

ИГРЫ - ЗАНЯТИЯ

Что нужно для того, чтобы ребенок рос любознательным, умным, сообразительным, чтобы мог реализовать все свои возможности, раскрыть способности?

Наш совет: постарайтесь прислушаться к малышу, понять особенности его возраста, оценить его собственные, индивидуальные особенности.

Три года - это тот рубеж, на котором кончается раннее детство и начинается дошкольный возраст. Ребенок начинает отделять себя от мира окружающих взрослых, становится более самостоятельным. Малыш уже многое понимает, умеет и знает, стремится узнать еще больше.

Ваша задача - помочь ему в этом. Для умственного развития дошкольника первостепенное значение имеет знакомство с окружающими его предметами. Их форма, величина, цвет, расположение в пространстве, передвижение - вот то, что привлекает ребенка.

Игры-занятия, которые мы предлагаем детям этого возраста, строятся в основном на действиях ребенка с разнообразными предметами. Для развития восприятия полезны игры, в которых надо сравнивать предметы по цвету, форме, величине и находить среди них одинаковые. Иногда при этом требуется не обращать внимания на другие важные особенности предметов, например на их назначение. Если это вызовет у малыша затруднение, помогите ему.

Игры, направленные на развитие внимания, потребуют тщательного рассматривания и сопоставления предметов, выявления их сходства и различий. Развивать словесную память, мы рекомендуем в ролевой игре, где запоминание слов станет необходимым условием выполнения ребенком взятой на себя роли.

Другие игры нацелены на тренировку зрительной памяти. Большая группа дидактических игр направлена на развитие мышления ребенка. Для трехлетнего малыша наиболее целесообразно решение мыслительных задач, требующих разобраться в строении предметов и их взаимном пространственном расположении.

Следующая группа игр ориентирована на развитие творческих способностей ребенка, стимулирование его воображения. Малыш будет стремиться замечать разные качества предметов, искать разнообразные варианты видения одной и той же вещи или рисунка.

И, наконец, математические игры-занятия помогут научить ребенка выделять количественные отношения между предметами.

Занимаясь с ребенком, помните, что его действия лишь только начинают становиться целенаправленными. Малышу еще очень трудно следовать намеченной цели, он легко отвлекается и переходит от одного занятия к другому. Быстро наступает утомление. Внимание ребенка может быть сосредоточено одновременно только на небольшом количестве предметов.

Интерес легко возникает (особенно, когда малыш видит новые и яркие предметы), но также легко и пропадает. Поэтому, если вы хотите организовать развивающие игры-занятия, помните три правила:

- Не давайте малышу для постоянного пользования игрушки, с которыми будете проводить игры, чтобы у него не пропал интерес к ним.
- Во время игры ребенка не должны отвлекать посторонние предметы. Все лишнее нужно убрать из поля зрения малыша.
- Пусть игры будут достаточно простыми и совсем короткими. Даже 5 минут вполне достаточно! В играх всегда стремитесь, чтобы ребенок довел начатое дело до конца.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ

ЧТО КАТИТСЯ?

Эта игра познакомит ребенка с формой предметов. Организуйте веселое соревнование - кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот, выстроенных на столе или на полу. А фигурками, которые нужно катить, пусть будут шарик и кубик. Наверное, вначале ребенку будет все равно, какую фигурку взять. Но после нескольких проб он поймет, что выигрывает только тот, у кого шарик, и будет стараться выбрать именно его. Вот тут и спросите у малыша, почему он предпочитает шарик, и постарайтесь вместе с ним сделать вывод: <Шарик катится, а кубик - нет>. Обратите внимание ребенка на острые углы, которые мешают кубику катиться, и на отсутствие таких углов у шара. Нарисуйте шарик и куб. На рисунке они будут выглядеть просто, как круг и квадрат. Поучите и малыша рисовать их.

