

Авторы: Е. Л. Агаева, В. В. Брофман, А. И. Бульчева, Н. Е. Веракса, Р. И. Говорова, О. М. Дьяченко, Л. И. Цеханская  
Рецензент доктор педагогических наук *Л. В. Артемова*

**Чего на свете не бывает?:** Занимат. игры для детей от 3 до 6 лет: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей/ Е. Л. Агаева, В. В. Брофман, А. И. Бульчева и др.; Под ред. О. М. Дьяченко, Е. Л. Агаевой.--М.: Просвещение, 1991.

В книгу включены игры, способствующие развитию у дошкольников внимания, памяти, мышления, воображения. Советы и рекомендации, предлагаемые авторами, помогут взрослым в организации и проведении игр в условиях детского сада и семьи.

## Давайте поиграем!

«Поиграй со мной!» — как часто слышим мы эту просьбу от своих детей. И сколько радости они получают, когда мы, преодолевая усталость и отодвигая домашние дела, соглашаемся хоть на несколько минут побыть большим или пассажиром, учеником или серым волком. Скажем прямо, чаще всего, играя с ребенком, мы следуем за его желанием: он сам рассказывает нам, что надо делать. А мы, если уж решили доставить ему удовольствие, послушно выполняем все требования. Однако игра — это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важно. С ее помощью можно развивать внимание, память, мышление, воображение малыша, т. е. те качества, которые необходимы для дальнейшей жизни. Играя, ребенок может приобретать новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом. Родители порой сами предлагают ребенку поиграть в школу, чтобы закрепить навыки чтения; в магазин, чтобы проверить умение считать, и т. д.

В нашей книге представлены игры, направленные на умственное развитие ребенка-дошкольника. Их можно разделить на относительно самостоятельные группы. Это игры, развивающие восприятие, внимание, память, мышление и творческие способности. Особая группа игр поможет подготовить ребенка к школе. Для детей каждой возрастной группы (от 3 до 6 лет) предлагаются все эти виды игр.

Игры, направленные на развитие восприятия, формируют у ребенка умение анализировать предметы по таким признакам, как цвет, форма и величина. К концу дошкольного возраста дети могут свободно ориентироваться в 7 цветах спектра, различать их оттенки по насыщенности и цветовому тону. Они должны знать основные геометрические формы (круг, овал, квадрат, прямоугольник и треугольник), уметь подбирать по образцу или по названию предметы определенной формы. Знание такого признака предмета, как величина, выражается в том, что ребенок может расположить 8—10 палочек, кружков или других одинаковых предметов разной величины в порядке ее убывания или возрастания, назвать основные градации величины предметов по 3 измерениям (длина, ширина, высота).

Следующая группа игр направлена на развитие внимания. Предлагаемые игры формируют у ребенка умение сосредоточивать-

з

ся на определенных сторонах и явлениях действительности. (Без сосредоточения невозможно выполнить любую, даже самую простую работу.)

Основные свойства внимания, которые формируются уже в дошкольном возрасте,— это его устойчивость, переключение и распределение. Устойчивость внимания означает способность длительно сосредоточиваться на чем-нибудь. К концу дошкольного возраста дети могут заниматься одним и тем же видом деятельности до 1—1,5 часа. Переключение внимания представляет собой способность переходить от одной деятельности к другой, от одного занятия к другому. О распределении внимания мы говорим тогда, когда человеку приходится действовать сразу с двумя или несколькими предметами. Старший дошкольник в состоянии распределять внимание между 6—7 предметами.

В дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Непроизвольное внимание характерно тем, что оно вызывается новыми, привлекательными и интересными в данный момент для ребенка предметами. Произвольное внимание предполагает умение сосредоточиваться на задании, даже если оно не очень интересно. Следующая группа игр направлена на развитие памяти, которая так же, как и внимание, постепенно становится произвольной. Ребенок старшего дошкольного возраста уже может ставить себе цель — запомнить что-либо и с большим или меньшим успехом подбирать средства

для выполнения этой цели, т. е. средства, облегчающие процесс запоминания.

Все мы знаем, что цвета спектра легче запоминаются по первым буквам фразы «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Таким маленьким секретам можно научить и дошкольников. И могут вам в этом игры по развитию памяти.

Развитие мышления ребенка происходит при условии овладения им тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным и логическим. Наглядно-действенное мышление— это мышление в действии. Оно развивается у младших дошкольников в процессе действий с различными предметами, игрушками. Основная форма мышления дошкольника — наглядно-образное мышление — т. е. такая организация образов, которая позволяет выделять самое существенное в предметах, а также видеть соотношение их друг с другом и соотношение их частей. Ребенок должен научиться пользоваться различными планами, схемами. К концу дошкольного возраста у детей начинают складываться элементы логического мышления, т. е. формируются умения рассуждать, делать умозаключения в соответствии с законами логики. Развитие творческих способностей ребенка подразумевает развитие воображения и гибкого, нестандартного мышления. Творчество во многом определяется умением выражать свои чувства, представления о мире различными способами. А для этого надо научиться видеть в каждом предмете разные его стороны, уметь, отталкиваясь от отдельного признака предмета, строить образ;

4

не только свободно фантазировать, но и направлять свою фантазию, творческие возможности на решение разных задач.

И наконец, игры, помогающие подготовить ребенка к школе. Это игры, которые развивают у малыша элементарные математические представления, знакомят его со звуковым анализом слова, готовят руку к овладению письмом.

Почти для каждой игры даются варианты упрощенного или усложненного ее проведения.

Поэтому, организуя игры с ребенком, внимательно присмотритесь к нему, оцените его индивидуальные особенности. Если он быстро и легко справляется с заданиями, можно предлагать ему более сложные и, наоборот, в случае затруднений, лучше подольше задержаться на простых. Ни в коем случае нельзя форсировать выполнение заданий, упрекать малыша в том, что он что-либо не умеет, даже если это с легкостью делают его сверстники.

Важно не только научить ребенка чему-либо, но и вселить в него уверенность в себе, сформировать умение отстаивать свою идею, свое решение. Особенно это касается выполнения творческих заданий, которые обычно имеют несколько решений и которые не предполагают жесткой оценки: «верно — неверно». Нужно научить ребенка принимать критику без обид и выдвигать новые идеи.

И опять-таки тут важны индивидуальные черты ребенка. Если он смел и уверен в себе, можно начинать учить его критически оценивать свои ответы. Если застенчив, нерешителен, лучше сначала подбодрить его и поддержать любую инициативу. Если малыш стремится быстро менять задания, отделяясь первым попавшимся ответом, то хорошо бы заинтересовать его заданием, научить находить в нем новые детали, насыщая знакомое новым содержанием. И наоборот, если, выполняя игровое задание, ребенок «увязает» в бесконечных деталях, что мешает ему двигаться вперед, лучше помочь ему выбрать один вариант, оставив все лишнее в стороне, потренировать в умении переходить от одной идеи к другой, что особенно важно при выполнении творческих заданий.

Каждая игра — это общение ребенка со взрослым, с другими детьми; это школа сотрудничества, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и стойко переносить свои неудачи. Доброжелательность, поддержка, радостная обстановка выдумки и фантазии— только в этом случае наши игры будут полезны для развития ребенка.

В каждую игру можно играть с одним малышом, а можно и с несколькими. А еще лучше играть всей семьей, хоть на несколько минут откладывая свои дела. Радость, которую вы доставите ребенку, станет и вашей радостью, а проведенные вместе приятные минуты помогут вам сделать добрее и веселее совместную жизнь. Так давайте поиграем!

## **Игры для детей 3 лет**

Что нужно, чтобы ребенок рос любознательным, умным, сообразительным? Чтобы все его возможности могли реализоваться, способности раскрыться? Наш совет: постарайтесь прислушаться к малышу, понять особенности его возраста, оценить его собственные, индивидуальные возможности.

Три года — это тот рубеж, на котором кончается раннее детство и начинается дошкольный возраст. Ребенок начинает отделять себя от мира окружающих взрослых, он вступает в более самостоятельную жизнь. Малыш уже многое понимает, знает и умеет и стремится узнать еще больше. Ваша задача — помочь ему в этом. В умственном развитии дошкольника главное — это знакомство с окружающими его предметами. Их форма, величина, цвет, расположение в пространстве, передвижение — вот то, что привлекает ребенка.

Игры-занятия, которые мы предлагаем детям этого возраста, строятся в основном на действиях ребенка с разнообразными предметами. Для развития восприятия полезны игры, в которых ребенку надо будет сравнивать предметы по цвету, форме, величине и находить среди них одинаковые. Иногда при этом требуется не обращать внимания на другие важные особенности предметов, например на их назначение. Если это вызовет у малыша затруднение, помогите ему. Игры, направленные на развитие внимания, потребуют тщательного рассматривания и сопоставления предметов, выявления их сходства и различий. Развивать словесную память мы рекомендуем в ролевой игре, где запоминание слов станет необходимым условием выполнения ребенком взятой на себя роли. Другие игры нацелены на тренировку зрительной памяти. Большая группа дидактических игр направлена на развитие мышления ребенка. Для трехлетнего малыша наиболее целесообразно решение мыслительных задач, требующих раскрытия строения предметов и их взаимного пространственного расположения. Такие задачи занимают центральное место среди описанных в этом разделе. Следующая группа игр ориентирована на развитие творческих способностей ребенка, стимулирование его воображения. Малыш будет стремиться замечать одновременно разные качества предметов, искать разнообразные варианты видения одной и той же вещи или рисунка. И наконец, математические игры-занятия помогут научить ребенка выделять количественные отношения между предметами.

Занимаясь с ребенком, помните, что его действия лишь только начинают становиться целенаправленными. Малышу еще очень трудно следовать намеченной цели, он легко отвлекается и переходит от одного занятия к другому. Быстро наступает утомление. Внимание ребенка может быть сосредоточено одновременно только на небольшом количестве предметов. Интерес легко возникает (особенно, когда малыш видит новые и яркие предметы), но также легко и пропадает. Поэтому, если вы хотите организовать развивающие игры-занятия, помните три правила.

Правило первое: не давайте малышу для постоянного пользования игрушки, с которыми будете проводить игры, чтобы у него не пропал интерес к ним.

Правило второе: во время игры ребенка не должны отвлекать посторонние предметы. Все лишнее нужно убрать из поля зрения малыша.

Правило третье: пусть игры будут достаточно простыми и совсем короткими. Даже 5 минут вполне достаточно! Но всегда стремитесь, чтобы ребенок довел начатое дело до конца. А после этого смените игру на новую — и вы увидите, что внимание ребенка снова оживет.

#### **ЧТО КАТИТСЯ**

Эта игра познакомит ребенка с формой предметов. Организуйте веселую игру-соревнование — кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот, выстроенных на столе или на полу. А фигурками, которые нужно катить, пусть будут шарик и... кубик. Наверное, вначале ребенку будет все равно, какую фигурку взять. Но после нескольких проб он поймет, что выигрывает только тот, у кого шарик, и будет стараться выбрать именно его. Вот тут и спросите у малыша, почему он предпочитает шарик, и постарайтесь вместе с ним сделать вывод: «Шарик катится, а кубик — нет». Обратите внимание ребенка на острые углы, которые мешают кубику катиться, и на отсутствие таких углов у шара. Нарисуйте шарик и куб. На рисунке они будут выглядеть просто, как круг и квадрат. Поучите и малыша рисовать их.

#### **ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК**

Хорошо, если вам удастся купить в магазине коробку с прорезями, в которую можно бросать фигуры разной формы. В крайнем случае, ее можно сделать и своими руками. Сначала подберите фигуры: куб, цилиндр (или шар), треугольную призму, прямоугольный брусок и т. д. Должно быть по две-три фигуры каждого вида. Затем возьмите коробку из плотного картона и сделайте в ее крышке прорези такой формы, чтобы каждая подходила для определенной фигуры. Важно, чтобы в квадратную прорезь, сделанную для куба, не мог пролезть шар, чтобы прямоугольная прорезь не годилась для куба и т. д., т. е. чтобы соответствие фигуры и формы прорези было полным.

А теперь можно начинать игру. Ребенку надо опускать письма (фигуры) в ящик, причем каждое письмо в свое отверстие. Не подсказывайте малышу, куда опустить письмо, пусть он пробует и ошибается, фигура сама поможет ему найти правильный выход из каждой ситуации. Вам же

остается следить, чтобы ребенок не проталкивал фигуры в отверстия со всей силой, а перебирал возможные

варианты, поворачивая фигуры сложной формы (призму, брусок) так, чтобы добиться соответствия разворота форме прорези. Когда все письма будут отправлены, их можно передать адресату — кукле или мишке или другой любимой ребенком игрушке.

#### **СДЕЛАЙ УЗОР**

Ребенок должен выложить орнамент из одноцветных геометрических фигур. Эта игра развивает восприятие формы, помогает анализировать расположение предметов в пространстве.

Сделайте аппликацию-образец, на который ребенок сможет ориентироваться. Пусть это будет салфетка, вы подарите ее малышу. А салфетку с точно таким же узором захочет получить от него в подарок любимая кукла. Чтобы ребенок смог ее сделать, предложите ему бумагу и такие же фигуры, как в образце. Фигуры должны быть простыми. Подходят круги, квадраты, треугольники, овалы и прямоугольники одинакового размера, причем важно, чтобы в одном орнаменте присутствовало немного разных фигур. Например, в середине листа — круг, а по углам — треугольники. Чтобы облегчить ребенку выполнение задания, заранее нарисуйте в нужных местах на листе бумаги контуры фигур, которые ему надо будет туда положить. Обязательно рассмотрите с ребенком образец, дайте ему обвести пальцем края каждой фигуры; пусть он, если сможет, назовет формы и опишет словами расположение фигур (а не сможет — помогите ему в этом). Только теперь можно переходить к составлению орнамента.

Контур узора может быть:

Можно придумывать и более сложные образцы, включающие по три разные геометрические формы. Когда фигуры орнамента будут разложены по местам, их нужно приклеить (если у ребенка не получается, помогите ему). Теперь, когда салфетка готова, ее можно торжественно подарить кукле. Пусть она поблагодарит малыша — это доставит ему радость.

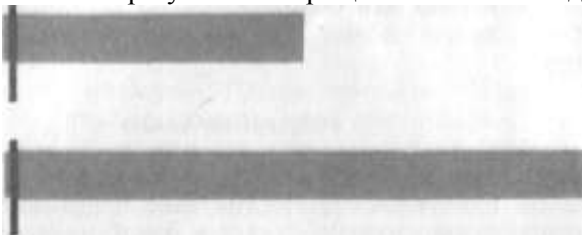
#### **ОДЕНЕМ КУКОЛ**

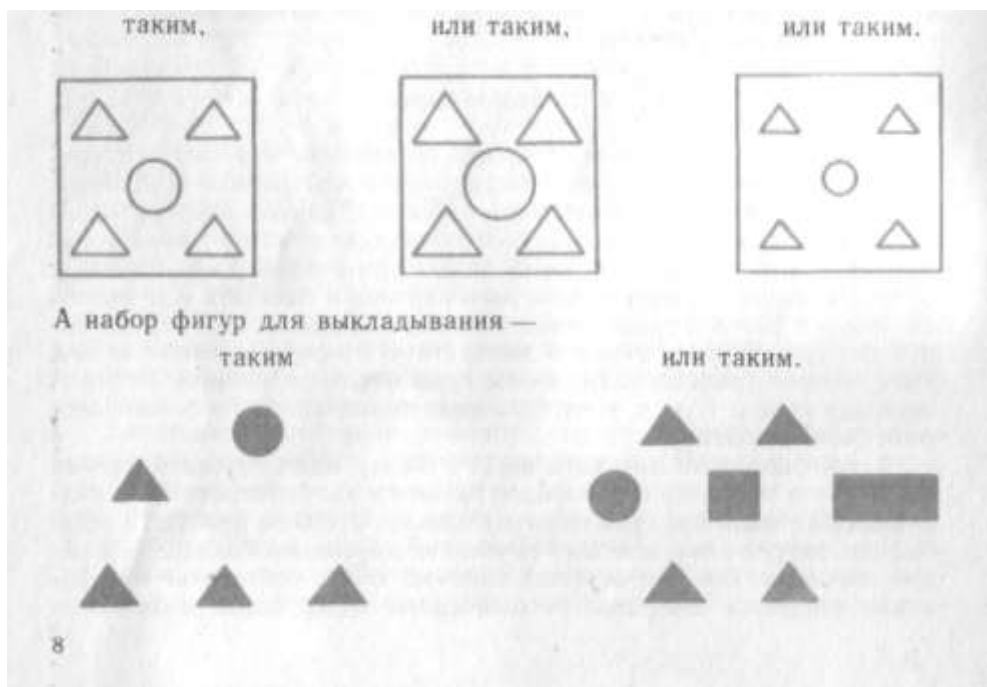
Маленький ребенок успешно знакомится с величиной предметов, сравнивая между собой однотипные предметы разного размера. Дайте ему двух кукол (большую и поменьше) и два комплекта одежды. Малыш не должен знать, какой из кукол принадлежат те или иные вещи; пусть он решит задачу самостоятельно. Объясните, что куклам холодно и они хотят одеться, но перепутали свою одежду. Предложите малышу помочь куклам. Если сначала ребенок распределит вещи неправильно — не беда. Обратите его внимание на то, что одежда мала для большой куклы или велика для маленькой, и пусть он подумает еще раз. Когда каждой кукле достанутся ее вещи, похвалите ребенка и подчеркните: «Большое платье — большой кукле, маленькое — маленькой. Большие туфельки — большой кукле, маленькие — маленькой».

Если у вас нет подходящих кукол и гардероба для них, настоящие игрушки несложно заменить самодельными. Вырезанное из бумаги платье можно надевать на нарисованных вами картонных кукол. Чтобы усложнить задание, достаточно сделать трех кукол.

#### **СВЕРНИ ЛЕНТУ**

Можно устроить интересное соревнование по сворачиванию разноцветных лент, наклеенных на стержни (которые несложно сделать, например, из карандашей). Если ленты будут разной длины, то сворачивание длинной (наматывание на стержень) займет больше времени. Обратите внимание ребенка на то, что одну из лент удастся свернуть быстрее, чем другую, разверните их в полную длину и положите рядом так, чтобы разница в длине была хорошо заметна. Пусть ребенок сам догадается о причине неудач того соревнующегося, чья лента длиннее. Вы увидите, что после этого он сразу станет обращать внимание на длину ленты, которую берет!





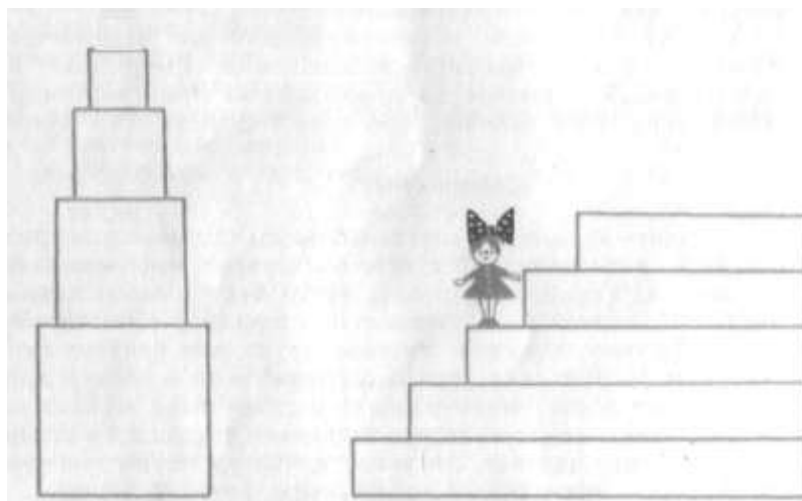
### **СБОР УРОЖАЯ**

Урожай яблок (их с успехом заменят большие, средние и маленькие пуговицы или другие округлые предметы разных размеров) надо разложить по корзинкам (коробкам трех размеров) так, чтобы мелкие яблоки оказались в маленькой корзинке, средние — в средней, а крупные — в большой. Материал для игры лучше подобрать так, чтобы крупные яблоки не помещались в маленькой корзинке.

