

Чим зайняти дітей, коли немає світла або лунає повітряна тривога: поради психолога



В реаліях сьогодення часто виникає питання : чим зайняти дітей коли немає світла або лунає повітряна тривога. Діти можуть боятися звуків тривоги, боятися темряви, і головне завдання дорослих обіграти відсутність світла та показати, що зовсім не страшно, коли всі разом.

До вашої уваги пропонуємо різноманітні ігри, в які ви можете грати разом або діти в колі друзів.

Це можуть бути тактильні, рухливі, аудіальні, логічні ігри...

✓ Вгадай, що в руці?

Заздалегідь готуємо коробку, що заповнена крупою, і ховаємо в ній дрібні іграшки. Дитина має знайти на дотик і назвати їх всі.

✓ Зламаний тачпад.

Сідаємо в ряд – один за одним. Той, хто позаду всіх, починає малювати пальцем букви на спині того, хто попереду. Наступні гравці аналогічним способом передають букву далі до гравця, що знаходиться попереду всіх. Він і записує букви на листочку. Потім звіряємо, чи це слово мав на увазі гравець, що перший малював букви.

✓ Музичний інструмент.

Домовляємось, щоб кожна частина тіла виконує певний звук при дотику долонею. І разом творимо музику. Можна цокати язиком, мугукати, співати, відстукувати тощо.

✓ **Ігри з м'ячем:** катання по підлозі, закидання у відро з різної відстані м'ячів різної величини. Сприяють розвитку координації рухів.

✓ **Знайти та впізнати предмет у мішку.** У щільний непрозорий пакет необхідно скласти різні домашні предмети, в тому числі й улюблені дрібні іграшки дитини, і запропонувати визначити їх на дотик.

✓ **Домалювати малюнок.** Перший учасник гри починає малювати одну деталь картинки. При цьому не каже, що задумав. Наступні учасники домальовують її: кожен по-своєму. Гра продовжується, поки не вийде несподівана та смішна картина.

✓ **Старий добрий лего.** Відмінна нагода побудувати щось цікаве з лего разом з дитиною. Поставте на підлозі кілька ліхтарів або свічок у закритих свічниках і приступайте до веселого будівництва! Зібрати зі звичного конструктора незвичайні речі: меблі для ляльок, будинки та фортеці для лицарів, машини в автопарк.

✓ **Аплікація з ватних дисків.** Для неї можна використовувати будь-який клей чи пластилін. З приємних на дотик ватяних дисків, приклеєних на картон, виходять гарні квіти, смішні сніговики та машини.

✓ **Запускати дзигу** Маленька дерев'яна чи металева забавка кружляє дуже медитативно, змінює маршрути та створює тіні. Можна спробувати зіграти у гру, чия дзига довше крутитиметься, або чия затанцює карколомніше. Або просто запускати й милуватися. Маленька дерев'яна чи металева забавка кружляє дуже медитативно, змінює маршрути та створює тіні. Можна спробувати зіграти у гру, чия дзига довше крутитиметься, або чия затанцює карколомніше. Або просто запускати й милуватися.

✓ **Дерев'яний "тетріс"**

Гра-складанка. Набір частинок дозволяє кожного разу складати новий варіант у спеціальній дерев'яній основі. А також можна викладати фігури просто на будь-якій поверхні. Для складання цілком достатньо світла від свічки, зате мозок працює, як яскрава лампа. До того ж гра українського виробництва та помірної вартості.

✓ **Балансири**

І знову дерев'яні забавки. Балансирами можна бавитись усією сім'єю, кожен ставить частинку так, аби не розвалити конструкцію. Цих ігор є до кольору, до вибору. Тож, просто обираєте свою тематику. Тут також можна згадати про інші настільні ігри, які не потребують детального світла, як стільчики-містакос.

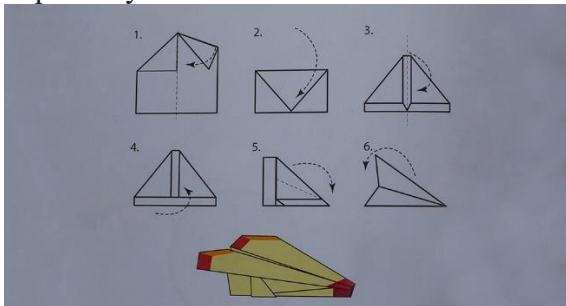
✓ **Твістер.** Смішно грати в нього у свідомому віці та особливо смішно у темряві. Скрючені фігури у світлі ліхтарика чи свічки здатні підняти настрій навіть тим, кому було не до веселощів.

