

ВЫЛОЖИ САМ

В этой игре ребенок научится анализировать форму предметов. Дайте ему контурное изображение предмета, составленного из нескольких геометрических фигур, и набор этих фигур. 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. 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». 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 запоминал 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 ковров, 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.

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 — 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 отдадите 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.

ПЛЯШУЩИЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

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. 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).

ПАРЫ СЛОВ

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.

ЗАПИШЕМ СКАЗКУ

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. Помогите ребенку выделить следующий эпизод и изобразите его в рамке с помощью 2—3 условных обозначений. Аналогично следует изобразить остальные эпизоды сказки или рассказа. 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.

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. Запись должна быть предельно схематична, но полностью отражать все, что произошло. Придумайте, 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 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, произнеся 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.

СЕКРЕТЫ

Если около вашего дома есть скверик или детская площадка, значит можно поиграть в «Секреты». Попробуйте вместе с ребенком вычертить план небольшого участка. На нем могут быть 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 картин. Например, о 2 полосках разной длины можно сказать, что это мальчик с мамой, или девочка с кошкой, или дядя с собакой и т. д. Готовые картинки рассматриваются, обсуждаются и оцениваются; учитывается их соответствие карточке, наличие сюжета, полнота, эмоциональная выразительность и оригинальность.

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. 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.

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 1 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 на 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.