**Картотека развивающих игр для детей старшей группы ДОУ**

**Игры, направленные на развитие мелкой моторики у дошкольников старшей группы**

**Игра «Нанизывание».**

*Цель*: развивать мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия:* макароны разной формы, раскрашенные детьми, леска, ягоды, пуговицы, бумажные колечки.

*Описание:* воспитатель предлагает ребенку поучаствовать в ярмарке. Для этого необходимо сделать бусы, браслеты, рамочки для фотографии при помощи игрового материала.

**Игра «Раскрась правильно».**

*Цели:* развивать мелкую моторику; учить штриховать предметы с наклоном вправо, влево, прямо, линиями, параллельными друг другу.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карандаши, контурные изображения различных предметов.

*Описание:* детям предлагается поучаствовать в конкурсе на лучшего штриховальщика. Воспитатель раздает контурные изображения предметов, объясняя принцип штрихования (линии, параллельные друг другу, с наклоном вправо (влево, прямо).



**Игра «Бумажные поделки».**

*Цели:* развивать мелкую моторику, формировать умение складывать лист в различных направлениях.

*Игровой материал и наглядные пособия:* бумага.

*Описание*: предложить игру «Магазин бумажных игрушек». Затем показать образцы фигур из бумаги, которые могут сделать дети (пилотка, галка, кораблик, голубь).

**Игра «Театр теней».**

*Цель*: развивать мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия:* экран (светлая стена), настольная лампа, фонарь.

*Описание:* перед игрой необходимо затемнить комнату, источник света должен освещать экран на расстоянии 4—5 м. Между экраном и источником света производятся движения руками, от которых на освещенный экран падает тень. Размещения рук между стеной и источником света зависит от силы последнего, в среднем это 1-2 м от экрана. Детям предлагается при помощи рук создать теневые фигуры (птица, собака, лев, орел, рыба, змея, гусь, заяц, кошка). «Актеры» теневого театра могут сопровождать свои действия короткими диалогами, разыгрывая сценки.

**Игра «Чем не Золушка?».**

*Цель:*развивать мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия*: крупа (рис, гречка).

*Описание:* воспитатель жалуется ребенку на то, что с ним произошла маленькая неприятность, перемешались два вида крупы (рис и гречка), а перебрать ее времени не хватает. Поэтому нужна его помощь: разложить крупу по разным банкам.

**Игра «Буква растет».**

*Цель:*развивать мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия*: лист бумаги, карандаш.

*Описание*: ребенок получает лист бумаги, в противоположных концах которого нарисованы буквы - одна очень маленькая, другая очень большая. Предложить ребенку изобразить процесс увеличения или уменьшения букв, то есть рядом с маленькой нарисовать букву побольше, следующую еще больше и т. д. Обратить внимание ребенка на то, что буква должна расти понемногу, таким образом довести букву до размера, обозначенного на противоположном конце листа.

**Игры, направленные на развитие мелкой моторики у дошкольников старшей группы**

**Игра «Путешествие по городу».**

*Цель*: развивать внимание, наблюдательность.

*Игровой материал и наглядные пособия*: картинки с изображениями жителей города (мамы с детьми, школьники, бабушка с корзинкой, студенты), людей разных профессий (водители, почтальоны, строители, маляры), видов транспорта (автобус, троллейбус, трамвай, велосипед), зданий, украшений города (почта, магазин (посудный, книжный), фонтан, сквер, скульптура).

*Описание*: картинки раскладываются в разных местах комнаты. При помощи считалочки дети делятся на 4 группы по 2-3 человека. Это «путешественники». Каждой группе дается задание: одной - посмотреть, кто живет в городе, собрать картинки с изображением людей; другой - на чем люди ездят, собрать картинки с изображением транспортных средств; третьей - картинки, на которых воспроизведен разнообразный труд людей; четвертой - рассмотреть и отобрать картинки с рисунками красивых зданий города, его украшений. По сигналу водящего «путешественники» идут по комнате и отбирают нужные им картинки, остальные ждут возвращения, наблюдая за ними. Возвратившись на свои места, «путешественники» ставят на подставки картинки. Участники каждой группы рассказывают, почему они взяли именно эти картинки. Выигрывает та группа, игроки которой не ошиблись и поставили свои картинки правильно.

**Игра «Что изменилось?».**

*Цель*: развивать внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия:* от 3 до 7 игрушек.

*Описание:* воспитатель ставит перед детьми игрушки, дает сигнал, чтобы они закрыли глаза, и убирает одну игрушку. Открыв глаза, дети должны угадать, какая игрушка спрятана.

**Игра «Будь внимателен!».**

*Цель*: развивать активное внимание.

*Описание*: дети шагают по кругу. Затем ведущий произносит какое-либо слово, и дети должны начать выполнять определенное действие: на слове «заичик» — прыгать, на слове «лошадки» - ударять «копытом» (ногой) об пол, «раки» - пятиться, «птицы» - бегать, раскинув руки в стороны, «аист» - стоять на одной ноге.

**Игра «Слушай хлопок!»**

*Цель:* развивать активное внимание.

*Описание*: дети идут по кругу. На один хлопок в ладоши они должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, вторая поджата, руки - в стороны), на два хлопка — позу «лягушки» (присесть на корточки), на три хлопка - возобновить ходьбу.

**Игра «Четыре стихии».**

*Цель:* развивать внимание, связанное с координацией слухового и двигательного анализаторов.

*Описание*: играющие сидят по кругу. Если ведущий говорит слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и лучевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

**Игра «Нарисуй фигуру».**

*Цель*: развивать память.

*Игровой материал и наглядные пособия*: бумага, цветные карандаши, 5-6 геометрических фигур.

*Описание*: детям показывают 5-6 геометрических фигур, потом просят нарисовать на бумаге те, которые они запомнили. Более сложный вариант - попросить нарисовать фигуры, учитывая их размер и цвет. Побеждает тот, кто быстрее и точнее воспроизведет все фигуры.

[₽](https://direct.yandex.ru/?partner)Детская коллекция для садов и школДомашние облучатели «Солнышко»

**Игра «Лес, море».**

*Цель:* развивать внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия*: мяч.

*Описание*: бросить мяч ребенку, называя какую-либо область обитания животных (лес, пустыня, море и т. п.). Возвращая мяч, ребенок должен назвать животное данной местности.

**Игра «Раскрась правильно».**

*Цель:*развивать внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия*: бумага, красный, синий и зеленый карандаши.

*Описание*: написать буквы и цифры крупным шрифтом, чередуя их друг с другом. Предложить ребенку обвести все буквы красным карандашом, а все цифры - синим. Усложняя задание, предложить все гласные буквы обвести красным карандашом, все согласные - синим, цифры - зеленым.

**Игра «Я покажу, а ты отгадай».**

*Цель*: развивать внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия*: игрушки.