### **ПОСТРОИМ БАШНЮ**

Если у вас есть кубы разных размеров, проведите с ребенком эту игру. Пусть он убедится на собственном опыте, что для того, чтобы башня была достаточно устойчивой, внизу должен быть самый большой кубик, выше — меньшие, а еще выше — совсем маленькие. Приучайте ребенка последовательно отбирать кубики, выбирая каждый раз самый большой. Для сравнения по величине их надо прикладывать один к другому. Построив башню из настоящих кубиков, можно перейти к строительству башен или лесенок из картонных фигур, выкладывая их на столе так, чтобы снизу вверх размер уменьшался. Игра будет проходить намного интереснее, если

## **П**



вы дадите ребенку маленькую куклолку и покажете, как она умеет залезать на башню или подниматься по лестнице. Поиграв с куклой, ребенок лучше поймет и смысл последовательного расположения фигур.

### **ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ**

Чтобы малыш научился обращать внимание на цвет предметов и подбирать одинаковые цвета, полезно предложить ему эту игру. Но предварительно нужно наклеить на бумагу или картон узкие

полоски 6—7 разных цветов (лучше всего использовать чистые цвета радуги) и вырезать из цветной бумаги круги тех же цветов. Эти полоски будут ниточками, а круги — шариками. Объясните ребенку, что шарики надо «привязать» к ниточкам подходящих цветов, и покажите, как это сделать. После этого ему можно дать возможность действовать самостоятельно, вмешиваясь только в том случае, если он ошибается.

#### **СПРЯЧЬ МЫШКУ**

Сделайте большие прямоугольники тех же цветов, что и шары в предыдущей игре. В середине каждого прямоугольника вырежьте дырочку, а снизу подклейте белый лист с нарисованной на нем мышкой — она будет выглядывать из окошка своего домика. Цветные квадраты побольше окошек будут дверцами. Покажите малышу игрушечную кошку, которая готовится идти на охоту. Чтобы спрятать каждую мышку, надо закрыть окошко дверцей того же цвета, что и домик, — тогда кошка не заметит окна. Дайте ребенку время спрятать мышек, пока кошка спит, и только потом выпускайте ее на охоту. В случае неверного выполнения задания кошка заберет у малыша мышку. Но если вы боитесь, что это слишком расстроит его, лучше помогите ему исправить ошибку.

#### **РАЗНОЦВЕТНЫЕ ПОЛЯНЫ**

В этой игре ребенок будет раскладывать силуэтные изображения игрушек разных цветов на большие цветные листы бумаги -поляны. На поляну можно класть предметы только такого же цвета, как она. При этом важно обратить внимание малыша на то, что разные предметы могут быть одного и того же цвета (красные цветок и неваляшка) — тогда поляна у них одна и та же, а одинаковые предметы могут быть разных цветов (желтый и зеленый листья) -тогда поляны у них разные. Вы можете показать разные способы выполнения задания — и последовательное сравнение каждой игрушки с цветными полянами, и предварительный отбор всех предметов одного и того же цвета, и их помещение на подходящую поляну. Приготовьтесь к тому, что ребенок может ошибаться. Если он будет собирать вместе похожие предметы разных цветов (например, листья или цветы), покажите ему, что при этом не у всех игрушек цвет сливается с цветом бумаги, на которой они лежат.

#### **СРАВНИ ПРЕДМЕТЫ**

Игра на развитие внимания. Перед ребенком ставятся две игрушки. Он должен сначала сказать, чем они похожи, а затем -чем отличаются друг от друга. Например, мишка и зайчик похожи тем, что они пушистые, у них есть лапки, глазки, ушки. А отличаются они тем, что мишка — большой, а зайчик — маленький, мишка-коричневый, а зайчик — белый и т. п. Можно называть признаки по очереди с ребенком. Так же рекомендуем сравнивать любые пары игрушек. А если вы хотите усложнить игру, поставьте перед ребенком более похожие игрушки (две разные машины, два разных мячика).

#### **НАЙДИ ТАКОЙ ЖЕ**

Игра на развитие внимания. Предложите малышу выбрать из 4—6 шариков точно такой же (по цвету, величине, рисунку), как тот, который у вас в руках, или выбрать такой же кубик, домик и т. п. Чтобы ребенку было интереснее играть, можно загадывать с ним предметы по очереди и, конечно же, делать при этом ошибки, которые малыш обязательно заметит. Порадуйтесь вместе его догадливости, возможности сотрудничать со взрослым на равных. Можно усложнить игру, увеличивая количество предметов, различия которых не так заметны.

#### **НАЙДИ ОШИБКИ**

Игра на внимание. Заранее нарисуйте картинку (ваши художественные способности здесь не имеют никакого значения), на которой допущено 5—6 ошибок. Например, на картинке, изображающей детей, играющих во дворе зимой, можно нарисовать дерево с листьями, цветы, мальчика в сандалиях, девочку с корзинкой грибов и т. п. Естественно, что содержание картинки и допущенные на ней ошибки должны быть понятны малышу. Ответы опять-таки интереснее давать по очереди. Усложняя игру, можно увеличить количество ошибок и сделать их более незаметными.

#### **ЗЕРКАЛО**

Эта игра научит ребенка внимательно следить за движениями взрослого и подражать им. Предложите ему быть вашим зеркалом и повторять все ваши действия. Вы поднимаете одну руку — ребенок тоже; вы топаете двумя ногами — ребенок тоже; вы машете сначала одной кистью, а потом двумя — и ребенок тоже.

Эта игра дает большие возможности варьирования предлагаемых ребенку действий. Вначале лучше давать несложные образцы движений. Затем, когда ребенок научится с легкостью копировать их, можно предложить ему последовательность действий.

Развивать внимание ребенка можно и на утренней зарядке, при выполнении любых двигательных

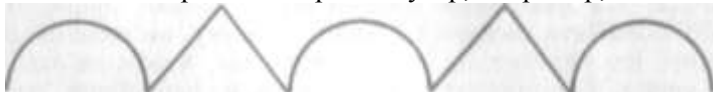
упражнений. При этом малыш должен выполнять все действия по команде взрослого, быстро переходя от одного вида движений к другому: прыгать, останавливаться, шагать.

#### **МАГАЗИН**

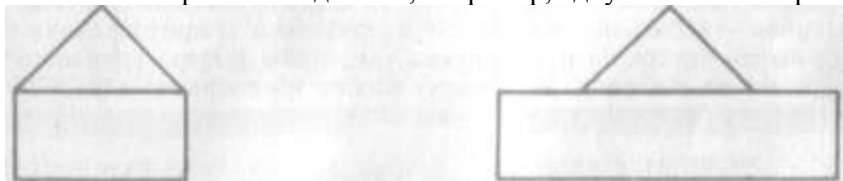
Память малыша можно начинать развивать с помощью этой любимой всеми игры. Вы можете послать его в «магазин» и попросить запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного-двух предметов, постепенно увеличивая их количество до четырех-пяти. В этой игре полезно менять роли: и вы, и ребенок по очереди можете быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идет подбирать товар. Да и сами магазины могут быть разными: «Булочная», «Молоко», «Игрушки» и любые другие.

#### **ЗАПОМНИ УЗОР**

Вы можете нарисовать простой узор, например, такой:



Этот узор вы даете ребенку рассмотреть за одну-две минуты, а затем просите его нарисовать точно такой же по памяти. Можно дать подобное задание и на создание простой постройкой из строительного материала. Вы делаете, например, одну из таких построек:



Даете ребенку возможность одну-две минуты рассмотреть ее, а затем предлагаете по памяти (ваша постройка разбирается или закрывается листом бумаги) воспроизвести ее из своих кубиков. Эти задания можно изменять и предлагать ребенку неоднократно, постепенно усложняя их.

#### **ШКАФЧИК**

Игра развивает зрительную память. Возьмите несколько спичечных коробок и склейте их. Получится шкафчик с выдвигающимися ящиками. Спрячьте в один из ящиков на глазах у ребенка какую-нибудь маленькую игрушку. Уберите шкафчик на несколько секунд, а потом разрешите малышу искать игрушку. Игру можно усложнять, убирая шкафчик на более длительное время, увеличивая количество и меняя расположение ящиков, пряча одновременно две игрушки в разные ящички и предлагая найти сначала одну, а потом другую.

13

Вот как могут выглядеть шкафчики из спичечных коробков:

#### **ШАРИК НА ГОРКЕ**

Игра на развитие мышления. Приготовьте небольшую горку. Это может быть любая дощечка, поставленная под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от горки проведите черту (можно положить ниточку). Дайте ребенку небольшой шарик и попросите его спустить шарик с горки так, чтобы он остановился около черты. Естественно, что сначала малыш будет ошибаться, но через некоторое время он научится точно находить соотношение расположения шарика на горке и дальности его пробега. Можно провести эту игру и как соревнование («Чей шарик точнее докатится до черты?»).

Эту же задачу можно предложить более старшим детям, несколько усложнив ее. Можно на пути шарика поставить брусок, а в стороне — небольшие ворота. Перед ребенком ставится задача расположить брусок на пути шарика так, чтобы шарик, ударившись о него, попал в ворота. Эту задачу можно многократно варьировать, меняя угол наклона горки и расположение ворот.

#### **ПОЧИНИ ИГРУШКУ**

Подберите для этой игры простую игрушку, например машинку, и предоставьте ребенку возможность в течение нескольких дней поиграть с ней. В процессе игры ребенок ознакомится со свойствами машинки. Затем незаметно, чтобы малыш не видел, на колесо машинки наденьте резинку (при этом колесо машинки крутиться не должно). Теперь, для того чтобы машинка ехала, нужно прикладывать больше усилий. Цель игры заключается в том, чтобы ребенок сам заметил неисправность и нашел ее причину.

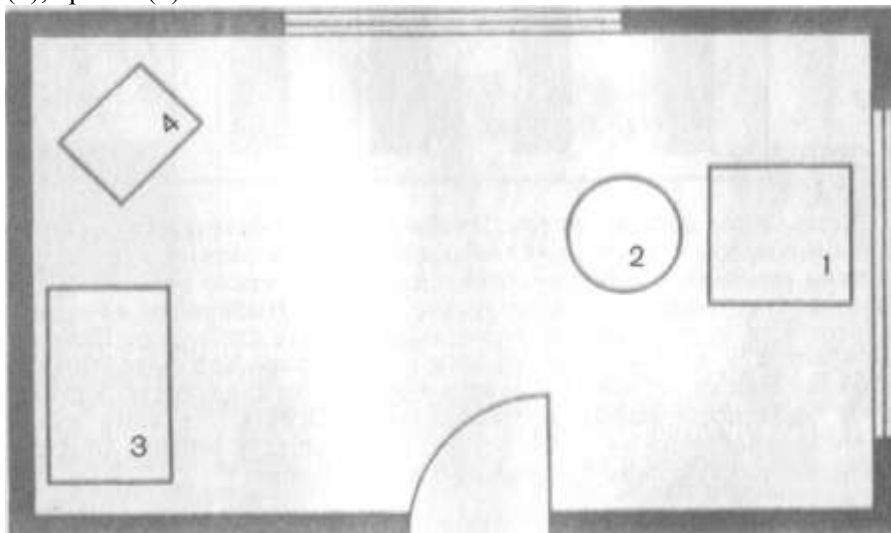
Количество неисправностей в одной игрушке можно увеличивать до трех, но каждая новая неисправность добавляется после того, как ребенок научился находить предыдущую. Игру можно проводить с разными игрушками.

#### **КУКОЛЬНАЯ КОМНАТА**

Эта игра поможет научить ребенка ориентироваться в пространстве, а также разовьет его образное мышление. Вам потребуются -

14

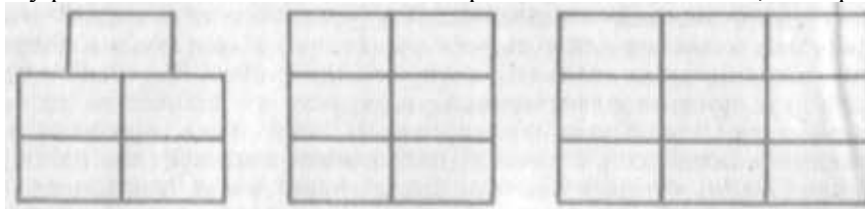
кукольная комната и кукольная мебель. Кукольная комната - это большая коробка без крышки с прорезанными или нарисованными по бокам окнами и дверями. Саму мебель можно склеить из спичечных коробков или использовать готовую игрушечную мебель: стол, диван, стулья или любые другие предметы. Важно только, чтобы их было не менее трех и чтобы они были разной формы. Для игры также понадобится план, который вы должны предварительно вычертить на листе бумаги. Вот примерный вид такого плана. На нем изображены: стол (1), стульчик (2), шкаф (3), кресло (4).



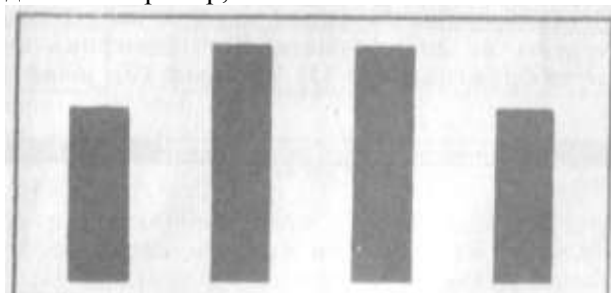
Подготовив план, вы рассказываете ребенку следующую историю: «Кукла Маша купила новую мебель, но она не знала, как лучше расставить ее в комнате. Медвежонок решил помочь Маше. Он взял лист бумаги и показал, как надо поставить мебель». Предъявляя план ребенку, следует пояснить его: «Сюда Миша поставил стол, сюда — шкаф» и т. д. Далее ребенок расставляет мебель, «как показал Миша». Не забудьте, что количество предметов в игре не должно быть больше трех-четырех.

Организуя игру, помните, что пространственное положение кукольной комнаты и ее плана должно быть одинаковым (дверь располагается с одной и той же стороны). При повторении игры следует менять расположение мебели, добавлять новые предметы.

Данная игра, как и предыдущая, направлена на развитие мышления и ориентировки в пространстве. Вы можете играть вдвоем с ребенком, а можете принять в нее и других детей. У вас и у ребенка должна быть основа для расположения мозаики, по 5 фишек



любых двух цветов, которые будут располагаться на основе, и Картонные карточки, на которых нарисованы длинные и короткие! полоски. Карточки для игры несложно сделать, нарисовав на них фломастерами или наклеив полоски, вырезанные из цветной бумаги, которые чередуются по длине. Например, так:



Суть игры состоит в том, чтобы длина обозначалась цветом: длинные полоски одним, например



зеленым, а короткие другим, допустим красным. Скажите ребенку, какой цвет какие полосы будет обозначать, после чего приступайте к игре. Выбирайте по одной карточке, и по ней ребенок будет выкладывать свой узор. Если он ошибается в начале игры, помогите ему правильно расположить цветные фишки на основе, а затем предложите следующую карточку с иной последовательностью полосок. Попробуйте сами выложить цветной узор на своей основе, и не лишайте ребенка радости поправить «случайно» допущенную вами ошибку.

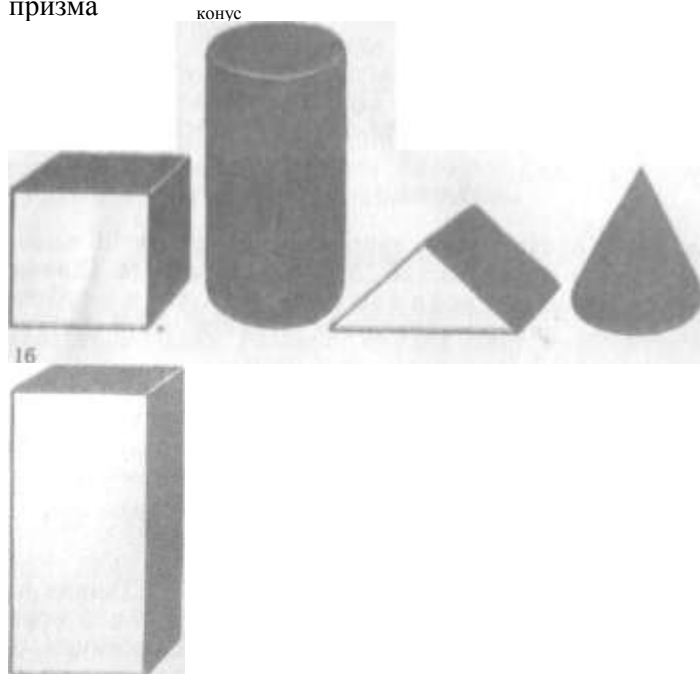
Это простейшая конструктивная игра, с которой можно начинать вводить ребенка в мир объема и формы. Вам потребуются основные детали из обычного детского строительного набора:

цилиндр

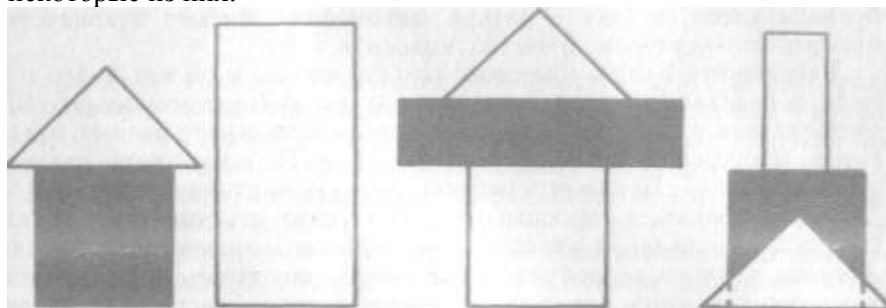
параллелепипед

куб

призма



На первых порах одновременно используются 2—3, а впоследствии 4 формы. Эта игра только для двоих — для вас и вашего ребенка. Отберите себе и ему по 2—3 одинаковые детали. Затем на столе перед ребенком сложите небольшую постройку. Поставьте детали рядом или одну на другую. Например, куб положите на призму (по типу «домик»), а справа или за домом поставьте параллелепипед. Вы не будете испытывать недостатка в вариантах расположения форм. Вот некоторые из них:



Когда все будет расставлено, предложите ребенку точно так же поставить его детали. Если сразу у него это не получится, не сердитесь, повторите все сначала — игра достаточно сложна для вашего малыша. Попросите его самого построить что-нибудь и сделайте так же. Когда увидите, что дело пошло на лад и ребенок справляется с игрой, можете сами ошибиться, и пусть он вас поправит. Более сложным вариантом такой конструктивной игры будет «спрятанное» построение, когда ребенок не видит, как вы расставляете детали. Для этого возьмите листок белой бумаги и прикройте то, что собираетесь строить, бумажной ширмой, или попросите малыша крепко зажмуриться, а когда все будет готово, открыть глаза. К усложненному варианту переходите, хорошо освоив предыдущий.

**УГАДАЙ, КОГО ЗАГАДАЛИ**

Эта игра поможет ребенку лучше ориентироваться в пространстве. В ней вместе с малышом могут

участвовать его любимые игрушки. Например, кукла с мишкой и зайчик. Важно, чтобы они были достаточно крупные и их можно было посадить или поставить *перед* ребенком, *за* ним и *сбоку* от него. Ребенка поставьте или посадите в центре, а игрушки разместите вокруг. Скажите, что загадали одну из них, а ему надо угадать, какую. Адрес загаданной игрушки, например, такой: она сидит *сбоку* от тебя (или *перед* тобой, *за* тобой). Он должен назвать игрушку, находящуюся в указанном месте. Затем поменяйтесь местами, рассадите игрушки вокруг себя, теперь загадывать адрес игрушки будет ребенок. В даль-

17

#### СДЛАЙ КАК Я

нейшем, если малыш не испытывает затруднений, попробуйте ввести дополнительное различие: *справа* и *слева*. Надеемся, ваш ребенок вполне с этим справится.

Эта игра поможет развить образное мышление дошкольника. Для нее потребуется набор картинок — вывесок. Можете вырезать их из лото или нарисовать. На каждой картинке-вывеске должно быть изображение какого-нибудь предмета: ножницы, расческа, буханка хлеба, иголка с ниткой, автомобиль, письмо в конверте, пузырек с лекарством, бутылка молока и т. п.

