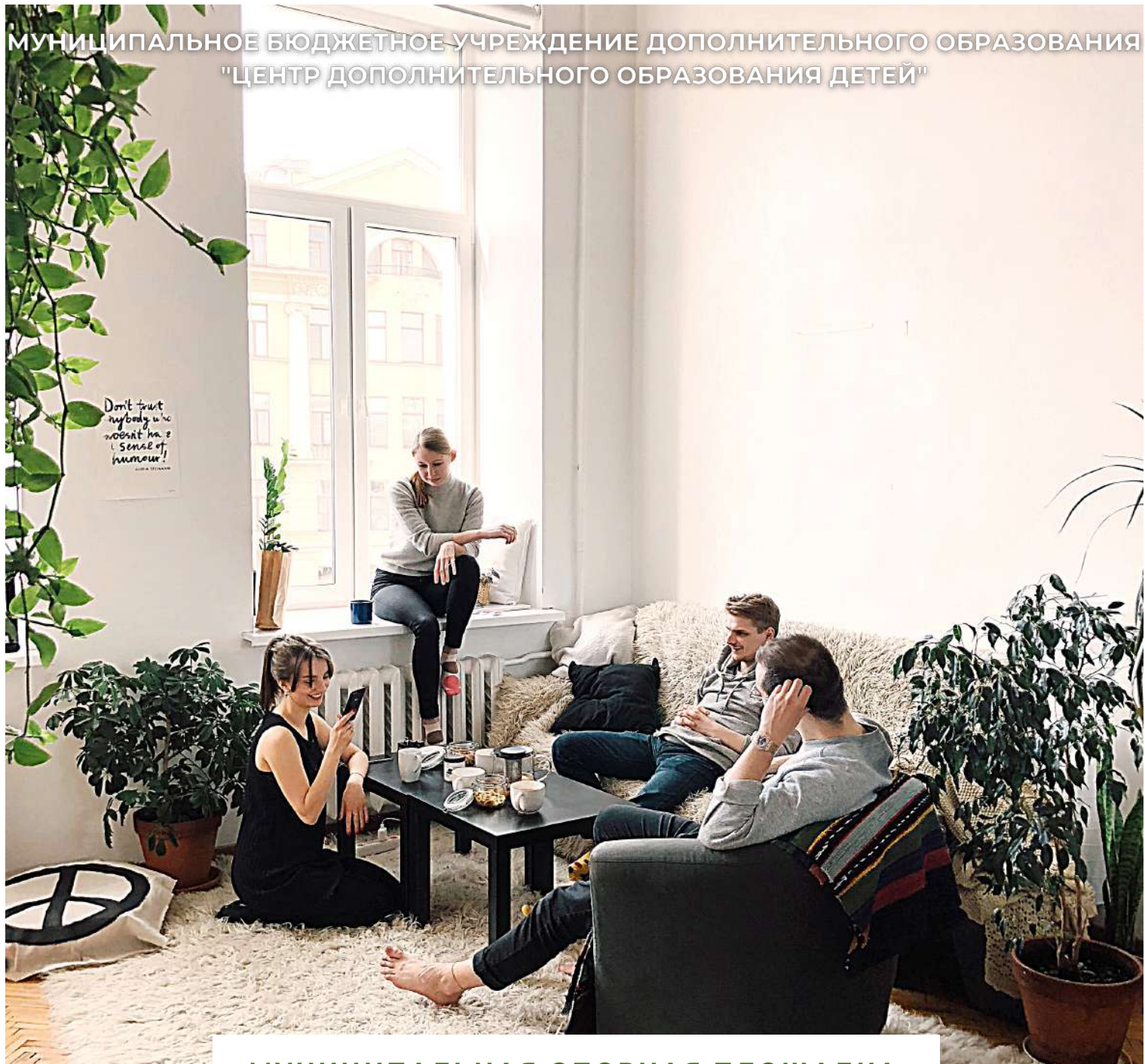


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
"ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ"



МУНИЦИПАЛЬНАЯ ОПОРНАЯ ПЛОЩАДКА
"ПОДРОСТОК И ОБЩЕСТВО"

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ

СБОРНИК

ТАМБОВ 2020

Автор-составитель:**Степанова Алиса Юрьевна,**

методист муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования "Центр дополнительного образования детей"

Компьютерная верстка и дизайн:**Степанова Алиса Юрьевна,**

методист муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования "Центр дополнительного образования детей"

Рецензент:**Потапова Татьяна Сергеевна,**

заведующий отделом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования "Центр дополнительного образования детей"

Под редакцией:**Черновой Юлии Александровны,**

заместителя директора муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования "Центр дополнительного образования детей"

В сборнике представлена подборка игр с описанием правил, технических приёмов, рекомендациями к оборудованию и оснащению, предназначенных для семей, имеющих детей подросткового возраста, классных руководителей, педагогов дополнительного образования, организаторов детского досуга.

Основу составляют игры, направленные на сплочение группы, снятие эмоционального напряжения и развития навыков межличностного взаимодействия. Данная подборка была опубликована в официальном сообществе МБУДО ЦДОД ВКонтакте https://vk.com/centr_tmb в период действия режима самоизоляции с апреля по май 2020 года.

Предлагаемые игры могут быть реализованы в кругу семьи, в рамках внеурочной деятельности в школах, организациях дополнительного образования, в летних оздоровительных лагерях.