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК

Хорошо, если вам удастся купить в магазине коробку с прорезями, в которую можно бросать фигуры разной формы. В крайнем случае, ее можно сделать и своими руками. Сначала подберите фигуры: куб, цилиндр (или шар), треугольную призму, прямоугольный брусок и т.д. Должно быть по две-три фигуры каждого вида. Затем возьмите коробку из плотного картона и сделайте в ее крышке прорези такой формы, чтобы каждая подходила для определенной фигуры. Важно, чтобы в квадратную прорезь, сделанную для куба, не мог пролезть шар, чтобы прямоугольная прорезь не годилась для куба, т.е. чтобы было полное соответствие фигуры и формы прорези.

А теперь можно начинать игру. Ребенку надо опускать письма (фигуры) в ящик, причем каждое письмо в свое отверстие. Не подсказывайте малышу, куда опустить письмо, пусть он пробует и ошибается, фигура сама поможет ему найти правильный выход из каждой ситуации. Вам же остается следить, чтобы ребенок не проталкивал фигуры в отверстия со всей силой, а перебирал возможные варианты, поворачивая фигуры сложной формы (призму, брусок) так, чтобы добиться соответствия разворота форме прорези. Когда все письма будут отправлены, их можно передать адресату - кукле или мишке или другой любимой ребенком игрушке.

СДЕЛАЙ УЗОР

Ребенок должен выложить орнамент из одноцветных геометрических фигур. Эта игра развивает восприятие формы, помогает анализировать расположение предметов в пространстве.

Сделайте аппликацию-образец, на него ребенок сможет ориентироваться. Пусть это будет салфетка (подарите ее малышу). А салфетку с точно таким же узором захочет получить от него в подарок любимая кукла. Чтобы ребенок смог ее сделать, предложите ему бумагу и такие же фигуры, как в образце. Фигуры должны быть простыми. Подходят круги, квадраты, треугольники, овалы и прямоугольники одинакового размера, причем важно, чтобы в одном орнаменте присутствовало немного разных фигур. Например, в середине листа - круг, а по углам - треугольники. Чтобы облегчить ребенку выполнение задания, заранее нарисуйте в нужных местах на листе бумаги контуры фигур, которые ему надо будет туда положить. Обязательно рассмотрите с ребенком образец, дайте ему обвести пальцем края каждой фигуры; пусть он, если сможет, назовет формы и опишет словами расположение фигур (а не сможет - помогите ему в этом). Только теперь можно переходить к составлению орнамента.

Можно придумывать и более сложные образцы, включающие по три разные геометрические формы. Когда фигуры орнамента будут разложены по местам, их нужно приклеить (если у ребенка не получается, помогите ему). Теперь, когда салфетка готова, ее

можно торжественно подарить кукле. Пусть она поблагодарит малыша - это доставит ему удовольствие.

ОДЕНЕМ КУКОЛ

Маленький ребенок успешно знакомится с величиной предметов, сравнивая между собой однотипные предметы разного размера. Дайте ему двух кукол (большую и маленькую) и два комплекта одежды. Малыш не должен знать, какой из кукол принадлежат те или иные вещи; пусть он решит задачу самостоятельно. Объясните, что куклам холодно, и они хотят одеться, но перепутали свою одежду. Предложите малышу помочь куклам. Если сначала ребенок распределит вещи неправильно - не беда. Обратите его внимание на то, что одежда мала для большой куклы или велика для маленькой, и пусть он подумает еще раз. Когда каждой кукле достанутся ее вещи, похвалите ребенка и подчеркните: "Большое платье - большой кукле, маленькое - маленькой. Большие туфельки - большой кукле, маленькие - маленькой".

Если у вас нет подходящих кукол и гардероба для них, настоящие игрушки можно заменить картонными и надевать на них бумажные платья. Чтобы усложнить задание, достаточно сделать трех кукол.

