|  |
| --- |
| **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 вы, но и тем, которые он сам выбирает 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.  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.  ***Игры должны длиться не более 20 минут.***  ***·Разрезные картинки***  Это очень популярная среди дошкольников игра. 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 раз «падать» и «разбиваться» на разные осколки.  В одном случае картинка будет разрезана по прямой по диагонали, в другом – соответственно членению предмета (корпус, крышка, носик, ручка), в третьем осколки будут сложной неправильной формы.  ***·Картинки - вкладки***  Это другой вариант игры «Разные картинки». Вырежьте из несложной картинки несколько частей, наклейте ее на чистый лист бумаги и обведите вырезы черным контуром. Чтобы закрыть вырезы вкладками подходящими частями изображения, ребенку нужно будет не только найти место каждой вкладки, но и повернуть ее в нужную сторону.  ***·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 оду 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 п.т можно превратить эту игру в соревнование, задавая друг другу задачки по очереди.  ***·День рождения куклы***  Игра на развитие памяти  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 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. |
|  |
| **Игры для детей 6 лет**   Кончается дошкольное детство вашего ребенка. Вы все чаще думаете о том, что пройдет еще немного времени и ему пора 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 свои сиюминутные желания тому, что необходимо сделать. Очень важно умение последовательно и целенаправленно двигаться у 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.  Среди игр 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 многого добиться в жизни. Самое главное – во время игры отмечайте все достижения малыша и не акцентируйте недостатки, хвалите за успехи и не ругайте за ошибки.  ***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).  ***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 нетронутыми левый ряд. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся  картинки, называл те, которые убраны.  ***Пары слов***  Это вариант игры «Пары картинок», Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6), предъявляя каждое из них,  а 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, 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.  ***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. |