СОДЕРЖАНИЕ

- СТР. 5** "СЧЁТ БЕЗ ТРЁХ", "ФАНТЫ", "ПРЕВРАЩЕНИЯ"
- СТР. 7** "ЭТО Я!", "ПОИСК КЛАДА", "НАЙДИ И НАЗОВИ"
- СТР. 9-10** "СТИШКИ", "МОРСКОЙ БОЙ", "УГАДАЙ ПРЕДМЕТ"
- СТР. 12** "НА ОЩУПЬ", "ДОМАШНИЙ БОУЛИНГ", "СЕМЕЙНЫЙ РИСУНОК"
- СТР. 14** "КОНФЕТНЫЙ ТИР", "ПОЧТА ЛЮБВИ", "НА ЧТО ПОХОЖЕ"
- СТР. 16** "НАЙДИ И КОСНИСЬ", "ПИСЬМО НА РУКЕ", "СТРОИТЕЛИ"
- СТР. 18-19** "ВОПРОСЫ МУДРЕЦУ", "СПОЁМ ВМЕСТЕ", "ПО ПОНЯТИЯМ"
- СТР. 21** "УГАДАЙ РИФМУ", "ПЕРЕДАЙ ПРЕДМЕТ", "ГОРЯЧО-ХОЛОДНО"
- СТР. 23** "ШУМОВОЙ ОРКЕСТР", "ПЕСЕННАЯ", "ГОРОДА"
- СТР. 25** "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ", "ПРЕКРАСНЫЙ САД", "МУХА"
- СТР. 27** "ЗАУМЬ", "ГОРОСКОП", "АССОЦИАЦИИ"
- СТР. 29-30** "ЗАДУМАННОЕ", "ШЕСТОЕ ЧУВСТВО", "РИСУЕМ ГЕРБ СЕМЬИ"
- СТР. 32-33** "СКОРОГОВОРКИ", "ПОСЛАНИЕ В БУДУЩЕЕ", "КАТЕГОРИИ"
- СТР. 35** "АНТИВРЕМЯ", "ГЛЯДЕЛКИ", "ДРОЗД"
- СТР. 37** "ОТГАДЫВАНИЕ ТЕНЕЙ", "РИСУЕМ ПО ПАМЯТИ", "СЕМЕЙНЫЙ УЖИН"
- СТР. 38** ССЫЛКИ НА ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ РЕСУРСЫ

1

2

~~3~~

4

5

«Счёт без прёх»



«Фанты»



«Трєвращєнїя»

1. «Счёт без трёх»

Правила игры: находясь в кругу, участники считают по очереди, пропуская задуманное число (число «три»). Вместо пропускаемых чисел участники хлопают в ладоши. Тот, кто ошибся, выходит из круга.

Более сложный вариант: пропускаются все числа, которые содержат в себе «три» или делятся на три.

2. «Фанты»

Правила игры: количество участников – от 5 до 25. Каждый игрок даёт ведущему какой-нибудь предмет, после чего пишет на листочке задание. Эти листочки собираются в шляпу или коробочку и перемешиваются. Далее ведущий, не глядя, должен вытянуть «фант» (чей-нибудь предмет), а потом и записку. Хозяин «фанта» должен выполнить то задание, которое написано на листочке. Не следует забывать, что вы можете попасть на собственное желание.

Для семьи из 3-5 человек игру можно провести без ведущего – вытягивать предметы можно из коробки или мешка по очереди не глядя. Записок можно написать по 3-5 на каждого участника.

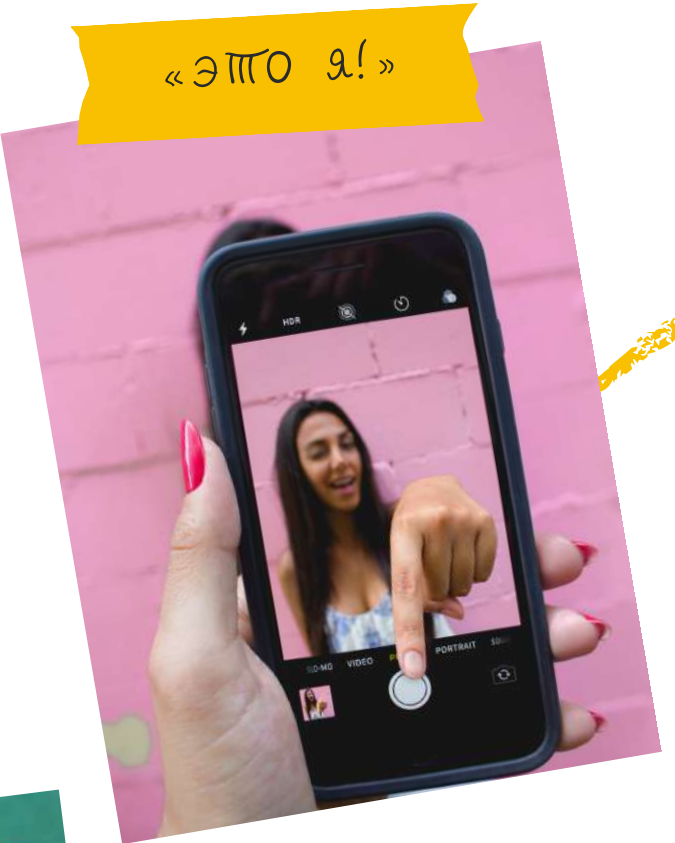
Примеры заданий:

1. Без слов показать то, чем вы всё время заняты в школе или на работе.
2. За минуту нарисовать чей-либо портрет.
3. Прочитать стихотворение.
4. Мимикой изобразить не менее 10 эмоций.
5. Рассказывать о слонах не менее 1 минуты без остановок.

3. «Превращения»

Правила игры: первый участник берёт в руки какой-либо предмет (например: мягкую игрушку, тетрадь) и пантомимой, жестами и движениями, изображает другой предмет. Карандаш может стать подозрительной трубой, лист бумаги – зеркалом, носовой платок – подушкой или салфеткой. И всё это – без единого слова. Когда всем становится ясно, во что «превратился» этот предмет, его передают следующему участнику. Таким образом, игровой предмет всё время «превращается» во что-то новое.

«ЭПО Я!»



«ПОИСК КЛАДА»



«НАЙДИ И
НАЗОВИ»



1. «Это я!»

Минимальное количество участников: 4.

Правила игры: водящего выбирают с помощью считалочки. Все участники стоят или сидят на стульях в кругу. Водящий находится в центре.

Водящий называет имена двух участников. Например, мама и Катя. Услышав свои имена, мама и Катя должны поменяться местами.

Водящий должен попытаться их опередить и первым занять место кого-нибудь из названных участников.

Оставшийся без места участник превращается в водящего и уже сам называет следующие имена.

2. «Поиск клада»

Правила игры: предварительно организаторам игры – родителям или детям, предстоит придумать план игры, сами задания и оформить их на карточках (например, «под окном», «в шкафчике», «на кресле»). Для умеющих читать детей это несложно, а вот для младших, еще не освоивших это умение, задания можно оформить в виде картинок, пусть даже схематических.

