другая меньше.
7. Попросите ребёнка подсчитать, сколько кубиков ушло на строительство пирамидок, какая пирамидка больше и почему, каких кубиков, какого цвета больше.

**Возможные варианты.** Предложите ребёнку построить две башни разных цветов. Строя башни, ошибайтесь, помещая кубики не того цвета. Пусть ребёнок найдёт ошибку и вставит кубик нужного цвета.

**Внимание.** Следите, чтобы ребёнок не брал кубики в рот.

## **«Повара»**

*Развиваются:*

- *Фантазия и воображение.*
- *Память.*
- *Внимание.*

**Вам понадобятся:** набор цветных иллюстраций «овощи», стол или пол и детский набор «Кухня».

### **Порядок действий:**

1. Называется то блюдо, какое нужно «приготовить» и какие для этого необходимы продукты. Например: «Я готовлю торт. Для него

понадобятся молоко, масло, мука, сахар, яйца, сметана, соль, сода, варенье».

2. Таким образом, высказывается каждый игрок.

3. За каждый правильный ответ игрок получает по баллу.

4. Победителем будет тот, кто получит больше баллов.

**Возможные варианты.** «Варим суп». Разложите перед ребёнком вырезанные изображения овощей. Предложите ребёнку сварить суп. Пусть малыш будет поваром, а вы — его помощником. Подавая ему «овощи», сознательно ошибайтесь, например, протягивая морковку, говорите: «Вот тебе капуста». Сваренным супом можно накормить куклу или другую игрушку.



*Ордина Диана, 4 года.  
1-й год обучения*

### «Лови мяч»

Просто играйте с ребёнком в мяч — это очень увлекательная и полезная игра.

**Вам понадобится:** небольшой резиновый мяч или воздушный шарик.

Порядок действий:

1. Встаньте напротив ребёнка с небольшим мячом в руках.

2. Назовите его по имени и скажите: «Лови мяч!», затем бросьте ребёнку мяч.

3. Ребёнок должен поймать мяч и бросить назад вам.

*Развиваются:*

- *Ловкость.*
- *Координация движений.*

*Вёдерников Саша, 4 года.  
1-й год обучения*





Формируются:

- Смекалка.
- Творческая выдумка.
- Находчивость.
- Стремление к победе.



Долбня Полина, 5 лет.  
3-й год обучения

**Внимание.** Учите бросать мяч двумя руками снизу, а ловить, вытягивая руки вперёд и захватывая кистями, не прижимая к груди.

### «Кот и мышка»

**Вам понадобятся:** просторная комната, скамейка и ободок с ушками для мышки, а коту хвостик.

### Порядок действий.

1. Один игрок — кошка, другой — мышка.
2. Кошка становится около одного конца скамейки, а мышка — у противоположного.
3. Кошка спрашивает мышку, та отвечает:  
— Мышка, мышка, где была?  
— В кладовой.  
— Что там делала?  
— Масло ела.  
— А мне оставила?  
— Не оставила.  
— А где ложечки положила?  
— Под бочку сунула.  
— А куда кувшин поставила?  
— Шла по камешкам, напала злая собака — я уронила и разбила.  
— Тогда я буду тебя ловить.  
— Я убегу.
4. Мышка старается убежать от кошки.
5. Если кошка её поймала, они меняются ролями.
6. Если кошка, пробежав несколько кругов вокруг скамейки, не может поймать мышку, надо предложить им поменяться ролями и изменить направление бега.

**Правила игры.** Играют два человека. Мышка и кошка бегают только вокруг скамейки. Мышка считается пойманной, если кошка дотронулась до неё рукой. 🐾