



## Летние каникулы и общение с детьми

Ура, летние каникулы! Вот и остались школа и уроки позади! Наступили долгожданные каникулы и перерыв в череде учебных дней, конкурсов, олимпиад и домашних заданий. Родители, да и сами ребята уже заранее, еще весной, начинают задумываться и планировать свои занятия на каникулах. Возможно, кто-то планирует прогулки с друзьями, кто-то отдых на даче или на море, кто-то туристические поездки за границу. Но родители всегда очень серьезно относятся к данному вопросу и стараются спланировать и организовать отдых своему ребенку так, чтобы он остался доволен своим отдыхом на каникулах и получил «море» положительных эмоций.

Итак, чем заняться на каникулах? Если вы остались дома или отдыхаете на даче, то для совместного позитивного взаимодействия и общения с ребенком специалисты Службы психолого-педагогического сопровождения сделали подборку игр с мячом, которые позволят провести время с интересом и с пользой для детского развития.

Почему игры с мячом? Игры с мячом были известны и любимы во все времена. Для ребенка мяч – предмет увлечения с первых лет жизни. Ребенок не просто играет в мяч, а берет, переносит, кладет, бросает, катает его.

Игры с мячом помогают заинтересовать детей, отвлечь от однообразной деятельности. Данные игры способствуют получению детьми новых знаний и их закреплению; развивают внимание и воображение, а также общую и мелкую моторику, повышают уровень ориентировки в пространстве. Следует отметить, что разнообразные движения рук во время игр с мячом способствуют развитию речи ребенка и нормализуют его эмоционально-волевую сферу. Итак:

### 1. Игра «Скажи наоборот».

*Цель игры:* закрепление слов-антонимов.

Ведущий (родитель) называет слово и бросает мяч ребенку, ребенок называет противоположное слово и возвращает мяч ведущему. Далее родитель называет новое слово и бросает мяч ребенку.

Далее в игре ведущим может быть и ребенок.

Примеры слов-антонимов: начало-конец, маленький-большой, чистый-грязный, мокрый-сухой, высокий-низкий, горячий-холодный, добрый-злой, острый-тупой, тяжелый-легкий, лето-зима, веселый-грустный.

### 2. Игра «Три действия»

*Цель игры:* развитие предикативного словаря.

Ребенок отбивает мяч от пола, и называет действия, которые можно совершить с заданным словом. Например:

- Книгу можно прочитать, подарить, купить.
- Лимон можно купить, съесть, помыть.
- Собаку можно накормить, помыть, погладить.

### 3. Игра «Какое что бывает?»

*Цель игры:* развитие словаря, повышение уровня развития внимания, памяти.

Родитель дает задание: «Каждый из нас знает, что круглым бывает» и бросает мяч ребенку, который отвечает: «Круглым бывает яблоко». Далее ребенок передает мяч следующему игроку или родителю и игра продолжается: круглым бывает солнце; круглым бывает помидор; круглым бывает мяч.

Каждый знает, что зеленым бывает... Зеленым бывает огурец, елка, крокодил, трава, листья.

Каждый знает, что холодным бывает... Холодным бывает лед, вода, погода, ветер, снег.

Каждый знает, что сладким бывает... Конфеты, печенье, торт, сахар.

Каждый знает, что бывает высоким... Дом, гора, человек, шкаф

### **3. Игра «Назови одним словом»**

*Цель игры:* формирование обобщающих понятий.

Родитель дает задание, а ребенок ловит мяч и дает свой ответ.

Например, «Назови одним словом: яблоко, груша, лимон». Ребенок отвечает «Фрукты» и возвращает мяч родителю.

Назовите одним словом:

Стол, шкаф, кровать – мебель.

Тарелка, вилка, кастрюля – посуда.

Платье, брюки, шапка – одежда.

### **4. Игра «Веселый счет»**

*Цель игры:* согласование числительных с существительными.

Родитель бросает мяч ребенку: «Один стол», ребенок ловит мяч и отвечает: «Два стола» и бросает мяч родителю или следующему игроку. Второй игрок возвращает мяч и произносит: «Пять столов». Например:

- Одна книга, две книги, пять книг.
- Одна кукла, две куклы, пять кукол.
- Один банан, два банана, пять бананов.
- Одно ухо, два уха, пять ушей.
- Одно пальто, два пальто, пять пальто.

### **5. «Разнообразные вопросы»**

*Цель игры:* расширение кругозора, развитие регулятивных компетенций.

Родитель задает вопрос и бросает мяч ребенку, который должен на него ответить.

Например:

- Какое сейчас время года?
- Как зовут твоего соседа справа?
- Какой сегодня день недели?
- Какое число стоит перед числом 3?
- Кто написал сказку «Мойдодыр»?
- Какое слово длиннее: «змея» или «червячок»?
- Сколько слогов в слове «каракули»?
- Скажи слово «мама» наоборот.

### **6. «Соседи числа»**

*Цель игры:* закрепление имеющихся математических знаний.

Родитель называет число и бросает мяч ребенку. Ребенок, которому брошен мяч, называет числа, смежные с названным числом. При этом ребенок должен назвать смежные числа обязательно сначала меньшее число, а потом большее число.

Например, бросая мяч, родитель называет число восемь, а ребенок должен назвать сначала меньшее число – 7, а затем большее число – 9.

### **7. «Спрятанное (-ые) число (-а)»**

*Цель игры:* закрепление имеющихся математических знаний.

Родитель называет два несмежных числа и бросает мяч ребенку. Ребенок, поймав мяч, должен назвать промежуточное (-ые) число (-а).