СВЕРНИ ЛЕНТУ

Можно устроить интересное соревнование по сворачиванию разноцветных лент, наклеенных на стержни (карандаши). Если ленты будут разной длины, то сворачивание длинной (наматывание на стержень) займет больше времени. Обратите внимание ребенка на то, что одну из лент удастся свернуть быстрее, чем другую, разверните их в полную длину и положите рядом так, чтобы разница в длине была хорошо заметна. Пусть ребенок сам догадается о причине неудач того соревнующегося, чья лента была длиннее. Вы увидите, что после этого он сразу станет обращать внимание на длину ленты, которую берет!

СБОР УРОЖАЯ

Урожай яблок (их с успехом заменят большие, средние и маленькие пуговицы или другие округлые предметы разных размеров) надо разложить по корзинкам (коробкам трех размеров) так, чтобы мелкие яблоки оказались в маленькой корзинке, средние - в средней, а крупные - в большой. Материал для игры лучше подбирать так, чтобы крупные яблоки не помещались в маленькой корзинке.

ПОСТРОИМ БАШНЮ

Если у вас есть кубики разных размеров, проведите с ребенком эту игру. Пусть он убедится на собственном опыте, что для того чтобы башня была достаточно устойчивой, внизу должен быть самый большой кубик, выше - меньшие, а еще выше - совсем маленькие. Приучайте ребенка последовательно отбирать кубики, выбирая каждый раз самый большой. Для сравнения по величине их надо прикладывать один к другому. Построив башню из настоящих кубиков, можно перейти к строительству башен или лесенок из картонных фигур, выкладывая их на столе так, чтобы снизу вверх размер уменьшался. Игра будет проходить намного интереснее, если вы дадите ребенку маленькую куколку и покажете, как она умеет залезать на башню или подниматься по лестнице. Поиграв с куклой, ребенок лучше поймет и смысл последовательного расположения фигур.

ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ

Чтобы малыш научился обращать внимание на цвет предметов и подбирать одинаковые цвета, полезно предложить ему игру в «воздушные шары». Предварительно нужно вырезать из цветной бумаги круги и узкие полоски шести-семи разных цветов

(лучше всего использовать чистые цвета радуги). Наклеить полоски на картон. 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.

СПРЯЧЬ МЫШКУ

Сделайте большие прямоугольники тех же цветов, что и шары в предыдущей игре. В середине каждого прямоугольника вырежьте дырочку, а снизу подклейте белый лист с нарисованной на нем мышкой - она будет выглядывать из окошка своего домика. Цветные квадраты, те, что больше окошек будут дверцами. Покажите малышу игрушечную кошку, которая готовится идти на охоту. Чтобы спрятать каждую мышку, надо закрыть окошко дверцей того же цвета, что и домик, - тогда кошка не заметит окна. Дайте ребенку время спрятать мышек, пока кошка спит, и только потом выпускайте ее на охоту. В случае неверного выполнения задания кошка заберет у малыша мышку. Но если вы боитесь, что это слишком расстроит ребенка, лучше помогите ему исправить ошибку.

РАЗНОЦВЕТНЫЕ ПОЛЯНЫ

В этой игре ребенок будет раскладывать силуэтные изображения игрушек разных цветов на большие цветные листы бумаги - поляны. На поляну можно класть предметы только такого же цвета, как она. При этом важно обратить внимание малыша на то, что разные предметы могут быть одного и того же цвета (красные цветок и неваляшка) - тогда поляна у них одна и та же, а одинаковые предметы могут быть разных цветов (желтые и зеленые листья) - тогда поляны у них разные. Вы можете показать разные способы выполнения задания - и последовательное сравнение каждой игрушки с цветными полянами, и предварительный отбор всех предметов одного и того же цвета, и их размещение на подходящей поляне. Приготовьтесь к тому, что ребенок может ошибаться. Если он будет собирать вместе похожие предметы разных цветов (например, листья или цветы), покажите ему, что при этом не у всех игрушек цвет сливается с цветом бумаги, на которой они лежат.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ

СРАВНИ ПРЕДМЕТЫ

Игра на развитие внимания. Перед ребенком ставятся две игрушки. Он должен сначала сказать, чем они похожи, а затем - чем отличаются друг от друга. Например, мишка и зайчик похожи тем, что они пушистые, у них есть лапки, глазки, ушки. Отличаются они тем, что мишка большой, а зайчик маленький, мишка - коричневый, а зайчик - белый и т.п. Можно называть признаки по очереди с ребенком. Сравнивайте любые пары игрушек. А если хотите усложнить игру, поставьте перед ребенком более похожие игрушки (две разные машины, два разных мячика).