Подсказки прячутся в разных местах дома или квартиры.

Первая карточка выдаётся просто так или как приз за отгаданную загадку или решённый ребус. Остальные подсказки разложены в разных местах жилища, как указатели на следующий пункт поиска. Например, карточка со словом «подоконник» указывает, что следующий указатель можно будет найти, осмотрев все окна дома.

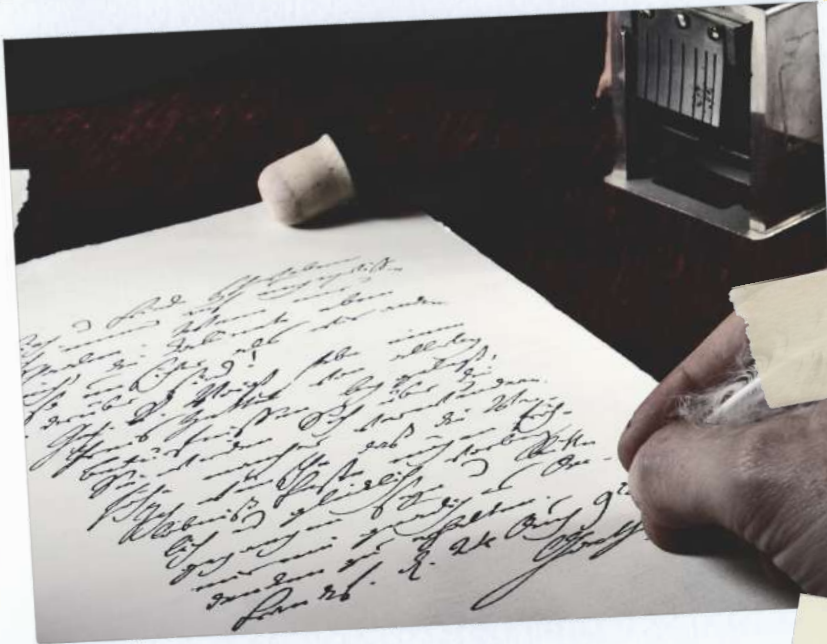
Задание можно усложнить и вместо прямого указания использовать загадки, игры со словами или ребусы.

Таким образом, поиски сюрприза или сокровища идут поэтапно с помощью указателей или путевого плана. А финальным пунктом назначения должно быть место, где «зарыт» клад, который достаётся искателю (небольшой сувенир или сладости).

3. «Найди и назови»

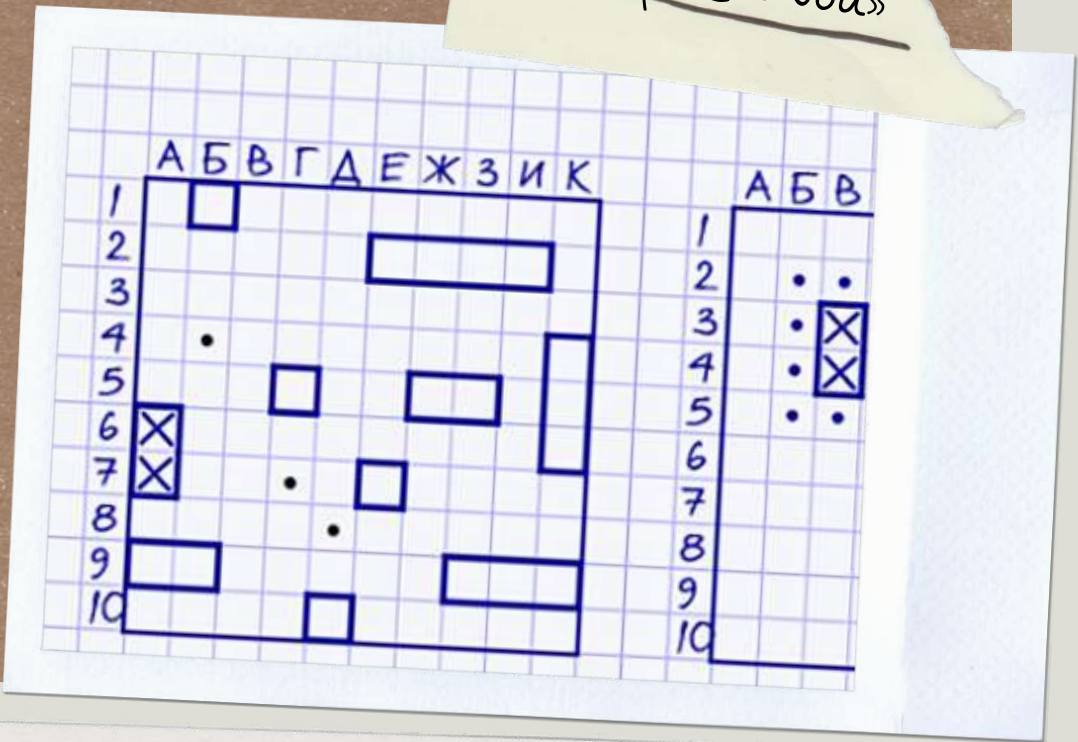
Для участия нет ограничения по количеству игроков. Играть можно в любом месте и в любое время.

Правила игры: найти и назвать в комнате предметы на выбранную букву. Например, на букву «К»: кровать, ковёр. Называть слова нужно по очереди. Кто назвал больше всех – тот и выиграл.



«Стишки»

«Морской бой»



«Угадай предмет»

1. «СТИШКИ»

Правила игры: каждому члену семьи даётся лист бумаги, на котором он пишет строчку. Это будет начало стиха. Лист передаётся по кругу, а задача следующего игрока – придумать рифму к предыдущей строке, завернуть лист так, чтобы предыдущей записи не было видно, написать свою строчку и передать новому игроку. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока лист не будет исписан до конца. После чего сложенное стихотворение разворачивают и зачитывают целиком. Поверьте, вы не забудете эту игру: некоторые строчки станут «крылатыми» в вашей семье и будут цитироваться ещё долгое время. Создавайте свою историю!

2. «Морской бой»

Старая добрая классика!

