

Развивающие игры для детей.

Учимся различать цвета

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Дети как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто последний - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

Радуга

Дети сидят в кругу, держа перед собой руки, сложенные "лодочкой". Один из детей или взрослый ходит по кругу и вкладывает в ладонки некоторых детей небольшие цветные шарики или предметы тех же цветов, что и радуга (Как в игре "Колечко") Если детей меньше семи, то сначала раздаются шарики первых 3-4 цветов радуги, затем следующих цветов. После того, как водящий обошёл всех детей, он говорит: «Радуга, появись! Радуга, покажись!»

Те дети, у кого в ладонках есть цветные предметы, встают в ряд по порядку цветов радуги. Остальные смотрят, правильно ли выстроилась радуга.

Первый из детей показывает свой предмет - красный и спрашивает: "У кого есть такой же?" Другие дети по кругу называют предметы, которые могут быть красными: огонь, цветы, одежда, овощи и т.д. Названия не должны повторяться. Те дети, которые в течение нескольких секунд не могут назвать предмет данного цвета, остаются в круге, но выбывают из игры. Победитель тот, кто останется последним в игре. Если играют дети, которые умеют считать, то каждый ребенок, чей цвет разыгрывают, должен посчитать, сколько предметов его цвета было названо, или это может сделать педагог. Потом интересно обсудить с детьми, почему того или иного цвета больше или меньше на земле. После игры дети могут нарисовать рисунки о том, как радуга-дуга раскрасила землю.

Светофор

Вариант той же игры, но с кружками зеленого и красного цвета. Игра проводится по тому же принципу, но только на правильный ответ дети показывают кружок зеленого цвета, на неправильный - красного.

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.

Давай придумывать (с Злет)

Развиваем абстрактное мышление, речь.

Для игры понадобится набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы - зеркало, карандаш, яйцо, яблоко.

ВАЖНО! изображения на картинках должны быть похожи на предметы. Например: карандаш, удочка, иглолка, нож - по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток - полый цилиндр.

Игра проводится примерно так - дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Взрослый садится напротив, у него карточки с картинками. Взрослый показывает карточки по одной и спрашивает: "У кого предмет похож на такой карандаш?" Ребенок, у которого палочка, отвечает: "У меня!" и получает карточку с изображением карандаша.

Цветные коробочки

Для этой игры нам нужны несколько коробочек, например, из-под духов, фотопленки (в форме цилиндра), конфет “монпансье” (круглая плоская коробочка), спичек, зубочисток и т.п. Необходимое условие – коробки должны быть небольшими по величине, многократно и легко открываться, не ломаясь при этом. Количество коробок зависит от возраста и возможностей малышей – начинаем с 5-7 коробочек, по мере обучения можно увеличить их число до 8-10. Коробочки нужно обклеить бумагой или картоном (очень удобна самоклеящаяся бумага) определенного цвета. Коробки станут красивыми и разноцветными. Перед игрой мы их рассматриваем и точно называем цвет (красная, синяя, желтая ...), величину и форму (большая, круглая, высокая...). Затем договариваемся, что (или кто) спрячется в коробочках. У нас в них живет и играет в прятки

Мышонок из киндер-сюрприза.

Игра начинается: дети честно закрывают глазки, а Мышонок прячется в одной из коробочек. Затем, когда Мышонок спрятан и глазки открыты, я называем признаки заветной коробки.

Какие это признаки, зависит от поставленной задачи, от опыта детей. Можно назвать только цвет, если мы учим цвета, или форму, или величину, или два признака сразу: “в маленькой красной”. Вариант потруднее – “в синей, но не в маленькой”, “в круглой, но не плоской”. Начиная знакомить малышей с определением места предметов в пространстве, называем расположение коробочки: “слева от большой”, или “между синими коробками”. Коробки можно сложить “башенкой” - в этом случае называем верхнее или нижнее положение, или, например, такой вариант: “выше красной, но ниже синей” и т.д. Условия игры можно усложнять, ориентируясь на опыт и возможности детей в группе. Очень важно предоставить возможность детям самим спрятать предмет и определить признаки коробки, малыши должны научиться “озвучивать” задачу, что очень непросто маленьким партнерам. Коробочки могут помочь и при обучении цифрам или буквам – наклеим их на коробочках, и будем называть еще один признак: “в красной коробке с цифрой три”, например. При обучении порядковому счету: “четвертая коробочка слева”, “вторая от окна” ...