Расскажите малышу историю про то, что вы и он как будто попали в незнакомый город, где говорят на неизвестном языке. Вы очень устали и захотели есть... А в городе этом много разных магазинов, мастерских, аптек, библиотек и т. д. Но как узнать, где все это находится? Покажите ребенку первую картинку, например с бутылкой молока, и спросите, что может означать вывеска с таким рисунком? Если он не угадает — подскажите. Поиграйте с ним так немного, а затем попробуйте по-другому: попросите его придумать, как можно указать дом, где находится аптека (мастерская по ремонту замков, молочный магазин и т. д.). Когда все вывески в городе будут хорошо знакомы вашему партнеру по игре, переходите к рисованию новых вывесок, загадывайте друг другу, что они могут обозначать. Рисовать такие вывески несложно, они должны быть совсем простыми и схематичными. Скажите ребенку, что не надо делать большую картинку и раскрашивать ее, важно, чтобы было понятно, что нарисовано: яблоко, грибок или таблетка.

Покажите ему, как рисовать задуманные им предметы, и вы сможете продолжать ваши путешествия по городу не один год.

#### ВО ЧТО С ЭТИМ МОЖНО ИГРАТЬ!

Данная игра направлена на развитие творческих способностей. Вам потребуется заранее отобрать и приготовить несколько предметов, не имеющих четкого назначения: палочка, кубик, коробочка, камешек, картонка и т. п. Игра состоит в том, чтобы придумать, чем они могут быть: вместо какого реального предмета использоваться. В начале игры вы берете любой предмет, допустим палочку, показываете его ребенку и предлагаете придумать, чем он может быть в игре. Будет прекрасно, если малыш сам назовет возможные варианты, ну а если он затрудняется, помогите ему. Должно быть, вы не забыли, что палочка может быть градусником для куклы, ложечкой, ключом, удочкой; кубиком нельзя кормить куклу, а коробочкой измерять температуру, ибо одним из обязательных условий игры, которое неукоснительно следует соблюдать, является некоторое сходство с реальным предметом.

Следуя этим нехитрым правилам, вы можете стать хорошим партнером в любой детской игре.

Когда ребенок поймет, как надо

18

играть, каждый новый предмет вы будете выкладывать на стол и по очереди придумывать, во что с ним можно играть. Попробуйте предложить веселое соревнование — кто назовет больше. Пусть победителем окажется ребенок.

Полезно поиграть с ребенком и в противоположную игру: предложите ему придумать, какие предметы можно использовать вместо ложки для куклы, вместо кровати, вместо машины и т. п. Это также поможет ему легко замещать один предмет другим, шире используя возможности воображения.

Игра на развитие творческих способностей. В нее можно играть где угодно: дома на кухне, по дороге из детского сада или в кукольном уголке. Для нее не требуется специального стола и других приготовлений, нужна только родительская выдумка и фантазия. Итак: «Кто я?» — спрашиваете вы у ребенка и изображаете (жестами, мимикой, звуками и т. п.): поезд, машину, чайник, самолет, продавца, врача, собаку, кошку и т. п. Естественно, что возможности такого показа почти безграничны и зависят только от житейского опыта вашего ребенка. Расширяйте его и с помощью такой игры. Когда ребенок научится угадывать, что вы изображаете, загадывайте с

ним по очереди. Игра «Кто я?» с различными вариантами и усложнениями не наскучит и в более старшем возрасте.

#### **ПОКАЖИ ПО-РАЗНОМУ**

В игре участвуют несколько человек. Дети знакомятся со словами-антонимами.

*Высокий — низкий.* Дети идут по кругу. Ведущий говорит: «Сейчас мы будем проходить ворота. Если я скажу, что ворота высокие, вы будете продолжать идти так же, как сейчас, а если низкие, то нагнетесь. Тот, кто не нагнется вовремя, выходит из игры».

*Тяжелый—легкий.* Каждому участнику игры дается пустой пакет или сумка. Взрослый говорит: «Вы несете сумки. Сумка может быть или легкой, или тяжелой. Покажите, как несут легкую сумку. (Дети показывают.) Теперь покажите, как несут тяжелую сумку. А сейчас будьте внимательны: я буду говорить, тяжелая или легкая у вас сумка. Вы должны нести сумку либо как тяжелую, либо как легкую».

*Быстро — медленно.* Игра строится аналогично: дети должны идти или медленно, или быстро.

Игру можно продолжать, разыгрывая следующие пары слов с противоположным значением:

*весело — грустно, жарко — холодно, темно — светло* и т. д.

Затем можно предложить детям найти противоположности в реальных объектах: например, сказать, каким бывает дом, когда его начинают строить (низким), и каким, когда его построили (высоким), и т. д.

19

#### **ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДУ**

##### **ПОДАРКИ ДЛЯ КУКЛЫ**

Предварительно надо вырезать из разноцветной бумаги небольшие круги и положить их в мешочек или в коробочку. Ребенку говорится, что у куклы (зайки) сегодня день рождения и ей принесли разные подарки. Надо угадать, что это за подарки. Ребенок достает один из цветных кругов и говорит, что это такое. Потребуется немного воображения. Например, про красный круг можно сказать, что кукле принесли в подарок ленту, флажок, клубнику, мячик, цветок и т. п. Надо постараться дать как можно больше ответов. Можно придумывать с ребенком по очереди. За один раз обыгрываются два-три круга. Когда ребенок освоится с игрой, полезно ее немного усложнить. Пусть он расскажет про каждый подарок, кто его подарил и почему и т. д. Игру можно варьировать, предлагая детям вместо кругов фигуры разной формы (квадраты, треугольники и т. п.).

##### **ВЕСЕЛЫЙ ГНОМ**

Попробуйте нарисовать симпатичного гнома с мешочком в руках. Кроме того, надо вырезать из бумаги еще несколько мешочков разной формы, чтобы их можно было накладывать на рисунок. Тогда мешочки в руках у гнома будут меняться. Мешочки по форме могут походить на самые разные предметы: мяч, удочку, гриб, зайчика и т. п. Хорошо, если один мешочек будет такой формы, по которой трудно дать однозначный ответ, что в нем находится, так как можно назвать несколько предметов. Предложите ребенку совместно пофантазировать и придумать, что у гнома в мешке. Сначала надо постараться найти как можно больше ответов про мешочек одной формы, затем заменить его на мешочек другой формы и т. д. Можно вместе с ребенком придумать коротенький рассказ о том, как тот или иной предмет оказался в мешке у гнома и что случится дальше. Эта игра, как и предыдущая, способствует развитию воображения.

##### **ПЕРВЫЕ ШАГИ В МАТЕМАТИКЕ**

Как вы уже догадались, эта игра поможет готовить ребенка к обучению в школе. Поставьте перед малышом 5 одинаковых чашек и посадите 4 кукол. Спросите, хватит ли всем куклам чашек для чая. Если ребенок еще не умеет считать, дайте каждой кукле чашку. Оставшаяся чашка подскажет ребенку, что чашек больше, чем кукол. Помогите малышу объяснить, почему так получилось («Кукол меньше, чем чашек»).

Играть можно с разными предметами (сравнивать количество кукол и стульев, ложек, вилок, тарелок). Сначала лучше предлагать ребенку группы предметов в пределах 5, затем можно увеличить количество до 10.

Постарайтесь создать такие ситуации для сравнения, чтобы вначале ребенок, выполняя задание, мог взять предмет в руки и нало-

20

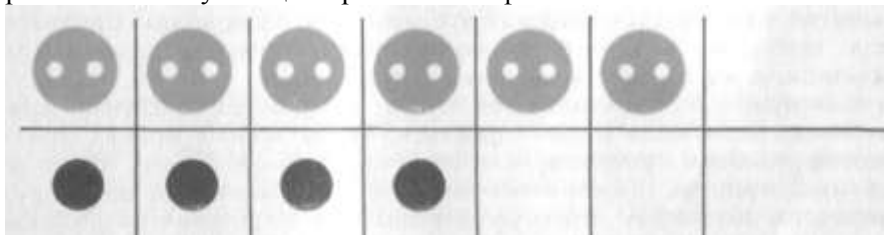
жить его на другой или приложить к другому, позднее можно соотносить предметы на глаз (например, сравнивая реальные предметы мебели в комнате). Если ребенку будет трудно, советуем протянуть веревочки от одного предмета к другому или прочертить линии мелом.

##### **КУПИМ ПУГОВИЦЫ**

В этой игре для сравнения количества предметов ребенок использует фишки, которые он отбирает

сам. Один из играющих — покупатель, другой — продавец. Покупателю нужно купить в магазине столько пуговиц, сколько петель на новом пальто куклы.

Из коробки с фишками ребенок-покупатель берет фишки и раскладывает на пальто (коробку с оставшимися фишками после этого лучше закрыть, чтобы они не отвлекали ребенка). Фишки, разложенные на пальто, ребенок собирает и идет с ними в магазин. Он говорит продавцу, показывая собранные в ладони фишки: «Вот столько нужно пуговиц». Продавец отбирает столько пуговиц с прилавка, сколько фишек принес покупатель. Для этого он подкладывает к разложенным пуговицам принесенные фишки. Вот так:



Правильность отбора пуговиц покупатель проверяет, положив их на петли пальто.

Можно проводить подобные игры и на другом материале. Полезно поиграть, например, в библиотеку, отбирая столько книг, сколько пришло детей. Советуем сначала использовать фишки, похожие чем-то на предметы (напоминающие их либо формой, либо цветом), в дальнейшем можно перейти к фишкам, не имеющим с предметами внешнего сходства.

## Игры для детей 4 — 5 лет

Вашему ребенку пятый год. Это — возраст дальнейшего развития его способностей. Вы замечаете, что малыш, занявшись чем-то интересным, меньше отвлекается от своего занятия, чем раньше, его игры становятся более длительными и сложными. Вы видите, как ребенок учится действовать последовательно, подчиняется правилам: не только тем, которые диктуете ему вы, но и тем, которые

21

он сам вырабатывает для себя, учитывая собственный жизненный опыт. Он лучше запоминает, пытается рассуждать. Эти рассуждения еще очень наивны и нередко вызывают у вас улыбку, но они говорят о том, что ребенок стремится понять взаимосвязь событий, догадаться о причинах того, что происходит вокруг него. Он уже способен оценивать свойства вещей, сравнивая их друг с другом, замечать сходство и различие между ними.

Игры, описанные в этом разделе, в основном продолжают те направления занятий, которые мы предлагали для трехлетних детей. Однако они сложнее и разнообразнее, так как ориентированы на новые возможности ребенка. Например, вы найдете много игр, в ходе которых ребенку надо будет действовать не только с самими предметами, но и с различными простыми рисунками и схемами. Такие задания очень важны для развития мышления ребенка и вполне доступны в этом возрасте. Четырехлетним детям мы предлагаем и совсем новые задания, направленные на подготовку к овладению грамотой (выделение звуковой стороны слова), а также письмом (тренировка точных движений руки).

Пользуясь этой книгой, не забывайте о том, что ребенок еще совсем маленький. Не стремитесь «ускорить» его развитие, заменяя игру чтением и счетом. Не старайтесь увести его от увлекательных занятий в мир жесткого «делай это, потому что так надо». Сделайте так, чтобы это «надо» стало интересным и привлекательным для малыша, и вы добьетесь хороших результатов. Не нужно бояться идти тем путем, который подсказывает сам ребенок. Ведь ваша цель — добиться, чтобы малыш принял предложенную вами программу как свою собственную. Пусть эта программа строится с учетом особенностей его возраста и индивидуальности, поэтому не перегружайте малыша. Игры-занятия должны длиться не более 20 минут.

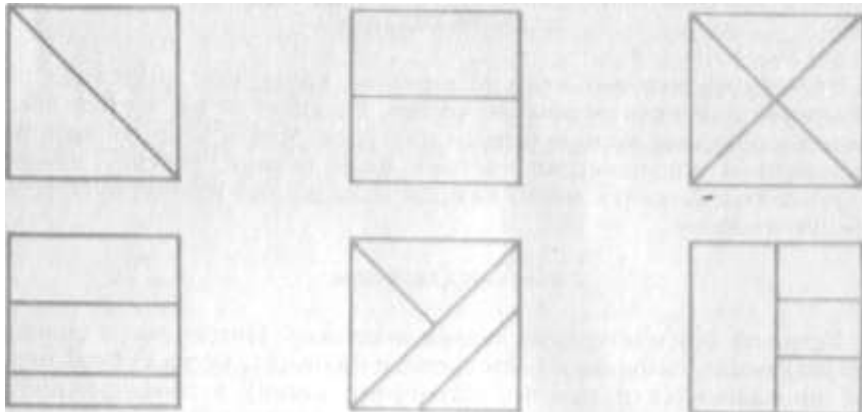
### ГОЛОВОЛОМКИ

Составление фигур-головоломок занятие увлекательное и полезное для развития восприятия и пространственных представлений. Но те игры, которые продаются в магазине, обычно слишком трудны для малыша. Совсем не сложно самим сделать головоломку для дошкольника. Давайте научим его составлять квадрат. Вырежьте из картона несколько одинаковых квадратов и покрасьте каждый из них в свой цвет. Не забудьте закрасить обе стороны. Теперь разрежьте каждый квадрат по-своему: на два треугольника, четыре треугольника, два прямоугольника, четыре маленьких квадрата и т. д. Головоломка готова. Малыш составляет квадраты, накладывая детали на нарисованные вами контуры.

Задание можно значительно упростить, обозначив внутри контура линии, по которым разрезан данный квадрат. Его можно и усложнить, увеличив количество частей и сделав разрезы несимметричными. Вот примеры возможных разрезов:

Если контурная схема разреза будет дана в уменьшенном виде,

22



это также усложнит задание. И конечно, таким же образом можно учиться составлять любую фигуру — круг, треугольник и т. д. Варьируйте степень сложности задания, готовьте разнообразный материал — и ребенок будет несколько лет с интересом складывать сделанные вами головоломки.

Это очень популярная среди дошкольников игра. Не стоит ограничиваться тем, что лежит на прилавках. Попробуйте нарисовать крупный и яркий предмет или несложный сюжет (качество рисунка несущественно), затем разрежьте изображение на несколько частей — и пусть ребенок складывает картинку. Один и тот же рисунок можно разрезать по-разному. Например, чайник, который по вашей просьбе малыш «склеит», будет еще несколько раз «падать» и «разбиваться» на разные осколки. В одном случае картинка будет разрезана по прямой или по диагонали, в другом — соответственно членению предмета (корпус, крышка, носик, ручка), в третьем осколки будут сложной неправильной формы.



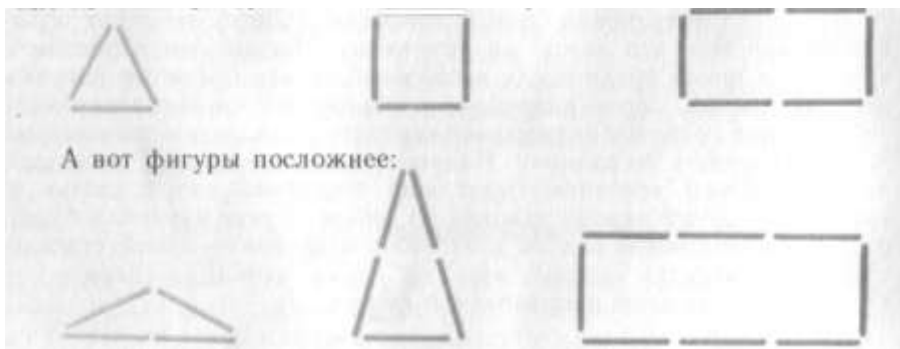
23

#### **КАРТИНКИ-ВКЛАДКИ**

Это другой вариант игры «Разрезные картинки». Вырежьте из несложной картинки несколько частей, наклейте ее на чистый лист бумаги и обведите вырезы черным контуром. Чтобы закрыть вырезы вкладками с подходящими частями изображения, ребенку нужно будет не только найти место каждой вкладки, но и повернуть ее в нужную сторону.

#### **МАСТЕРСКАЯ ФОРМ**

Устроить эту мастерскую совсем несложно. Потребуются спички с отрезанными головками (или счетные палочки), куски гибкой медной проволоки (или толстые шерстяные нитки) и геометрические фигуры-образцы. Прямолинейные фигуры, такие, как квадрат, прямоугольник, треугольник, ребенок сможет выкладывать из палочек, а округлые, такие, как круг и овал, делать из проволоки. Когда малыш научится мастерить каждую из форм, начните знакомить его с их вариантами. Пусть образцами теперь будут узкий и широкий прямоугольники, треугольники с разной величиной углов и т. п. Делая образцы, заранее убедитесь в возможности изготовления таких фигур из материала, которым располагает ребенок. Вот какие простые фигуры может выложить ребенок:



#### **ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**

В этой игре ребенок научится узнавать предметы на ощупь, будет сравнивать зрительные и осязательные впечатления. Вам потребуется два комплекта одинаковых предметов — геометрических фигур, вырезанных из пластика, плотного картона, или мелких игрушек. Положите один набор в мешочек (из плотной ткани), затянутый резинкой. Задача играющего — на ощупь отыскать в мешочке фигурку, показанную ведущим. Меняйтесь с ребенком ролями -будьте по очереди то играющим, то ведущим.

Другой вариант игры — второй набор предметов нарисован на бумаге. Третий вариант — ведущий просто называет предмет, который нужно найти: «Найди треугольник», «Найди Буратино» и т. п.

24

Упорядочивание предметов по величине — довольно сложная для малыша задача, требующая настойчивости и целеустремленности. Для этой игры нужны 10 картонных полосок одинаковой ширины, различающихся по длине на 2 см (от 2 до 20 см). Ребенку нужно расставить спортсменов по росту — от самого маленького до самого высокого. Вот так:

Учите малыша действовать последовательно: выбирать сначала самую маленькую полоску, затем — самую маленькую из оставшихся и т. д. При затруднениях предложите спортсменам помериться, кто выше. Пусть спортсмены перепутают свои места — вы увидите, что ребенку нелегко будет восстановить правильный порядок.

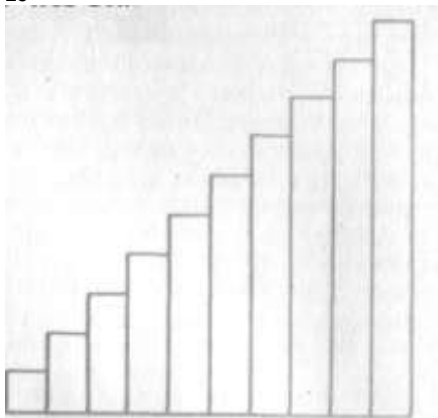
#### **ОБЕД ДЛЯ МАТРЕШЕК**

По росту могут выстраиваться и матрешки. Вот одна из них, самая шаловливая, убежала и теперь не может найти свое место. Пусть малыш поможет ей, а потом покормит матрешек. Для этого понадобятся мисочки разных размеров, кубы-вкладки или колечки от пирамидки по числу матрешек — они будут изображать тарелки. Обязательное условие игры: каждая матрешка должна получить подходящую ей по размеру тарелку. Чем больше матрешка, тем большая тарелка ей нужна. Можно включить в игру и ложки-палочки разной длины. А каким будет меню матрешек в этот день, пусть придумает сам ребенок. И что с ними случится после обеда -тоже дело его фантазии.

#### **ПОСТРОИМ ДОМ**

В этой игре ребенок будет составлять дома разных размеров из частей. Вырезанные из картона стены с проемами для дверей и окон, крыши, окна, двери разных размеров (по 3—4 комплекта деталей) разложите в беспорядке. Вот как примерно это будет выглядеть:

25



Ребенку нужно будет построить дом, а для этого подобрать подходящие детали: крышу, дверь, окна и вставить их в соответствующие проемы стены.