НАЙДИ ТАКОЙ ЖЕ

Игра на развитие внимания. Предложите малышу выбрать из четырех-шести шариков (кубиков, домиков) точно такой же (по цвету, величине, рисунку), как тот, который у вас в руках. Чтобы ребенку было интереснее играть, можно загадывать с ним предметы по очереди и, конечно же, делать при этом ошибки, которые малыш обязательно заметит. Порадуйтесь вместе его догадливости, возможности сотрудничать с взрослым на равных. Можно усложнить игру, увеличивая количество предметов, отличительные признаки которых не так заметны.

НАЙДИ ОШИБКИ

Игра на развитие внимания. Заранее нарисуйте картинку (ваши художественные способности здесь не имеют никакого значения), на которой допущено пять-шесть ошибок. Например, на картинке, изображающей детей, играющих во дворе зимой, можно нарисовать дерево с листьями, цветы, мальчика в сандалиях, девочку с корзинкой грибов и т.п. Естественно, что содержание картинки и допущенные ошибки должны быть понятны малышу. Ответы опять-таки интереснее давать по очереди. Усложняя игру, можно увеличить количество ошибок и сделать их более незаметными.

ЗЕРКАЛО

Эта игра научит ребенка внимательно следить за движениями взрослого и подражать им. Предложите ему быть вашим зеркалом и повторять все ваши действия. Вы поднимаете одну руку - ребенок тоже; вы топаете двумя ногами - ребенок тоже; вы машете сначала одной кистью, а потом двумя - ребенок тоже.

Действия могут быть самыми разнообразными. Вначале лучше давать несложные образцы движений. Затем, когда ребенок научится с легкостью копировать их, можно предложить ему целую последовательность действий.

Развивать внимание ребенка можно и на утренней зарядке, при выполнении любых двигательных упражнений. При этом малыш должен выполнять все действия по команде взрослого, быстро переходя от одного вида движений к другому: прыгать, останавливаться, шагать.

МАГАЗИН

Память малыша можно начинать развивать с помощью этой любимой всеми игры. Отправьте его в "магазин" и попросите запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного - двух предметов, постепенно увеличивая их количество до четырех-пяти. В этой игре полезно менять роли: и вы, и ребенок по очереди можете быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идет подбирать товар. Да и сами магазины могут быть разными: "Булочная", "Молоко", "Игрушки" и любые другие.

ЗАПОМНИ УЗОР

Нарисуйте простой узор, дайте ребенку рассмотреть его за одну - две минуты, а затем попросите нарисовать точно такой же по памяти. Можно дать и другое подобное задание: сделать простую постройку из строительного материала. Вы сооружаете какую-нибудь постройку, даете ребенку возможность одну - две минуты рассмотреть ее, а затем предлагаете по памяти (ваша постройка разбирается или закрывается листом бумаги) воспроизвести ее из своих кубиков. Эти задания можно предлагать ребенку неоднократно, постепенно усложняя их.

ШКАФЧИК

Игра развивает зрительную память. Возьмите несколько спичечных коробок и склейте их. Получится шкафчик с выдвигающимися ящиками. Спрячьте в один из ящичков на глазах у ребенка какую-нибудь маленькую игрушку. Уберите шкафчик ненадолго, а потом разрешите малышу поискать игрушку. Игру можно усложнять, убирая шкафчик на более длительное время, увеличивая количество и меняя расположение ящичков, пряча одновременно две игрушки в разные ящички и предлагая найти сначала одну, а потом другую.