Ярмарка (3-6 лет)

Дети стоят в кругу. Это - “продавцы”. Руки держат за спиной, в руках мелкие предметы разных цветов — красный, оранжевый, зеленый, синий, желтый, фиолетовый и т.д. Можно использовать кубики, шарики или заготовленные заранее картонные кружки. В центре круга находится ребенок. Он - покупатель. Дети все вместе произносят слова, под которые ребёнок-покупатель поворачивается вокруг себя, вытянув вперёд руку, наподобие стрелки:

“Ваня, Ваня, покружись, Всем ребятам покажись, и какой тебе милей, Укажи нам поскорей! Стоп!”

На последнем слове ребёнок останавливается. Тот, на которого указала “стрелка”, спрашивает “покупателя»: - Что угодно для души? Все товары хороши!

Ведущий “делает заказ”:

- Хочу фрукт! (или овощ. ягоду, цветок) Теперь ребёнок, “принявший заказ”, должен предложить фрукт, цвет которого совпадает с игрушкой, спрятанной у него за спиной.
- На тебе грушу, - говорит продавец и протягивает жёлтый кубик. Цель игры понятна - закрепляем знания овощей, фруктов. ягод, цветов.

Развиваем мышление, внимание, быстроту реакции.

Ход игры может быть разным - смена покупателя через определённое количество покупок или начисление очков за каждый правильный ответ (детям до 6 лет не рекомендуется). Играть можно и вдвоём с ребёнком, по очереди изображая покупателя и продавца.

Рыбалка

Еще одна игра для тех, кто только начинает знакомиться с цветом, сравнивать количества предметов, играть по определенным правилам, чему тоже надо учиться. В большой коробке (очень удобны опустевшие конфетные коробочки), обклеенной красивой синей бумагой (можно нарисовать водоросли, раковины), “плавают” рыбки двух цветов – красные и желтые, (их надо вырезать из двустороннего картона).

Рыбки должны быть одинаковыми по величине, по 15-20 штук каждого цвета. Чтобы внести в нашу игру “элемент неожиданности” добавляем в наш водоем забавные старые башмаки, вырезанные из бумаги нейтрального, например, коричневого, цвета, 10-12 штук. Нам понадобится игральный кубик собственного изготовления (лучше взять готовый деревянный). На одной его стороне – одна красная точка, на второй – две красных, на третьей – одна желтая, на четвертой – две желтых, на пятой – желтая и красная, а на шестой изображен старый башмак. Учимся бросать кубик и определять, что “ловится”, если на кубике выпадает та или иная сторона: количество и цвет точек должны совпадать с количеством и цветом “пойманных” рыбок или (если повезет, конечно) вынимаем старый башмак.

После трех-четырёх ходов можно остановиться и подсчитать “улов” у каждого игрока: сколько желтых и красных рыбок, каких больше. В игре не должно быть проигравших, ее цель – развить внимание малыша, научиться считать в пределах десятка, сравнивать количества предметов

Найди, кого загадали!

Игра на развитие ориентирования в пространстве.

В игре 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 меняйтесь 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.

Ищем клад.

Учимся ориентироваться в пространстве с помощью плана. Сначала вместе с малышом нарисуйте план комнаты. Объясните ребенку все подробно: вместо стола, стула, дивана будут похожие на них фигуры. Проверьте с ребенком, не забыли ли что-нибудь. “Окно есть? А дверь? а телевизор? Какой фигурой мы изобразим?” Обязательно разъясните, что это вид комнаты сверху. А теперь - самое интересное. Берем игрушку или какое-нибудь лакомство, малыш выходит в другую комнату или отворачивается, а вы прячете “клад” где-либо в комнате. Ставите на плане яркий крестик и предлагаете ребенку найти клад. В начале поищите клад вместе, держа на виду план и повторяя, где что находится. Когда ребенку эта игра будет даваться легко - усложните её. Нарисуйте план квартиры, двора, а летом на даче - план участка.