✓ **Дженга.** Акуратне витягування брусочків: один з-під одного при свічках, викликає особливо гостре почуття азарту та захоплює набагато більше, ніж така сама гра при денному світлі.

✓ **Крокодил.** У нього грали ще наші дідуся та бабусі. Один із учасників гри стає перед компанією друзів і без слів, за допомогою рухів, показує їм задумане слово. Великі компанії можуть поділятися на команди. Переможе та, в якій буде більше відгаданих слів.

✓ **Зробити і запускати літачки**

Головне, аби не у свічку, але забава проста і листочки для неї знайдуться у кожній хаті. За бажання можна якось прикрасити крила свого літака (то вже завдання для дитини). А тоді по черзі запускати.



АУДАЛЬНІ ІГРИ та ігри зі словами::

✓ **Питання та відповіді.** Кожному гравцеві видається листок паперу та олівець чи ручка. Ведучий оголошує питання, наприклад: хто, з ким, коли, куди поїхали, що робили? Запитання задаються по черзі. Наприклад, перше питання: хто? Кожен гравець пише відповідь, підгинає папірець, щоб його не було видно і передає його наступному. Виходить, що кожен учасник гри пише свою історію, але з кожною відповіддю на запитання, на іншому папірці. Коли питання закінчуються, ведучий збирає папірці та зачитує вигадливі історії.

✓ **Гра в слова.**

Наступний гравець називає слово на останню букву слова попереднього гравця. Слова називаємо за тематикою, що відповідає віку та інтересам дитини: овочі, фрукти, професії, транспорт, тварини, країни, столиці. Також тематикою може бути характеристика предметів, наприклад: те, що можна помістити в 3-х літрову банку, те, що можна знайти на кухні тощо.

✓ **Хто чи що я?** На лоб одного з учасників клеїться наклейка, на якій написано хто чи що він. Стикери бачать усі, крім учасника, у якого він наклеєний на лобі. Завдання цього

учасника так ставити запитання, щоб здогадатися, що за напис у нього на лобі. Завдання решти учасників по черзі відповідатиме на його запитання.

Вірю — не вірю

Ця гра буде особливо цікавою допитливим дітям. Наприклад, хтось із дорослих називає цікаві факти, а дитина має вгадати правда це чи ні. Можна придумати призи за правильну відповідь і якісь смішні завдання — за неправильні.

Зіпсований телефон. Підходить для великої родини чи компанії. Перший учасник гри говорить на вухо слово сусідові, і кожен наступний учасник передає його так, як почув саме він. Останній учасник гри каже слово, яке почув і під дружній сміх дізнається про його перший варіант.

Спільна історія.

Скласти історію або казку, коли кожен почерзі говорить по реченню. В історії можуть бути як реальні так і фантастичні персонажі та предмети. Додатковим правилом (для гри з підлітками) коли кожен доповнює історію в обраному жанрі: комедія, бойовик, детектив, мелодрама, жахи, фантастика тощо.

«20 запитань»

Ця гра навчить дітей ставити запитання точно і прицільно, адже дитина має 20 спроб, щоб вгадати предмет або явище, яке задумав інший гравець. Запитання не можуть повторюватися, а відповіді можуть бути лише «так» або «ні».

«Що всередині?»

Ви називаєте предмет, а дитина має одразу сказати, що чи хто всередині. Наприклад: ваза — квіти, чашка — кава, холодильник — борщ, кавун — насіння, клітка — хом'ячок.

«Правда або дія»

Певно, ви грали в «Правду або дію» на вечірці з друзями чи в колі колег, тож знаєте, якими хитрими можуть бути запитання і дії в ній. Для гри вдома без освітлення теж можна підібрати чимало цікавих дій, які легко і безпечно виконати. Ось лише кілька прикладів, аби розбурхати вашу фантазію:

Якби ти раптом став невидимкою, що б ти зробив?

- Коли і чому ти востаннє плакав?
- Яка найбільша халепа, у яку ти потрапив?
- Чи віриш ти в споріднені душі?
- Яку найгіршу пораду тобі коли-небудь давали?
- Яка тварина найкраще тебе відображає?
- Який твій найбільший fuck-up у житті?