*Описание:* предложить ребенку поочередно изображать какие-либо действия, по которым можно узнать одну из этих игрушек. Например, загадали медвежонка. Нужно пройти по комнате, имитируя косолапую походку медведя, показать, как зверь спит и «сосет» лапу.

**Игры, направленные на развитие логики у дошкольников старшей группы**

**Игра «Найди варианты».**

*Цель:*развивать логическое мышление, сообразительность.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображением 6 кругов.

*Описание:* ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их таким образом, чтобы закрашенных и незакрашенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.



**Игра «Волшебники».**

*Цель*: развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

*Описание:* детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

**Игра «Собери цветок».**

*Цель*: развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

*Описание*: каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).

**Игра «Логические концовки».**

*Цель:* развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

*Описание*: детям предлагается закончить предложения:

• Лимон кислый, а сахар... (сладкий).

• Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).

• Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).

• Если два больше одного, то один... (меньше двух).

• Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).

• Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).

• Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).

• Если правая рука справа, то левая... (слева).

• Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

**Игра «Орнамент».**

*Цель:* развивать логическое мышление, способность к анализу.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.), вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером).

*Описание*: предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку), оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверху», «внизу».

**Игра «Полезно - вредно».**

*Цель:*развивать мышление, воображение, умение анализировать.

*Описание*: рассмотреть какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например: если идет дождь - это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут, но если дождь идет слишком долго - это плохо, потому что корни растений могут сгнить от переизбытка влаги.

**Игра «Что я загадала?».**

*Цель:* развивать мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 10 кругов разного цвета и размера.

*Описание*: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше. Например:

- Это круг больше красного? (Да.)

- Он больше синего? (Да.)

- Больше желтого? (Нет.)

- Это зеленый круг? (Да.)

**Игра «Посади цветы».**

*Цель:* развивать мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 40 карточек с изображениями цветов с разной формой лепестков, размера, цветом сердцевины.

*Описание:* предложить ребенку «рассадить цветы на клумбах»: на круглую клумбу все цветы с круглыми лепестками, на квадратную - цветы с желтой сердцевиной, на прямоугольную - все большие цветы.

*Вопросы*: какие цветы остались без клумбы? Какие могут расти на двух или трех клумбах?

**Игра «Группируем по признакам».**

*Цель*: закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображением предметов (апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).

*Описание*: разложить перед ребенком карточки с изображением разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например: апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания; апельсин, яблоко - фрукты; морковь, помидор - овощи; апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые; апельсин, морковь - оранжевые; солнце, цыпленок - желтые.

**Игра «Вспомни быстрее».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т. п.

**Игра «Все, что летает».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: несколько картинок с различными предметами.

*Описание:* предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку. Например: все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать, и т. п.

**Игра «Из чего сделано».**

*Цели*: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

*Описание*: воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

**Игра «Что бывает...».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Описание:*предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)

- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)

- Что бывает низким (высоким)?

- Что бывает красным (белым, желтым)?

- Что бывает длинным (коротким)?

**Игры, направленные на развитие речи у дошкольников старшей группы**

**Игра «Закончи предложение».**

*Цель*: развивать умение употреблять в речи сложноподчинённые предложения.

*Описание:* детям предложить закончить предложения:

• Мама положила хлеб... куда? (В хлебницу.)

• Брат насыпал сахар... куда? (В сахарницу.)

• Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (В салатницу.)

• Папа принес конфеты и положил их... куда? (В конфетницу.)

• Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела).

• Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно).

• Я не хочу спать, потому что... (ещё рано).

• Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода).

• Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты).

• Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись от собаки).

**Игра «Режим дня».**

*Цели:* активизировать речь детей; обогащать словарный запас.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 8-10 сюжетных (схематических) картинок с изображением режимных моментов.

*Описание:* предложить рассмотреть картинки, а затем расположить их в определённой последовательности и объяснить.

**Игра «Кому угощение?».**

*Цель*: развивать умение употреблять трудные формы существительных в речи.

*Игровой материал и наглядные пособия*: картинки с изображением медведя, птиц, лошади, лисы, рыси, жирафа, слона.

*Описание*: воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать, кому что. Просит помочь. Предложить картинки с изображением медведя, птиц (гусей, кур, лебедей), лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона.

*Вопросы:* Кому мед? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

**Игра «Назови три слова».**

*Цель*: активизировать словарь.

*Описание:* дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

- Что можно купить? (Платье, костюм, брюки.)

- Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

**Игра «Кто кем хочет стать?».**

*Цель*: развивать умение употреблять трудные формы глагола в речи.

*Игровой материал и наглядные пособия*: сюжетные картинки с изображением трудовых действий.

*Описание:* детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта.) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками.) Детям предлагается придумать предложение со словом «хотим» или «хочу».

**Игра «Зоопарк».**

*Цель*: развивать связную речь.

*Игровой материал и наглядные пособия*: картинки с животными, игровые часы.

*Описание:* дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать свое животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид.

2. Чем питается.

Для игры используются «игровые часы». Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

**Игра «Сравни предметы».**

*Цели*: развивать наблюдательность; расширять словарь за счет названий деталей и частей предметов, их качеств.

*Игровой материал и наглядные пособия:* вещи (игрушки), одинаковые по названию, но отличающиеся какими- то признаками или деталями, например: два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т. д.

*Описание*: воспитатель сообщает, что в детский сад принесли посылку: «Что же это?» Достает вещи: «Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рассказывать об одной вещи, а кто-то из вас - о другой. Рассказывать будем по очереди».

*Например:*

- У меня нарядный фартук.

- У меня рабочий фартук.

- Он белого цвета в красный горошек.

- А мой - темно-синего цвета.

- Мой украшен кружевными оборками.

- А мой - красной лентой.

- У этого фартука по бокам два кармана.

- А у этого - один большой на груди.

- На этих карманах - узор из цветов.

- А на этом нарисованы инструменты.

- В этом фартуке накрывают на стол.

- А этот надевают для работы в мастерской.

**Игра «Кто кем был или что чем было».**

*Цели:* активизировать словарь; расширять знания об окружающем мире.

*Описание:* кем или чем раньше был цыпленок? (Яйцом.) А лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), ботинки (кожей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф (доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т. д.?

**Игра «Назови как можно больше предметов».**

*Цели*: активизировать словарь; развивать внимание.

*Описание*: дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь.

**Игра «Подбери рифму».**

*Цель*: развивать фонематический слух.

*Описание*: воспитатель объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них звучащие похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шел жучок,

Песню пел в траве... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

**Игра «Назови части предмета».**

*Цели:*обогащать словарь; развивать умение соотносить предмет и его части.

*Игровой материал и наглядные пособия*: картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы.

*Описание:* воспитатель показывает картинки:

1-й вариант: дети по очереди называют части предметов.

2-й вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

**Игры для обучения грамоте дошкольников старшей группы**

**Игра «Узнай, кто какие звуки издает?»**

*Цель*: развивать слуховое восприятие.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (жук, змея, пила, насос, ветер, комар, собака, паровоз).

