

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

1. "Запретное слово".

Игра для развития произвольного внимания и находчивости. Для нее не требуется никакого материала, поскольку она словесная. Суть ее состоит в следующем: ведущий задает вопросы, а игрок отвечает. Ответы могут быть разными, только нельзя произносить одно запретное слово, о котором вы заранее договариваетесь, например, слово "нет". Предупредите малыша, что нужно быть предельно внимательным, так как вы постараетесь его подловить. После этого можно начать задавать вопросы. Например, "Ты спишь в ванной?", "Снег белый?", "Ты умеешь летать?" и т. п. Ребенок должен найти такую форму ответов, чтобы выполнить правила игры. Ошибкой считается, если названо запретное слово или на вопрос не дан ответ. Как только ребенок ошибается, вы меняетесь с ним ролями, он задает вопросы, вы - отвечаете. В этой игре выигрывает тот, кто правильно отвечает на большее количество вопросов.

2. "Запрещенное движение". Ребенок повторяет за воспитателем все упражнения зарядки, кроме одного "запрещенного" (прыжка или, например, хлопка).

3. "Разведчик". Начните игру из коридора. "Белочка спрятала в лесу орешек, а теперь не может его найти. Помоги белочке". Малыш ищет орешек (любой предмет, спрятанный в комнате) по следам, оставленным неосторожной белочкой (дорожка из ниточки, стрелка, нарисованная на бумаге, необычно поставленные предметы). Постепенно белочка становится все осторожней, а малыш все наблюдательней.

4. "Секретное письмо". Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру, букву или даже слово. Пусть малыш попытается угадать, что

написали вы "прозрачными красками на прозрачной бумаге". Следующее секретное послание писать малышу.

5. "Наблюдатель". Сядьте с ребенком перед окном. Отыщите какой-нибудь неподвижный предмет и предложите ребенку угадать, что такое ("прозрачное, похожее на маленький домик") вы видите. Можно играть и так: "Быстро назови 5 круглых (красных, твердых и гладких) предметов в этой комнате".

6. "Архитектор". Вы - архитектор, ребенок - строитель. У обоих одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью своих кубиков, какое сооружение надо построить (лесенку, арку, домик), строитель повторяет задание.

7. "Волшебное слово". Сначала следует договориться, какие же слова считать `волшебными`. `Волшебными` можно считать слова на букву `М` или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка), а можно - обозначающие птиц, домашних животных и т.п. Вы рассказываете историю или произносите подряд любые слова. При произнесении `волшебных слов` ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу (поднять руку вверх или встать).

8. "Шерлок Холмс". Игра на развитие наблюдательности. Игрок, который выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера и отворачивается или выходит из комнаты. Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает "сыщику" угадать, что он изменил. Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и многое другое. Сложность игры зависит от количества изменяемых элементов. Лучше начать с 3-4 изменений и постепенно их увеличивать.

РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

1. Незаменимым дидактическим материалом для всякого рода развивающих игр являются карточки всевозможных лото и других игр с изображением животных, предметов обихода, игрушек и т.п. (чем больше разных карточек, тем лучше). Игры на обучение классификации по общим признакам. Признак, по которому проводится классификация, задает взрослый. В дальнейшем задания на классификацию сможет придумывать и ребенок. Классифицировать можно по признакам: большое - маленькое, животные - растения, дикое - домашнее и т.д. Разложенные карточки можно расклассифицировать снова. Например, первое задание было: "отдели домашних животных от диких", а второе задание может быть: "выбери все карточки, изображающие хищников". Дальше можно предложить расклассифицировать и хищников, разложив их, например, по росту или по месту обитания (север-юг).

2. Другое задание с карточками: вы предлагаете ребенку разложить все имеющиеся карточки на 2 или 3 кучки, а потом объяснить по какому принципу разделение проводилось.

3. Еще одна полезная игра с карточками "4 лишней". 4 карточки отбираете вы, а малыш находит лишнюю и объясняет, почему он так решил. Задания можно постепенно усложнять: Кто лишней в четверках: `Тигр, волк, рысь, леопард? Щука, окунь, камбала, сом? Аист, журавль, воробей, фламинго?`. Используйте в ваших `трудных четверках` и прилагательные (быстрый, энергичный, крепкий, вертлявый) и наречия (скоро, быстро, неожиданно, мгновенно).

4. Классифицировать можно: игральные карты (по мастям или ранжиру), ракушки, камешки, пуговицы, открытки, любые игрушки.

5. "Клад". Научите ребенка читать схемы и карты. "Клад" (подойдет конфета) спрятан в комнате. Есть карта комнаты (нарисованная вами), а маленький красный кружочек на карте и есть "клад".

6. Любую историю или сказку можно зашифровать, перевести в схематический вид. Это полезно для тренировки таких сложных мыслительных процессов как анализ и редукция. Сказку можно разыграть с помощью игрушек-заместителей. Это хорошо знакомый ребенку процесс. Сложнее будет разыграть ту же сказку с помощью геометрических фигур. Вырежьте из бумаги десятков всевозможных фигур разного размера, а затем предложите ребенку выбрать, какие фигуры будут замещать героев сказки. Например, вполне справедливо, если малыш для сказки "Три медведя" выберет 3 кружка: большой, средний, маленький и квадратик, размером равный маленькому кружку. После того как роли розданы, разыграйте сказку уже с помощью фигур-заместителей, а потом схематически зарисуйте её.

7. Отличное задание, развивающее и творческое мышление, и сообразительность - придумывание вариантов необычного использования обычных вещей. Например, стакан. Из стакана можно пить, можно выдавливать из теста кружочки, можно мять картошку, ставить туда ручки и карандаши, устроить в нем маленький террариум, посадив внутрь жука или божью коровку. Каждый игрок предлагает свой вариант. Кто больше?

8. Учимся читать схемы.

Нарисуйте схему-задание для малыша (изобразите фигурками несколько движений зарядки). Пусть ребенок прочтет `шифрованную записку` и выполнит задание.

9. "Угадай-ка".

Ребенок - ведущий, он выбирает какую-нибудь карточку из лото и прячет ее. Взрослый должен узнать, кто нарисован на карточке, задавая вопросы. По правилам игры ведущий может отвечать на любой вопрос только "да" или "нет". Например, если спрятана карточка с изображением какого-то животного (из зоо-лото): - Это зверь? - Нет. - Птица? - Да. - Большая? - Нет. - Городская? - Да. - Воробей? - Да. Когда правила игры станут ясны, угадывать и задавать вопросы сможет и ребенок. Для начала картинка выбирается из небольшого количества карточек (например, десяти).

10. "Исследователь".

Это одна из самых простых игр на сравнение. Вы с ребенком - "исследователи". Выберите какой-нибудь предмет и начните его изучение. Каждый должен по очереди выделять в нем какое-нибудь свойство, признак, особенность в сравнении с другими предметами. Например, нужно: назвать этот предмет; сказать, зачем он нужен; каковы его основные признаки: цвет, форма, размер; каков он на ощупь, на запах, на вкус; из чего сделан; похож "на", отличается "от" (каких -нибудь других предметов); что случится, если его: бросить в воду, огонь, ударить по нему и т. д..