



**Навчально-методичний центр цивільного захисту та
безпеки життєдіяльності
Кіровоградської області**

Пам'ятка населенню

**ЧИМ ЗАЙНЯТИ ДИТИНУ В НАДЗВИЧАЙНІЙ
СИТУАЦІЇ**



м. Кропивницький



**Навчально-методичний центр цивільного захисту та
безпеки життєдіяльності
Кіровоградської області**

Пам'ятка населенню

**ЧИМ ЗАЙНЯТИ ДИТИНУ В НАДЗВИЧАЙНІЙ
СИТУАЦІЇ**



м. Кропивницький

“5 відчуттів” - Дайте дітям завдання: покажи 5 предметів червоного (зеленого, блакитного тощо) кольору. Торкнись 4 різних предметів і розкажи які вони (м'які, холодні, жорсткі тощо). Повтори 3 звуки, які ти щойно почув навколо. Опиши словами 2 запахи, які тебе оточують. Спробуй щось їстівне — що ти відчуваєш (опиши смак).

“Спільна історія” - Вигадай послідовну історію разом, говорячи по черзі по одному реченню.

“Ловить ритм” - Разом із дитиною співайте пісню та відбивайте її ритм чайною ложечкою по чашці або долонькою по коліну. Спробуйте згадати пісню й відгадати її за ритмом.

“Креативне мислення” - учасники по черзі заплющують очі. За командою ведучого треба розплющити очі й назвати перший предмет, що потрапив у поле зору. А далі — знайти щось незвичайне в цьому звичайному предметі або знайти новий спосіб його використання.

“Гра за їжею” - Коли дитина їсть якийсь продукт — має назвати ознаку, яка починається на ту саму літеру, що й назва страви. Наприклад, курка — ми їмо красу, хліб — хоробрість.

“Не може бути” - Кожен гравець по черзі називає щось неймовірне (річ, явище природи, незвичайну тварину, випадок), а інші оцінюють його ідею словами “буває” або “не буває”. Підтримуйте ініціативу дитини вгадувати того, чого не буває.

“Пантоміма” - По черзі кидайте один одному м'ячик, називаючи емоцію, відчуття або мрію. Потім називає своє слово та передає м'яч далі.

“Можна — не можна” - Дорослий ставить запитання, а дитина відповідає можна — або не можна. Наприклад: чи можна обійматися з батьками — можна, чи можна пити з-під крану — не можна.

“Сумний котик” - Попросить дитину уявити, що він чи вона перетворилися на котика, якому потрібна допомога. Котик не може говорити, тільки нявчить. Нехай дитина покаже, що потрібно котику (погладити, взяти на руки, нагодувати тощо)

“Чарівник” - Дорослий стає чарівником, який знає все про емоції. Дитина може “перетворювати” вас на будь-яку емоцію, а ви маєте розказати та показати її.

“Фігуро, завмри!” - Ведучий розвертається спиною до гравців і говорить: “Один, два, три — фігуро, завмри!”. Гравці намагаються не рухатись після слова “завмри”. Хто перший не втримався — виходить із гри та чекає наступного круга.

“5 відчуттів” - Дайте дітям завдання: покажи 5 предметів червоного (зеленого, блакитного тощо) кольору. Торкнись 4 різних предметів і розкажи які вони (м'які, холодні, жорсткі тощо). Повтори 3 звуки, які ти щойно почув навколо. Опиши словами 2 запахи, які тебе оточують. Спробуй щось їстівне — що ти відчуваєш (опиши смак).

“Спільна історія” - Вигадай послідовну історію разом, говорячи по черзі по одному реченню.

“Ловить ритм” - Разом із дитиною співайте пісню та відбивайте її ритм чайною ложечкою по чашці або долонькою по коліну. Спробуйте згадати пісню й відгадати її за ритмом.

“Креативне мислення” - учасники по черзі заплющують очі. За командою ведучого треба розплющити очі й назвати перший предмет, що потрапив у поле зору. А далі — знайти щось незвичайне в цьому звичайному предметі або знайти новий спосіб його використання.

“Гра за їжею” - Коли дитина їсть якийсь продукт — має назвати ознаку, яка починається на ту саму літеру, що й назва страви. Наприклад, курка — ми їмо красу, хліб — хоробрість.

“Не може бути” - Кожен гравець по черзі називає щось неймовірне (річ, явище природи, незвичайну тварину, випадок), а інші оцінюють його ідею словами “буває” або “не буває”. Підтримуйте ініціативу дитини вгадувати того, чого не буває.

“Пантоміма” - По черзі кидайте один одному м'ячик, називаючи емоцію, відчуття або мрію. Потім називає своє слово та передає м'яч далі.

“Можна — не можна” - Дорослий ставить запитання, а дитина відповідає можна — або не можна. Наприклад: чи можна обійматися з батьками — можна, чи можна пити з-під крану — не можна.

“Сумний котик” - Попросить дитину уявити, що він чи вона перетворилися на котика, якому потрібна допомога. Котик не може говорити, тільки нявчить. Нехай дитина покаже, що потрібно котику (погладити, взяти на руки, нагодувати тощо)

“Чарівник” - Дорослий стає чарівником, який знає все про емоції. Дитина може “перетворювати” вас на будь-яку емоцію, а ви маєте розказати та показати її.

“Фігуро, завмри!” - Ведучий розвертається спиною до гравців і говорить: “Один, два, три — фігуро, завмри!”. Гравці намагаються не рухатись після слова “завмри”. Хто перший не втримався — виходить із гри та чекає наступного круга.