Правила игры: игроку достаточно иметь тетрадный лист в клетку и ручку/карандаш. Игровое поле – это квадрат 10×10 у каждого игрока, на котором размещается флот кораблей. Вертикали обычно нумеруются сверху вниз цифрами от 1 до 10, а горизонтали помечаются буквами слева направо от «а» до «к» (буквы «ё» и «й» обычно пропускаются). Игрок чертит на своём листе 2 таких поля: 1 – чтобы разместить свои корабли и 2 – пустое, чтобы отмечать свои действия на поле противника.

Размещаются:

1 корабль – ряд из 4 клеток («четырёхпалубный»; линкор)

2 корабля – ряд из 3 клеток («трёхпалубные»; крейсера)

3 корабля – ряд из 2 клеток («двухпалубные»; эсминцы)

4 корабля – 1 клетка («однопалубные»; торпедные катера)

При размещении корабли не могут касаться друг друга сторонами и углами, не поворачиваются буквой «Г». По договоренности игроков может быть допустимо касание углами и положение в виде буквы «Г».

Перед началом боевых действий игроки бросают жребий или договариваются, кто будет ходить первым.

Игрок, выполняющий ход, совершает выстрел – называет вслух координаты клетки, в которой, по его мнению, находится корабль противника, например, «В1».

Если выстрел пришёлся в клетку, не занятую ни одним кораблём противника, то следует ответ «Мимо!», и стрелявший игрок ставит на чужом квадрате в этом месте точку. Право хода переходит к сопернику. Если выстрел пришёлся в клетку, где находится многопалубный корабль (размером больше чем 1 клетка), то следует ответ «Ранил(а)!» или «Попал(а)!» (попадание в однопалубный корабль или поражённый полностью многопалубный – «убит»). Стрелявший игрок ставит на чужом поле в эту клетку крестик, а его противник ставит крестик на своём поле также в эту клетку. Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

Победителем считается тот, кто первым потопит все 10 кораблей противника. Проигравший имеет право попросить изучить после окончания игры у соперника игровое поле.

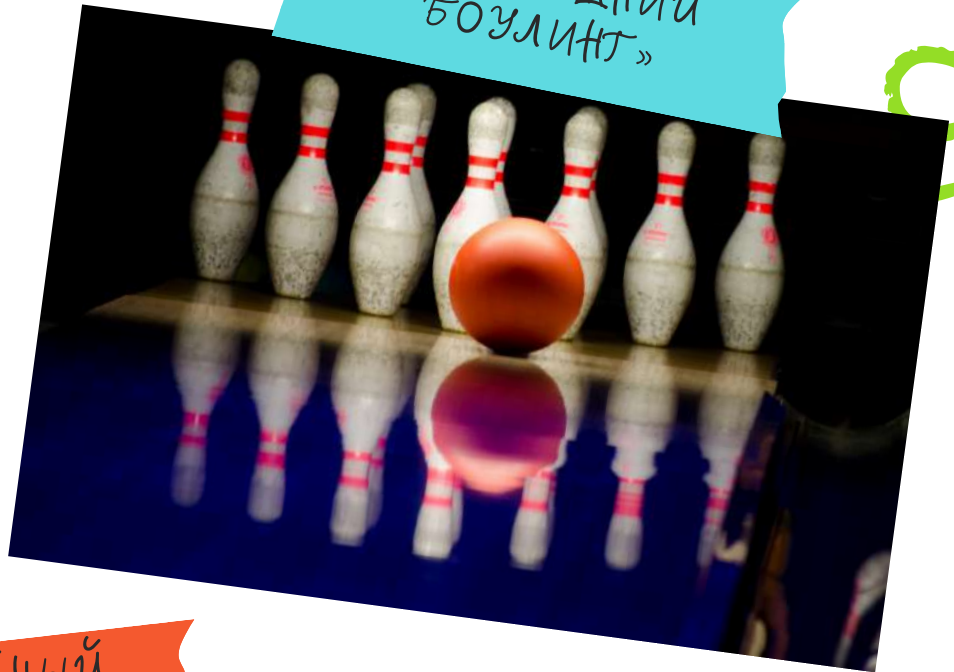
3. «Угадай предмет»

Правила игры: ведущий загадывает предмет, а затем описывает его остальным игрокам. Сначала необходимо описывать общие признаки, затем давать более точные характеристики. Выигрывает участник, отгадавший предмет по его описанию. Можно давать подсказки «горячо», «холодно».

«НА ОЦУТЬ»



«ДОМАШНИЙ БОУЛИНГ»



«СЕМЕЙНЫЙ РИСУНОК»



1. «На ощупь»

Подготовка: нужно положить в мешок предметы (от 5 до 10), различающиеся по форме. Это делает выбранный заранее ведущий или, по договорённости, каждый член семьи подбирает на своё усмотрение по 1-2 предмета и кладёт в мешок так, чтобы другие не видели. Также понадобятся лист бумаги на каждого участника и ручка.

Правила игры: участнику нужно опустить руку в мешок, ощупать все предметы, а затем составить как можно более полный список того, что находится в мешке. Победителем будет тот, у кого этот список будет наиболее полным и правильным.

2. «Домашний боулинг»

Правила игры: мяч, как шар в настоящем боулинге, нужно направить на выстроенные кегли – чем точнее бросок, тем больше «кеглей» упадет. Играть можно индивидуально и в командах, в зависимости от количества членов семьи. Можно придумать приз для победителя. Текущие результаты записывайте на листе бумаги.

Мяч для игры лучше брать из ПВХ – будет меньше шума, но подойдет любой спортивный или игровой мячик. Если дома нет набора кегелей, то подойдут 10 пластиковых бутылок – их можно сделать яркими, наполнив фантиками или цветной бумагой.

И помните о безопасности! Играйте в той части дома, где вы не нанесёте большого урона брошенным мячом или упавшими кеглями, или оборудуйте защитное поле.

