

Сквиглл

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 картинки. 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.

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.

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

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.) 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

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). Ещё как 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. 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.

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.

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.

**Желаем Вам великолепного
совместного время проведения!**

Буклет для родителей

«Детская дружба»



Подготовили воспитатели:

Палеева З.В.

Попкова Н.В.