*Описание:* воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный на ней предмет. На вопрос «Как звенит пила, жужжит жук и т. д.» ребенок отвечает, а все дети воспроизводят этот звук.

**Игра «Чей голосок?».**

*Цель:* развивать слуховое восприятие.

*Описание*: водящий становится к детям спиной, и все они хором читают стихотворение, последнюю строчку которого произносит один из детей по указанию воспитателя. Если водящий угадывает его, указанный ребенок становится водящим.

*Примерный материал:*

• Мы немножко поиграем, как ты слушаешь, узнаем.

Постарайся, отгадай, кто позвал тебя, узнай. (Имя водящего.)

• К нам кукушка в огород залетела и поет.

А ты, (имя водящего), не зевай, кто кукует, отгадай!

Ку-ку-ку!

• Сел петух на забор, закричал на весь двор.

Слушай, (имя водящего), не зевай, кто петух у нас, узнай!

Ку-ка-реку!

**Игра «Угадай звук».**

*Цель:* отрабатывать четкость артикуляции.

*Описание:* ведущий произносит звук про себя, четко артикулируя. Дети по движению губ ведущего угадывают звук и произносят его вслух. Угадавший первым становится ведущим.

**Игра «У кого хороший слух?».**

*Цель*: развивать фонематический слух, умение слышать звук в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия*: набор предметных картинок.

*Описание*: воспитатель показывает картинку, называет ее. Дети хлопают в ладоши, если слышат в названии изучаемый звук. На более поздних этапах воспитатель может молча показывать картинку, а ребенок проговаривает название картинки про себя и реагирует так же. Воспитатель отмечает правильно определивших звук и тех, кто не смог его найти и выполнить задание.

**Игра «Кто в домике живет?».**

*Цель*: развивать умение определять наличие звука в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* домик с окошками и кармашком для выкладывания картинок, набор предметных картинок.

*Описание:*воспитатель объясняет, что в домике живут только звери (птицы, домашние животные), в названиях которых есть, например, звук [л]. Надо поместить этих животных в домик. Дети называют всех изображенных на картинках животных и выбирают среди них тех, в названиях которых есть звук [л] или [л']. Каждая правильно выбранная картинка оценивается игровой фишкой.

*Примерный материал*: еж, волк, медведь, лиса, заяц, лось, слон, носорог, зебра, верблюд, рысь.

**Игра «Кто больше?».**

*Цель*: развивать умения слышать звук в слове и соотносить его с буквой.

*Игровой материал и наглядные пособия*: набор известных уже детям букв, предметные картинки.

*Описание:* каждому ребенку раздается карточка с одной из известных детям букв. Воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный предмет. Фишки получает тот, кто услышит звук, соответствующий его букве. Выигрывает набравший большее количество фишек.

**Игра «Вертолина».**

*Цель*: развивать умение подбирать слова, начинающиеся с заданного звука.

*Игровой материал и наглядные пособия*: два фанерных диска, наложенных друг на друга (нижний диск закреплен, на нем написаны буквы; верхний диск вращается, в нем вырезан узкий, шириной с букву, сектор); фишки.

*Описание:* дети по очереди вращают диск. Ребенок должен назвать слово на ту букву, на которой останавливается сектор-прорезь. Выполнивший задание правильно получает фишку. В конце игры количество фишек подсчитывается, определяется победитель.

**Игра «Лого».**

*Цель:* развивать умения выделять первый звук в слоге, соотносить его с буквой.

*Игровой материал и наглядные пособия*: большая карточка лото, разделенная на четыре квадрата (в трех из них изображения предметов, один квадрат пустой) и карточки-покрышки с изученными буквами для каждого ребенка; для ведущего набор отдельных маленьких карточек с изображениями тех же предметов.

*Описание:* ведущий берет из набора верхнюю картинку и спрашивает, у кого есть этот предмет. Ребенок, имеющий на карточке лото данную картинку, называет предмет и первый звук в слове, после чего закрывает картинку карточкой соответствующей буквы. Выигрывает тот, кто первый закрыл все картинки на карточке лото.

*Примерный материал:* аист, утка, ослик, хвост, сом. роза, лампа и т. д.

**Игра «Цепочка».**

*Цель:*развивать умение выделять первый и последний звук в слове.

*Описание:*один из детей называет слово, рядом сидящий подбирает новое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Продолжает следующий ребенок ряда и т. д. Задача ряда: не разорвать цепочку. Игра может проходить как соревнование. Победителем окажется тот ряд, который дольше всех «тянул» цепочку.

**Игра «Где спрятался звук?».**

*Цель*: развивать умение устанавливать место звука в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия*: у воспитателя набор предметных картинок; у каждого ребенка карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная с гласным звуком, синяя с согласным).

*Описание*: педагог показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке, в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

**Игра «Где наш дом?».**

*Цель:* развивать умение определять количество звуков в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок, три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4, или 5).

*Описание*: дети делятся на две команды. Ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители каждой команды выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети другой команды. За каждый правильный ответ засчитывается очко, выигравшим считается тот ряд, игроки которого наберут большее количество очков. Эту же игру можно проводить индивидуально.

*Примерный материал*: ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка.

**Игра «Чудесный мешочек».**

*Цель*: развивать умение делить слова на слоги.

*Игровой материал и наглядные пособия*: мешочек из пестрой ткани с различными предметами, в названиях которых два-три слога.

*Описание:* дети по порядку подходят к столу, вынимают из мешочка предмет, называют его. Слово повторяется по слогам. Ребенок называет количество слогов в слове.

**Игра «Телеграф».**

*Цель*: развивать умение делить слова на слоги.

*Описание*: педагог говорит: «Ребята, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы их по очереди будете передавать по телеграфу в другой город». Первое слово педагог произносит по слогам и сопровождает каждый слог хлопками. Затем он называет слово, а вызванный ребенок самостоятельно произносит его по слогам, сопровождая хлопками. Если ребенок неправильно выполнил задание, телеграф ломается: все дети начинают потихоньку хлопать в ладоши, испорченный телеграф можно починить, то есть произнести слово правильно по слогам и отхлопать.

**Игры по математике для детей старшей группы**

**Игра «Будь внимателен».**

*Цель*: закреплять умение различать предметы по цвету.

*Игровой материал и наглядные пособия:* плоские изображения предметов разного цвета: красный помидор, оранжевая морковь, зеленая елка, синий шар, фиолетовое платье.

*Описание*: дети стоят полукругом перед доской, на которой размещены плоские предметы. Педагог, называя предмет и его цвет, поднимает руки вверх. Дети делают то же самое. Если цвет назван педагогом неправильно, дети не должны поднимать руки вверх. Тот, кто поднял руки, проигрывает фант. При разыгрывании фантов детям можно предложить задания: назвать несколько красных предметов, сказать, какого цвета предметы на верхней полке шкафа, и т. д.