3. «Семейный рисунок»

Правила игры: вам понадобятся лист ватмана и цветные карандаши, мелки или фломастеры. Участники игры по очереди выбирают свой любимый цвет. Каждый игрок может пользоваться только одним цветом. Если в семье есть дошкольник, пусть он начнёт рисовать первым. Здесь ничего не нужно задумывать, его рисунок может быть спонтанными. Затем к делу подключается следующий игрок, который должен высмотреть некий образ и внести несколько своих штрихов (не завершая работы полностью). При этом он может поворачивать лист, как ему вздумается. Далее в создание общего рисунка должны внести вклад все участники игры, до тех пор, пока каждому не покажется, что ему нечего добавить к изображению.

Посмотрев на готовый рисунок, все могут заняться его обсуждением: какими идеями кто руководствовался в процессе работы. Можно придумать тему для следующего совместного рисунка.

Если под рукой не оказалось ватмана или фломастеров, Вы можете придумать общий рассказ вместо рисунка.



«Конфетный пир»



«Почта любви»



«На что похоже?»

1. «Конфетный тир»

Правила игры: Вам понадобится конфетная коробка с ячейками. Определите расстояние, с которого будете «стрелять» и по очереди бросайте в коробку заранее подготовленные «снаряды»: фасоль, пробки от бутылок, пуговицы и тому подобное. Если нет коробки от конфет, можно бросать «снаряды» в пластиковые стаканчики или другие ёмкости из небьющегося материала. Можете записывать количество попаданий. Побеждает самый меткий.

2. «Почта любви»

Сидеть дома в самоизоляции – непростое испытание. Даже самому оптимистичному человеку порой может не хватать глотка свежего воздуха. Поддержите свою семью с помощью простой игры!

Правила игры: каждый член семьи придумывает свой личный «почтовый ящик» – это может быть коробка из-под обуви или конфет с прорезью, украшенная и подписанная, шкатулка, конверт и так далее.

Каждый член семьи должен раз в день написать анонимное послание для своих родных с комплиментом, открыткой или рисунком, который поднимет настроение (а может, кто-то сделает приятный подарок), и класть это послание в «почтовый ящик» мамы, папы, брата, сестры. Когда читать свою почту – каждый выбирает сам, но лучше её не накапливать, чтобы всегда было место для новых посланий.

Если в семье есть малыш, который ещё не умеет писать и читать, но заинтересован – во что там взрослые играют? – можно придумать для него «почтовый ящик» и класть туда весёлые рисунки.

3. «На что похоже?»

Рассматривая пятна чернил на бумаге, трещинки на стене или камне, можно увидеть похожесть изображений на разные предметы, животных, одежды, выражения лиц, бесконечное множество вещей.

Правила игры: присмотритесь в тени на потолке Вашей комнаты, к складкам на занавесках, вы увидите разные картины. А потом Вы можете выглянуть в окно и найти образы в окружающей природе, домах, в облаках.

Развивайте фантазию всей семьёй!

«НАЙДИ И
КОСНИСЬ»



«ПИСЬМО НА
РУКЕ»



«СТРОИТЕЛИ»



1. «Найди и коснись»

Правила игры: ведущий предлагает участникам расхаживать по комнате и касаться руками разных вещей. Некоторые задания будут очень легкими, а некоторые, возможно, заставят задуматься.

Для того чтобы играть всей семьёй, вы можете заготовить записки с заданиями в шляпе или коробке и зачитывать их по очереди.

Найдите и коснитесь:

- чего-либо красного;
- холодного на ощупь;
- шершавого;
- того, что весит примерно полкилограмма;
- круглого;
- железного;
- голубого;
- того, что имеет толщину 100 мм;
- прозрачного;
- вещи длиной примерно 80 см;
- вещи весом около 65 кг;
- зелёного;
- тяжелее 1000 кг;
- чего-нибудь, что легче воздуха;
- части одежды, показавшейся Вам шикарной;
- руки, которую Вы находите интересной;
- числа 15.

2. «Письмо на руке»

Правила игры: каждый выбирает себе партнёра и становится (садится) напротив него. Один из участников закрывает глаза и протягивает вперёд свою руку ладонью вверх. Его «зрячий» партнёр должен написать на ладони отдельные печатные буквы.

«Слепой» игрок должен попытаться расшифровать эти буквы и сказать партнёру, что он прочитал. Прежде чем второй партнёр напишет новую букву, он должен «стереть» с руки старую. Задачу можно усложнить, записывая на руке целое слово или целое предложение. Не забывайте прежде, чем написать новое слово, «стереть» старое.

3. «Строители»

Правила игры: каждый участник в течение 15 минут должен построить себе дом и рассказать о нём другим. Для строительства дома можно использовать любые предметы, находящиеся в комнате. Все участники могут задать каждому строителю несколько вопросов о доме.

Помните о безопасности! Эти предметы не должны быть бьющимися или острыми, а дом не должен развалиться.



«Вопросы
мудрецу»



«Споём вместе»



«По понятиям»

1. «Вопросы мудрецу»

Правила игры: каждый участник игры пишет на листочке вопрос, на который хотел бы получить ответ (другой вариант этой игры – на который сам бы хотел ответить). Листочки с вопросами складываются в шляпу или коробку. Перемешиваются и раздаются участникам в произвольном порядке. Каждый отвечает на тот вопрос, который ему достался, стараясь действительно «быть мудрецом», всезнающим и всеведающим.

Идея состоит в том, что каждый человек – это вселенная, и в каждом из нас скрыты неисчерпаемые запасы мудрости. Благодаря этой игре удастся лучше понять друг друга, обсудить важные жизненные темы и получить ответ на свой вопрос, конечно! Чтобы игра состоялась, не стоит задавать очевидных вопросов типа «Какого цвета у меня волосы?». Но если в ходе игры, несмотря на предостережение, попадается подобный вопрос, участнику, которому он достался, необходимо мудро ответить на него.

2. «Споём вместе»

Для семей, которые любят петь!

Правила игры: участники выбирают любимые песни, которые могут спеть все вместе. Первый поёт 1-ю строчку, затем второй участник подхватывает и поёт 2-ю строчку вместе с первым участником и так далее – к исполнению песни подключаются все. Первым может быть тот, кто лучше всего знает тексты. Для облегчения задачи можете подготовить плейлист заранее и включать любимые мелодии на компьютере или телефоне.

А ещё Вы можете использовать караоке.