ШАРИК НА ГОРКЕ

Игра направлена на развитие мышления. Приготовьте небольшую горку. Это может быть любая дощечка, поставленная под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от горки проведите черту (можно положить ниточку). Дайте ребенку небольшой шарик и попросите его спустить шарик с горки так, чтобы он остановился около черты. Естественно, что сначала малыш будет ошибаться, но через некоторое время он научится точно находить соотношение расположения шарика на горке и дальности его пробега. Можно провести эту игру и как соревнование ("Чей шарик точнее докатится до черты?").

Эту же задачу можно предложить детям постарше, несколько усложнив ее. Например, на пути шарика положить брусок, а в стороне - небольшие ворота. Перед ребенком ставится задача расположить брусок на пути шарика так, чтобы шарик, ударившись о него, попал в ворота. Подобную задачу можно многократно повторять, меняя угол наклона горки и расположение ворот.

ПОЧИНИ МАШИНКУ

Подберите для этой игры машинку и предоставьте ребенку возможность в течение нескольких дней поиграть с ней. В процессе игры ребенок ознакомится со свойствами машинки. Затем незаметно, чтобы малыш не видел, на колесо машинки наденьте резинку (при этом колесо машинки крутиться не должно). Теперь, чтобы машинка ехала, нужно прикладывать больше усилий. *Цель игры заключается в том, чтобы ребенок сам заметил неисправность и нашел ее причину.*

Количество неисправностей в одной игрушке можно увеличивать до трех, но каждая новая неисправность добавляется после того, как ребенок научился находить предыдущую. Игру можно проводить с разными игрушками.

КУКОЛЬНАЯ КОМНАТА

Эта игра поможет научить ребенка ориентироваться в пространстве, а также разовьет его образное мышление. Вам потребуется кукольная комната и кукольная мебель. Кукольная комната - это большая коробка без крышки с прорезанными или нарисованными по бокам окнами и дверями. Саму мебель можно склеить из спичечных коробков или использовать готовые игрушечные: стол, диван, стулья или любые другие предметы. Важно только, чтобы их было не менее трех и чтобы они были разной формы.

Для игры также понадобится план, который вы должны предварительно вычертить на листе бумаги. Подготовив план, вы рассказываете ребенку следующую историю: "Кукла Маша купила новую мебель, но она не знала, как лучше расставить ее в комнате. Медвежонок решил помочь Маше. Он взял лист бумаги и показал, как надо поставить мебель". Показывая план ребенку, следует пояснить его: "Сюда Миша поставил стол, сюда - шкаф" и т.д. Далее ребенок расставляет мебель, "как показал Миша". Не забудьте, что количество предметов в игре не должно быть больше трех-четырех.

Организуя игру, помните, что пространственное положение кукольной комнаты и ее плана должно быть одинаковым (дверь располагается с одной и той же стороны). При повторении игры следует менять расположение мебели, добавлять новые предметы.

МОЗАИКА

Данная игра, как и предыдущая, направлена на развитие мышления и ориентировки в пространстве. Вы можете играть вдвоем с ребенком, а можете принять в нее и других детей. У вас и у ребенка должна быть основа для расположения мозаики, по пять фишек любых двух цветов, которые будут располагаться на основе, и картонные карточки, на которых нарисованы длинные и короткие полоски. Карточки для игры несложно сделать, нарисовав на них фломастерами или наклеив вырезанные из цветной бумаги полоски, которые чередуются по длине. Суть игры состоит в том, чтобы длина обозначалась цветом:

длинные полоски одним, например зеленым, а короткие другим, допустим красным. Скажите ребенку, какие полоски будут обозначать тот или иной цвет, после чего приступайте к игре. Выбирайте по одной карточке, и по ней ребенок будет выкладывать свой узор. Если он ошибается в начале игры, помогите ему правильно расположить цветные фишки на основе, а затем предложите следующую карточку с иной последовательностью полосок. Попробуйте сами выложить цветной узор на своей основе и не лишайте ребенка радости поправить "случайно" допущенную вами ошибку.

