

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДО 3 ЛЕТ

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. Можно придумывать и более; сложные образцы, включающие по три разные геометрические. Когда фигуры орнамента будут разложенные 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 вы дадите ребенку маленькую куколку 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 — 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 равные 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.

ЗАПОМНИ УЗОР

Вы можете нарисовать простой узор. 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 постройки из строительного материала. Вы делаете одну из 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 выдвижающимися 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 ящичков, пряча одновременно две игрушки в разные ящички и предлагая найти сначала одну, а потом другую.

ШАРИК НА ГОРКЕ

Игра на развитие мышления. Приготовьте небольшую горку. Это может быть любая досочка, 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 потребуется 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: 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.

МОЗАИКА

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 полосы. Карточки для игры несложно сделать, нарисовав на них фломастерами или наклеив полосы, вырезанные из цветной бумаги, которые чередуются по длине. Суть игры состоит в том, чтобы длина обозначалась цветом: длинные полосы 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.

СДЕЛАЙ КАК Я

Это простейшая конструктивная игра, с которой можно начинать вводить ребенка в мир объема и формы. Вам потребуются основные детали из обычного детского строительного набора: куб, цилиндр, призма, конус, параллелепипед. 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. 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 дальнейшем, если малыш не испытывает затруднений, попробуйте ввести дополнительное различие: справа и слева. Надеемся, ваш ребенок вполне с этим справится.

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, мяч, 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.).