**Игра «Сравни и заполни».**

*Цели:* развивать умение осуществлять зрительно-мыслительный анализ; закреплять представления о геометрических фигурах.

*Игровой материал и наглядные пособия*: набор геометрических фигур.

*Описание*: играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображениями геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаком вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

**Игра «Заполни пустые клетки».**

*Цели*: закреплять представление о геометрических фигурах; развивать умения сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

*Игровой материал и наглядные пособия*: геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов.

*Описание*: играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет, найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

**Игра «Чудесный стаканчик».**

*Цель:* учить определять место заданного предмета в числовом ряду.

*Игровой материал и наглядные пособия:* 10 стаканчиков из-под йогуртов, небольшая игрушка, помещающаяся в стаканчик.

*Описание*: на каждый стаканчик наклеить цифру, выбрать водящего, он должен отвернуться. За это время спрятать под один из стаканчиков игрушку. Водящий поворачивается и угадывает, под каким стаканчиком спрятана игрушка. Он спрашивает: «Под первым стаканчиком? Под шестым?» И т. д., пока не угадает. Можно отвечать подсказками: «Нет, больше», «Нет, меньше».

**Игра «Праздник в зоопарке».**

*Цель:* учить сопоставлять число и количество предметов.

*Игровой материал и наглядные пособия*: мягкие игрушки, счетные палочки (пуговицы).

*Описание*: поставить перед ребенком игрушки животных. Предложить их «покормить». Воспитатель называет число, а ребенок выкладывает перед каждой игрушкой нужное количество палочек (пуговиц).

**Игра «Длинномер».**

*Цель*: закреплять понятия «длина», «ширина», «высота».

*Игровой материал и наглядные пособия*: полоски бумаги.

*Описание*: педагог загадывает какой-нибудь предмет (например шкаф) и делает узкую бумажную полоску, равную его ширине. Чтобы найти отгадку, ребенку надо будет сравнить ширину разных предметов, находящихся в комнате, с длиной полоски. Потом можно загадать другой предмет, измерив его высоту, и следующий, измерив его длину.

**Игра «Пройди в ворота».**

*Цели*: закреплять умение считать, знание состава числа; развивать внимание, сообразительность.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки, «ворота» с изображением чисел.

*Описание:* детям раздаются карточки с разным числом кругов. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, то есть ребенка, число кругов которого в сумме с кругами на собственной карточке даст число, показываемое на «воротах».

**Игра «Разговор чисел».**

*Цель*: закреплять прямой и обратный счет.

*Игровой материал и наглядные пособия*: карточки с числами.

*Описание*: дети-«числа» получают карточки и становятся друг за другом по порядку. «Число 4» говорит «числу 5»: «Я меньше тебя на один». Что же «число 5» ответило «числу 4»? А что сказало «число 6»?

**Игра «Не зевай!».**

*Цели:* закреплять знание счета от 1 до 10, умение читать и записывать числа.

*Игровой материал и наглядные пособия*: числовые карточки, фанты.

*Описание*: детям раздаются карточки с цифрами от 0 до 10. Педагог рассказывает сказку, в которой встречаются разные числа. При упоминании числа, которое соответствует цифре на карточке, ребенок должен ее поднять. Кто не успел быстро выполнить это действие, тот проигрывает (он должен отдать фант). В конце игры проводится «выкуп» фантов (решить задачу, задачу-шут- ку, отгадать загадку и др.).

**Развивающие игры для детей шестого года жизни дома**

В 5 лет ребенок переходит в категорию старших дошкольников. Этот период знаменуется началом активной подготовки к школе. Навыки, развитые в младшем дошкольном возрасте позволяют пятилетнему малышу целенаправленно развивать умения, необходимые будущему первокласснику. В этом возрасте ребенок уже может усвоить нормы и правила поведения, благодаря которым его занятия и игры имеют более упорядоченный, по сравнению с младшим возрастом, характер. Ребенок шестого года жизни по-прежнему стремится к самостоятельности, признанию со стороны старших товарищей, родителей. Взрослые должны учитывать этот аспект и создавать предпосылки для самореализации ребенка — поручать ему посильные дела, подчеркивая их важность, хвалить малыша, моделировать ситуации, требующие от ребенка решительных действий. Но при этом не забывайте о том, что сложные задачи могут привести к обратному результату — вызвать затруднения и подорвать веру ребенка в свои силы. Итогом самостоятельных действий малыша должно быть чувство гордости и осознание собственной значимости.

Занимаясь с ребенком подготовкой к школьному обучению, развивайте у него стремление к исследовательской деятельности, пытайтесь ввести его в суть предмета, фиксируя внимание на деталях и нюансах той или иной сферы. Любое занятие должно быть наглядно. Если в 4 года результат какого-либо процесса не имеет для ребенка решающего значения, то на шестом году жизни малыш может наоборот, ускорять процесс, чтобы поскорее обозреть плод своих трудов. В связи с этим одним из главных навыков, требующих коррекции на данном этапе, становится развитие усидчивости и концентрации внимания. Немало времени следует уделить развитию тонкой моторики и координации рук, необходимых для подготовки руки к письму. Некоторые дети этого возраста начинают проявлять интерес к обучению чтению. Практика показывает, что эти занятия бывают плодотворными, лишь в том случае, если малыш овладевает данным видом знаний по собственному желанию, без давления со стороны взрослых. В ином же случае результат может быть обратным — у ребенка формируется стойкое неприятие всего, что связано с книгами, и это создает дополнительные проблемы в школе. Несмотря на звучный термин: «подготовка к школьному обучению», родители не должны забывать про юный возраст своих подопечных, занятия следует по- прежнему проводить в игровой форме, используя дидактический материал и любые подручные средства.

**Игры на развитие мелкой моторики**

**Нанизывание**

Занятие, развивающее мелкую моторику у детей раннего возраста, можно предложить и старшему дошкольнику. Из макарон разной формы, раскрашенных своими руками и нанизанных на леску, можно делать подарки в виде бус или браслетов для родственников и знакомых. Склеенные из старых открыток или рисунков небольшие цилиндры, также нанизанные на леску или толстую нить, могут стать украшением, товарным поездом или красивой разноцветной змейкой. Проколите шилом отверстия в каштанах и предложите малышу сделать из них массажный коврик или рамку для фотографий. Используйте для нанизывания ягоды, пуговицы, бумажные колечки, соломинки для коктейля и все то, что подскажет ваша фантазия.

**Вырезание ножницами**

Обучая ребенка вырезыванию, следует развивать следующие навыки: резание по прямой линии, умение вырезать различные геометрические формы (круг, четырехугольник, треугольник и т.п.), создание симметричных фигур посредством вырезывания половины формы из сложенного листа. Предлагайте вырезывать не только по прорисованным линиям, но и по образному представлению, например, очертите в воздухе какую-либо фигуру и попросите ребенка вырезать ее из бумаги. На первых занятиях таким образом можно вырезать простые геометрические фигуры. В дальнейшем усложняйте задание, описывая силуэт человека, дерева, домика. Учите малыша планировать свои действия: находить самое удобное положение и направление ножниц, определять место начала процесса вырезывания определенной фигуры.