3. «По понятиям»

В игре используется следующий реквизит: два мяча разного цвета — красный и синий (вместо мячей можно взять, например, яблоко и апельсин или любые два небыющихся предмета разных цветов, которые можно будет перекидывать друг другу: кубики, воздушные шары).

Правила игры: все участники садятся в круг. Двоим участникам выдаются игровые предметы. Суть игры заключается в следующем: каждый предмет соответствует определенному понятию.

Например, красный – огонь, синий – вода. Игроки должны произносить слова, связанные по смыслу с данным понятием, а потом перекидывать мячи (игровые предметы) другим участникам:

красный мяч – искры, пожар, спички и так далее;

синий – рыба, коток, водопад и так далее.

Понятийную связь можно устанавливать в зависимости от желания участников, например:

красный – любовь;

синий – дружба.

Игрок, поймавший мяч, должен назвать соответствующее заданию понятие, связанное с цветом мяча (игрового предмета), после чего бросает его другому участнику и так далее.

Если игрок замешкался, он выбывает из круга.

Побеждает участник, оставшийся последним.

«УГАДАЙ
РИФМУ»



«ПЕРЕДАЙ
ПРЕДМЕТТ»



«ГОРЯЧО-
ХОЛОДНО»



1. «Угадай рифму»

Правила игры: участники делятся на две команды. Одна команда называет другой слово из числа распространенных в русском языке, к которому легко подобрать множество рифм (например: дом, нос, день, суп, лёд, май). Команда, для которой названо слово, придумывает к нему три рифмы. Их задача – продемонстрировать эти рифмы первой команде таким образом, чтобы те смогли угадать их. При этом говорить или показывать на окружающие предметы нельзя, нужно представить слова только с помощью мимики и жестов. Затем команда, которая только что показывала рифмы, загадывает своё слово другой команде.

2. «Передай предмет»

Правила игры: участники по кругу должны передавать какой-нибудь предмет (мяч, яблоко, клубок), но способ передачи для каждого участника должен быть новым, если предмет падает, то игра начинается заново.

3. «Горячо-холодно»

Правила игры: один участник прячет в комнате какой-либо предмет (например: ручку, мяч, игрушку), а остальные стараются его отыскать. Ведущий подсказывает «горячо-холодно».



«Шумовой оркестр»



«Песенная»



«Города»

1. «Шумовой оркестр»

Правила игры: вы можете выбрать в доме любые предметы, которые подойдут для импровизированного оркестра: ведро, половник, большая крышка от кастрюли, савок и так далее. А может быть, у вас дома найдётся бубен. Необходимо с помощью этих предметов сыграть, например, песню «В лесу родилась ёлочка».

2. «Песенная»

Продолжаем музыкальную тематику.

Правила игры: вам нужно назвать разделиться на 2 команды. Каждая команда загадывает друг другу по очереди слова (лучше распространённые, например: лето, море, солнце), а соперники должны вспомнить и назвать 10 песен, в которых есть заданное слово.

3. «Города»

Всем известная игра.

Правила игры: игроки по очереди называют города. Первый участник называет город, например Москва. Задача следующего назвать город, начинающийся на последнюю букву предыдущего, например Астрахань. И так далее. Тот, кто не сможет назвать очередной город – выбывает из игры. Если название города оканчивается на мягкий знак, то берётся предыдущая буква (Астраха~~нь~~), вместо Ё и Й можно назвать города на Е и И.

Также можно соревноваться в перечислении имён людей, названий цветов, стран, музыкальных групп и так далее.

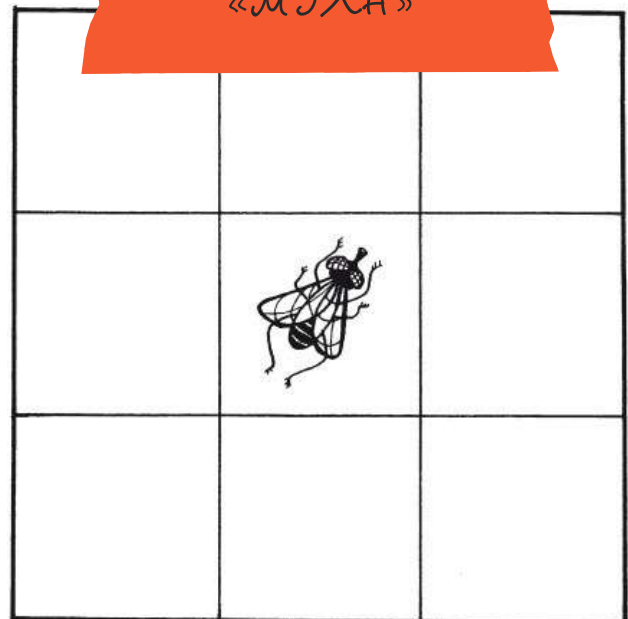
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ
ФУТБОЛ»



«ПРЕКРАСНЫЙ
САД»



«МУХА»



1. «Интеллектуальный футбол»

Если играть в традиционный футбол в комнате может быть затруднительно, то предлагаем Вам интеллектуальный!

Правила игры: участники делятся на две команды – всё как в настоящем футболе (можно сыграть один на один). Каждая команда должна придумать для другой команды по 5-7 вопросов на разные темы: кино, живопись, спорт, политика и т.д. Составляем список перед началом игры. Одна команда задаёт вопрос, при этом можно кинуть мяч команде противника. Если они не дали ответ – засчитывается гол задавшей вопрос команде.

2. «Прекрасный сад»

Вам понадобятся листы бумаги на каждого участника и цветные карандаши/фломастеры.

Правила игры: участники сидят в кругу. Закройте глаза, в течение 1-3 минут представьте в воображении себя цветком. Каким бы ты был? Какие листья, стебель, а может быть шипы? Высокий или низкий? Яркий или не очень? После того, как все представили это – нарисуйте свой цветок и расскажите о нём другим участникам. Каждый может задать про Ваш цветок 1-2 уточняющих вопроса.

Повесьте Ваши рисунки (можно вырезать свой цветок по очертаниям) вместе на доску (стену или холодильник) – получится прекрасный сад Вашей семьи.

Он может состоять из разных, непохожих друг на друга цветов, но всем без исключения цветам нужно солнце и внимание.