Найди домик

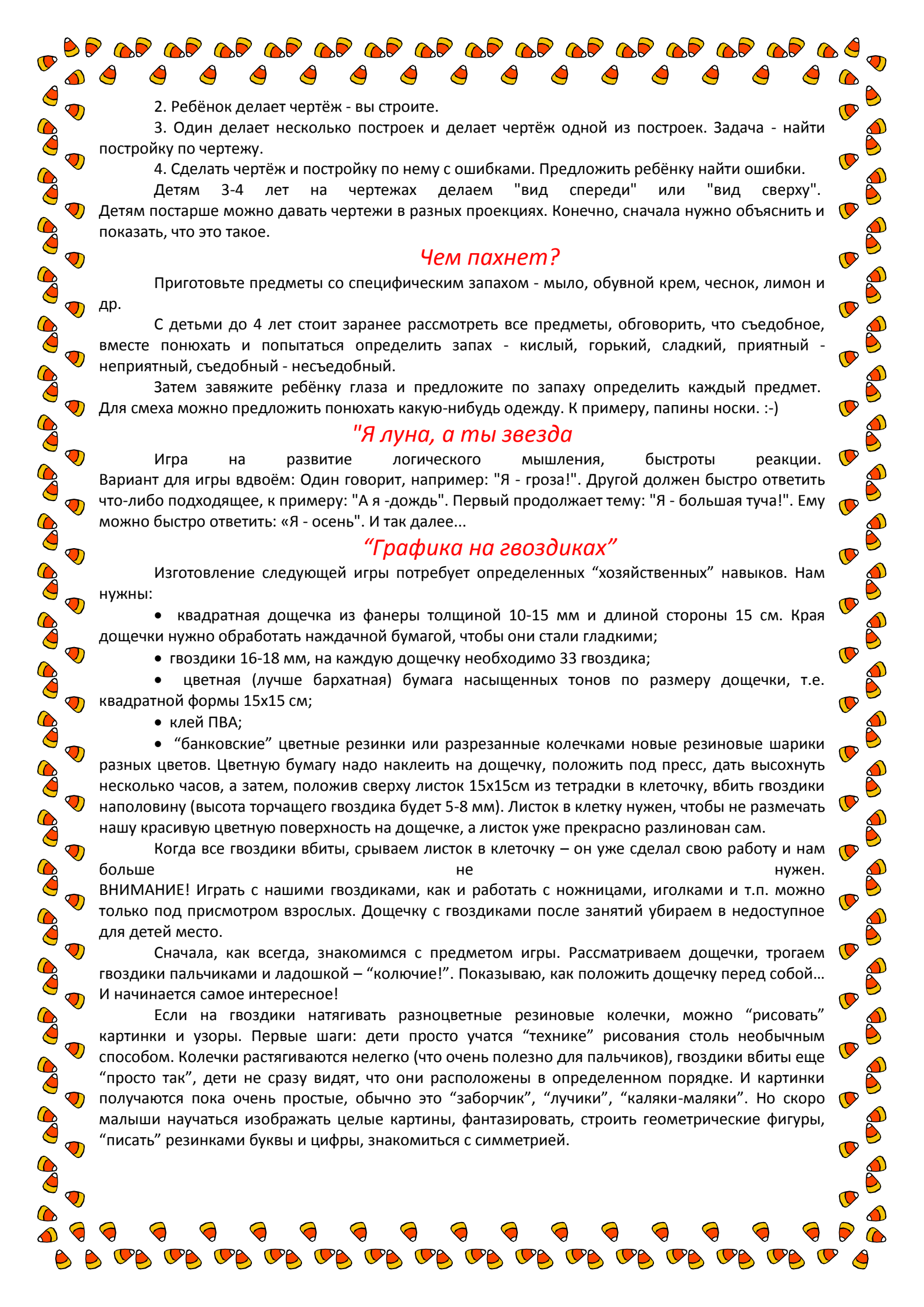
Игра для развития устойчивости внимания. Предложите ребенку рисунок с изображением животных, птиц или других персонажей (начиная с пяти) и такого же количества домиков. Соедините каждый персонаж с его домиком волнистыми перекрещивающимися линиями. Маленьким деткам можно дать карандаш, чтобы найти нужную линию, дети постарше должны находить нужную линию без карандаша.

Архитекторы и строители

Наверное, у всех в доме есть какой-нибудь строительный конструктор. Как правило, дети быстро теряют интерес к кубикам. Можно вновь заинтересовать ребёнка конструированием, если предложить игру “Архитекторы”. Сначала объясните малышу, кто такие архитекторы. Затем сделайте вместе с ребёнком несколько чертежей построек. Конечно, нужно использовать те элементы конструктора, что есть у вас (можно просто обводить детали конструктора на бумаге). Когда чертежи будущих построек будут готовы, предложите ребёнку сделать постройку по чертежу.

Варианты:

1. Вы строите - ребёнок затем делает чертёж готовой постройки.

- 
2. Ребёнок делает чертёж - вы строите.
 3. Один делает несколько построек и делает чертёж одной из построек. Задача - найти постройку по чертежу.
 4. Сделать чертёж и постройку по нему с ошибками. Предложить ребёнку найти ошибки.
- Детям 3-4 лет на чертежах делаем "вид спереди" или "вид сверху". Детям постарше можно давать чертежи в разных проекциях. Конечно, сначала нужно объяснить и показать, что это такое.

Чем пахнет?

Приготовьте предметы со специфическим запахом - мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др.

С детьми до 4 лет стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах - кислый, горький, сладкий, приятный - неприятный, съедобный - несъедобный.

Затем завяжите ребёнку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет. Для смеха можно предложить понюхать какую-нибудь одежду. К примеру, папины носки. :-)

"Я луна, а ты звезда"

Игра на развитие логического мышления, быстроты реакции. Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я - дождь". Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить: «Я - осень". И так далее...

