

## СЕМЕЙНЫЕ ИГРЫ

### **Игра «К счастью – к сожалению»**

Эта игра интересна и для взрослых и для детей любого возраста, связана с поиском решения для выдуманных проблем. Игра расширяет восприятие, развивает креативность и учит оптимизму.

Кто-то начинает историю, а потом она может длиться до бесконечности.

Пример:

- Однажды семья отправилась в поход. К сожалению, начался дождь.
- К счастью, младшая дочка захватила с собой зонтик.
- К сожалению, зонтик сломался, а дождь все сильнее.
- К счастью, её брат умел чинить зонтики.
- К сожалению, он оставил дома все необходимые инструменты.
- К счастью, ... и т.д.

По очереди предлагайте различные выдуманные проблемы и ищите возможности их решения. В эту игру можно играть всей семьей! Не спешите все брать на себя. Дети куда способнее, чем мы обычно думаем. Побуждайте ребенка самостоятельно искать ответы и решения в казалось бы безвыходных ситуациях.

### **Диалоговая игра «хорошо-плохо»**

Игра способствует развитию логического мышления, внимания, воображения и словарного запаса ребенка.

Выбирайте любое явление или ситуацию (дождь, жара, бабушка приехала, хлеб засох). Бросайте монетку: решка – «хорошо», орел – «плохо». Аргумент на аргумент.

Пример:

Дождь – это хорошо, потому что растут цветы; дождь – это плохо, потому что можно промокнуть и простудиться. И так до бесконечности... проигрывает тот, кому больше нечего сказать.

### **Диалоговая игра «пять вопросов»**

Игра способствует развитию логики, памяти, внимания, воображения и умения систематизировать

Загадайте предмет (животное, растение), вслух назовите только область (морской мир, кухня, сад и т.д.). У отгадывающего есть всего пять вопросов; ответы – «да» или «нет». Каждый вопрос должен максимально сузить круг поиска.

Пример:

Вы загадываете «лесное животное». Можно спросить «оно с иголками?» - но ответ не сильно сузит круг, лишь выбросит ёжика из списка. Хороший вопрос в данном случае «это хищник?», тогда круг сужается, каким бы ни был ответ.

Ребенок поначалу может спрашивать о конкретном предмете. Если загадаете кухонную принадлежность, то получите пять конкретных вопросов «это вилка?», «это нож?», «это чашка?». Не нервничайте, это нормально. Семь раз проиграет и сам поймет принцип.

### **Диалоговая игра «на кого похож»**

Загадайте человека (близкого, знакомого, политика, актера – в зависимости от возраста ребенка). Тот, кто отгадывает, может задавать наводящие вопросы только в формате «а если бы он был тем-то, то что». Количество вопросов неограниченно. Проигрывает тот, кто сдается.

Пример:

«На кого он был похож, если бы он был цветком?» «а если рыбой?».

«Если бы он был фломастером, то какого был бы цвета?».

«Если бы он ходил в мой класс, то Марья Васильевна любила бы его?».

Тут сплошное творчество и у спрашивающего, и у отвечающего.

Педагог-психолог  
Лепехина А.В.