Для вырезок и последующих аппликаций можно использовать старые журналы, газеты, раскраски, открытки.

**Раскрась правильно**

Рисуя контуры различных предметов, предлагайте ребенку их заштриховывать, причем делать это в определенном порядке, например, крышу домика заштриховать линиями с наклоном вправо, а сам домик — линиями с наклоном влево. При этом обращайте внимание малыша на то, что линии не должны выходить за края контуров и идти параллельно друг другу, но не настаивайте на этом, а убедите его собственным примером: объявите конкурс самого лучшего штриховщика и рисуйте вместе с ребенком. Кто-нибудь из членов семьи может выступить независимым арбитром.

**Лепка из пластилина**

Упражнением на развитие мелкой моторики и одновременно занятием, развивающим воображение, формирующим творческое начало, является лепка из пластилина или глины. В этом возрасте ребенок может самостоятельно лепить фигурки животных, людей, складывать домики из «кирпича» или «бревен». По-возможности разнообразьте задания, создавайте сюжетную основу, например, предложите слепить героев какой-либо сказки («Колобок», «Репка» и т.п.), вылепить посуду для куклы, приготовить подарок для кого-либо из членов семьи. Сопровождайте игру веселыми стихами. Распределив пластилин ровным слоем по твердой поверхности, можно сделать его основой для мозаики, вдавливая в него фасоль, горох или крупу.

**Бумажные поделки**

Помогите ребенку овладеть искусством оригами. Начинайте со складывания листа в различных направлениях: вдоль, поперек, по диагонали. Чертите линии на месте предполагаемого сгиба. Когда малыш освоит это занятие, приступайте к созданию простых поделок из бумаги (пилотка, галка, кораблик). Наверняка ребенка вдохновит создание собственной флотилии или воздушной эскадры. От простых поделок можно переходить и к более сложным фигурам (животные, дома). Научите малыша плести коврики из бумажных полос, вставляющихся в прорези на бумажном листе.

**Игра теней**

Перед игрой затемните комнату, источник света (настольная лампа, фонарь) должен освещать экран (светлую стенку) на расстоянии 4—5 метров. Между экраном и источником света производятся движения руками, от которых на освещенный экран падает тень. Размещение рук между стеной и источником света зависит от силы последнего, в среднем — это 1—2 метра от экрана. Актеры теневого театра могут сопровождать свои действия короткими диалогами, разыгрывать сценки. Уменьшить или увеличить размеры теневых фигур можно посредством приближения или удаления рук от экрана.

Основные теневые фигуры:

Птица, собака, лев, орел, рыба, змея, гусь, заяц, кошка.

**Мой портной**

Начиная с пяти лет, ребенок вполне может овладеть элементарными навыками шитья (пришивания). Подберите толстую штопальную иглу, пуговицы с большими отверстиями, запаситесь лоскутами и предложите малышу под вашим наблюдением пришить пуговицу к платью куклы или поставить заплату на старые штанишки. Покажите, как правильно держать иглу (большим, указательным и средним пальцами), объясните, для чего нужен наперсток. Кроме того, ребенку придется завязывать узелки на нитке, что тоже является эффективным упражнением для развития мелкой моторики.

**Чем не Золушка?**

Пожалуйтесь ребенку, что у вас произошла маленькая неприятность — перемешались два вида крупы, например, рис и гречка, а перебрать ее — времени не хватает. Попросите малыша помочь вам и разложить все по разным банкам. Чтобы ребенок не заскучал, придумайте ему сказку о том, что крупинки — это потерявшиеся человечки, которым надо помочь найти свои домики.

Игра способствует развитию мелкой моторики.

**Буква растет**

На чистом листе бумаги в противоположных концах нарисуйте очень маленькую и очень большую букву. Предложите ребенку изобразить процесс увеличения (или уменьшения) буквы, то есть, рядом с маленькой нарисовать букву побольше, следующая — еще больше и т.д. Обратите внимание ребенка на то, что буква должна «расти» понемногу. Таким образом, доведите букву до размеров, обозначенных на противоположном конце листа.

Игры для развития логического мышления у детей

**Найди варианты**

Нарисуйте 6 кругов. Попросите ребенка закрасить круги таким образом, чтобы закрашенных и не закрашенных фигур было поровну. Рассмотрите и посчитайте все возможные варианты закрашивания. Проведите соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.



**Волшебники**

Объясните ребенку правила игры: вы рисуете простую геометрическую фигуру, а он на ее основе создает более сложный рисунок, например, прямоугольник может превратиться в окно, аквариум, дом; круг — в мяч, снеговика, колесо, яблоко и т.п. Можно проводить игру в форме соревнования: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

**Орнамент**

Приготовьте игровой материал: из цветного картона вырежьте 4—5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, круги, прямоугольники и т.п.). Фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером. Покажите ребенку, как на игровом поле (лист картона или бархатной бумаги) можно выкладывать орнаменты из геометрических фигур. Нарисовав орнамент на бумаге, предложите малышу выложить узор по образцу. Усложняя задание, попросите ребенка выложить орнамент под диктовку, оперируя такими понятиями, как «право, лево, вверху, внизу». Например: «В центре листа - большой красный круг, справа от него маленький оранжевый квадрат, слева — маленький желтый квадрат, над кругом — синий треугольник, под кругом — зеленый треугольник и т.п.»

**Самая простая головоломка**

Разрежьте любую геометрическую фигуру на 5 и более частей. Предложите ребенку собрать фигуру. Усложняя задание, используйте фигуры разного размера, разрежьте две одинаковые фигуры с отличающимся рисунком.

**Правее! Выше!**

Спрячьте игрушку и предложите ребенку ее найти, слушая ваши подсказки. Подсказывая, давайте малышу направление поиска: прямо, налево, выше, ниже: «ты найдешь этот предмет, если пойдешь прямо, а затем повернешь направо. Игрушка находится ниже картины, справа от стола и т.п.». Таким же образом можно загадать предмет, изображенный на сюжетной картинке, выбрав какой-либо объект в виде ориентира. Например: «То, что я загадала, находится ниже солнца, справа от дерева, перед домиком и т.п.».

**Разве так бывает?**

Нарисуйте картинку с заведомо нелепыми деталями, например, одуванчик среди сугробов, яблоки на березе, мальчик с косичками и т.п. Попросите ребенка внимательно рассмотреть изображение и указать то, чего быть не может. Игру можно проводить в форме соревнования: кто найдет больше «нелепиц», кто увидит самое смешное несовпадение. Чаще меняйте наглядный материал, подбирайте картинки с различными сюжетами, ситуациями. Усложняя задание, делайте ошибки, увидеть которые возможно только при внимательном рассмотрении рисунка. Предложите малышу самому нарисовать картинку с «нелепицей».