Можна :

- співати хором;
- грати на музичних інструментах чи уявних музичних інструментах;
- “тарабарська мова”: говорити один з одним вигаданою мовою, намагаючись за інтонацією вгадати, про що говорить кожен;
- разом промовляти скоромовки;
- грати в “білі вихваляйки”: наприклад, кричати: “А я...!!!” і розповідати про те, що вміємо;
- “Alias”: вгадувати слово за описом. Важливо не називати саме слово;
- розповідати історії на задану тему;

- розповідати щось, аби вкластися в одну хвилину;
- “голоси тварин”: хтось видає звук – інші вгадують. Хто вгадав перший, той стає ведучим;
- гра в слова: наступний гравець називає слово на останню букву слова попереднього гравця;
- “на щастя, на жаль”: хтось вигадує ситуацію, а гравці по черзі пропонують продовження, починаючи зі слів “на жаль”, а наступний гравець – “на щастя”;
- “спотворений телефон”: пошепки передавати слово один одному. Наприкінці дізнаємося, що почув останній гравець;
- “казка”: скласти казку, коли кожен говорить по реченню;
- “навспак”: говорити слова навпаки, не записуючи їх;
- “я загадав”: розказати про загадане слово, не називаючи його. Наприклад, “я загадав – білий, холодний, скрипить під ногами, тане...”;
- загадати предмет: усі інші мають його вгадати, ставлячи запитання, на які ведучий може відповісти лише “так” чи “ні”;
- рима: назвати чотири чи два випадкових слова, до яких треба віднайти риму або вигадати вірш на 4 рядки;
- “буква”: називати слова тільки на задану букву;
- шукаємо схожість: назвати два випадкових слова, а інші мають відгадати, чим вони можуть бути схожі;
- “чарівна мова”: для дітей, які вчаться розбирати слова на склади, можна говорити слова, додаючи додатковий склад “жи”, “ма”, чи “хрю”;
- “дурниці”: вигадувати початок речення, до якого потрібно придумати абсолютно “пришелепкувате” й нереальне продовження;
- знайти асоціації: один гравець називає слово, наступний – свою асоціацію до цього слова. Дітям можна пояснити так: “перше, що спадає на думку, коли чуєш це слово”;
- “це слово вміє...”: описати слово його “вміннями”;
- “слово, якого немає”: вигадувати слова, яких не існує та що вони могли б означати мовою інопланетян.

ГРА ЗА ЇЖЕЮ:

✓ коли дитина їсть якийсь продукт, має назвати ознаку, яка починається на ту саму літеру, що й страва. Наприклад, у тарілці морква – ми їмо мудрість, хліб – хороبریсть.

КОМУНІКАТИВНІ ГРИ

✓ Полювання на тигрів

Необхідні пристрої: маленька іграшка (тигр).

Всі встають у коло, ведучий відвертається до стіни, голосно рахує до 10. Поки ведучий рахує, діти передають один одному іграшку. Коли ведучий закінчує рахувати, дитина, у якої виявилася іграшка, закриває тигра долоньками і витягує руки вперед. Інші роблять так само. Ведучий повинен знайти тигра. Якщо він вгадав, то ведучим стає той, хто мав іграшку.

✓ Дзеркала

Ведучий стає в центрі, діти обступають його півколом. Ведучий може показувати будь-які рухи, всі повинні повторити їх. Якщо дитина помиляється, вона вибуває. Дитина, що перемогла, стає ведучим.

Можна ускладнити, зазначивши що всі - "дзеркало" ведучого, тобто повинні виконувати рухи тією самою рукою (ногою), що й він.

✓ Передай м'яч

Стоячи колі, граючі намагаються якнайшвидше передати сусідові м'яч, не впустивши його. Можна в максимально швидкому темпі кидати м'яч або передавати його, повернувшись

спиною в коло і передаючи м'яч за спиною. Ускладнити вправу можна, запропонувавши дітям грати із заплющеними очима або одночасно з кількома м'ячами.

✓ **Зівака**

Ціль. Розвивати довільну увагу, швидкість реакції, формувати вміння керувати своїм тілом та виконувати інструкції.

Усі граючі йдуть по колу, тримаючись за руки. За сигналом ведучого (звук дзвіночка, брязкальця, плескання руками) зупиняються, плескають чотири рази в долоні, повертаються і йдуть в інший бік. Хто не встиг виконати завдання, вибуває з гри. Грати можна під слова якоїсь лічилки. У такому випадку діти повинні плескати в долоні, почувши певне (заздалегідь обумовлене) слово.