3. «Муха»

Правила игры: все участники воображают перед собой квадрат, разделённый на 9 клеток (3 на 3). В центре находится муха, движением которой Вы будете по очереди управлять. Своим приказом её можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Нельзя двигать муху по диагонали и делать «обратные ходы». Ходы делаются по очереди, участникам для этого удобно сесть в круг, муха не должна быть выведена за пределы игрового поля.

Сперва может быть сложно, но стоит потренироваться, и Вы сможете легко и быстро перемещать муху, куда Вам захочется!



«Заумь»

«Тороскот»



«Ассоциации»

1. «Заумь»

Правила игры: Вам понадобится любой толковый словарь (например, словарь Даля), где объяснено значение слов. Можно найти такой в Интернете. Из него каждый участник выписывает всякие заумные слова типа «интеграция», «конгруэнтность». Чем больше слов, тем дольше игра – договоритесь, сколько слов выписывает каждый участник, например, от 5 до 10. Чтобы слова не совпали, распределите, на какую букву каждый будет выписывать слова (словари составлены по алфавиту) – мама на «А», папа на «Д», сын на «Р» (можно по 2-3 буквы). После этого каждый участник называет остальным свои слова по очереди, другие записывают на отдельном листе определения этих слов. Когда все закончили, все определения зачитываются. Кто больше всего дал наиболее близкие по значению определения, тот и победил!

2. «Гороскоп»

Правила игры: Вам необходимо составить гороскоп для следующих сказочных героев: Карлсон, Красная Шапочка, Баба-Яга, Крокодил Гена, Дюймовочка, Мальвина, Чебурашка, Буратино (можно составить список на Ваш выбор). Но это не просто задание: записки с именами персонажей готовятся заранее и складываются в шляпу или коробку. Каждый участник выбирает, не глядя, 1-2 записки и составляет гороскоп для попавшихся ему героев. Затем зачитывает всем гороскоп, а другие участники должны угадать, о ком идёт речь.

3. «Ассоциации»

Каждому участнику предлагаем прояснить для себя значение понятия «семья» и членам семьи лучше понять друг друга.

Правила игры: возьмите лист бумаги и ручку. Ваша задача – записать первые же образы, которые пришли Вам в голову, связанные со следующими высказываниями:

- если семья – это постройка, то она...
- если семья – это цвет, то она...
- если семья – это музыка, то она...
- если семья – это геометрическая фигура, то она...
- если семья – это название фильма, то она...
- если семья – это настроение, то она...

Обсудите ассоциации, которые Вы написали. Постарайтесь не обижаться, если Вам что-то не понравилось. Ваша цель – лучше понять друг друга и сделать Вашу семью ещё крепче.

«ЗАДУМАННОЕ»



«ШЕСТЬ ЧУВСТВ»



«РИСУЕМ ТЕРЬ СЕМЬИ»



1. «Задуманное»

Правила игры: ведущий загадывает какой-либо предмет и затем каждого из участников по очереди спрашивает: «На что похоже задуманное»? Получив ответы, ведущий называет то, что задумал, и просит каждого найти сходство с названным предметом.

Например, ведущий задумал «яблоко». Первый игрок сказал, что задуманное походит на Луну, и объясняет, что яблоко и Луна – круглые. Второй участник сказал, что задуманное походит на точку с запятой, объяснить это можно так: «Точка с запятой – это как яблоко с черенком». Третий сравнил задуманное с рассказом. Он, услышав задуманное слово, объяснил его так: «Рассказ – это сказка, а есть сказка про яблоко на золотом блюдечке». Если же участник не смог сравнить загаданное слово ведущего с высказанным словом, он сам становится ведущим, либо выполняет какое-то задание.

2. «Шестое чувство»

Вам необходимо подготовиться заранее. Используйте то, что найдёте дома. Предметов может быть от 5 до 10.

Правила игры:

Обоняние. Участник с закрытыми глазами должен определить по запаху вещь, находящуюся перед ним. Это могут быть лук, чай, шампунь, ягода, помада.

Осязание. Участник должен определить рукой в перчатке, что за предметы находятся в коробке или мешке. Предметы – ручка, свеча, самолёт, свисток, монета и так далее.

Слух. Для участника с закрытыми глазами по 2 раза «демонстрируются» звуки, он должен определить их источник. Например: смятие бумаги, нажатие на ручку с выдвигаемым стержнем, стук по крышке кастрюли, шаги.

Зрение. Поставьте 5-7 предметов в ряд (небольшого размера). Участник запоминает, как они стоят, и закрывает глаза. Ведущий меняет местами несколько предметов или убирает 1-2 из них. Открыв глаза, участник угадывает, что поменялось.

Вкус. Участнику с закрытыми глазами, предлагается попробовать и определить продукты. Например: лимон, шоколад, картофель, морковь, соль, сахар.

Интуиция. На полу стоят перевернутые стаканчики, под одним из которых лежит монетка (или другой мелкий предмет). Участник должен назвать номер стаканчика, под которым находится монета.

3. «Рисуем герб семьи»

Правила игры: создайте герб своей семьи. Его надо красиво оформить. Геральдика – наука о гербах – одна из вспомогательных исторических наук. Возникла она в Германии, и у неё есть свои законы. Например, грифон – символ могущества и власти – серебряного цвета, так как серебро символизирует невинность и доброту. Красный цвет поля – символ храбрости.

С давних пор люди составляют гербы своей семьи из разных символов, которые отражают главную ценность семьи.

Нарисуйте свой герб, это не обязательно должно быть что-то конкретное, в нём может быть сочетание цветов, геометрических фигур, цветowych пятен и другое. Пофантазируйте вместе. В Вашем гербе может быть скрыта мудрость и прозорливость, личный опыт и опыт предыдущих поколений, высота устремлений и жизненные ценности.

Повесьте герб на стену или холодильник, пусть он придаёт Вам силы в нужный момент. Знайте – за Вами семья!

1. «Скороговорки»

Правила игры: участники по очереди повторяют одну скороговорку. Кто быстрее – тот и выиграл. Можете установить количество попыток для повторения.