СДЕЛАЙ, КАК Я

Это простейшая конструктивная игра, с которой можно начинать вводить ребенка в мир объема и формы. Вам потребуются основные детали из обычного детского строительного набора: цилиндр и параллелепипед.

На первых порах одновременно используются две-три, а впоследствии - четыре формы. Эта игра только для двоих - для вас и вашего ребенка. Отберите себе и ему по две-три одинаковые детали. Затем на столе перед ребенком сложите небольшую постройку. Поставьте детали рядом или одну на другую. Например, куб положите на призму (по типу "домик"), а справа или за домом поставьте параллелепипед. Вы не будете испытывать недостатка в вариантах расположения форм.

Когда все будет расставлено, предложите ребенку точно так же расставить фигуры. Если сразу у него не получится, не огорчайтесь, повторите все сначала - игра достаточно сложна для вашего малыша. Попросите его самого построить что-нибудь и сделайте так же. Когда увидите, что дело пошло на лад и ребенок справляется с игрой, можете сами ошибиться, и пусть он вас поправит.

Более сложным вариантом такой конструктивной игры будет "спрятанное" построение, когда ребенок не видит, как вы расставляете детали. Для этого возьмите листок белой бумаги и прикройте то, что собираетесь строить, бумажной ширмой, или попросите малыша крепко зажмуриться, а когда все будет готово, открыть глаза. К усложненному варианту переходите только тогда, когда ребенок хорошо освоит предыдущий.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ

КОГО ЗАГАДАЛИ?

Эта игра поможет ребенку лучше ориентироваться в пространстве. В ней вместе с малышом могут участвовать его любимые игрушки, например кукла с мишкой и зайчик. Важно, чтобы они были достаточно крупными, и, чтобы их можно было посадить или поставить перед ребенком, за ним и сбоку от него.

Ребенка поставьте или посадите в центре, а игрушки разместите вокруг него. Скажите, что загадали одну из них, а ему надо угадать какую. Например, она сидит сбоку от тебя (или перед тобой, за тобой). Малыш должен назвать игрушку, находящуюся в указанном месте. Затем поменяйтесь местами, рассадите игрушки вокруг себя, а ребенок пусть назовет месторасположение игрушки. В дальнейшем, если малыш не испытывает затруднений, попробуйте ввести дополнительные понятия: справа и слева. Надеемся, ваш ребенок вполне с этим справится.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДУ

Эта игра поможет развить образное мышление малыша. Для нее потребуется набор картинок-вывесок. Можете вырезать их из лото или нарисовать. На каждой картинке-вывеске должен быть изображен какой-нибудь предмет: ножницы, расческа, буханка хлеба, иголка с ниткой, автомобиль, письмо в конверте, пузырек с лекарством, бутылка молока и т.п.

Предложите малышу представить себе, что вы с ним попали в незнакомый город, где говорят на неизвестном языке. Вы очень устали и хотите есть, а в городе много разных

магазинов. Но как узнать, в каком из них продается тот или иной продукт? Покажите ребенку первую картинку, например, с бутылкой молока, и спросите, что может означать вывеска с таким рисунком? Если он не угадает - подскажите. Затем попробуйте поиграть по-другому: попросите его придумать, как можно указать дом, где находится аптека (мастерская по ремонту замков, молочный магазин и т.д.). Когда все вывески в городе будут хорошо знакомы вашему ребенку, переходите к рисованию новых вывесок, загадывайте друг другу, что они могут обозначать. Рисовать такие простые и схематичные вывески несложно. Скажите ребенку, что не надо делать большую картинку и раскрашивать ее. Важно, чтобы было понятно, что нарисовано: яблоко, грибок или таблетка. Покажите ему, как рисовать задуманные им предметы, и вы сможете повторять ваши путешествия по городу не один год.