✓ **Торкнися...**

Всі стають у коло, в центрі складають іграшки. Ведучий вимовляє: «Доторкнися до ... (голови, колеса, правої ноги, хвоста і т. д.)». Хто не знайшов необхідного предмета, водить. Іграшок має бути менше, ніж дітей.

✓ **АУ!**

Одна дитина стоїть спиною до всіх інших, вона загубилася в лісі. Хтось із дітей кричить їй: "Ау!" — і той, хто «загубився», повинен вгадати, хто його кликав. Якщо ведучий вгадав, водити має той, хто кликав.

✓ **Кого вкусив комарик?**

Діти сідають у коло. Ведучий проходить по зовнішній стороні кола, гладить дітей по спинах, а одного з них непомітно від інших тихенько щипає — «кусає комариком». Дитина, яку «вкусив комарик», має напружити спинку та плечі. Інші уважно розглядають одне одного і вгадують, «кого вкусив комарик».

✓ **Дві іграшки — змінюємося місцями**

діти стають у коло, а ведучий одночасно кидає іграшки двом гравцям, які мають швидко помінятися місцями (зловити іграшку, побачити того, кому дісталася друга та помінятися з ним місцями).

Коментар: гра проводиться у досить високому темпі, щоб збільшити її інтенсивність та складність.

✓ **Роздувайся, міхур**

Діти стоять у колі дуже тісно - це «здута бульбашка». Потім вони його надувають: дмуть у кулачки, поставлені один на одного, як у дудочку. Після кожного видиху роблять крок назад — «бульбашка» збільшується, зробивши кілька вдихів, усі беруться за руки і йдуть по колу, примовляючи:

Роздувайся, міхур, роздувайся великий, Залишайся такий, та не лопайся!

Виходить велике коло. Потім ведучий каже: «Хлоп!» - «міхур» лопається, всі збігаються до центру («міхур» здувся) або розбігаються по кімнаті (розлетілися бульбашки).

✓ **Відлуння**

Діти відповідають на звуки ведучого дружним відлунням. Наприклад, на плескання ведучого учасники гурту відповідають дружним плесканням. Ведучий може подавати інші сигнали: серію оплесків у певному ритмі, постукування по столу, стіні, коліна, притопування тощо.

✓ **Хто до нас у гості прийшов?**

На початку гри ведучий пояснює дітям, що зараз зустрічатимуть гостей. Завдання дітей — вгадати, хто саме прийшов до них у гості. З-поміж дітей ведучий вибирає гравців, кожному з яких дає певне завдання - зобразити тварину. Робити це можна за допомогою жестів, міміки, звуконаслідувань.

✓ **Магазин**

Одна дитина - "продавець", інші діти - "покупці". На прилавку магазину розкладено різні предмети. Покупець не показує предмет, який хоче купити, а описує його або розповідає, для чого він може стати в нагоді, що з нього можна зробити.

Продавець має зрозуміти, який саме товар потрібен покупцю

✓ **Сосни, ялинки, пеньочки**

Діти встають у коло, взявшись за руки. Ведучий знаходиться у центрі кола. Діти рухаються по колу. За командою педагога «Сосни», «Ялинки» або «Пеньочки» діти повинні зупинитися і зобразити названий предмет: «Сосни» – піднявши руки високо вгору, «Ялинки» – розкинувши руки в боки, «Пеньочки» – присівши навпочіпки. Гравці, хто помилився, вибувають з гри або отримують штрафне очко. Потім гра продовжується.

«ТІЛЕСНІ» ІГРИ:

- “азбука Морзе”: передавайте прості слова доторками, однак зауважте: задалегідь треба вивчити кілька літер;
- “круг любові”: взявшись за руки, гравці мають обережно стиснути долоню тому, хто сидить за ними за годинниковою стрілкою;
- “чарівні доторки”: уявіть, що тіло – це музичний інструмент, а кожна його частина виконує певний звук. Тоді торкайтеся до дитини долонею, щоби вона співала, мугикала, кукурікала тощо;
- відбивайте ритм разом: це може бути знайома пісня чи ритм якогось природного явища;
- обіймайте один одного та цілуйте різними обіймами й поцілунками (для батьків та дітей, – ред.). Наприклад, помаранчевими, полуничними, веселковими, квадратними тощо;
- танцюйте під уявну мелодію чи спів пісень;
- передавайте предмет у колі, коли у гравців заплющені очі. Торкаючись предмета, вгадуйте, що це, чи пропонуйте, як його можна використовувати;
- “доторки – незнайомці”: торкайтеся долонь ведучого, аби він відгадав, хто торкається;
- уявіть, що потрапили на нову планету, на якій немає звичного світла. А потім – уявіть, як на ній можна адаптуватися;
- зробити хатинку із подушок і ковдр;
- якщо простір знайомий та безпечний, грайте в “бабу куцю”: ведучий має зловити гравців, які плескають у долоні.