Примеры скороговорок для игры:

1. На дворе трава, на траве дрова, у дров детвора.
2. Два дровосека, два дровокола, два дроворуба.
3. Сшит колпак, да не по-колпаковски, надо колпак переколпаковать.
4. Наш Полкан попал в капкан.
5. Курочка шуфра пестра, уточка с носка плоска.
6. Водолаз вез воду от водопровода.
7. Лавировал корабли, лавировали, да не вылавировали.
8. Вшила шелковый отворот швея в «Москвошвее» без швов и шевиот.
9. Милая Мила мылась мылом, намылилась, смыла – так мылась Мила.
10. Рапортовал, да не вырапортовал, стал дорапортовывать – зарпортовался.
11. Грабли - грести, метла - мести, весла - везти, полозья - ползти.
12. Наша река широка, как Ока, так, как Ока, широка наша река.
13. Во поле-поле затопали кони, от топота копыт пыль по полю летит.
14. Дробью по перепелам да по тетеревам.
15. Курьера курьер обгоняет в карьер.
16. Все тот же бег и та же стужа, но только снег слежался туже.
17. Архип осип, а Осип охрип.
18. Везет Сенька с Санькой Соньку на санках.
19. Семеро саней, по семеро в сани уселись сами, все с усами.
20. Мокрая погода размокропогодилась.

2. «Послание в будущее»

Правила игры: напишите послание на будущее самому себе, своей семье: пожелания, слова поддержки, напоминания, добрые чувства или предостережения. Оно может быть составлено на одном листе от всех членов семьи или от каждого отдельно. Можно нарисовать рисунки. Определите, через какой срок послания будут прочитаны: например, после окончания периода самоизоляции; ровно через год или через 10 лет.

Положите послание в бутылку, на неё нужно наклеить этикетку со сроком хранения и датой вскрытия. Поставьте бутылку в такое место, где она будет надёжно храниться, но так, чтобы Вы не забыли, где именно она находится.

Желаем удачи!

3. «Категории»

Правила игры: вам понадобятся листы бумаги и ручки и секундомер. Напишите на общем листе около 20 различных категорий – виды спорта, модели автомобилей, деревья и так далее. Каждый участник по очереди выбирает одну из категорий и называет любую букву алфавита. Задача игроков – написать как можно больше слов на эту букву в соответствии с выбранной категорией и за ограниченный период времени. Договоритесь заранее, какое будет дано время на выполнение задания – например, от 1 до 5 минут. Как только время истекло, игроки обмениваются листками и подсчитывают написанные слова. Одинаковые слова вычеркиваются. Побеждает тот, кто придумал больше слов.

«АНТИВРЕМЯ»



«ГЛАДЕЛКИ»



«ДРОЗД»



1. «Антивремя»

Правила игры: каждому из участников предлагается тема для небольшого рассказа. Например: «театр», «магазин», «путешествие за город». Получивший тему должен раскрыть её, описывая все относящиеся к ней события «задом наперёд», – как если бы в обратную сторону прокручивалась кинолента.

2. «Гляделки»

А давно Вы смотрели друг другу в глаза?

Правила игры: двое участников садятся друг напротив друга и смотрят, не моргая, друг другу в глаза. Кто смог дольше не моргнуть и не отвёл взгляд – тот и победил.

3. «Дрозд»

Игра для поднятия настроения.

Правила игры: участники становятся друг напротив друга и произносят следующие слова с соответствующими движениями: «Я – дрозд, ты – дрозд (показывает на себя, потом на партнёра). У меня нос, у тебя нос (дотронуться до своего носа, потом до носа партнёра). У меня щёчки красненькие, у тебя щёчки красненькие (дотронуться до своих щёк, потом до щёк партнёра). У меня губки алые, у тебя губки алые (дотронуться до своих губ, потом до губ партнёра). Мы с тобой два друга, любим мы друг друга!» (обнимаются). Можно повторять любое количество раз.



«Отгадывание теней»

«Рисуем по памяти»



«Семейный ужин»

1. «Отгадывание теней»

Вам понадобится настольная лампа, свет которой можно направить на стену, и тёмное помещение.

Правила игры: лампа должна быть поставлена так, чтобы вышла максимально резкая тень. Желательно, чтобы стена, на которую будет падать тень, не была сильно заставлена. Можно сделать тень на дверцу шкафа или растянуть белое полотно. Один из участников показывает руками или с помощью движений тела тень какое-нибудь животное или предмет. Остальные должны угадать: кого он изображает.

Можно сделать игру по темам: профессии, животные, еда, растения. Всё зависит от Вашего воображения.

2. «Рисуем по памяти»

Правила игры: один из участников рисует на листе домик. Следующий участник запоминает этот рисунок, закрывает глаза, поворачивается вокруг себя и, не открывая глаз, дорисовывает к домику окошко, дверь, трубу или птицу на крыше. Затем оба смотрят: что за рисунок получился?

Можно рисовать и другие простые рисунки на Ваш выбор.

3. «Семейный ужин»

Правила игры: загляните в холодильник, в шкаф с сухими продуктами. Составьте список продуктов, придумайте меню на вечер. А можете даже на весь день: завтрак, обед и ужин. Приготовьте всей семьёй или по очереди. Если понравится – придумайте меню и готовьте всю неделю!

ССЫЛКИ НА ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ РЕСУРСЫ

Ведущий образовательный портал России infourok.ru

Википедия. Свободная энциклопедия ru.wikipedia.org

Вопросы по категориям elhow.ru

Всероссийский педагогический журнал
«Современный урок» 1urok.ru

Всё для старшеклассников и родителей psyliner.ru

Кладовая развлечений kladraz.ru

Летний лагерь. МетодВики для вожатых
summercamp.ru

МЕЛ. Медиа про образование и воспитание детей
mel.fm

Полезные советы для будущих и настоящих
родителей kidteam.ru

Праздники.ру hdays.ru

Родителям о детях blogs.bebeshka.info

Сайт для родителей parents.ru

Социальная сеть работников образования nsportal.ru

У меня растут года. Портал для педагогов и
родителей rastut-goda.ru

Упражнения и тренинги под ключ trenerskaya.ru

Учебно-методический кабинет ped-kopilka.ru

13 идей для праздника 13idei.ru