

## РАЗРЕЗНЫЕ КАРТИНКИ

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.

## 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. Если контурная схема разреза будет дана в уменьшенном виде, 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.

## 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.

## 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.

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

## **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.

## **НАЙДИ ИГРУШКУ**

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