НАЗВИ, ЯКИЙ...

Вибери три ознаки до кожного предмета. З'єднай слова-ознаки із малюнком предмета.

Надійний ■

Пружний ■

Високий ■

Пухкий ■

Рейсовий ■

Зелений ■

Іржавий ■

Смугастий ■

Наручний ■

Кривий ■

Духмяний ■

Зразок

Багатоповерховий ■

Соковитий ■

Металевий ■

Гумовий ■

Довгий ■

Цегляний ■

Швидкий ■

Механічний ■

Свіжий ■

Баскетбольний ■

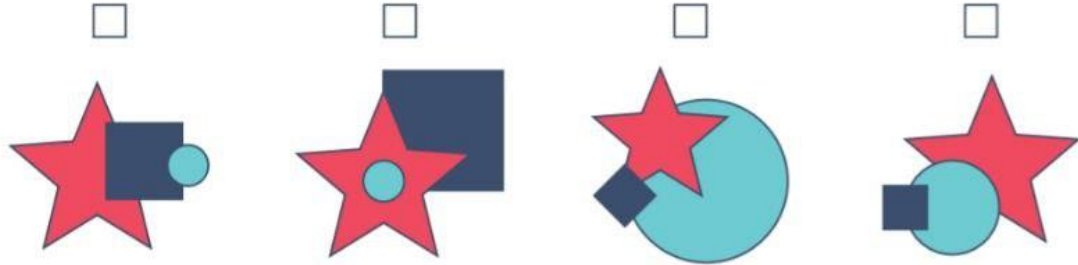
Упізнай предмет за ознаками й намалюй його.

Гострий ■ дерев'яний ■ кольоровий



Міркуй

Іринка клеїла аплікацію. Спочатку вона наклеїла зірочку, потім – круг, а потім – квадрат. Познач аплікацію, яку зробила Іринка.



У кожному слові заховалася назва страви чи продукту харчування. Обведи ці назви за зразком.

чайник

кашалот

суфлер

заморський

джерпер

переборщити

сироїжка

салон

медичний

іриска

суперечка

креміль

тепловий

просіка

ожеледиця

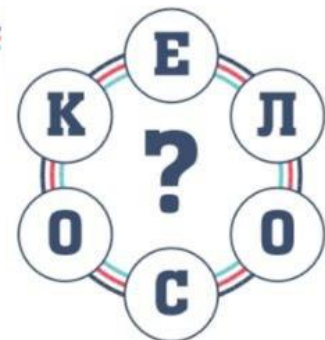
Іринка складала слова із цих літер. Напиши слова, які склала дівчинка.

3

4

5

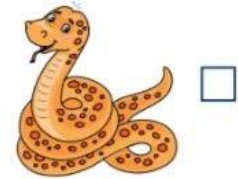
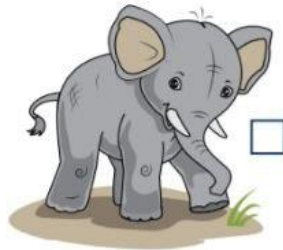
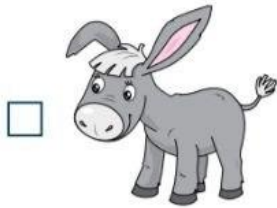
6



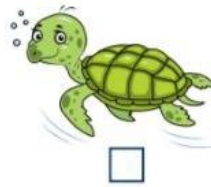
ХТО НАЙСТАРШИЙ ?



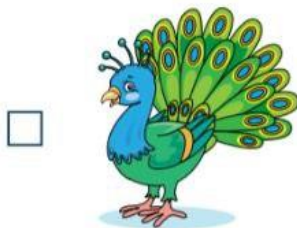
Заєць старший за Вовка, а Вовк старший за Ведмедя. Хто найстарший?



Слон молодший за Віслюка, а Віслюк молодший за Удава. Хто найстарший?



Морж молодший за Черепаху, але старший за Дельфіна. Хто найстарший?



Павич молодший за Орла й Пінгвіна, але Пінгвін не молодший за Орла. Хто найстарший?