**Кому что нужно**

Представляйте себя в виде какого-либо одушевленного объекта. Ребенок должен назвать условия, необходимые для его жизнедеятельности. Например, вы говорите: «Я — цветок». Научите малыша рассуждать: «Цветок растет в земле, его поливают, листья цветка дышат, в холод цветы вянут, когда светит солнце — цветок растет. Значит цветку необходимы земля, вода, воздух, тепло, свет». Усложняя задачу, можно построить игру наоборот: «Мне необходимы воздух, вода, трава или сено для питания, луг, чтобы пастись, хлев, чтобы там жить. Кто я? (корова)».

**Вопрос - ответ**

Расставьте в ряд игрушки или любые другие безопасные предметы. Предложите ребенку найти загаданный вами предмет, задавая вопросы относительно его месторасположения. Например:

— Этот предмет справа от машины (центральный объект)?

— Да.

— Это кубик?

— Нет.

— Предмет находится между куклой и зайцем?

— Да.

— Это мяч?

— Да.

**Что я загадала?**

Разложите перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера. Предложите малышу отгадать, какой из них вы загадали. Объясните правила: отгадывая, можно задавать вопросы только со словами «больше—меньше». Например:

— Этот круг больше красного?

— Да.

— Он больше синего?

— Да?

— Больше желтого?

— Нет.

— Это зеленый круг?

— Да.

**Полезно - вредно**

Рассмотрите какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны. Например: «Если идет дождь — это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут. Но если дождь идет слишком долго — это плохо, потому что корни растений могут сгнить от избытка воды».

**Юный архитектор**

Расскажите ребенку о том, чем занимается архитектор. Рассмотрите фотографии архитектурных построек, объясните, что ни одно здание нельзя построить без предварительного плана, чертежа. Предложите поиграть в архитекторов: построить дом из кубиков или конструктора по чертежу. На первых занятиях рассматривайте простые конструкции из 4—5 деталей. Попросите ребенка построить дом и сделать чертеж готового строения. Затем возьмите на себя роль строителя, в то время, как малыш станет архитектором, то есть, сделает чертеж. Усложняя игру, можно построить несколько объектов и схематично изобразить один из них, предложив ребенку найти строение, сверяясь с чертежом.

**Посади цветы**

Для игры вам потребуется 40 карточек с изображениями цветов — с разной формой лепестков, разного размера, с сердцевиной разного цвета. Предложите ребенку рассадить цветы на клумбах: на круглую клумбу — все цветы с круглыми лепестками, на квадратную ~ цветы с желтой сердцевиной, на прямоугольную - все большие цветы. Какие цветы остались без клумбы, какие могут расти на двух или на трех клумбах?

**А я думаю так!**

Предложите ребенку поочередно составлять группы предметов по тому или иному признаку. Второй игрок должен убрать один из предметов группы и обосновать свой выбор, то есть, объяснить, почему он считает, что этот предмет лишний. Например, вы собрали группу из трех мягких игрушек — зайка, мишка и кот. Вы объясняете свой выбор тем, что все это — мягкие игрушки-животные. Ребенок убирает кота, объясняя, что заяц и медведь — это дикие животные, а кот — домашний. Или, ребенок объединяет в группу мяч, машину и цилиндр, объясняя это тем, что предметы можно катить. Вы убираете мяч. Объяснения: цилиндр и машина в перевернутом состоянии не катятся, а мяч катится в любом положении».

**Игры на изучение времён года для детей**

**Подбери картинку**

Для игры вам потребуется дидактический материал: репродукции с изображениями времен года по сезонам, например, ранняя осень, поздняя осень, начало зимы, середина зимы, конец зимы и т.п. Кроме этого, подберите к каждой теме по 5—7 маленьких картинок. На них могут быть изображены явления или предметы, характерные для определенного времени года, например, снежинка, ветка сирени, желтый лист дерева, птенцы в гнезде. Предложите ребенку к каждой репродукции подобрать соответствующие картинки. Наборы карточек должны постоянно меняться. Необходимый материал можно находить в журналах, газетах, старых раскрасках, распечатать на принтере.

**Лето**

Прочитайте ребенку стихи С. Маршака из серии «Круглый год»:

*Июнь*

Пришел июнь.

«Июнь! Июнь!» -

В саду щебечут птицы.

На одуванчик только дунь —

И весь он разлетится.

*Июль*

Сенокос идет в июле,

Где-то гром ворчит порой,

и готов покинуть улей

Молодой пчелиный рой.

*Август*

Собираем в августе

Урожай плодов.

Много людям радости

После всех трудов.

Солнце над просторными

Нивами стоит.

И подсолнух зернами

Черными

Набит

Попросите ребенка подумать и объяснить, почему в названиях всех трех стихотворений упомянуты летние месяцы. Какая деталь указывает на то, что описывается определенный период (июнь — разлетающийся одуванчик и т.п.).

**Для лета или для зимы?**

Подготовьте карточки с изображением разных предметов, ассоциирующихся с определенным временем года, например: надувной круг, сачок, грибное лукошко, бумажный кораблик и т.п. Предложите ребенку угадать, почему вы объединили эти предметы и, в свою очередь, разделить их на группы. Если малыш затрудняется, помогите ему наводящими вопросами. Группы должны создаваться по принципу: лето, осень, зима, весна.

**Узнай ягоду**

Разложите на тарелке два вида летних ягод (малина, смородина) и их листочки. Предложите малышу разделить ягоды и подобрать к каждой свои листики. После того, как задание будет выполнено, устройте ягодный пир для кукол.

**Весенние приметы**

Поговорите с ребенком о том, что для каждого времени года характерны свои признаки. Например, для осени — желтые листья, для зимы — снег, для весны — ручьи, для лета — обилие цветов, бабочки и т.п. Попросите малыша рассказать о своих наблюдениях за природой в то или иное время года.

*Прочитайте стихотворение:*

Шумит на речке ледоход

Шумит на речке ледоход,

В саду хлопочет садовод.

Забавно чибисы кричат,

Ворона кормит воронят.

Резвится теплый ветерок,

Проснулся первый мотылёк.

И песня зяблика слышна:

— Пришла весна, пришла весна.

*В. Алфёров*

Предложите ребенку перечислить те весенние приметы, о которых идет речь в стихотворении.

Попробуйте «нарисовать» весну красками. Сделайте подборку стихов о каждом времени года, прочитав стихи, делайте зарисовки на бумаге.

**Кто больше знает**

Предложите ребенку поочередно говорить предложения, описывающие какое-либо время года. Например, тема занятия — осень:

— облетают листья.

— идут дожди.

— птицы улетают на юг.

— становится холодно.

— люди надевают теплую одежду, —дети идут в школу, и т.д.

Выигрывает тот, кто придумает больше предложений.

