

Чем занять ребёнка на самоизоляции? Игры на листе бумаги.

Итак, что можно придумать с листом бумаги?



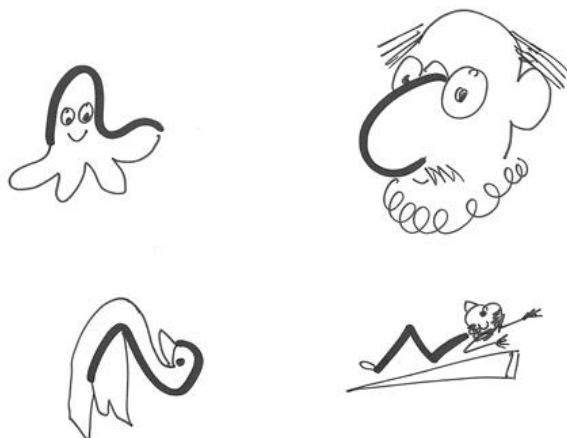
Половинки

Каждый игрок задумывает картинку, но рисует ее не всю, а только половинку. Потом игроки обмениваются листами и дорисовывают. Иногда получаются очень смешные картинки (например, один хотел нарисовать очки, и на его листе были два кружочка, а из них были созданы вишенки или колёса машины).



Дорисовки

Каждый рисует на листе какую-нибудь закорючку, потом все меняются листочками и другим цветом дорисовывают картинку так, чтобы получилось что-то осмысленное.



Поиски клада по карте квартиры

Для этой игры вам понадобится нарисовать план или карту своей квартиры или двора. После этого можно приступать к самой игре. Обозначим на карте место, где спрятан клад, и то место, где мы стоим, — и можно приступать к поискам! Детей подобные игры очень увлекают!



Поиски клада по серии записок

А для тех, кто только учится читать, можно устроить поиски клада — например, красиво завернутых орешков или изюминок — по запискам. В записках может быть написано: "на столе", "в кухне на стуле", "у мамы в ботинке", "в коробке с игрушками".



Каркас

Расскажите ребенку, что раньше люди записывали не все буквы слова, а только согласные, и до сих пор есть языки, в которых согласные буквы пишут, а гласные иногда пишут сверху, а иногда — и вовсе пропускают. Попробуйте придумать, сколькими способами можно бы было прочесть слово БР, если бы в русском языке тоже писали только согласные. (Бор, бур, бар, убор, буря, бра, Боря, бюро.) А потом попробуйте взять любой другой каркас — и придумывайте по очереди разные слова, где эти согласные встречаются именно в такой последовательности.

Можно добавлять к каркасу буквы спереди, сзади, в середине.

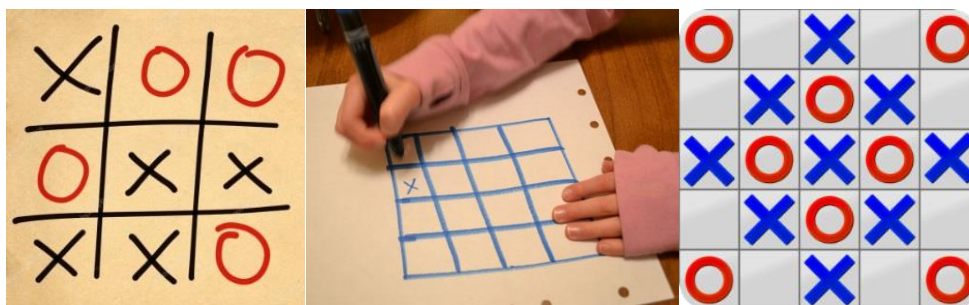
Например, каркас — СЛ:

- Слон;
- СоЛЬ;
- СеЛо;
- СаЛо;
- Слово;

- Словарь;
- УСЛовие;
- ПоСеЛок;
- ПоСоЛ;
- СаЛют;
- Следы;
- СиЛа.

Каркас может состоять и из гласных, например ООО:

- МОлОкО;
- МОлОтОк;
- ЗОлОтО;
- ОлОвО;
- КОрОлевствО;
- ОкОрОк;
- ПОрОшОк;
- ГОрОдОк;
- КОрОмыслО;
- КОлОвОрот;
- ОстОрОжность.



Крестики-нолики

Классическая игра, которую, впрочем, теперь знают уже не все. Самые простые крестики-нолики — на квадратном поле три на три. А вот более сложный вариант — на большом листе в клеточку, где нужно поставить 5 крестиков или 5 ноликов в ряд, по вертикали, горизонтали или диагонали. Если противник поставил три крестика в ряд, то уже пора "закрывать" этот ряд своим ноликом с любой стороны.



Города

Эта игра хороша и без бумаги, на слух: один говорит "Москва", второй придумывает город или страну, чье название начинается на последнюю букву предыдущего слова. Например, Москва — Ашхабад — Дания — Япония — Ямайка... Аналогично можно играть и просто в слова, а не только в города. Заодно детям легче будет запомнить правописание слов.

Морской бой

Эта игра помогает детям разобраться с координатами по вертикали и по горизонтали, а также приучает логически мыслить и рассуждать. Думаю, правила родители еще помнят и сами!

Целью данной игры является уничтожение объектов (кораблей) противника. Игруют двое человек. События игры происходят на 2-х квадратных полях размером 10х10. Одно из полей Ваше, другое соперника. На нем вы расставляете собственные объекты (корабли) и по ним наносит удары противник. На другом поле располагает свои объекты (корабли) противник.

Ваши вооруженные силы, как и силы противника содержат следующие объекты (корабли):

1 палубный (размером 1 клетка) — 4 штуки

2-х палубный (размером 2 клетки) — 3 штуки

3-х палубный (размером 3 клетки) — 2 штуки

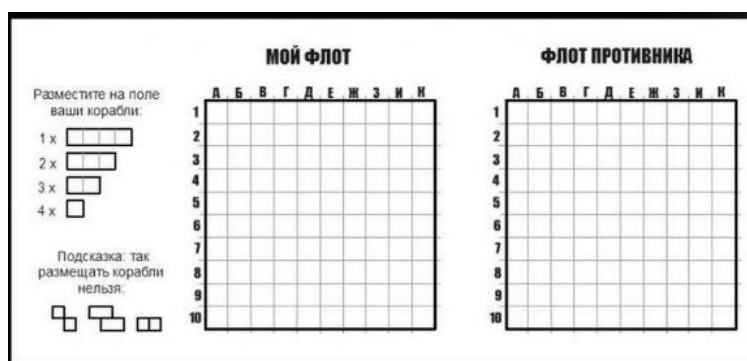
4-х палубный (размером 4 клетки) — 1 штука.

Объекты (корабли) не могут расставляться вплотную, то есть между двумя соседними объектами (кораблями) должна быть как минимум одна свободная клетка (учтите, противник также не может располагать объекты (корабли) вплотную).

Когда все приготовления закончены и объекты (корабли) расставлены пора начинать битву.

Первым ходом обладает игрок, объекты (корабли) которого расположены на левом поле. Вы выбираете на поле противника клетку и «стреляете» в этот квадрат. Если вы потопили корабль противника, то соперник должен сказать «убил», если вы ранили корабль (то есть вы попали в корабль имеющий больше чем одну палубу), то соперник должен сказать «ранил». В случае попадания в корабль соперника, Вы продолжаете «стрельбу».

Игра заканчивается, когда один из ее участников теряет все корабли.



Сорока Т.А., педагог – психолог
Купинского филиала ГБУ НСО ОЦДК