Получится примерно так:



#### **ЗООПАРК**

Игра поможет малышу разобраться в том, что величина — понятие относительное. Вначале в зоопарке будут жить 3 зверя, например: медведь, волк и заяц. Их силуэты соответствующих размеров положите перед ребенком. Выясните с ним, кто из этих зверей самый большой, кто средней величины и кто самый маленький. Затем предложите малышу для обитателей зоопарка вырезать из бумаги клетки — квадраты подходящей величины. Пусть ребенок посадит зверей в клетки -- наклеит силуэты на вырезанные квадраты. Вдруг появляется слон. Ребенку надо сделать клетку и для него. Новая клетка, конечно же, будет самой большой. Затем приходит самый маленький зверь — ежик. Для него тоже потребуется клетка, которая будет самой маленькой из тех, что имеются в зоопарке.

26

Обязательно обсудите с ребенком, как изменилось соотношение величин: раньше больше всех зверей был медведь, а теперь -слон; меньше всех был заяц, а теперь — еж.

#### **КУКОЛЬНАЯ ОДЕЖДА**

Чтобы ребенок лучше ориентировался в цветах предметов, предложите ему эту игру. Вам понадобится сделать картонную куклу и несколько комплектов бумажной одежды для нее: синий, красный, желтый и т. д. Ребенок с удовольствием примет участие в создании кукольного гардероба. «Сегодня кукла хочет одеться во все красное,— скажете вы ребенку.— Подбери ей красную одежду». В другой раз кукла захочет надеть синие вещи, в третий раз -фиолетовые. Ребенок может одновременно готовить кукле одежду на сегодня и на завтра, раскладывая, например, на одном краю стола красную одежду, а на другом оранжевую. Чтобы усложнить игру (если ребенок легко справляется с ней в таком варианте), можно включать в комплекты одежды разные оттенки одного цвета. Например, в фиолетовом комплекте вещи могут быть светло-сиреневыми, темно-лиловыми, фиалковыми. Точные названия оттенков ребенку знать не обязательно, достаточно пользоваться словами *светлый, темный, яркий, бледный*.

#### **РАЗНОЦВЕТНАЯ ВОДА**

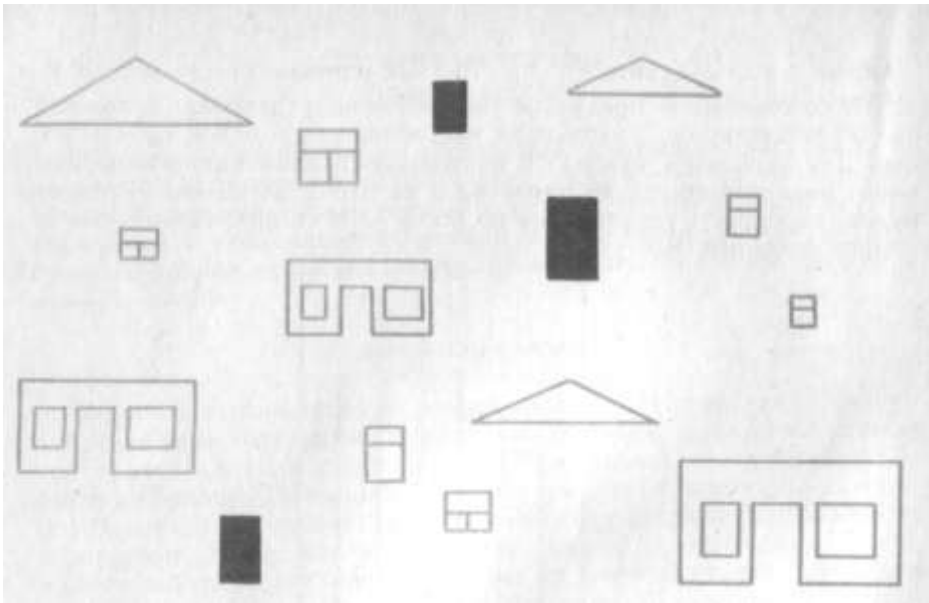
Предложите ребенку покрасить воду, налитую в прозрачные стаканчики. Ему будет интересно получить разные оттенки одного и того же цвета. В одну баночку он добавит много синей краски - получится темно-синяя вода, в другую — меньше, вода получится светлее. Можно сделать и три оттенка одного цвета разной светлоты, а если очень постараться — то и еще больше.

Окрашивание воды поможет ребенку понять закономерности смешения цветов. Сочетание красной и желтой краски даст оранжевую воду, желтой и синей — зеленую, синей и красной — фиолетовую. Покажите малышу изображение радуги из 6 цветов (исключая голубой) и объясните «волшебные свойства» красок: из основных цветов (красный, желтый, синий) получаются промежуточные, лежащие между основными. Заморозьте покрашенную ребенком воду, а потом рассмотрите вместе с ним разноцветные льдинки и вспомните, как получились такие цвета. Если на дворе зима, можно выложить узор из цветных льдинок. Хорошо, если вы с ребенком составите узор цветов, размещая «волшебные» льдинки по порядку — как в радуге.

#### **ЦВЕТНЫЕ ДОМА**

Такие дома можно построить для любимых игрушек — например, желтый домик для зайчика и зеленый для мишки. Пусть домами будут стулья, а цветными их сделаете вы с ребенком, скла-

27



дывая на них вещи задуманного цвета. Затеите соревнование, кто найдет больше предметов своего цвета: ребенок будет искать желтые, а вы — зеленые. Крупные вещи, которые нельзя принести и положить на стул, разрешается просто называть. Дайте малышу возможность вначале обыграть вас — это сделает для него игру более привлекательной и он с удовольствием поиграет в следующий раз, уже с новыми цветами.

#### **ЛОТО «ЦВЕТ И ФОРМА»**

В эту игру вы можете поиграть как с одним, так и с несколькими (но не более 6) детьми.

Потребуется 30 вырезанных геометрических фигур: круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы красного, оранжевого, желтого, зеленого, синего и фиолетового цветов.

Эти фигуры для взрослого — ведущего. А у ребенка будут карты с уменьшенными изображениями тех же фигур (по 5 фигур разного цвета на каждой карте). У ребенка может быть, в зависимости от его возможностей и от числа игроков, от 1 до 3 таких карт.

Игру проводят в нескольких вариантах. В одном из них ведущий показывает по одной фигуре, а ребенок, найдя у себя фигуру того же цвета и формы, отзывается, берет ее и накрывает ею свою фигуру. В другом варианте от малыша требуется предварительно назвать фигуру, например: «Это красный квадрат, у меня такой есть». И наконец, в третьем варианте взрослый фигуру не показывает, а только называет ее цвет и форму. Если у ребенка есть такая фигура, он отзывается и получает ее. Тот, кто закроет все фигуры на своих картах, будет победителем.

#### **ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ!**

Игра на развитие внимания. Для начала поставьте на стол 3—4 игрушки, дайте ребенку рассмотреть их 1—2 минуты. Затем попросите его отвернуться и уберите одну из игрушек. Когда малыш повернется, спросите его, что изменилось. Игру можно усложнить: увеличить количество игрушек до 5—7, ставить похожие игрушки (например, 3 игрушки из 5 — немного отличающиеся друг от друга машинки), не убирать ни одной игрушки, а поменять 2 из них местами и т. п. Можно превратить эту игру в соревнование, задавая друг другу задачки по очереди.

#### **РЫБА, ПТИЦА, ЗВЕРЬ**

Лучше, если в этой игре участвуют несколько человек. Ведущий (сначала это должен быть взрослый) указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица...» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае, птицу. Причем названия не должны повторяться. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру. Если ответ неверный или название повторяется

28

(задержка ответа также считается нарушением), то ребенок выбывает из игры, оставляя свой «фант» ведущему. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и ведущий разыгрывают, что делать каждому «фанту».

Эту игру можно проводить в разных вариантах, когда дети называют, например, цветок, дерево и фрукт и т. п.

Формировать переключение внимания можно в процессе утренней зарядки. Выполняя упражнения, ребенок должен действовать по команде взрослого, быстро переходя от одного вида движений к другому: прыгать, останавливаться, шагать. Полезно провести с детьми своеобразное «троеборье», где сначала надо быстро построить несложный дом из 3—4 кубиков, потом нарисовать человечка, затем прочитать стихотворение. Игру можно разнообразить, меняя типы



заданий и виды деятельности. Во всех случаях оценивается темп выполнения заданий и их качество.

#### **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ КУКЛЫ**

Игра поможет развить память ребенка. Вы сообщаете ребенку, что у куклы (или у мишки) наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей он узнает позже. Вы достаете 4—5 игрушек (кукол, зайцев, медвежат и т. п.) и называете ребенку их имена. Затем все гости усаживаются за стол и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь к каждому гостю по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается до 6—7.

#### **ЗАПОМНИ КАРТИНКИ**

Для этой игры надо заранее заготовить 10—12 любых картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми или посоревноваться самому с ребенком, кто больше запомнит картинок. Играющие рассматривают картинки 2—3 минуты, потом картинки убираются, и все называют те картинки, которые они запомнили. Можно называть по очереди по одной картинке. Выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими.

#### **ПОВТОРЯЙ ДРУГ ЗА ДРУГОМ**

В эту игру можно играть с одним ребенком или с несколькими детьми. Первый играющий называет любое слово, второй повторяет названное слово и добавляет к нему какое-нибудь свое. Следующий называет по порядку названные до него слова и добавляет к ним свое слово и т. д. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

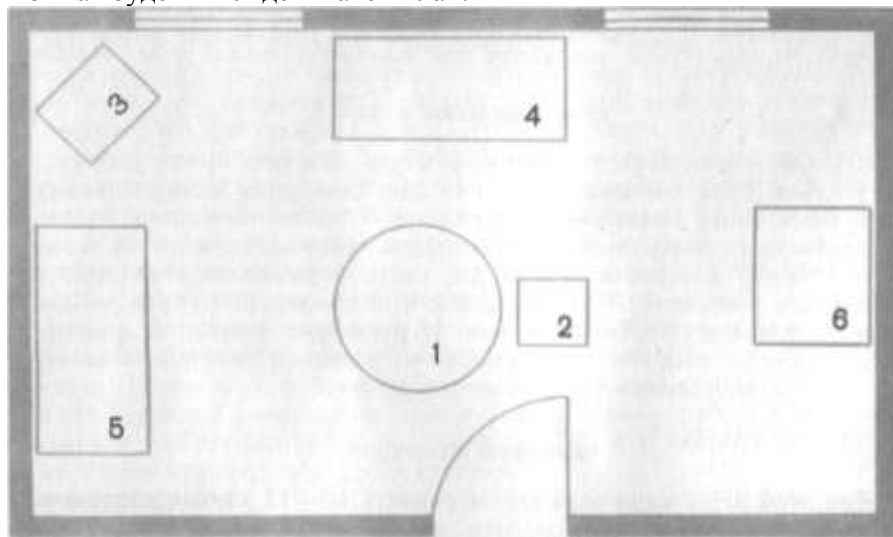
#### **КУДА ЗАЛЕТЕЛА ПЧЕЛА**

Игра на развитие мышления. Для нее вам понадобится кукольная комната и кукольная мебель: круглый стол, стульчик, кресло, диван, кровать, шкаф. Недостающие предметы вполне заменимы

другими. Важно только, чтобы для начала их было бы не более шести. Если готовой мебели нет, сделайте ее сами из спичечных коробков. Комнатой может служить коробка без крышки с прорезанными в стенках окном и дверью.

Расставьте мебель в комнате и вместе с ребенком нарисуйте план: черточкой отметьте расположение окна, крестиком — двери, а с помощью кружков, квадратиков и прямоугольников изобразите предметы кукольной мебели.

Вот как будет выглядеть такой план:



На плане изображены: 1 — стол; 2 — стульчик; 3 — кресло; 4 — диван; 5 — кровать; 6 — шкаф. Конечно, здесь мы приводим только примерный план расстановки мебели. У вас он может иметь и другой вид. В дальнейшем количество предметов в игре можно увеличить, ввести одинаковые предметы.

Игра состоит в следующем. На нарисованном плане красным кружком отмечается предмет, под который залетела пчела. Ребенок должен по этому указанию отыскать ее в игрушечной комнате.

Игру можно повторять несколько раз: пчела каждый раз будет залетать под разные предметы. Перед началом игры не забудьте сориентировать план, т. е. расположить окно и дверь на плане и в комнате с одной стороны от ребенка (комната-образец при этом находится за планом).

В дальнейшем задание можно усложнить. Положите план рядом с комнаткой «вверх ногами» и введите в качестве условия игры запрет его переворачивать. Теперь ребенку, чтобы решить задачу, придется переворачивать план в уме и это придаст его пространственным представлениям

гибкость.

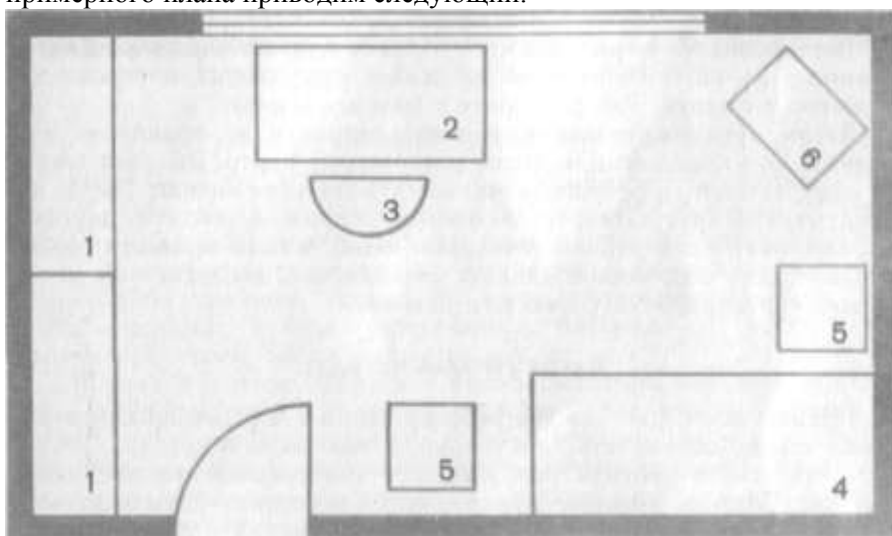
30

Для проведения этой игры вам понадобится та же кукольная комната с мебелью, что и в предыдущей игре, и ее план. Однако план лучше не рисовать, а выложить на листе бумаги, используя вырезанные из картона геометрические фигурки.

Задание будет состоять в перестановке мебели. Кукла Маша решила купить пианино, но не знает, куда его поставить. Для этого нужно переставить остальную мебель. Попросите ребенка помочь Маше. Для этого дайте ему прямоугольник, обозначающий пианино, и предложите переместить мебель на плане так, чтобы поместился этот новый предмет. Это не так просто: ведь пианино должно стоять у стены, и перед ним необходимо оставить достаточно места для стула. Затем ребенок должен реализовать свой план, переместив мебель в кукольной комнате. Такая перестановка сразу подтвердит правильность или неправильность выбранного решения. Подобная игра может проводиться с любым другим предметом обстановки.

#### **НАЙДИ ИГРУШКУ**

Игра проводится в комнате. Перед началом игры вам понадобится вычертить план вашей комнаты. Это не так уж сложно. Вы брав определенный масштаб (например, 1:10), начертите стены комнаты, обозначьте двери и окна, а затем изобразите находящиеся в ней предметы. В качестве примерного плана приводим следующий:



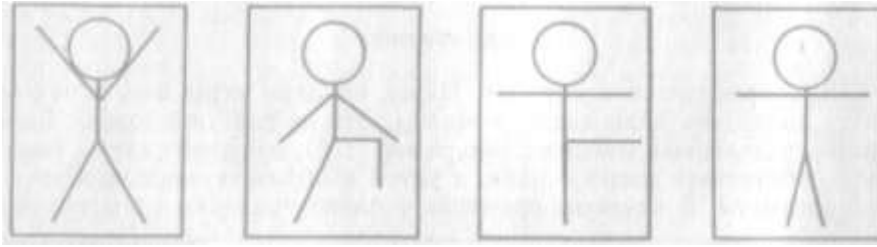
На нем изображены: 1 — двухсекционная стенка; 2 — письменный стол; 3 — кресло; 4 — кушетка; 5 — стулья; 6 — телевизор.

В этой игре, пользуясь планом, надо найти спрятанный предмет. Взрослый и ребенок поочередно прячут игрушку и делают соответствующую отметку в плане. Ребенок должен научиться пользоваться планом, находясь в любой точке комнаты. Для этого сначала ему нужно будет сориентировать план (повернуть его так, чтобы изображение двери «смотрело» в сторону двери, а изображение окна — в сторону окна), а затем — определить собственное место в комнате («я сижу вот на этом стуле»). После этого уже легко найти в комнате отмеченный на плане предмет.

В дальнейшем игру можно проводить в другой комнате, на кухне или пользоваться планом, перевернутым на 180°.

#### **ДЕЛАЕМ ЗАРЯДКУ**

Эта игра научит ребенка пользоваться рисунком-схемой. Приготовьте несколько карт (20X30 см) со схематическим рисунком человечка на каждой из них. На каждой карте человек делает какое-нибудь упражнение. Некоторые карты могут быть такими:



Перед началом игры покажите ребенку одну из карт и выясните, понимает ли он ее: правильно ли делает упражнение, которое изображено на карте. Так разберитесь с ним все карты.

Затем предложите малышу делать зарядку по правилам: выполнять то упражнение, которое показано на карте. Вы показываете одну из карт, и ребенок начинает делать упражнение. Затем вы показываете другую карту, и малыш должен перейти к другому упражнению. Если играют несколько детей, можно провести соревнование: кто неправильно делает упражнение, выбывает из игры. Новые карты нарисуйте вместе с детьми.

#### **КАКАЯ СЕГОДНЯ ПОГОДА!**

Прежде всего расскажите ребенку, что с помощью простого рисунка можно обозначать, что угодно, в том числе и погоду. Объясните, что такие рисунки используются для составления специальных карт погоды, которые вывешиваются в портах — для экипажей кораблей, уходящих в плаванье, и в аэропортах — для летчиков, ведущих самолеты, и пассажиров. Затем предложите ребенку придумать, как можно обозначить ясный солнечный день; пасмурный день, когда все небо в тучах; дождливый день; сильный снегопад;

32

ветреный день; легкое волнение на море, шторм и т. д. Предоставьте ребенку возможность сначала самому выполнить задание. Если у него не будет получаться, подберите отдельные картинки или сделайте небольшие рисунки с изображением солнца, тучи, дождя, снежинки, волны, склоненного ветром деревца. Все рисунки должны быть очень простыми и легко узнаваемыми. Вот такими:



Когда рисунки будут готовы и ваш ребенок поймет, как обозначают с их помощью погоду, поиграйте в бюро прогнозов погоды. Вы будете давать сведения о погоде, а он — сообщать их жителям города (куклам), используя рисунки с условными обозначениями. Например, вы объявляете, что пошел дождь, и ребенок подбирает карточку с дождинками. Затем наступает его очередь, и он может сказать, что дождь перестал, выглянуло солнце, и рисунок тогда подбираете вы. Постепенно дополняйте имеющиеся изображения новыми. Предложите ребенку обозначить те изменения погоды, которые еще не встречались в игре.

Игру можно усложнить: изобразить 2—3 значка на одной карточке (солнце и ветер; дождь, снег и тучи и т. д.). В таком варианте ее можно использовать и в более старшем возрасте.

#### **КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ!**

Подберите 10—15 повторяющихся картинок с животными. Накройте каждую из них бумажным квадратиком — домиком. На каждом из этих квадратиков должен быть нарисован какой-либо значок. Для этого предварительно зашифруйте каждое из животных каким-либо значком. Например: волк — это прямоугольник, медведь — квадрат, птичка — треугольник, бабочка — 3 точки, жук — волнистая линия, белка — крестик и т. д.

Возьмите полоску бумаги и расположите на ней друг под другом дубликаты своих картинок и соответствующие им значки. Это будет шифр, который поможет ребенку угадать, кто в домиках живет. Ребенок, глядя на полоску-шифр, должен отгадать, какая картинка находится под тем или иным домиком и сказать, кто в домике живет. После ответа предложите ему отодвинуть в сторону квадратик и проверить, не ошибся ли он.

