

Играть любят не только дети, но и взрослые. Поэтому я предлагаю игры, которые можно использовать для игры с родителями.

Данные игры и игровые ситуации родители могут использовать для организации досуга с детьми и при необходимости коррекции возникшей поведенческой проблемы. Это прекрасная социоигровая разминка для любой категории слушателей (детей и взрослых). Игры помогут родителям более непринужденно выполнить сложное задание.

В основе такого взаимодействия лежат принципы взаимного доверия и уважения, взаимной поддержки и помощи, терпения и терпимости по отношению друг к другу. Это помогает объединить свои усилия в создании условий для формирования у ребенка тех качеств и свойств, которые необходимы для его самоопределения и самореализации.

Цели:

- Укрепление уверенности родителей и детей в том, что они любимы, желанны; развитие навыков и умений выражать свои чувства.
- Формирование чувства близости между родителями и детьми, умения сопереживать, понимать чувства другого.
- Развитие партнёрства и сотрудничества родителя с ребёнком,
- Приобретение навыков равноправного общения в детско-родительской паре.
- Развитие сплочённости и конструктивных детско-родительских отношений.
- Развитие сплочённости внутри семейной диады.
- Создание непринуждённой рабочей атмосферы.
- Создание свободной, доброжелательной атмосферы.
- Создание хорошего настроения.

Игры-разминки, игры-знакомства

«КОМПЛИМЕНТЫ»

Стоя в кругу, дети и родители берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

Рекомендации:

1. Некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово.
2. Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрустит его сосед, скажите комплимент сами.

«УЛЫБКА»

Сидящие в кругу берутся за руки, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую улыбку (по очереди).

«ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ.»

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

«ВЕСЁЛЫЙ МЯЧ» (В КРУГУ)

«Вот бежит весёлый мячик быстро-быстро по рукам. У кого весёлый мячик, тот сейчас расскажет нам!» (мячик передаётся из рук в руки)

«ИМЯ – ДВИЖЕНИЕ.»

Участники встают в круг. Начинает игру ведущий, он говорит: «Меня зовут Маша, и я умею делать вот так (показывает какое – то оригинальное движение). Второй участник повторяет имя и движение первого: «Её зовут Маша, и она умеет делать вот так..., а меня зовут Игорь, и я умею делать вот так (показывает своё движение). Третий участник повторяет имена и движения двух предыдущих и добавляет своё, и так до тех пор, пока последний участник не назовёт своё имя и не прибавит к нему движение.

«А Я ЕДУ, А Я ТОЖЕ, А Я ЗАЯЦ .»

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

«ТРИ ПРЕДМЕТА»

Каждый из участников должен положить на стол три предмета, которые есть у него под рукой или в сумке. Его сосед, глядя на эти предметы, должен определить интересы их владельца.

«ПРЕДМЕТ МОЕГО ДЕТСТВА»

На столе раскладывают различные предметы. Это могут быть мячик, кукла, записка и др. Каждый выбирает для себя тот предмет, который связан с его детством, и рассказывает соответствующий эпизод из своей жизни.