**Собери листья**

Вырежьте из картона листья разных деревьев — клена, дуба, березы, осины. Цвет листьев должен повторять осеннюю гамму. Разрежьте каждый лист на несколько частей. Предложите ребенку сложить каждый листочек и определить, с какого дерева он слетел. Предложите малышу вспомнить и рассказать стихотворение об осени. Усложняя задание, добавьте листья тех же деревьев зеленого цвета. Задача ребенка — выбрать только осенние листья.

**12 месяцев**

Вырежьте из картона круг большого диаметра. Разделите его на 12 сегментов. В каждом из них напишите название месяца года. Предложите ребенку закрасить сегменты в соответствии с принадлежностью к определенному времени года: летние месяцы — красным цветом, зимние — белым, осенние — желтым, весенние — зеленым. Прикрепите к центру круга стрелку, острие которой должно указывать на текущий месяц. Просите малыша переводить стрелку в начале каждого месяца.

**Изучаем время**

**Вчера, сегодня, завтра**

Приступая к изучению категории «время», сформируйте у ребенка представление о таких понятиях, как: «сейчас», «вчера», «завтра», «было», «есть», «будет». Предложите малышу поиграть в «телефонные разговоры». Первому собеседнику (ваш выбор) он расскажет о том, чем вы занимались вчера, второму — что вы делаете сейчас, и, соответственно, третьему — о планах на завтра. Следите за тем, чтобы ребенок употреблял глаголы нужной формы, мягко исправляйте его, если он ошибается.

**Сначала - потом**

Вы называете ребенку какой-либо предмет. Задача малыша — представить его эволюцию. Например: «Дерево» — «Было семя, стало ростком, затем — саженцем, потом — деревом». «Дом» — «Сначала — фундамент, затем — первый этаж, второй и т.д.». «Книжная полка» — «сначала - дерево, затем — доски, потом полка».

**Утро, день, вечер**

Вы описываете время суток, ребенок должен догадаться — какое. Например:

— На траве лежит роса. Цветы раскрывают свои бутоны. Пастух гонит коров на пастбище. Петух взлетел на забор и громко закричал: «Ку-ка-ре-ку!».

— Все затихло. На небо вышла луна. Мальчик спит в своей кроватке. Сова вылетела на охоту.

**Разложи по порядку**

Подберите картинки с изображениями последовательных действий, например: мальчик спит, мальчик умывается, завтракает, идет в школу. Разложите карточки, нарушив последовательность. Предложите ребенку поменять картинки местами, восстановив порядок действий.

**Секунды и минуты**

Обратите внимание ребенка на движение секундной, минутной и часовой стрелки — первая бежит по кругу быстро-быстро, вторая — чуть медленнее, а третья так медленно, что ее передвижение и заметить-то трудно. Расскажите малышу, что время принято обозначать часами, минутами и секундами. Прочитайте отрывок из стихотворения Н. Ивановой «Времена суток»:

Зайка объяснял Мишутке

Про секунды и минутки:

«За секундочку ты сможешь

Снять с куста малинку.

За минутку их положишь

Шестьдесят в корзинку!

До краев ее как раз

Ты наполнишь через час!»

Наглядно продемонстрируйте движение времени - выберите момент начала новой минуты (секундная стрелка на 12) и посчитайте до шестидесяти, предложив ребенку в это время наблюдать за секундной и минутной стрелками. После того, как первая сделала полный круг, вторая продвинулась на одно деление. Пересчитайте деления, указывая на каждое. 1 деление - одна минута, 60 делений — 60 минут или 1 час. Предложите малышу проверить, что можно сделать за одну секунду (сказать «раз»), за одну минуту (взять с полки книгу и открыть ее), за один час (погулять).

**Сколько времени?**

Предложите ребенку понаблюдать за его режимом дня: как располагаются стрелки на часах, когда он просыпается, завтракает, идет гулять: «Большая стрелка — на 12, а маленькая — на 8, значит, ты проснулся в 8 часов». Сделайте часы для куклы (можно использовать старый будильник). Обыгрывайте различные ситуации: кукле пора завтракать, какое время должны показывать часы? Когда кукла пойдет на прогулку? (обозначить на часах). Какое время мы выставим на часах, если кукла ложится спать?

**Укажи нужное время**

Нарисуйте несколько циферблатов. На каждом из них обозначьте разное время: 12 часов, 1 час, 2 часа и т.д. называйте ребенку определенное время и просите выбрать нужный циферблат.

**Моя семья**

Рассмотрите вместе с ребенком семейные фотографии, раскладывая их в хронологическом порядке: «Вот бабушка. Здесь она молодая, папа у нее еще не родился. А вот — маленький папа. Папа пошел в школу. На этой фотографии мы с папой уже вместе, но ты еще не появился. А вот и ты. Видишь, какой ты был маленький и т.п.». Смешайте фотографии, предложите ребенку выложить их в первоначальном порядке, опираясь на возраст изображенных на фото людей.

**Цветная неделя**

Сделайте календарь, где каждый день недели будет обозначен определенным цветом. Каждое утро поясняйте ребенку, какой сегодня день, показывая цвет на календаре. Вырежьте из цветного картона 7 кругов в соответствии с цветом дней. Предложите малышу выложить дни недели, начиная с понедельника. При выполнении задания просите ребенка называть каждый из дней. Усложняя задание, выкладывайте круги, начиная со вторника, среды и т.д.

*Прочтите стихотворение, выделяя голосом названия дней недели:*

Мы спросили у Емели:

—Назови нам дни недели.

Стал Емеля вспоминать.

Стал Емеля называть.

— Дядька крикнул мне «бездельник» —

Это было в понедельник.

На забор я лез, и дворник

Гнал меня метлой во вторник.

В среду я ловил жука

И свалился с чердака.

Воевал в четверг с котами

И застрял под воротами.

В пятницу дразнил собаку —

Изорвал себе рубаху.

А в субботу — вот потеха! —

На свинье верхом поехал.

В воскресенье отдыхал -

На мосту сидел, дремал.

Да с моста свалился в реку.

Не везёт же человеку!

Так у нашего Емели

Дни недели пролетели.

*А. Тимофеевский*

Обсудите времяпровождение Емели.

**Игры для развития речи у детей 5-6 лет**

**Я речка, а ты рыбка**

Один из игроков отождествляет себя с каким-либо предметом или явлением, задача другого участника игры - продолжить ассоциативный ряд. Например: «Я — дом». «А я — дверь». «Я — замок», «А я — ключ и т.п.». Проигрывает тот, кто не может продолжить ряд.

Игра способствует развитию ассоциативного мышления, логики, быстроты реакции.

**Я целое, а ты - часть**

Вы называете предмет, а ребенок — одно из его составляющих. Например: «Я - солнце», — «А я — лучик». «Я — дождь», — «А я — капля» и т.д. В дальнейшем можно немного изменить игру, вы говорите: «Я — колесо», — ребенок должен назвать предмет, частью которого является колесо: «А я — велосипед». «Я — пальчик», — «А я — рука» и т.п.

