

ИГРЫ ПО ДОРОГЕ В ДЕТСКИЙ САД

«СЧИТАЕМ ВСЁ!»

(развитие внимания, памяти и счета)

Взрослый и ребенок договариваются считать все предметы определенной категории, которые будут встречаться по дороге в детский сад. Например, легковые машины красного цвета или всех детей, идущих навстречу.

Следующий этап игры – это счет предметов сразу двух категорий (например, деревья и голуби), который ведется последовательно: одно дерево, один голубь, два дерева, три дерева, два голубя, четыре дерева, три голубя и т. д.

«ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ»

(развитие связной речи, наблюдательности, творческих способностей)

Ребенку предлагается подобрать слова-сравнения:

Белый снег похож на... (что? а еще на что?), дом похож на... и..., туман похож на... и..., столб похож на... и...и...

Если есть возможность остановиться и подумать, то можно поискать похожее к проплывающему облаку, интересно изогнутой ветке дерева, луже или трещине на асфальте.

«А ЧТО, ЕСЛИ...»

(развитие связной речи и мыслительных процессов)

Взрослый начинает фразу, ребенок заканчивает.

А что произошло бы, если бы не стало ни одной машины?

... если бы из крана текла не вода, а апельсиновый сок?

... если бы не было конфет?

... если бы было все вокруг твоим?

... если бы все взрослые превратились в детей, а дети – во взрослых?

(И т. д., можно придумать различные варианты).

«СРАВНИВАЛКИ»

(развитие речи, памяти, мышления)

Ребенку предлагается сравнить два предмета, назвав их сходство и различие. Начать лучше с простого, например, сравнить кошку и собаку (это животные, домашние, есть хвост, четыре лапы...кошка мяукает, а собака лает...), корову и лошадь. Затем можно сравнивать совершенно разные предметы и явления. Сравните дом и дорогу, камень и машину, птицу и реку, утро и вечер, стол и вазу, лошадь и телегу, кошку и яблоко, сказку и песню.

«ОБЪЯСНИ ИНОПЛАНЕТЯНИНУ»

Ребенку предлагается помочь инопланетянину, незнакомому с нашим языком, понять, что значит то или иное слово (ключика, зонтик, сапоги и т. п.). Например, «велосипед» - это транспорт, который (умеет) ..., состоит из..., служит для..., бывает...

«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ»

(развитие речи, внимания, мышления)

Взрослый говорит фразу, ребенок должен хлопнуть в ладоши, если так быть не может. Например:

Почтальон принес письмо, Шапочка резиновая,
Кошка варит кашу (хлопок), Яблоко соленое (хлопок),
Папа идет на работу, Телефон звонит в дверь (хлопок),
Поезд летит по небу (хлопок), Ветер качает деревья,
Мама идет в школу, Картина прибила гвоздь (хлопок),
Пол бежит по кошке (хлопок), Зимой идет снег,
Собака гуляет по крыше (хлопок), Мальчик виляет хвостом (хлопок),
Снежная баба лепит Ваню (хлопок), Писатели пишут книги,
Чашка упала на потолок (хлопок), Катя ужалила осу (хлопок) и т. д.

Варианты игры: «Съедобное – несъедобное», «Летает – не летает».

«РЫБА – ПТИЦА – ЗВЕРЬ»

(развитие внимания, переключаемости, скорости реакции)

Взрослый проговаривает как считалку: «рыба – птица – зверь – рыба – птица – зверь...», затем останавливается на одном из трех слов, например «птица». Ребенок должен как можно быстрее назвать любую известную ему птицу.

Варианты игры: «Дерево – овощ – фрукт», «Одежда – посуда – игрушка».

«ЦЕПОЧКА СЛОВ»

(обогащение словарного запаса, закрепление умения выделять первый и последний звук в слове, развитие памяти, внимания)

Взрослый и ребенок по очереди называют слова, обозначающие предметы, с правилом, что каждое новое слово должно начинаться на последнюю букву предыдущего. Повторять уже названные слова нельзя. Например: ~~кошка~~ – ~~автобус~~ – ~~сок~~ – ~~куст~~ – ~~танк~~ – ~~капуста~~ - ...

«Я ПОЛОЖИЛ В МЕШОК...»

(развитие речевой памяти и внимания)

Взрослый начинает игру словами «Я положил в мешок...», после чего называет любой предмет, например, «шкаф». Ребенок продолжает: «Я положил в мешок шкаф и...», добавляя свое слово, например, «кошку». Далее взрослый: «Я положил в мешок шкаф, кошку и яблоко». Ребенок: «Я положил в мешок шкаф, кошку, яблоко и самолет». Таким образом, каждый следующий ход требует проговаривания всей предыдущей цепочки слов.