ВО ЧТО С ЭТИМ МОЖНО ИГРАТЬ?

Данная игра направлена на развитие творческих способностей. Вам потребуется заранее отобрать и приготовить несколько предметов, не имеющих четкого назначения: палочка, кубик, коробочка, камешек, картонка и т.п. Игра состоит в том, чтобы придумать, как они могут использоваться.

В начале игры вы берете любой предмет, допустим палочку, показываете ее ребенку и предлагаете придумать, чем она может быть в игре. Будет прекрасно, если малыш сам назовет возможные варианты, ну а если он затрудняется, помогите ему. Палочка может быть градусником для куклы, ложечкой, ключом, удочкой. Одним из обязательных условий игры, которое неукоснительно следует соблюдать, является некоторое сходство выбранного предмета с реальным (кубиком нельзя кормить куклу, а коробочкой измерять температуру).

Когда ребенок поймет, как надо играть, каждый новый предмет вы будете выкладывать на стол и по очереди придумывать, во что с ним можно играть. Попробуйте предложить веселое соревнование - кто назовет больше вариантов. Пусть победителем окажется ребенок.

Полезно поиграть с ребенком и в противоположную игру: предложите ему придумать, какие предметы можно использовать вместо ложки для куклы, вместо кровати, вместо машины и т.п. Это также поможет ему легко замещать один предмет другим, шире использовать возможности воображения.

КТО Я?

Игра направлена на развитие творческих способностей. В нее можно играть где угодно: дома на кухне, по дороге из детского сада или в кукольном уголке. Специального стола и других приготовлений не требуется, нужна только родительская выдумка и фантазия. "Кто я?" спрашиваете вы у ребенка, а затем изображаете (жестами, мимикой, звуками и т.п.) поезд, машину, чайник, самолет, продавца, врача, собаку, кошку и т.п. Естественно, возможности такого показа почти безграничны и зависят только от житейского опыта вашего ребенка. Расширяйте его и с помощью этой игры. Когда ребенок научится угадывать, что вы изображаете, загадывайте с ним по очереди. Игра "Кто я?" с различными вариантами и усложнениями не наскучит ребёнку и в более старшем возрасте.

ПОКАЖИ ПО-РАЗНОМУ

В игре участвуют несколько человек. *Дети знакомятся со словами-антонимами.*

Высокий - низкий. Дети идут по кругу. Ведущий говорит: "Сейчас мы будем проходить ворота. Если я скажу, что ворота высокие, вы будете продолжать идти так же, как сейчас, а если - низкие, то нагнетесь. Тот, кто не нагнется, выходит из игры".

Тяжелый - легкий. Каждому участнику игры дается пустой пакет или сумка. Взрослый говорит: "Вы несете сумки. Сумка может быть или легкой, или тяжелой. Покажите, как несут легкую сумку". Дети показывают. "Теперь покажите, как несут тяжелую сумку. А

сейчас будьте внимательны: я скажу тяжелая или легкая у вас сумка. Вы должны нести сумку либо как тяжелую, либо как легкую".

Быстро - медленно. Игра строится аналогично: дети должны идти или медленно, или быстро.

Игру можно продолжать, разыгрывая следующие пары слов: весело - грустно, жарко - холодно, темно - светло и т.д.

Затем можно предложить детям найти противоположности в реальных объектах: например, сказать, каким бывает дом, когда его начинают строить (низким), и каким, когда его построили (высоким), и т.д.

ПОДАРКИ ДЛЯ КУКЛЫ

Предварительно надо вырезать из разноцветной бумаги небольшие круги и положить их в мешочек или коробочку. Ребенку говорится, что у куклы (зайки) сегодня день рождения и ей принесли разные подарки. Надо угадать, что это за подарки. Ребенок достает один из цветных кругов и говорит, что это такое. Потребуется немного воображения. Например, про красный круг можно сказать, что кукле принесли в подарок ленту, флажок, клубнику, мячик, цветок и т.п. Надо постараться дать как можно больше ответов. Можно придумывать с ребенком по очереди. За один раз обыгрываются два-три круга. Когда ребенок освоится с игрой, попробуйте ее немного усложнить. Пусть он расскажет про каждый подарок, кто его подарил и почему и т.д. Игру можно разнообразить, предлагая детям вместо кругов фигуры разной формы (квадраты, треугольники и т.п.).