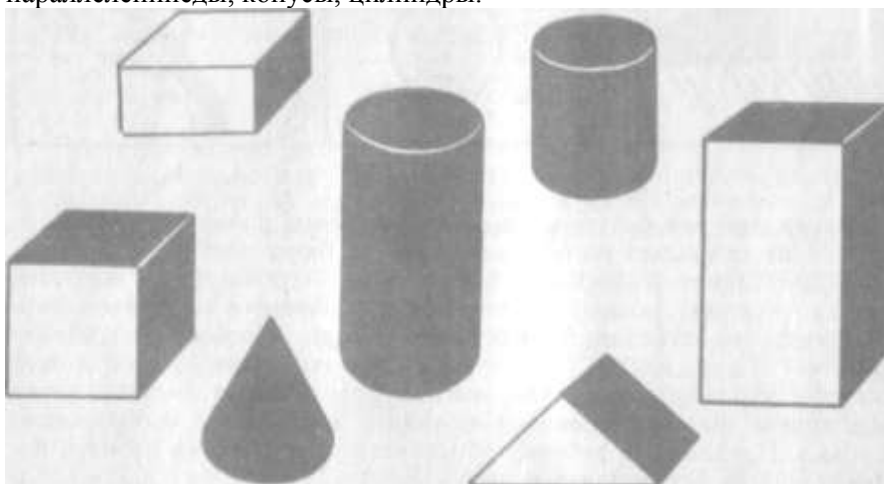
При повторной игре полезно по-другому соединить значки и картинки.

33

#### **РИСУНОК И ПОСТРОЙКА**

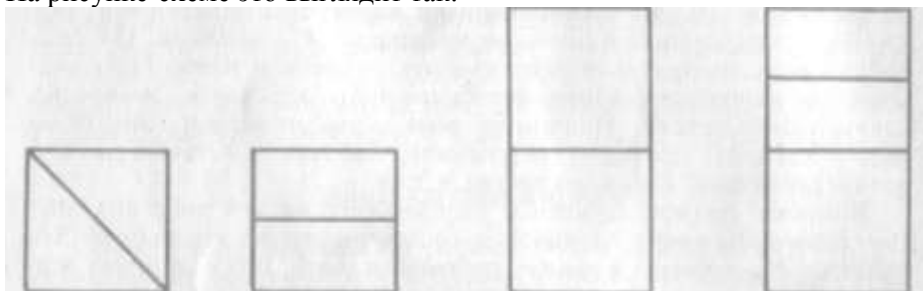
Это конструктивная игра, развивающая пространственное мышление и воображение. В этой игре ребенок должен научиться соотносить плоскостной рисунок-схему с объемной постройкой, выполненной из деталей строительного набора. Постарайтесь найти небольшой настольный набор, в котором содержались бы все основные объемные геометрические тела: кубы, призмы,

параллелепипеды, конусы, цилиндры.



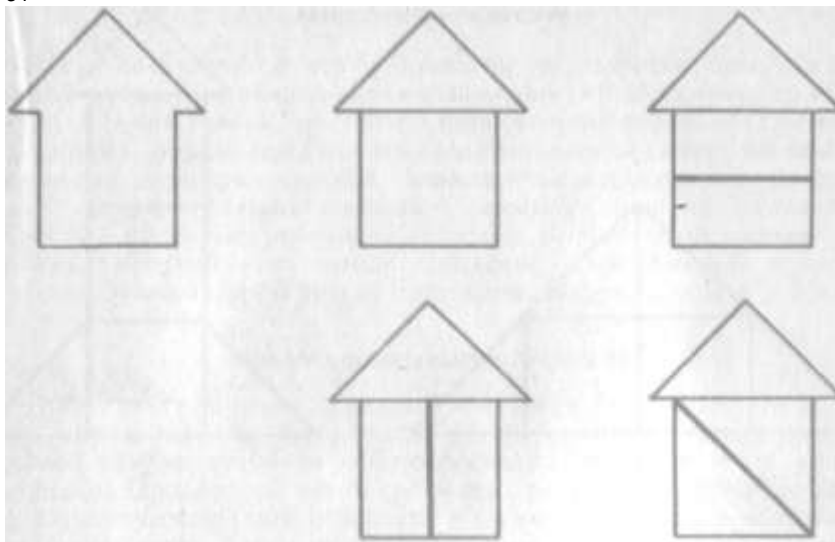
Главное, чтобы размеры деталей позволяли заменять одну фигуру другой или двумя-тремя другими (чтобы куб можно было составить из 2 призм или 2 полукубов, а параллелепипед из 2 кубов и т. д.).

На рисунке-схеме это выглядит так:



Для игры вам потребуются рисунки-чертежи 2 видов, такие, где на одном был бы изображен только общий контур постройки, а на другом тот же контур детализирован так, чтобы стало понятно, из каких строительных деталей можно ее построить. Это изображение домика — пример простого рисунка-чертежа:

34

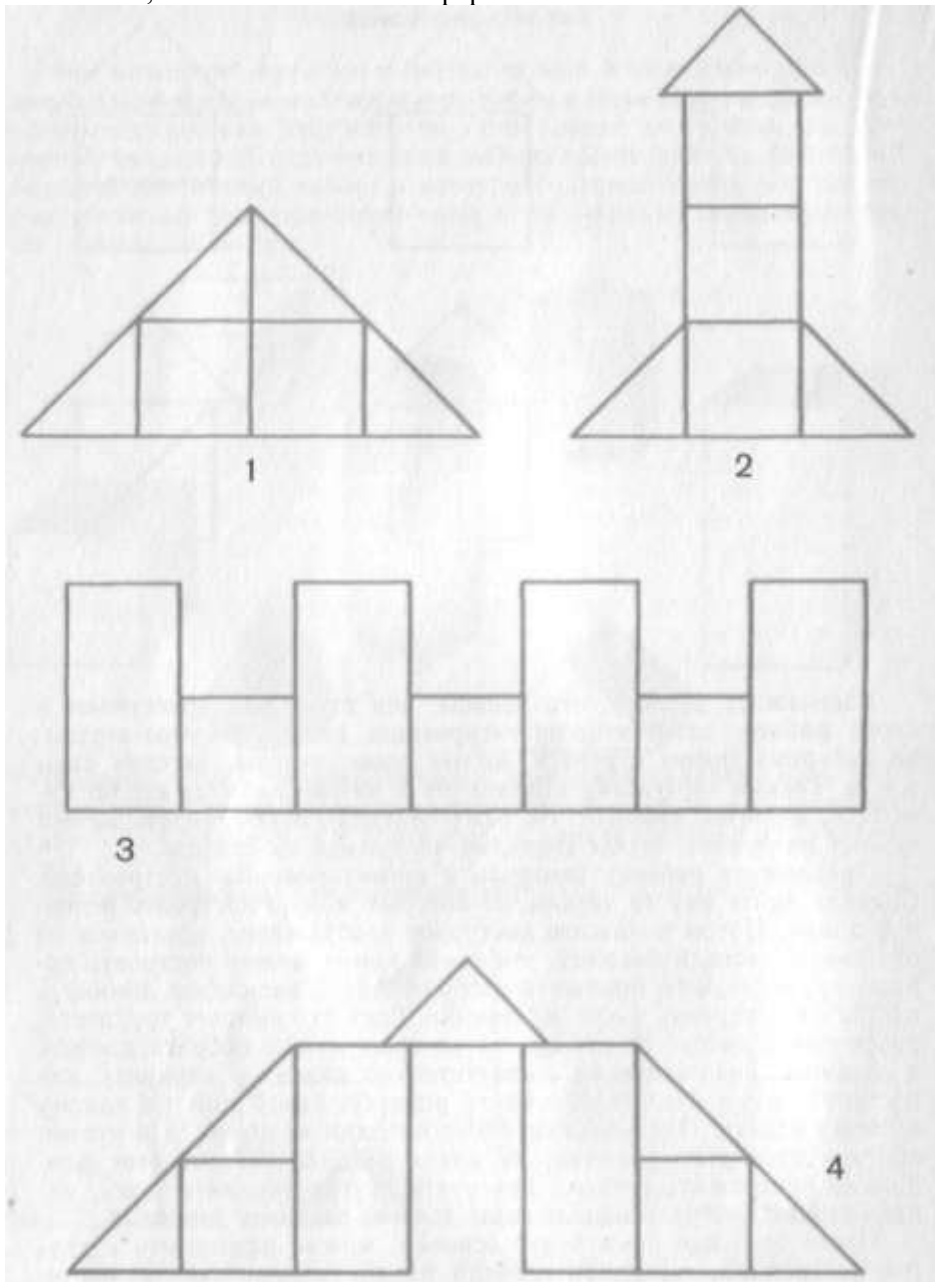


Расскажите ребенку, что прежде, чем строители приступают к своей работе, архитектор-проектировщик делает рисунок-чертеж, по которому потом строятся жилые дома, театры, детские сады и т. д. Такими чертежами пользуются и на заводах, где строят самолеты, машины, корабли. Их тоже сначала рисуют, вернее вычерчивают на бумаге, чтобы знать, из чего и как их строить. Предложите ребенку поиграть в проектировщика и строителя. Сначала дайте ему те детали, из которых можно построить основной домик. Потом покажите контурное изображение, сделанное на отдельном листе, и скажите, что такой домик можно построить по-разному, после чего покажите изображения 3 вариантов домика и попросите построить такие же домики. Если это вызовет трудности, рассмотрите вместе те детали, из которых нужно собрать домики, и чертежи,

разложите их соответственно каждому варианту или постройте дома сами и объясните ребенку, какой дом по какому чертежу сделан. Пусть малыш постройт один из домов, а в пустом контуре прочертит линиями, из каких деталей состоит этот дом. Можно предложить ребенку начертить другие варианты дома, однако общий контур в начале игры должен рисовать взрослый.

После того как дома будут освоены, можно переходить к другим постройкам, используя сначала только готовые рисунки-чертежи. Когда построение по готовому чертежу не будет вызывать затруднений, переходите к более сложному.

Предлагаем вам некоторые рисунки-чертежи. Это горка, ракета, забор и ворота. Они совсем несложные, и вы легко сможете перерисовать их.



#### **ГОВОРИ НАОБОРОТ**

Эта и следующие 5 игр направлены на развитие мышления и воображения. Предложите ребенку поиграть: «Я буду говорить слово, и ты тоже говори, но только наоборот, например, большой - маленький». Можно предложить следующие пары слов: *большой-маленький, толстый — тонкий, черный — белый, горячий — холодный, пустой — полный, легкий — тяжелый, чистый — грязный, больной — здоровый, ребенок — взрослый, огонь — вода, сильный -слабый, веселый — грустный, красивый — безобразный, трус -храбрец*. Можно дать и другие пары слов, исходя из опыта ребенка.

#### **ПОКАЖИ ОДИНАКОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ**

Приготовьте заранее 15 разных предметов. Например, это могут быть чашка, тарелка, хлеб, сушка, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная досочка, скалка, гвоздь, крючок, ключ,

карандаш. Предложите детям среди этих различных предметов найти: металлические (дети отбирают, а вы комментируете и исправляете ответы детей, затем складываете предметы на место), съедобные, тяжелые, мягкие, белые, круглые, длинные, деревянные, маленькие (т. е. такие, которые можно сложить в заранее подготовленную коробочку), прямоугольные, предметы, которые можно повесить на нитку и т. д.

#### **КТО КЕМ БУДЕТ!**

Ребенок отвечает на вопросы взрослого: «Кем будет (или чем будет) ... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т. д.?». При обсуждении ответов ребенка важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница. За одну игру можно разобрать 6—7 слов.

Вариантом этой игры является игра «Кем был?». Смысл этой игры заключается в том, чтобы ответить на вопрос, кем (чем) был раньше: цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичом), сильный (слабым) и т. п. Можно давать и другие слова, требующие от ребенка понимания перехода одного качества в другое. К каждому слову рекомендуется подбирать варианты ответов.

#### **ВОЛШЕБНЫЕ КЛЯКСЫ**

До начала игры изготавливаются несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши и Лист склады-

37

вается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

Перед началом игры надо вырезать из бумаги несколько (8—10) кружков разных цветов и сложить их в коробочку, а коробочку прикрыть платком. Шкатулка со сказками готова.

Предложите ребенку сочинять вместе с вами сказку. Тот, кто начинает, вытаскивает из шкатулки цветной кружок. Надо придумать, кто это или что это будет в сказке. Например, если ребенок вытащил зеленый кружок, то можно предложить рассказать сказку про кузнечика, про зеленый лист, про огурчик и т. п.

После того как первый играющий сказал 2—3 предложения, следующий вытаскивает другой кружок, говорит, кто это или что это такое, и продолжает сказку. Затем кружок вытаскивает следующий играющий и т. д. После того как будет рассказана одна сказка, все кружки собираются и можно рассказывать следующую. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история и чтобы ребенок про один и тот же кружок в разных ситуациях придумывал разные варианты ответов.

#### **УГАДАЙ, ЧТО ПОЛУЧИТСЯ**

Для этой игры нужен лист бумаги и карандаши для каждого играющего. Первый играющий начинает какой-нибудь рисунок (провести можно только одну линию). Следующий играющий говорит, что это может быть и дорисовывает еще одну линию. Следующий должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внес последнее изменение.

#### **ЧЬЕ ЧИСЛО БОЛЬШЕ (МЕНЬШЕ):**

Продолжить подготовку малышей к школе поможет эта и следующие 5 игр.

За ширмой (под платком, в коробке) разложите 2 группы предметов, в каждой из которых их не больше 5. Скажите ребенку, какие предметы вы спрятали, не называя их количества. Допустим, камешки и пуговицы. Ребенок выбирает одну из групп. Например: «Мои пуговицы, твои камешки». После этого он вынимает из-за ширмы и подсчитывает, сколько предметов в обеих группах и каких больше. Если ребенок загадал предметы, которых окажется больше, то он получает столько очков, на сколько предметов этой группы больше. За каждое очко дается какой-то приз: орех, палочка, цветной кружок и т. п. Если ребенок выбрал те предметы, которых меньше, разницу получаете вы.

38

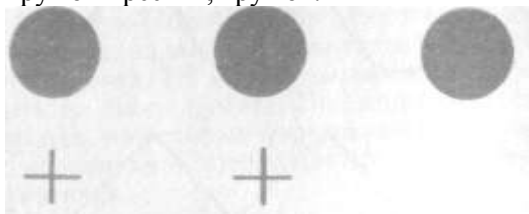
Игра повторяется несколько раз. Выигрывает тот, кто наберет большее количество очков. Если угадывающий допускает ошибку в подсчетах и ее замечает партнер, фишка ему не засчитывается.

Повторяя игру, поменяйтесь с ребенком ролями.

#### **УЗНАЙ, ЧЕГО БОЛЬШЕ**

Покажите ребенку лист бумаги с нарисованными на нем 2 группами значков, расположенных

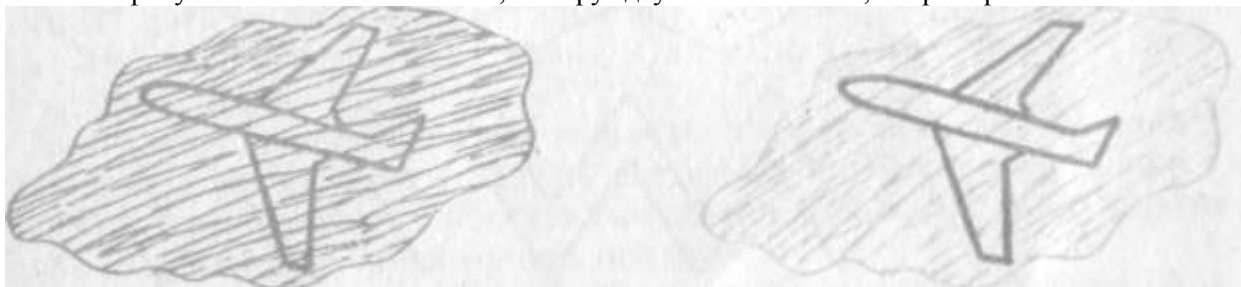
попарно (в каждой паре по одному значку из каждой группы), например кружок — крестик, кружок-крестик, кружок.



Объясните, что кружки — это как будто лодки, а крестики — как будто спортсмены. Чего больше, лодок или спортсменов? Всем ли спортсменам хватает лодок? После ответов на эти вопросы можно предложить ребенку отобрать из набора столько лодок и спортсменов, сколько нарисовано кружков и крестиков.

#### **САМОЛЕТЫ ЗА ОБЛАКАМИ**

Это одна из игр, обучающих ребенка пользоваться карандашом и делать правильный нажим. Для нее потребуются бумага, достаточно мягкий простой карандаш и несложные изобразительные навыки. Вы рисуете несколько самолетов, а вокруг двух из них облака, например так:

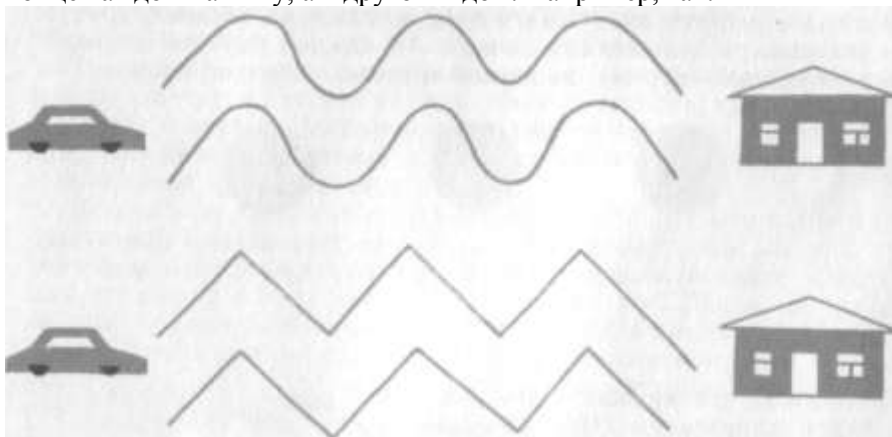


Вы говорите ребенку: «Смотри, какие разные облака — одно совсем черное и самолета за ним почти не видно, а другое — светлое и самолет хорошо виден». Темные и светлые облака вокруг других самолетов ребенок будет рисовать сам. Вместо самолетов могут быть нарисованы лодки на волнах и т. д. Важно, чтобы ребенок постепенно начинал различать возможности карандаша и соотносить их с тем, что хочет нарисовать.

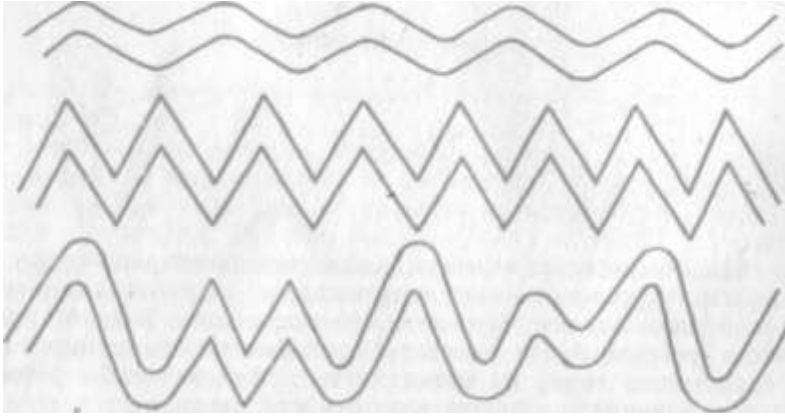
39

#### **ШКАТУЛКА СО СКАЗКАМИ ТРУДНЫЕ ВИРАЖИ**

Игра для развития точности движений. Она будет первым шагом в подготовке детской руки к овладению письмом. Игра начинается с того, что вы рисуете дорожки разной формы, в одном конце каждой машину, а в другом — дом. Например, так:



Потом говорите ребенку: «Ты водитель и тебе надо провести свою машину к дому. Дорога, по которой ты поедешь, не простая. Поэтому будь внимательным и осторожным». Ребенок должен карандашом, не отрывая руки, «проехать» по изгибам ваших дорожек. Начинать лучше с относительно простых, «некрутых» дорожек. Напоминайте малышу, что нельзя отрывать карандаш от бумаги и вылезать за пределы дорожки. В дальнейшем, когда он освоится с такой игрой, можно сужать дорожки или менять ритм их изгибов, например так:



#### **ФОТОГРАФ И ЗАЯЦ**

Эта игра тоже развивает точность движений. Для нее также нужны бумага и карандаш. Вы в одном углу листа бумаги рисуете фотографа, а в другом—зайца (изображения схематические). Ребенку предлагается сфотографировать зайца (штрихом карандаша соединить изображения). Попробуйте сделать это сами, это не так просто. Потренируйтесь вместе. Удачи вам!