«МУХА»

(для детей старше 6 лет; развитие внимания, пространственных представлений)

Для этой игры потребуется небольшая подготовка дома. Нарисуем поле из клеток 3 x 3 как для игры в «крестики – нолики». Это будет «дом» мухи, в котором 3 этажа, на каждом этаже 3 комнаты. Перемещение

мухи с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд («Вверх!», «Вниз!», «Вправо!» или «Влево!»), которые она послушно выполняет. Исходное положение мухи — центральная клетка игрового поля. Сначала муха движется по командам взрослого, а ребенок должен показать и назвать ту «комнату»-клеточку, где муха остановилась (например, правый верхний угол). Затем путь мухе командует ребенок, а следит за мухой взрослый. Для начала достаточно пути из 5 - 7 перемещений. Например, командует родитель: вверх – вправо – вниз – вниз – влево – вверх – влево, где муха? Ребенок: в левой средней клеточке.

Когда ребенок научится хорошо играть с использованием нарисованного поля, что случается довольно скоро, можно переходить к игре в воображаемом плане. Поле в этом случае каждый из участников представляет перед собой, поэтому играть можно в любое время в любом месте.

«Муха» требует от играющих постоянной сосредоточенности: стоит кому-то из них хоть на мгновение отвлечься или подумать о чем-нибудь постороннем, и он тут же потеряет нить игры и вынужден будет ее остановить.

«КАК МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?»

(развитие речи, творческого мышления)

Выбирается предмет. Необходимо придумать как можно больше вариантов его использования. В качестве предметов рекомендуем: пластиковая бутылка, лист бумаги, зонтик, скрепка, катушка, ластик и т. п. Например, выбрали кнопку: ею можно сделать дырку в чем – либо, можно обвести вокруг карандашом и получится кружочек, можно скрепить листы бумаги, нацарапать надпись, сделать волчок и т. д.

РИФМЫ И СТИХИ

а) Один игрок говорит слово, другой – рифму на него, после чего роли меняются. Например: «сестрёнка» – бурёнка, «рябина – дубина»...

б) По очереди называем рифмы на одно слово. Например: «ложка» – ножка, кошка, матрешка... и т. д.

в) Первый игрок говорит слово, второй рифму на названное слово, третий сочиняет двустихие с этой парой рифм. Например: первый – «дорожка», второй – «мошка», третий – «Вышел Мишка на дорожку, наступил на злую мошку».

«ЗАКОЛДОВАННАЯ БУКВА»

Эта игра имеет множество вариантов, объединяет их то, что за основу берется одна конкретная буква.

а) Составьте рассказ на одну букву. Например: «Сонькин сон».

Сонька сладко спала. Соне снится сон. Снег серебрится. Солнце сияет. Сонька с семьей собирается строить снеговика. Сонькины сани сами скатываются со склона. Санки скрипят. Сонька смеется. Семья смастерила самого симпатичного снеговика.

б) Надо назвать имя, город, животное, птицу и растение на заданную букву. Например: Марина, Москва, мамонт, малиновка, можжевельник... и так далее.

в) Надо назвать на одну букву слова определенной категории. Например: имена, профессии, животные.

«Отгадай предмет» (развитие мышления)

Взрослый загадывает какой-либо предмет. Ребенок должен отгадать, что задумано, задавая взрослому вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет».

Например, задумано «цветок»:

- Это живой предмет? – да
- Он может ходить? – нет
- Его можно взять в руки? – да
- Я его сейчас вижу? – нет... и т. д. до угадывания.

«ПРИЧИНЫ – СЛЕДСТВИЯ»

(развитие мышления)

1. Взрослый предлагает ребенку придумать как можно больше причин, по которым могло случиться то или иное событие. Например: на асфальте лужа. Почему?

Варианты ответов: прошел дождь, у кого-то разбилась бутылка с водой, налили специально для птичек, из самолета выпал пакет сока, здесь мыли машину...

2. Требуется придумать как можно больше возможных последствий к какому-либо действию. Например: в ванной не закрыли воду. Что может произойти дальше?

«Назови предмет по функции» (развитие речи, мышления)

Попробуйте называть предметы одним словом по той функции, которые они выполняют.

Лопатка – “копалка”; стул – “сиделка”; телевизор – “смотрелка”; карандаш – “писалка”; вентилятор – “дулка”; холодильник – “холодилка” и т. п.

Помимо того, что игра полезная, она еще и веселая! Она неизменно вызывает у детей смех, так как они понимают, что подобных слов нет и это словотворчество на волне веселья тоже весьма полезно.