"Графика на гвоздиках"

Изготовление следующей игры потребует определенных "хозяйственных" навыков. Нам нужны:

- квадратная дощечка из фанеры толщиной 10-15 мм и длиной стороны 15 см. Края дощечки нужно обработать наждачной бумагой, чтобы они стали гладкими;
- гвоздики 16-18 мм, на каждую дощечку необходимо 33 гвоздика;
- цветная (лучше бархатная) бумага насыщенных тонов по размеру дощечки, т.е. квадратной формы 15x15 см;
- клей ПВА;
- "банковские" цветные резинки или разрезанные колечками новые резиновые шарики разных цветов. Цветную бумагу надо наклеить на дощечку, положить под пресс, дать высохнуть несколько часов, а затем, положив сверху листок 15x15см из тетрадки в клеточку, вбить гвоздики наполовину (высота торчащего гвоздика будет 5-8 мм). Листок в клетку нужен, чтобы не размечать нашу красивую цветную поверхность на дощечке, а листок уже прекрасно разлинован сам.

Когда все гвоздики вбиты, срываем листок в клеточку – он уже сделал свою работу и нам больше не нужен. **ВНИМАНИЕ!** Играть с нашими гвоздиками, как и работать с ножницами, иглками и т.п. можно только под присмотром взрослых. Дощечку с гвоздиками после занятий убираем в недоступное для детей место.

Сначала, как всегда, знакомимся с предметом игры. Рассматриваем дощечки, трогаем гвоздики пальчиками и ладошкой – "колючие!". Показываю, как положить дощечку перед собой... И начинается самое интересное!

Если на гвоздики натягивать разноцветные резиновые колечки, можно "рисовать" картинки и узоры. Первые шаги: дети просто учатся "технике" рисования столь необычным способом. Колечки растягиваются нелегко (что очень полезно для пальчиков), гвоздики вбиты еще "просто так", дети не сразу видят, что они расположены в определенном порядке. И картинки получаются пока очень простые, обычно это "заборчик", "лучики", "каляки-маляки". Но скоро малыши научатся изображать целые картины, фантазировать, строить геометрические фигуры, "писать" резинками буквы и цифры, знакомиться с симметрией.

Мультикарты

Для изготовления этой игры необходимо подобрать 60-80 небольших картинок, которые наклеиваются и “ламинируются” скотчем на картонные карточки примерно 3 х 4 см. “Рубашки” карточек – красного, синего, желтого, зеленого и черного цветов. Картинки можно подобрать “тематические” - транспорт, игрушки, фрукты, посуда и т.д. Количество карточек каждого цвета одинаково.

Для игры потребуется кубик, оклеенный с 5-ти сторон кружочками или “кляксами” таких же цветов, что и карточки. Шестая же сторона – с веселым солнышком (или другим символом “везения”).

Количество игроков – от 2-х до 6-ти.

Перед началом игры рассказываем, как она называется, рассматриваем картинки и кубик, называем цвета “клякс” на каждой стороне. Учимся бросать кубик в коробочку, чтобы он не прыгал на пол.

Раскладываем на столе все карточки картинками вниз. По очереди каждый игрок бросает кубик, определяет цвет выпавшей “кляксы”. Ребенок сам выбирает карточку такого же цвета. Называет нарисованную на ней картинку. Каждый играющий выкладывает выбранные карточки перед собой. Если на кубике выпадает “солнышко”, игрок выбирает карточку любого цвета. Правда, иногда малыши бывают против такой неопределенности и просто перебрасывают кубик еще раз. Только со временем, с опытом приходит понимание, что свобода выбора – это замечательно!

Карточки выкладываются перед каждым играющим по заранее оговоренному принципу: для самых маленьких – карточки одного цвета располагаются “этажами” или “вагончиками”, детям постарше можно предложить классифицировать по группам “посуда”, “транспорт” и т.д. В любом случае в этой игре нет проигравших. Победитель – цвет (или картинки “по интересам”). Каждый участник сравнивает (пересчитывает) карточки в каждой группе: “Красных – три, синих – две, желтых – пять. Желтые победили!”. “Опытные” игроки могут ответить на вопросы “на сколько желтых больше, чем красных”.

Цель этой на первый взгляд простой, но очень интересной и полезной игры для самых маленьких – узнавать и называть цвета, выбирать нужные карточки среди множества других, правильно сказать, что нарисовано на выбранных карточках, классифицировать их по цвету (или по другим признакам), сравнивать количество карточек, чтобы найти победителя. Для ребят постарше – учиться считать и сравнивать, выполняя эти действия на практике, отрабатывая навыки сложения и вычитания.