#### **УГАДАЙ, КАК НАС ЗОВУТ**

Игра поможет ввести ребенка в мир букв и слов. Для нее нужно заготовить 10 картинок, на каждой из которой должен быть изображен мальчик или девочка. Их можно вырезать из любого журнала, газеты и наклеить на листы бумаги. Под каждой картинкой поместите другие картинки, на которых нарисованы различные предметы. Например, под картинками, изображающими девочек, можно поместить такие картинки:

арбуз — ножницы — яблоко,  
арбуз — санки — яблоко,  
ножницы — игла — ножницы — арбуз,  
обруч — лопата — яблоко,  
лопата — игла — дом — арбуз.

Под картинками, изображающими мальчиков, можно поместить следующие картинки:

волк — арбуз — санки — яблоко,  
волк — арбуз — лопата — яблоко,  
троллейбус — облако — лопата — яблоко,  
волк — арбуз — ножницы — яблоко,  
волк — обруч — волк — арбуз.

Предложите малышу угадать, как зовут каждого из детей, помещенных на той или иной картинке. Объясните ему, что для того, чтобы угадать имя, необходимо соединить первые буквы названий предметов, которые нарисованы на картинках. Соединяя буквы (в уме), дети с радостью отгадывают, кого как зовут. Девочек в этой игре зовут Аня, Ася, Нина, Оля, Лида; мальчиков — Вася, Валя, Толя, Ваня, Вова.

Картинки с изображениями мальчиков и девочек следует давать попеременно. Когда дети отгадают все имена, возможно им захочется самим зашифровать собственные имена или какие-либо другие слова. Это желание обязательно поддержите.

При зашифровывании звуков полезно вырйировать картинки (А— арбуз, аист, абрикос, астра; О — обруч, осы, облако). Важно, чтобы на гласную букву падало ударение либо чтобы звучание ее в слове совпадало с написанием — нельзя для зашифровки звука «о» брать такое слово, как «одеяло».

## **Игры для детей 6 лет**

Кончается дошкольное детство вашего ребенка. Вы все чаще думаете о том, что пройдет еще немного времени — и ему пора будет идти в школу. Конечно, вы хотите как можно лучше подготовить его к этому серьезному событию...

Предостерегаем вас от ошибки, которую совершают многие родители: не стремитесь раньше времени втискивать в ребенка школьную премудрость. Ведь перед ним — вся жизнь. А она будет такой сложной и многоплановой, в ней встретится столько неожиданных ситуаций, непредвиденных поворотов! Поэтому главное для ребенка— быть активным, сообразительным,



раскрепощенным. Успешно учиться в школе он сможет, если будет управлять своим поведением, подчинять сиюминутные желания тому, что необходимо сделать. Очень важно умение последовательно и целенаправленно двигаться к поставленной цели. Любознательность, развитое мышление и речь — эти качества не менее важны, чем умение читать и писать. Их и надо развивать в ребенке в первую очередь.

Всего этого трудно, а может быть даже и невозможно, достичь скучными для ребенка занятиями школьного типа. Куда лучше организовать игры-занятия, которые увлекут малыша, будут для него интересными. Они могут быть достаточно сложными и длительными, но все же не утомят дошкольника.

Описанные в этом разделе задания, как и задания для младших детей, даны в форме дидактических игр. Они также направлены на развитие восприятия, внимания, памяти, мышления и воображения ребенка, но акцент сделан на обучение планированию и последовательному выполнению намеченного плана, на развитие целенаправленных и произвольных форм поведения. В развитии мышления старшего дошкольника все большую роль начинает играть речь. Поэтому среди игр, адресованных детям этого возраста, много словесных. Некоторые из них специально направлены на развитие логического мышления, которое интенсивно формируется к концу дошкольного детства.

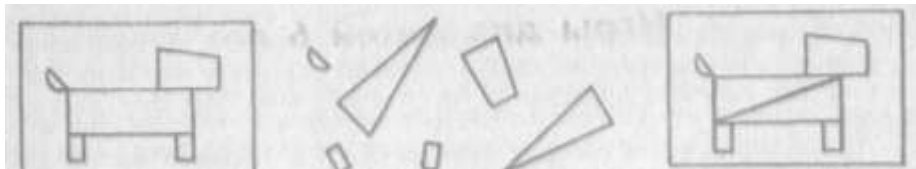
Дайте ребенку возможность проявлять в игре выдумку и инициативу, быть активным и самостоятельным, и тогда у него появится уверенность в себе, которая поможет в дальнейшем

добиться в жизни. Самое главное.....во время игры отмечайте все достижения малыша и не акцентируйте недостатки, хвалите за успехи и не ругайте за ошибки.

#### **ВЫЛОЖИ САМ**

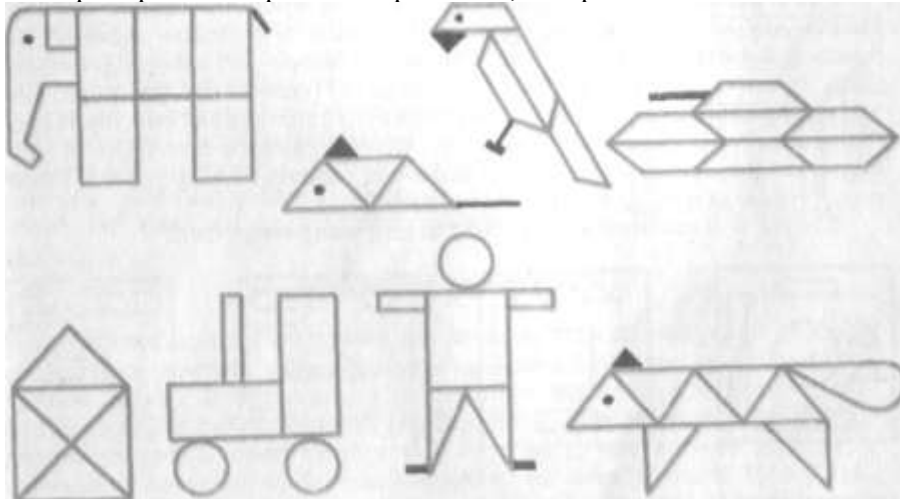
В этой игре ребенок научится анализировать форму предметов. Дайте ему контурное изображение предмета, составленного из нескольких геометрических фигур, и набор этих фигур. Например, собаку можно сложить вот так:

42



Сделайте игру подходящей по сложности для вашего ребенка. Если на контуре-образце внутренними линиями показать, как составлять картинку, решить задачу будет намного легче. Если сделать образец не в натуральную величину (по размеру фигур), а мельче, задача усложнится. Ее сложность зависит и от того, какое количество фигур дают ребенку: если их больше, чем необходимо, ему придется отбирать нужные.

Вот примерные изображения предметов, которые можно складывать из геометрических фигур:



Игра пройдет интереснее, если в ней будут участвовать несколько человек. Образцы можно расположить на листе картона по кругу, в центре которого на стержне укреплена вращающаяся стрелка. Один из участников игры будет крутить стрелку, другой - выкладывать изображение, на которое она указала. Хорошему игроку можно дать новое задание придумать, как выложить какой-нибудь предмет.

### КОВРИК ДЛЯ КУКЛЫ

Предложите ребенку сделать коврик, украшенный геометрическим орнаментом. Кукла объяснит, какой коврик она хотела бы получить. Например: «В середине большой круг, сверху 4 квадрата, снизу 4 треугольника, слева 3 овала, справа 3 прямоугольника».

43

Коврик можно делать из обычного листа бумаги, а фигуры либо рисовать, либо чертить по лекалу, которое вы купите или сами сделаете для ребенка, прорезав в толстом картоне отверстия разных форм.

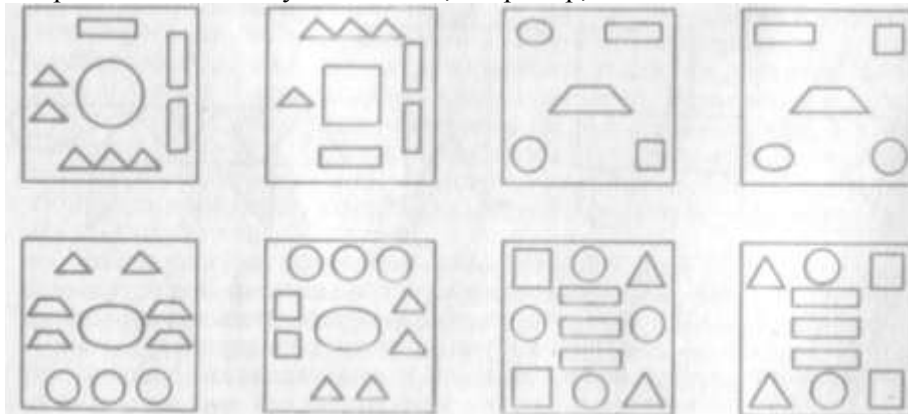
>

Конечно, сначала ребенку сложно будет в точности выполнить заказ куклы. Предложите малышу повторить ее просьбу и по мере надобности напоминайте, что делать дальше. Но все же стремитесь, чтобы ребенок сам запомнил последовательность действий и выполнял заказ куклы максимально точно. Пусть он привыкнет к такому порядку: сначала следует заполнить середину, затем — верх, низ, левую и, наконец, правую сторону. Начертив фигуры, можно их раскрасить — конечно, сначала выслушав и запомнив, какого цвета какие фигуры хотела бы видеть кукла.

### МАГАЗИН КОВРОВ

Если ребенок уже сделал несколько ковриков, можно организовать эту игру. Ковры будут продаваться, а ребенок должен выбрать и купить для куклы тот, какой она попросит (описание может быть таким же, как в предыдущей игре). После этого ребенок, глядя на продающиеся ковры, объяснит кукле, какой ему нравится больше всего (надо добиваться последовательного описания и правильного употребления слов *в середине, сверху, снизу, слева, справа*). Кукла купит для него этот ковер.

Ковры в магазине могут выглядеть, например, так:



### АРХИТЕКТОР

Объясните ребенку, кто такой архитектор и почему вначале нужно нарисовать будущую постройку и только потом ее можно строить. Пусть задачей архитектора будет строительство лестницы. Материал для нее нужно подготовить заранее. Это 10 картонных полосок-ступенек длиной от 2 до 20 см (разница между ними -

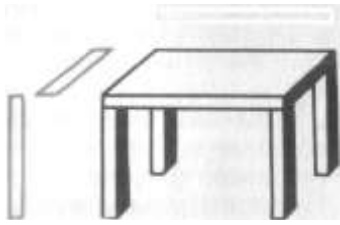
44

2 см). Каждая полоска выкрашена в свой цвет, лежат они не по порядку. Предложите ребенку, не трогая полосок, нарисовать лестницу: все ступеньки должны располагаться по порядку, начиная от самой маленькой и кончая самой большой. Пусть каждую ступеньку малыш обозначит своим цветом. После этого предложите ему взять полоски и построить лестницу точно по проекту. Если ребенок допустил ошибки в рисунке, они станут явными — теперь можно их исправить.

### ЧТО ТАКОЙ ДЛИНЫ! ШИРИНЫ! ВЫСОТЫ!

Эта игра научит дошкольника обращать внимание не только на общую величину предмета, но и на отдельные ее параметры-длину, ширину, высоту. Вы загадываете какой-нибудь предмет (например, стол) и делаете узкую бумажную полоску, равную его длине. Чтобы отгадать загаданное, ребенку надо будет сравнить длину разных предметов, находящихся в комнате, с этой полоской. Потом можно загадать другой предмет, измерив его высоту, и следующий, измерив его ширину. Следите, чтобы ребенок измерял именно тот параметр величины, который вы задали. Играя, можно меняться ролями — тогда загадывать будете по очереди вы и ваш ребенок.

### ВОЛШЕБНАЯ ПАЛИТРА



Смешивая краски во время рисования, можно получать различные оттенки цветов. Лучше всего пользоваться при этом гуашью. Ребенок может изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью синей и белой красок. Разбеливать синюю краску нужно на палитре (или на заменяющем ее блюдечке), постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Чем больше получится оттенков, тем лучше. Главное — добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Затем можно переходить к другим заданиям на получение оттенков, различающихся уже не по светлоте, а по цветовому тону. Предложите ребенку нарисовать, как заходит солнце (переход от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья осенью (переход от зеленого к желтому).

#### **УГАДАЙ, ЧТО СПРЯТАНО**

В этой игре от ребенка потребуется умение представлять предметы по их словесному описанию и самому давать описания разных предметов. Спрячьте какую-нибудь игрушку и опишите ребенку ее внешний вид, например: «Желтого цвета, туловище круглое, голова круглая, клюв острый» (цыпленок). Если ребенок догадается, вы отдаете ему спрятанный предмет. Следующим прятать и описывать предмет будет ребенок. Игру можно разнообразить, пряча предметы в «чудесный мешочек» и предлагая ребенку, после того как он отгадает, найти загаданный предмет на ощупь.

#### **ВАМ БАРЫНЯ ПРИСЛАЛА ТУАЛЕТ...**

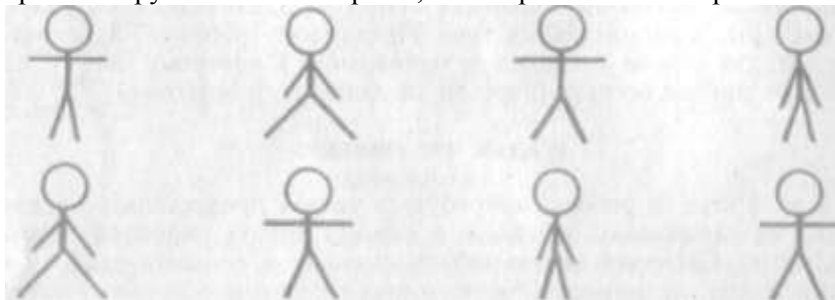
Эта игра, представляющая собой вариант старинной игры, рекомендуется для развития произвольного внимания. В ней участвуют двое — ребенок и взрослый, который контролирует выполнение правил игры.

Предложите ребенку поиграть в вопросы и ответы. Вы будете задавать вопросы, а он — отвечать. Ответы могут быть разными, нельзя только произносить одно запретное слово, например, называть белый цвет. Предупредите малыша, чтобы он был внимательным, так как вы постараетесь его подловить. Затем можно задавать вопросы, к примеру: «Был ли ты в поликлинике?», «Какого цвета халаты у врачей?» и т. п. Ребенок должен найти такую форму ответов, чтобы выполнить правила игры. Как только он ошибется и назовет запретное слово, происходит смена ролей.

Выигрывает тот, кто сумеет ответить правильно на большее количество вопросов.

Сначала, чтобы помочь ребенку, можно дать ему карточку, раскрашенную запретным цветом. Когда у малыша есть такое вспомогательное средство, он гораздо лучше управляет своим вниманием. После нескольких вариантов игры (запретными могут быть разные цвета) ребенок может отказаться от карточки. Эту игру можно усложнить, вводя 2 запретных цвета или другие запретные слова, например *да* и *нет*.

Нарисуйте на листе бумаги несколько рядов пляшущих человечков 3—4 видов. Например, один человечек, у которого ножки вместе, а руки в стороны, другой — ножки в стороны, а руки вниз, третий — руки и ноги в стороны, а четвертый стоит смирно.



46

Эти рисунки могут чередоваться в любой последовательности. Предложите ребенку в течение 8—10 минут рассматривать ряды пляшущих человечков и отмечать карандашом только тех, которые стоят смирно.

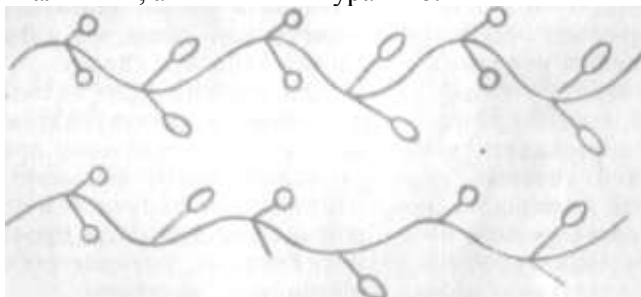
Затем вы можете посчитать количество ошибок, допущенных ребенком (это либо неотмеченные «смирные» человечки, либо отмеченные неверно), и предложить ему посоревноваться с вами в точности выполнения задания. Несколько ваших проигрышей явно повысят интерес ребенка к игре.

Игру можно усложнить, введя новые типы фигурок человечков или дополнительные детали (треугольные, квадратные, круглые шляпы на головах у человечков и т. п.). Можно предложить выполнить это же задание, но с геометрическими фигурами (квадратами, треугольниками, кругами), заштрихованными определенным образом (сверху вниз, из стороны в сторону, по диагонали).

#### **ГДЕ ОШИБСЯ БУРАТИНО!**

Перед началом игры вы говорите ребенку: «Мальвина хотела научить Буратино рисовать красивые узоры. Она нарисовала узор и сказала ему: «Нарисуй точно такой же». А Буратино все время отвлекался, и у него получалось то правильно, то неправильно. Найди, где у Буратино ошибки, и помоги ему их исправить».

Вы даете ребенку лист бумаги с заранее заготовленными узорами. Верхний узор — рисунок Мальвины, а нижний — Буратино.



#### **ПАРЫ КАРТИНОК**

Подберите 7—8 пар картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Например, картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса, а изображение дома рядом с изображением окна. В принципе возможны любые взаимосвязи предметов.

Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить как можно больше картинок из правого ряда. Через 1—2 минуты уберите картинки из правого ряда, оставив нетронутым левый ряд. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки, назвал те, которые убраны.

47

Если малыш затрудняется установить смысловые связи между картинками, помогите ему на 1—2 примерах. Игру можно усложнить, постепенно увеличивая количество пар картинок, сокращая время их рассматривания или отдаляя связи между ними (например, если сначала для запоминания картинка с изображением девочки предлагалась картинка с бантиком, то затем для запоминания этой же картинке можно предложить картинку с изображением леса). Так постепенно ребенок будет учиться устанавливать все более сложные смысловые связи и таким образом развивать свою память.

Это вариант игры «Пары картинок». Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5—6), предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например, вы называете такие пары: *кошка — молоко, мальчик — машина, стол — пирог* и т. п.— и просите ребенка запомнить вторые слова из каждой пары. Затем называете первое слово пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными смысловыми связями.

У детей 5—6 лет можно развивать умение осмысленно запоминать не только отдельные предметы или слова, но и целые тексты. С этой целью предложите малышу записать сказку.

Вы читаете ребенку сказку или рассказ (для начала лучше небольшой, состоящий из 4—5 основных эпизодов), затем предлагаете ему пересказать текст. Это довольно сложно: практически у всех детей связный пересказ услышанного вызывает трудности. Успокойте малыша, если у него ничего не получилось и предложите ему записать сказку, чтобы потом ее можно было прочитать. А записывать сказку не обязательно буквами, которые ребенок еще не знает. Сделать это можно и с помощью картинок.

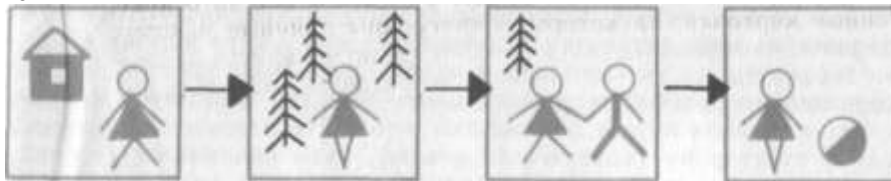
Вы берете приготовленные заранее лист бумаги и карандаш и рисуете квадратик (рамочку).