Например, родитель бросает мяч ребенку и называет два числа 4 и 7. Ребенок ловит мяч и называет числа, которые находятся между названными числами – 5 и 6.

### **8. «Съедобное – несъедобное»**

Для игры необходимо несколько участников.

*Цель игры:* расширение детского кругозора, расширение словарного запаса, развитие реакции и координации.

Данную игру можно разнообразить многочисленными вариантами. Например:

- «Летает – не летает?»
- «Живое – неживое?»
- «Растет – не растет?»
- «Прыгает – не прыгает?»

Проводятся две линии: старт и финиш. Дети становятся на линию старта лицом к ведущему, который находится между двумя этими линиями. Ведущий называет различные предметы и бросает мяч по очереди каждому ребенку. Ребенок, которому брошен мяч, отвечает не вербально, а действием с мячом: при утвердительном ответе ловит мяч, а при отрицательном отбрасывает.

Если ответ верный, то ребенок делает шаг вперед. Если ответ неверный, то ребенок остается стоять на месте. Выигрывает тот из детей, кто первым дойдет до линии финиша.

### **9. «Назови эмоцию»**

Для игры необходимо несколько участников.

*Цель игры:* осознание эмоций как своих, так и других людей, умение выразить и «проговаривать» эмоции.

Все участники стоят или сидят по кругу. Ведущий берет мяч и передает его игроку, сидящему слева (справа) и так по кругу. При этом каждый участник называет одну эмоцию, которая, по его мнению, мешает общению.

Когда мяч вернется к ведущему, то ведущий передает мяч теперь в другую сторону и называются эмоции, помогающие общению.

Темы данной игры могут меняться, например: что мешает построению взаимодействию – что помогает; что способствует возникновению конфликту – что помогает решить его конструктивно.

### **10. «Стоп-коли-кола»**

*Цель игры:* создание спокойного, благоприятного климата в детском коллективе, его сплочение, развитие регулятивных компетенций, повышение уровня развития внимания, пространственной ориентировки, развитие крупной моторики.

Предложим несколько вариантов этой игры. **Вариант 1:**

С помощью считалочки выбирается водящий, остальные игроки образуют круг. Центр круга желательно обозначить мелом/ обручем. Водящий берет мяч и встает в центр круга. Расстояние от центра круга до остальных игроков должно быть один-три шага.

Водящий подкидывает мяч высоко вверх и называет имя любого игрока из круга. Названный игрок должен попытаться поймать мяч. Если ему это удалось, игрок становится новым водящим, а бывший водящий занимает его место в круге.

Если игрок не успел поймать мяч, и он коснулся пола, все игроки разбегаются в разные стороны и бегают до тех пор, пока игрок не поднимет мяч и не крикнет «Стоп-коли-кола все». После этого все игроки замирают и игрок, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в любого игрока. Если ему это удалось, этот игрок становится новым водящим, если ни в кого не попал, то он водит снова.

**Вариант 2 (с шагами):**

До начала игры игроки обсуждают возможные варианты шагов. Далее начало игры как в Варианте 1. После того как все игроки разбежались, а водящий поднял мяч, он возвращается в центр круга, выбирает одного из игроков и пытается угадать сколько шагов ему нужно сделать, чтобы коснуться мячом выбранного игрока. Шаги могут быть разными: например:

- гигантские шаги (максимально длинный шаг на весь размах ноги);
- обычные шаги (обычные средние шаги);
- лилипутские шаги (шажок, при котором пятка одной ноги ставится вплотную к носку другой);
- зонтик (шаг с поворотом на 360 градусов);
- муравьиные шаги (шаги на носочках, одна нога ставится сразу же перед другой);
- лягушка (один шаг – это один прыжок из положения сидя).

Обычно набирается несколько вариантов шагов. Например: «До Ивана 4 гигантских шага, 7 лилипутских, 3 зонтика и 5 лягушечьих шагов». После того, как условие задано, водящий начинает делать эти шаги, остальные игроки следят за честностью выполнения и громко считают. После того, как все шаги пройдены, водящий пытается коснуться мячом игрока.

Если получилось коснуться названного ребенка, то он становится новым водящим, если нет, то водящий остается прежний игрок.

### **11. «Бочче мяч»**

*Цель игры:* развитие регулятивных компетенций; развитие внимания, пространственного восприятия; умения работать в команде.

Количество участников 4-10 (как дети, так и взрослые). Количество мячей: один средний мяч. И 4 или 10 малых мячей, зависит от общего количества участников, двух цветов (мячей должно быть поровну): например, зеленые и красные. Также понадобится линейка/ рулетка.

Все участники делятся на две команды. С помощью случайного выбора или считалочки выбирается команда, которая будет бросать/ выкатывать средний мяч.

После того, как брошен средний мяч, начинают выбрасываться/ выкатываться мячи-бочче.

Команда, которая выбросила средний мяч, отвечает за выбрасывание первого бочче-мяча. Цель состоит в том, чтобы бросить бочче-мяч как можно ближе к среднему мячу.

Затем вторая команда бросает свой первый бочче-мяч. Важно, что вторая команда может выбивать мячи-бочче первой команды.

Команды выбрасывают все свои бочче-мячи по очереди.

В конце игры все мячи-бочче (4 или 10) должны быть сгруппированы на различных расстояниях вокруг среднего мяча.

Далее, с помощью линейки или рулетки, измеряется расстояние каждого мяча команды от среднего мяча и высчитывается общее расстояние. Общее расстояние какой команды будет наименьшим, та команда и становится победителем.

Игра может повторять несколько раз.

Желаем Вам с детьми позитивных летних каникул!

До встречи в новом 2017-2018 учебном году! Ждем вас!