ГНОМ

Попробуйте нарисовать симпатичного гнома с мешочком в руках. Кроме того, надо вырезать из бумаги еще несколько мешочков разной формы, чтобы их можно было накладывать на рисунок. Тогда мешочки в руках у гнома будут меняться. По форме они могут походить на самые разные предметы: мяч, удочку, гриб, зайчика и т.п. Хорошо, если один мешочек будет такой формы, по которой трудно дать однозначный ответ, что в нем находится, так как можно назвать несколько предметов. Предложите ребенку совместно пофантазировать и отгадать, что у гнома в мешке. Сначала надо постараться найти как можно больше ответов про мешочек одной формы, затем - заменить его на мешочек другой формы и т.д. Можно вместе с ребенком придумать короткий рассказ о том, как тот или иной предмет оказался в мешке у гнома и что случится дальше. Эта игра, как и предыдущая, способствует развитию воображения.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Игра поможет готовить ребенка к обучению в школе. Поставьте перед малышом пять одинаковых чашек и посадите четырех кукол. Спросите, хватит ли всем куклам чашек для чая. Если ребенок еще не умеет считать, дайте каждой кукле чашку. Оставшаяся чашка подскажет ребенку, что чашек больше, чем кукол. Помогите малышу объяснить, почему так получилось ("Кукол меньше, чем чашек").

Играть можно с разными предметами (сравнивать количество кукол и стульев, ложек, вилок, тарелок). Сначала лучше предлагать ребенку не более пяти предметов, затем можно увеличить их количество до десяти.

Постарайтесь создать такие ситуации для сравнения, чтобы ребенок, выполняя задание, мог взять предмет в руки и наложить его на другой или приложить к другому. Позднее можно соотносить предметы на глаз (например, сравнивая реальные предметы мебели в комнате). Если ребенку будет трудно, советуем протянуть веревочки от одного предмета к другому или прочертить линии мелом.

КУПИМ ПУГОВИЦЫ

В этой игре для сравнения количества предметов ребенок использует фишки, которые он отбирает сам. Один из играющих - покупатель, другой - продавец. Покупателю нужно купить в магазине столько пуговиц, сколько петель на новом пальто куклы.

Из коробки с фишками ребенок-покупатель берет фишки и раскладывает на пальто (коробку с оставшимися фишками после этого лучше закрыть, чтобы они не отвлекали малыша). Фишки, разложенные на пальто, ребенок собирает и идет с ними в магазин. Он говорит продавцу, показывая находящиеся в ладони фишки: "Вот столько нужно пуговиц". Продавец отбирает столько пуговиц с прилавка, сколько фишек принес покупатель. Для этого он подкладывает к разложенным пуговицам принесенные фишки.

Правильность отбора пуговиц покупатель проверяет, положив их на петли пальто.

Можно проводить подобные игры и на другом материале. Полезно поиграть, например, в библиотеку, отбирая столько книг, сколько пришло детей. Советуем сначала использовать фишки, чем-то похожие на предметы (напоминающие их либо формой, либо цветом), в дальнейшем можно перейти к фишкам, не имеющим с предметами внешнего сходства.

Проводя игры и занятия с детьми третьего года жизни, мама ставит перед собой следующие задачи:

- развитие речи и ориентировки в окружающем пространстве;
- знакомство с цветом, формой, величиной, временными, пространственными и числовыми отношениями;
- развитие внимания, восприятия, памяти;
- развитие изобразительной и конструктивной деятельности;
- развитие общих движений;
- развлечения;
- музыкальное воспитание.