Вместе с ребенком вспоминаете, о чем говорится в начале сказки. Например, о девочке, которая вышла из дома. В квадрате-рамке вы схематично рисуете девочку около домика и говорите ребенку, что так можно записать начало сказки.

Затем вы рисуете еще одну квадратную рамку, рядом с первой (можно первую рамку со второй соединить стрелкой), и говорите, что в этом квадратике надо записать то, что было дальше. Помо-

гите ребенку выделить следующий эпизод и изобразите его в рамке с помощью 2—3 условных обозначений. Аналогично следует изобразить остальные эпизоды сказки или рассказа. Запись может выглядеть примерно так:

48



Теперь пусть ребенок попробует, пользуясь записью, пересказать услышанное. Это задание не вызовет у него затруднений. Так вы можете записать несколько рассказов или сказок (для начала лучше их сочинить самим, чтобы сюжет был достаточно ясен и прост). В дальнейшем такие записи может делать и ребенок, сначала с вашей помощью, а затем самостоятельно.

#### **ВОДИТЕЛИ**

Игра способствует развитию мышления и пространственной ориентировки. Предварительно ребенок должен познакомиться с дорожными знаками. Их изображения можно взять из правил дорожного движения или книжек для детей. Не следует брать сразу большое количество знаков. Так, если вы будете проводить игру в предложенном варианте, достаточно будет познакомить ребенка с такими знаками:



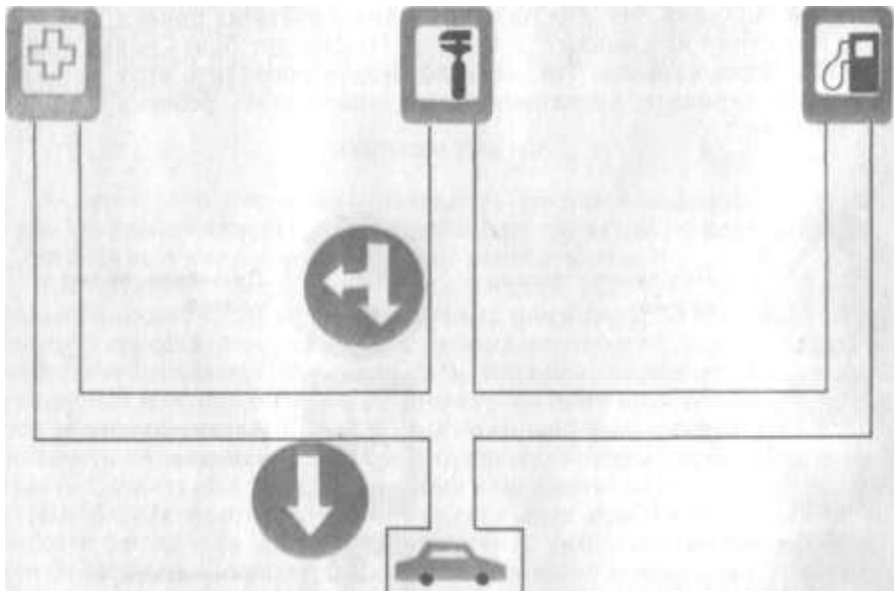
49

#### **ЗАПИШЕМ СКАЗКУ ПАРЫ СЛОВ**

Показывая ребенку эти изображения, можно дать следующие пояснения: «Это знаки для водителей. Некоторые из них показывают шоферу, куда можно ехать, а куда нельзя. Все водители должны обязательно подчиняться дорожным знакам. Например, белые стрелки в синих кругах показывают, что ехать можно только прямо или в ту сторону (правую или левую), куда показывает стрелка. Есть знаки, разрешающие движение прямо и в одну из сторон (правую или левую), куда отходит маленькая стрелка. Туда, куда стрелка не показывает, ехать нельзя. Другие знаки сообщают шоферу о том, в каком месте находится бензоколонка, где можно взять бензин, мастерская, где ремонтируют машины, и больница или поликлиника».

Заранее подготовьте несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое игровое поле — это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Знаки лучше вырезать из бумаги и помещать в нужных местах. Это даст возможность менять дорожную ситуацию.

Первое игровое поле может, например, выглядеть так:



Дальнейшие варианты можно придумать самим.

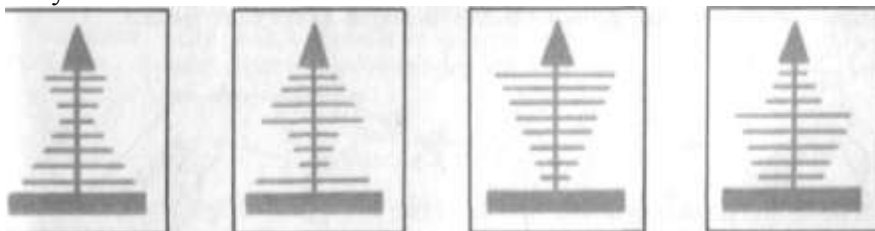
Теперь можно начинать игру. Вы кладете перед ребенком игровое поле и говорите: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензин и починить машину. Внизу рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

Если игровое поле достаточно крупное, водитель может отпра-

50  
 ляться в путь, прокатывая по улицам игрушечную машину. Если оно маленькое, достаточно показать путь карандашом. В данном случае правильное решение будет таким: из гаража машина отправляется на бензоколонку, потом в поликлинику и возвращается в гараж.

#### **СОБЕРИ ПИРАМИДКУ**

Эта игра развивает образные представления ребенка. Казалось, вы уже давно распростились с этой игрушкой и, может быть, выбросили ее как ненужную. Тогда придется купить заново обычную большую пирамидку, состоящую из 8 колец разного размера, основания и верхушки. Кроме того, вам потребуется приготовить 5—7 карточек (из картона или плотной бумаги) со схематическими рисунками разных, на первый взгляд непривычных, вариантов собранной пирамидки. Рисунки могут быть такими:



Пусть ребенок разберет свою пирамидку и сложит ее по одному из этих рисунков. Если он затрудняется, помогите ему.

#### **УГАДАЙ, ЧТО ПРИДУМАЛИ ВЗРОСЛЫЕ**

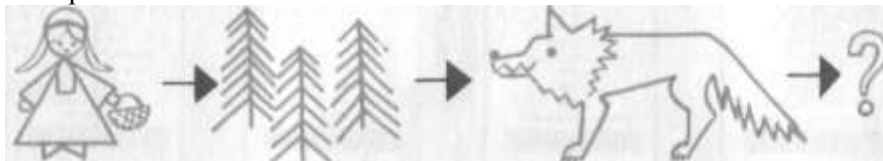
Когда вы будете гулять по городу, обратите внимание ребенка на какой-либо дорожный знак, например знак перехода через улицу. Объясните его значение. Скажите малышу, что взрослые придумали очень много знаков, чтобы водителям было удобно и безопасно ездить по дорогам. «Угадай, какой знак придумали взрослые, чтобы шофер понял, что недалеко от дороги есть столовая? Какой знак подскажет шоферу, что недалеко находится врач (медпункт), что здесь можно починить машину или заправиться бензином, если он в пути кончился?» — спрашиваете вы малыша. Можно вместе вспомнить, какие знаки размещают на дороге, чтобы оповестить шофера о том, что близко школа, и чтобы он вел машину осторожнее и был внимательнее; о том, что на дорогу могут выйти животные из леса; какие знаки предупреждают о возможных опасностях в пути — крутой поворот, близость железной дороги и т. п.

Дайте ребенку пофантазировать, только предупредите о том, что машина обычно мчится быстро и поэтому изображение знака состоит лишь из 1—2 предметов. Если ребенок сразу отгадал значение того или иного знака, похвалите его, если нет — предложите

немного подумать, а потом можно и подсказать. Расскажите ребенку, что подобными знаками пользуются все шоферы и в вашем городе, и во всей стране, и даже в других странах. После подобной игры-беседы дети будут обращать внимание на дорожные знаки, попадающие на пути, и стараться отгадывать их значения.

#### ГОВОРЯЩИЕ РИСУНКИ

«Когда-то давным-давно люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые им надо было сохранить и запомнить, они рисовали. Такой вид записи назывался пиктографией и им пользовались в древних странах — в Египте и Ассирии, Японии и Китае. Хочешь, и мы с тобой поиграем в нарисованные истории», — говорите вы ребенку. Объясните ему, что рисунки должны быть совсем простыми и в то же время понятными. Только тогда они станут «говорящими». Попробуйте нарисовать начало одной из историй, допустим такой: Красная Шапочка пошла в лес и встретила волка.



Как видите, запись предельно схематична, но полностью отражает все, что произошло.

Придумайте сами, как можно нарисовать историю про Буратино или Дюймовочку, попробуйте сделать это вместе с ребенком. Надеемся, что вы освоите такое письмо и тогда можно будет загадывать друг другу нарисованные истории, чтобы один рисовал, а другой, «прочитав», мог рассказать ее содержание.

#### ДОМА ЗВЕРЕЙ

Для этой игры, развивающей логическое мышление, нужны изображения 6 зверей, различающихся по величине (например, слон, медведь, волк, заяц, еж и мышь). Сами рисунки должны быть одинакового размера. Кроме того, для зверей потребуются дома — 6 листов бумаги разной величины (например, квадраты, стороны которых равны 17, 15, 13, 11, 9 и 7 см). Разложите дома по порядку от большего к меньшему и предложите ребенку расселить зверей. Он догадается, что в самом большом доме будет жить слон, и положит его на соответствующий квадрат, в самом большом из оставшихся — медведь и т. д. После этого звери пойдут гулять (перемешайте картинки с их изображениями и отложите в сторону). На прогулке зайчик вдруг вспомнит, что он забыл дома морковку. Задача ребенка — помочь зайчику найти свой дом. Если это не сразу получится, предложите ребенку проверить, где дом зайчика. Для

52

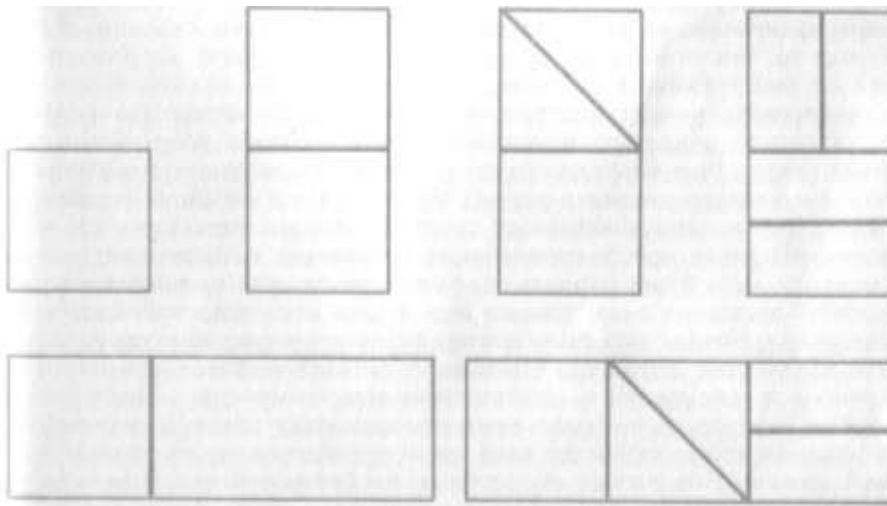
этого всем зверям придется на время вернуться в свои дома. Конечно, с прогулки поодиночке могут возвращаться разные животные, причины для этого вы придумаете сами.

#### БЫВАЕТ — НЕ БЫВАЕТ

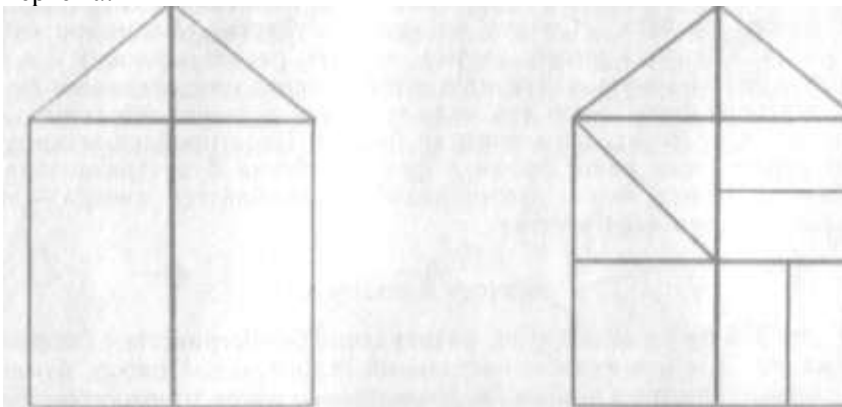
Эта словесная игра требует как богатого воображения, так и здравого смысла. Ребенку надо представить себе ситуацию, которую вы описываете, и сказать, бывает ли то, о чем идет речь. Если он ответит правильно, его очередь загадывать вам загадку (фразу), а неправильно — очередь пропускается. Обязательно чередуйте реальные и нереальные варианты, например: «Волк бродит по лесу», «Волк на дереве сидит», «В кастрюле чашка варится», «Кошка по крыше гуляет», «Собака по крыше гуляет», «Лодка по небу плывет», «Девочка рисует домик», «Домик рисует девочку» и т. п. Можно использовать в игре мяч: игрок бросает мяч, произнес фразу, а второй игрок ловит его, если то, о чем сказано, действительно бывает, и не ловит, если этого не бывает. Игра пройдет веселее и интереснее, если ваши фразы и фразы ребенка будут разнообразными и, может быть, неожиданными. Ошибайтесь иногда — это только сделает игру веселее.

#### НАРИСУЙ И ПОСТРОЙ

Это конструктивная игра, развивающая пространственное воображение. Для нее нужны: настольный строительный набор, бумага в клетку, карандаш и линейка. Внимательно рассмотрите строительный набор, который вы купили ребенку, и отберите для начала игры те детали, размеры которых позволяют заменять одну другой или двумя другими. Вот так:

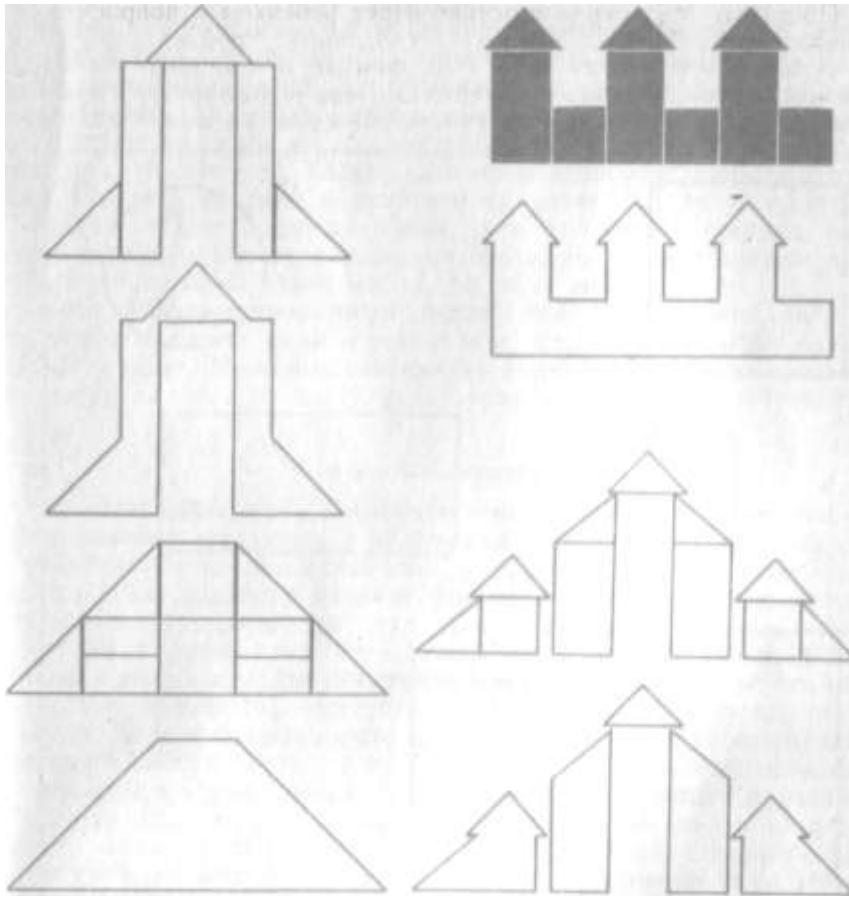


Поставьте эти детали на столе перед ребенком и попросите его сначала нарисовать то, что он будет строить. Удобнее всего рисовать на листе бумаги в клетку, на нем легче изобразить квадрат или прямоугольник. Покажите ребенку, как пользоваться линейкой, чтобы линия была ровная. Ваша просьба нарисовать то, что будешь строить, может оказаться достаточно трудной, малыш или не нарисует ничего, или нарисует одно, а построит другое. Тогда на помощь вам придет готовое схематическое изображение — рисунок какой-нибудь простой постройки в виде того же контура, в котором линиями отмечено, какие детали как укладывать. Вот пример такого рисунка-чертежа:



Объясните ребенку назначение рисунка-чертежа: это и нарисованный замысел, и план его построения. Сначала лучше предложить ребенку несколько готовых детализированных изображений постройки, пусть он подберет детали, которые на них указаны, и построит то, что нарисовано. Затем дайте ему контурные изображения тех же конструкций и скажите, что теперь он сам должен подумать и нарисовать внутри контура, как еще можно сделать такую постройку — из каких других деталей. Помогите ему в этом. Когда ребенок достаточно свободно будет располагать внутри предложенного вами контура детали в разных вариантах и комбинациях, можно переходить к самостоятельным творческим замыслам. Скажите малышу, что он не просто строитель, а архитектор и должен спроектировать то, что будет строить, т. е. изобразить свой замысел на бумаге. И пусть он сам от начала и до конца нарисует свою будущую постройку (чтобы ему было легче, положите перед ним ограниченное количество деталей). Проверьте вместе правильность нарисованного и построенного, соответствие одного другому. Постепенно можно переходить к более сложным архитектурным сооружениям с большим количеством деталей, но не торопитесь — эта игра до самой школы. Вот несколько готовых изображений построек, глядя на них, вы сможете придумать и нарисовать свои.





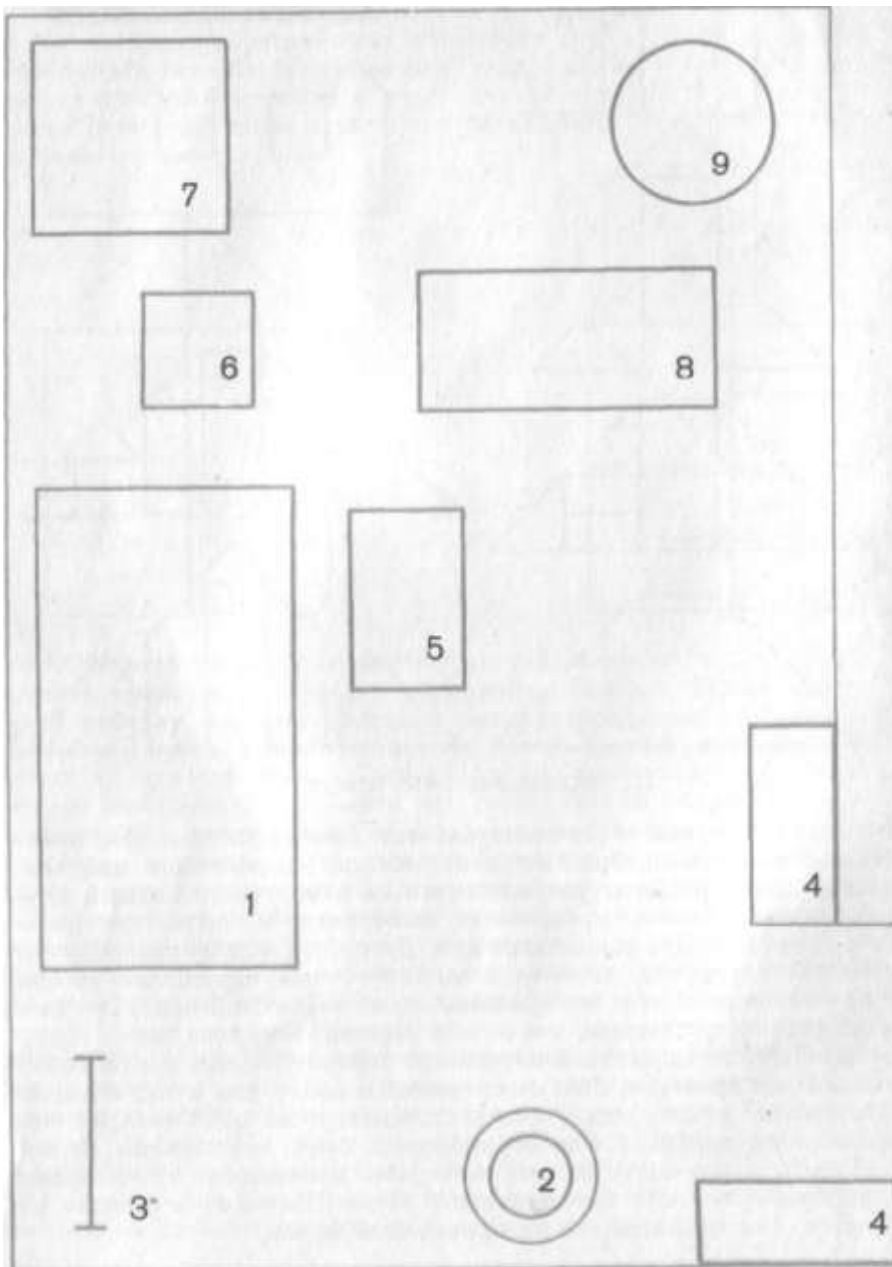
#### **ЧТО ПЛАВАЕТ, ЧТО ТОНЕТ!**

Игра на развитие любознательности, наблюдательности, логического мышления. Вряд ли ваш ребенок задумывался над тем, почему одни предметы удерживаются на поверхности воды, а другие тонут. Помогите ему провести эксперимент и самому догадаться о существующей закономерности. Для этого подберите предметы из металла и дерева: линейки, ложки, пуговицы, карандаши, гвозди и другие вещи из этих материалов, какие найдутся в доме. Предложите ребенку угадывать, что из них утонет, а что поплывет. (Предметы нужно предлагать в случайном порядке.) Свои предположения малыш проверит, бросая предметы в ванну или в таз с водой. Плавающие вещи пусть ребенок складывает на один табурет, тонущие—на другой. Когда все предметы будут опробованы (а может быть и раньше), малыш, наверное, догадается, что плавают деревянные, а тонут металлические вещи. Если ему это сразу не удастся, «натолкните» его на правильный вывод.

55

#### **СЕКРЕТЫ**

Если около вашего дома есть скверик или детская площадка, значит можно поиграть в «Секреты». Попробуйте вместе с ребенком вычертить план небольшого участка. Вот как он может выглядеть:



На нашем плане условно изображены: игровой павильон (1), игрушечная ракета (2), качели (3), скамейка (4), столик (5), песочница (6), домик (7), горка (8), беседка (9).

Незаметно для ребенка спрячьте на участке какую-либо игрушку. Отметьте на плане место спрятанной игрушки, а ребенок пусть попробует отыскать ее. Можно сделать и наоборот: попросите ребенка спрятать предмет и отметить на плане, где он находится.

Задание станет более сложным, если отыскивать секреты, находясь в разных местах площадки.

Для этого ребенок должен научиться отличать на плане место, где стоит он сам.

Попытайтесь вовлечь в игру других детей. Тогда можно, например, устроить между ними соревнование: кто быстрее найдет спрятанный предмет. Можно одновременно спрятать несколько предметов, тогда каждый из детей будет искать по плану свой секрет.

#### **ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ**

Это логическая игра. Положите перед ребенком 4 картинки с изображениями предметов, 3 из которых относятся к одному общему понятию. Определив «лишнюю», т. е. не подходящую к остальным, картинку, ребенок получит фишку. Наборы картинок могут быть самыми разными: стол, стул, кровать и чайник; лошадь, кошка, собака и щука; елка, береза, дуб и земляника; огурец, репа, морковь и заяц и т. п. Не удивляйтесь, если ваш ребенок не все задачи решит правильно, постарайтесь выслушать и понять его обоснования. Вполне возможно, что малыш не догадается убрать зайца и оставить вместо огурца, репу и морковь, так как более важной ему покажется связь зайчика с морковкой. Подскажите правильный ответ: «Огурец, репа и морковь — овощи, они растут на огороде. А заяц — не овощ, поэтому его надо убрать». Если ребенку трудно словесно

объяснить свои действия, не настаивайте на этом. Сами называйте обобщающие слова, помогайте ребенку ориентироваться в мире логических понятий.

#### **ЧУДЕСНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ**

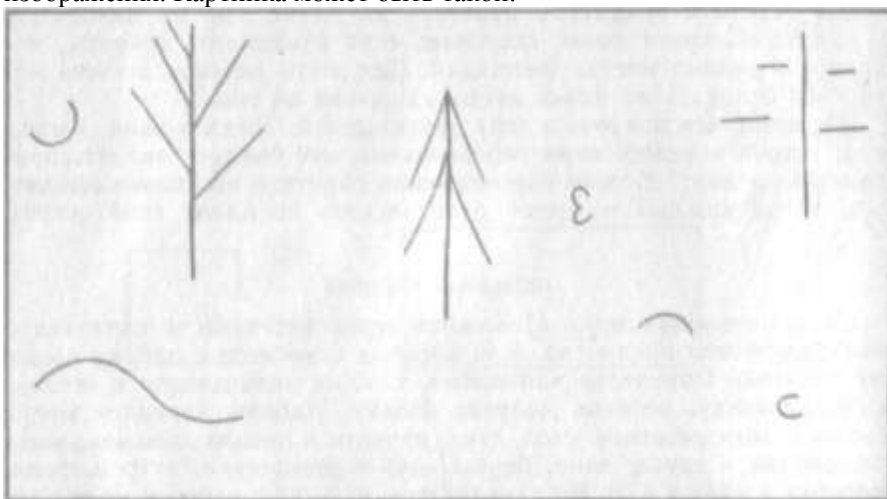
Игра развивает творческое мышление и воображение. Для нее нужны 1—2 небольшие карточки, на которых изображены условные обозначения предметов: 2—3 полоски разной длины или 2—3 цветных кружка. Кроме того, вам с ребенком потребуются листы бумаги и цветные карандаши. Вы показываете малышу карточку, предлагаете придумать, что это такое и нарисовать на своем листе картину. Хорошо, если к каждой карточке будут нарисованы не одна, а несколько картинок. Например, о 2 полосках разной длины можно сказать, что >и> м.ми, чик с мамой, или девочка с кошкой, или дядя с собакой и т.ч.

Готовые картинки рассматриваются, обсуждаются и описываются; учитывается их соответствие карточке, наличие сюжета, эмоциональная выразительность и оригинальность.

П7

#### **ВОЛШЕБНЫЙ ЛЕС**

Игра на развитие воображения. Каждый ее участник (а их может быть двое или больше) получает лист бумаги и карандаши. На листе, кроме схематических изображений деревьев, сделаны незаконченные изображения. Картинка может быть такой:



Предложите детям нарисовать волшебный лес, а потом рассказать про него интересную историю.

Пусть каждый дорисует изображения так, чтобы получилась картина леса. Незаконченные фигурки можно превратить во что угодно: в цветы, деревья, бабочки, птички, животные.

Затем вы вместе рассматриваете рисунки, слушаете истории и отмечаете наиболее полные, оригинальные.

Материал к игре рекомендуется менять, например можно предложить ребенку изобразить «Волшебное море», «Волшебную поляну», «Волшебный парк» и т. п.

#### **ПРО ЧТО СОЧИНИМ!**

Эта игра чисто словесная. Предложите ребенку сочинять сказки, каждый свою. Договоритесь о теме: можно, например, придумать сказки про зайчиков. Затем вместе обсудите, в какой роли будет выступать зайчик в сказке: он может жить в лесу и дружить со зверями, а может быть игрушкой, которую подарили мальчику. Зайчик может выступать в сказке как трусишка и, наоборот, как храбрец. А может быть придумать сказку про то, как трудно заметить белого зайчика на снегу? И вы и ребенок говорите друг другу, про что именно будет ваша сказка. Через 2—3 минуты каждый рассказывает свою сказку. Сказки обсуждаются и оцениваются. Высокую оценку получает наиболее последовательная, детализированная и оригинальная история.

58

Сказки можно сочинять о самом разном, важно только предварительно объяснить детям, что один и тот же предмет, один и тот же персонаж может быть показан с разных сторон, и сказки тогда тоже получатся разными.

#### **САМОЕ ВЕСЕЛОЕ**

Для игры потребуются карандаши, а еще лучше — краски и листы бумаги. Всем участникам предлагается нарисовать что-нибудь веселое — самое веселое на свете. На рисунке можно изображать не только предметы: вполне допустимы различные сочетания цветов и форм. Готовые рисунки рассматриваются и принимается коллективное решение: чей рисунок оказался самым веселым.

#### **ЗАДОМ НАПЕРЕД**

Приготовьте 10 пар рисунков (качество которых не имеет особого значения). Пары картинок должны быть такими: 1) гнездо с яйцом — птичка; 2) мальчик в постели — он же идет с портфелем; 3) гриб маленький — гриб большой; 4) бабушка вяжет носки-носки связаны; 5) мальчик грязный — мальчик моется в душе; 6) женщина стирает белье — белье сушится; 7) чистый лист бумаги перед мальчиком — на листе рисунок; 8) мальчик едет на велосипеде — велосипед сломан; 9) дети играют в кубики, в комнате порядок — пустая комната, игрушки разбросаны; 10) у мальчика воздушный шар — мальчик без шара, шар в воздухе.

Теперь можно начинать игру. Ведущий (эта роль принадлежит вам) говорит: «Я кладу картинку по порядку и рассказываю по ним историю». Он раскладывает первые 2 картинки и продолжает: «В гнездышке лежало яйцо. Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и стал летать. А теперь я кладу картинку задом наперед (меняет картинки местами). А вы расскажите другую историю по этим картинкам». Вот возможный вариант: «Летела птичка, свила гнездышко, снесла яичко». Рассказы, придуманные детьми, сравниваются, выбирается наиболее удачный. Аналогичным образом анализируются остальные пары изображений. За одну игру можно рассмотреть 3—4 пары рисунков. Потом полезно придумывать такие пары противоположностей самим. Важно, чтобы рассказ ребенка был действительно новым, а не повторением старого.

#### **ПОЕЗД**

Игра развивает логическое мышление. Вам потребуются 10 картинок одинакового размера. Каждая картинка — это вагончик. Все картинки должны быть разными. Вы и ребенок берете по 5 картинок. Вы говорите ребенку: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свою и так будем класть по очереди. Получатся вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу.

59

Наши вагончики-картинки должны быть тоже скреплены. Вот как это делается. Кладем картинку, на которой нарисована ложка. За ней можно положить любую картинку, например, картинку, на которой нарисована тарелка. Мы скрепили тарелку и ложку потому, что и ложка, и тарелка — посуда. После тарелки кладем картинку, на которой нарисована ваза для цветов. Мы скрепили тарелку и вазу потому, что они сделаны из одинакового материала — фарфора. А теперь кладем картинку с машиной, в которой возят воду (поливальная машина). Мы скрепили вазу для цветов и поливальную машину потому, что в вазу наливают воду и в поливальную машину набирают тоже воду. А теперь мы по очереди будем класть свои картинки и объяснять, как их скрепить».

Картинки можно класть в любом порядке. Главное, чтобы ребенок объяснил свое скрепление.

Когда поезд будет готов, проверьте вместе с ребенком, как скреплены вагоны, чтобы они не отцепились во время движения. Затем картинки перемешиваются и игра повторяется. Игру можно проводить неоднократно, меняя картинки.

#### **ЧЕГО НА СВЕТЕ НЕ БЫВАЕТ!**

Предложите ребенку нарисовать то, чего на свете не бывает, и вы увидите, с каким удовольствием он выполнит это задание.

Попросите его рассказать, что он нарисовал, и вместе с ним обсудите рисунок: действительно ли то, что на нем изображено, не встречается в жизни. Игра пройдет веселее, если вы тоже примете участие в придумывании и рисовании.

#### **ИЗОБРЕТАТЕЛЬ**

Для игры понадобятся 10 картинок с четким изображением предметов. На каждой картинке должен быть нарисован только один предмет: молоток, клещи, вешалка, пила, нож, вилка, ножницы, отвертка, табуретка, книжная полка и т. д. Внимательно рассмотрите с детьми каждую картинку, проанализируйте назначение предметов. Затем можно начинать игру. Ведущий говорит: «Давайте поиграем в изобретателей. Будем создавать новые вещи. Для начала придумаем предмет, который может одновременно служить и вешалкой и пилой». Ведущий показывает детям 2 картинки с изображениями этих предметов. «Но прежде чем изготовить такую вещь, — продолжает он, — изобретатель всегда сначала рисует ее. Вот каждый из вас пусть и нарисует эту новую необычную вещь». Готовые рисунки детей рассматриваются и обсуждаются. Выбирается или разрабатывается совместно лучший вариант, который затем изготавливается из пластилина. Потом предлагаются следующие пары предметов: табуретка — книжная полка, вилка — нож, молоток — клещи, ножницы — отвертка и т. д. Из названных предметов возможны и другие комбинации. Можно добавить и новые предметы. Затем дети сами придумывают различные вещи, которые могут выполнять две разные функции.

60

#### **НАЗОВИ СОСЕДЕЙ**

Эта игра вместе с остальными поможет готовить ребенка к школе. В ней могут участвовать как

двое, так и несколько человек. Играющие встают в круг, один ребенок берет в руки мяч. Он бросает мяч партнеру, называя число (от 0 до 10). Поймавший мяч должен назвать «соседей» названного числа (числа на  $\wedge$  больше и на 1 меньше названного). После этого он называет свое число и бросает мяч следующему играющему. Если поймавший ошибается в назывании соседей, он выбывает из игры.

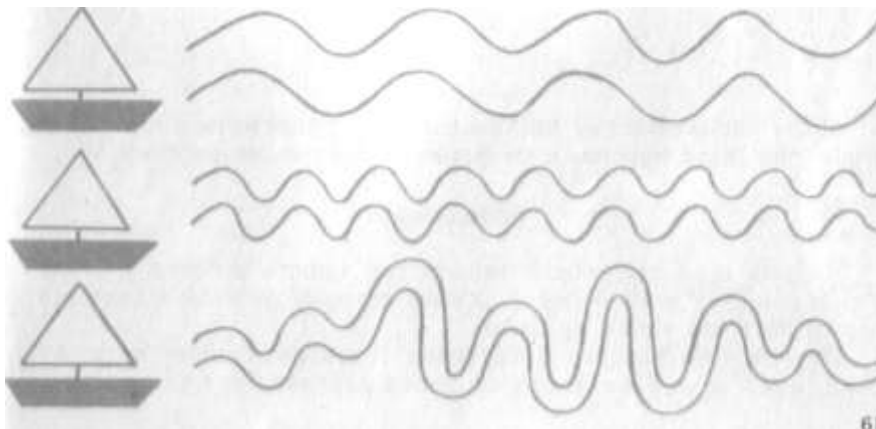
#### **УГАДАЙ, СКОЛЬКО В КАКОЙ РУКЕ**

В игре могут участвовать двое и больше человек. Ведущий берет в руки определенное количество предметов - от 1 до 10 (например, спички, конфеты, пуговицы, камешки, фишки и т. п.) и объявляет играющим, сколько всего у него предметов. После этого за спиной раскладывает их в обе руки и просит детей угадать, сколько в какой руке предметов.

Играющие по очереди отвечают п.) вопрос. Тот, кто угадает, становится ведущим. Ребенок, назвавший числа, сумма которых не соответствует спрятанному количеству предметов, платит штраф (прыгает на одной ноге, бежит столько кругов, сколько в сумме составляют названные им 2 числа и т. д.).

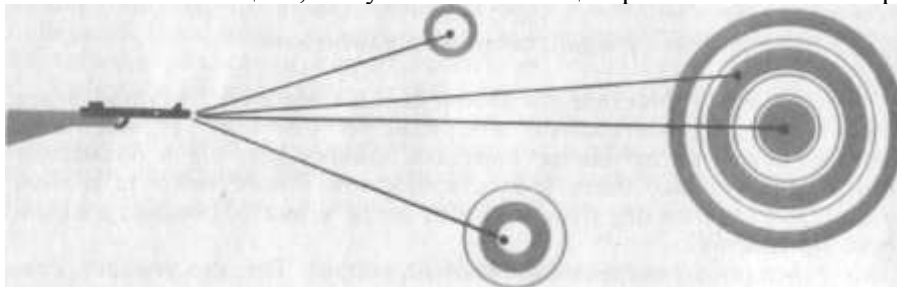
#### **ВНИЗ ПО РЕКЕ**

Эта игра поможет подготовить руку ребенка к письму. Нарисуйте волнистые линии, расположенные на близком расстоянии друг от друга. Это будут извилистые берега реки, по которой ребенок должен провести свой кораблик так, чтобы он не задел берег. Делать это надо, не отрывая карандаш от бумаги, не заезжая за линии, точно следуя за изгибами нарисованной реки. Если вы раньше уже играли с ребенком в подобную игру, усложните ее, сделав линии еще более узкими и неритмичными. Вот примеры рисунков реки:



#### **ТИР**

Эта игра развивает точность движений. Нарисуйте на листе бумаги схематическое ружье и мишень. Мишени могут располагаться в разных концах листа и на разном расстоянии от ружья. Пусть и размеры их будут разными: большими и маленькими. Объясните ребенку, что карандашная линия, изображающая полет пули, обязательно должна быть прямой, и что можно попасть близко от цели, но лучше попасть в центр. Вот возможные варианты тира:



Предложите ребенку немного «пострелять». Желая попасть в «яблочко».

#### **УЗНАЙ, КТО Я**

Контурной пунктирной линией нарисуйте что-нибудь не очень сложное, например цветок или рыбку. Скажите ребенку, что в ваших точках кто-то прячется. Чтобы узнать, кто это, нужно все точки соединить одной линией (не отрывая руки). Вот возможные варианты рисунков:



Таких схематических рисунков можно придумать много, важно, чтобы они были простыми по форме и понятными ребенку.

#### **ВОЛШЕБНИК**

Данная игра продолжит знакомство вашего ребенка с буквами и словами. Эта игра — фокус, освоив который ребенок может потом показывать его своим друзьям.

Приготовьте заранее 6 картинок с изображениями кота, лука, сома, мака, осы, рака. В другой набор картинок должны войти изображения куклы, овощей, топора, лампы, утюга, сливы, машины, арбуза, розы.

Научите ребенка отгадывать любую из 6 картинок первого набора. Для этого возьмите одну из них, например с изображением кота, и предложите ребенку записать слово *кот* с помощью картинок из второго набора. Он должен догадаться, что это слово можно составить по первым буквам названий таких предметов: *кукла, овощи, топор*. Если ребенок затрудняется, подскажите ему принцип выполнения задания.

Когда малыш научится записывать слова с помощью картинок и легко читать вашу запись, можно начинать показывать фокусы. Например, придя в гости, где будут другие дети, вы объявляете, что ваш сын (или дочь) может отгадать любую загаданную картинку. Вы просите ребенка выйти из комнаты, а перед остальными детьми раскладываете на столе оба набора картинок. Загадывается одна из картинок первого набора. Затем вы зовете своего ребенка и просите его назвать загаданную картинку. Пока ребенок делает вид, что обдумывает ответ, вы, незаметно для окружающих, указываете ему на нужные картинки из второго ряда. Ребенок принимает вашу подсказку и к радости и изумлению других детей указывает на загаданную ими картинку. Игру можно повторить, а затем раскрыть секрет.