**Где спрятался звук**

Разложите перед ребенком несколько картинок с изображениями одиночных предметов. Расскажите, что на одном из этих рисунков спрятался звук, который нужно найти. Предложите малышу показать картинку, где спрятался, например, звук А (на одном из рисунков может быть изображен арбуз). Проговорив слово, выясните, в какой его части спрятался звук — начало, середина, конец. Попросите ребенка придумать такое слово, где звук А прячется в середине и т.п.

**Ну, пожалуйста!**

Устройте соревнование: кто быстрее доберется до выбранного объекта (дерево — на улице, противоположная стена - дома). Ограничивающим передвижение условием является то, что каждый шаг можно делать только после того, как сказано вежливое слово, словосочетание или предложение: пожалуйста, на здоровье, будьте добры и т.п.

**День рождения куклы**

У куклы Юли — День рождения, она пригласила много гостей. Все знают, что на День рождения надо идти с подарками. Приглашенные выбирают подарки для куклы и отправляются в гости. Каждый гость, вручая подарок,

подробно рассказывает, для чего предназначен этот предмет, что с ним можно делать, почему выбран именно этот подарок. Озвучивать гостей вы можете поочередно. Помогайте малышу составить подробный рассказ о подарке его героя, следите за правильностью речи ребенка, побуждайте его употреблять различные эпитеты, сравнения. «Юля, поздравляю тебя с Днем Рождения! Я дарю тебе зеленый фломастер, ты же любишь рисовать. Посмотри, какой яркий цвет, этим фломастером можно нарисовать листья на дереве, траву на поляне, кузнечика и многое другое». От имени куклы поблагодарите всех друзей за подарки и пригласите на чаепитие.

**Превращение слов**

«Пришел как-то большой дом к волшебнику и попросил, чтобы тот превратил его в маленький. Волшебник предложил сломать дом и построить из остатков дом поменьше. Но дом не захотел, чтобы его ломали. Думал-думал волшебник и придумал. Он подарил дому две буквы, которые сделали его маленьким. Как ты думаешь, какие это были буквы?». Расскажите ребенку эту сказку и вместе с ним «додумайтесь»: чтобы дом уменьшился, надо прибавить к его названию суффикс -ик. Дом — домик. Попробуйте «уменьшать» другие предметы. Предложите малышу с помощью букв увеличить что-либо: дом — домище, хвост — хвостище и т.п.

**Ассоциации**

Назовите любое слово и предложите ребенку придумать другие слова, ассоциирующиеся с первым по тому или иному признаку, например: лягушка

— болото (место обитания);

— мошки (способ питания);

— квакушка (издаваемые звуки);

— кузнечик (цвет, способ передвижения, одноименная детская песня);

— подушка (рифмование);

— утки (по сюжету сказки «Лягушка-путешественница») и т.п.

**Подбери рифму**

Прочитайте ребенку стихотворение Д. Хармса «Очень- очень вкусный пирог», делая паузы перед тем, как произнести последнее слово и побуждая малыша подобрать его самостоятельно.

Я захотел устроить бал,

И я гостей к себе ...(позвал).

Купил муку, купил творог,

Испек рассыпчатый ... (пирог).

Пирог, ножи и вилки туг —

Но что-то гости ... (не идут).

Я ждал, пока хватило сил,

Потом кусочек ... (проглотил).

Потом подвинул стул и сел

И весь пирог в минуту ... (съел).

Когда же гости подошли,

То даже крошек ... (не нашли).

Вместе со стихами известных детских поэтов включайте в игру простые двустишия или четверостишия собственного сочинения.

**Назови мои действия**

Предложите ребенку понаблюдать за вашими действиями и затем перечислить их по памяти, например: «Ты включила свет, села на диван и взяла книгу». «Папа взял отвертку, нашел колесо и починил мою машинку».

**Услышь неверное слово**

Вы произносите несколько раз какое-либо слово, неожиданно для ребенка, вставляете другое слово, похожее на первое. Задача малыша — услышать и назвать вставленное слово. Например:

— Роса, роса, роса, роса, коса, роса, роса, роса, роза, роса, роса.

Рассмотрите слова, отличающиеся от выбранного вами. Попросите ребенка объяснить, в чем состоит отличие, подчеркните буквы, меняющие слово. Предложите ребенку придумать ряд таких слов.

**Раздели на слоги**

Договоритесь, что вы будете произносить слово, а ребенок — делить его на части, хлопая в ладоши. Следите, чтобы количество хлопков соответствовало числу слогов в слове. Если ребенок ошибается, произносите слова ритмично, выделяя каждый слог. Начните с двусложных слов, далее подбирайте слова с большим количеством частей.

**Если…, то…**

Учите ребенка устанавливать причинно-следственные связи. Предложите продолжить ваши высказывания. Следствие:

Если в воду добавить сахар, то...

Если в комнату принести снег, то...

Если съесть много мороженого, то... и т.п.

*Причина:*

Девочка идет в школу, потому что...

Мальчик заболел ангиной, потому что...

Дождь пошел, потому что... и т.п.

**Чем было? Чем станет?**

Поочередно задавайте друг другу вопросы, называя какой-либо, ответы на которые должны пояснять, чем был предмет в прошлом:

Кем был цыпленок? — Яйцом.

Чем была тетрадь? — Деревом.

Кем была корова? — Теленком и т.п.

Второй вариант игры — что чем станет?

Кем станет девочка? — Девушкой, женщиной.

Чем станет снег? — Водой.

Кем станет поросенок? — Свиньей и т.п.

**Что? Кто?**

Обсудите с ребенком тему «одушевленное - неодушевленное». Расскажите ему, что все живые предметы определяются вопросом «Кто?», а неживые — «Что?». Предложите поиграть в игру: вы задаете вопросы, а малыш, подумав, на них отвечает:

Кто плавает? Что плавает?

Кто вырос? Что выросло?

Кто большой? Что большое?

Кто рисует? Что рисуют? И т.п.

**Найди общее**

Предложите ребенку найти общее между двумя не связанными между собой предметами, например, стул и велосипед: и то и другое сделано человеком, оба имеют сиденье, на них можно сесть верхом, оба состоят из нескольких скрепленных между собой деталей и т.д. Игру можно проводить в форме соревнования: поочередно перечисляйте общие признаки предметов, за каждое верное высказывание выдается фишка. В конце игры фишки под- считываются. Обладатель большего их количества становится победителем.

**Игры для развития навыков классифицирования**

**Группируем по признакам**

Разложите перед ребенком карточки с изображениями разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например, апельсин, морковь, помидор, мяч, яблоко, цыпленок, солнце:

Апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания;

Апельсин, яблоко — фрукты;

Морковь, помидор - овощи;

Апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые;

Апельсин, морковь — оранжевые;

Солнце, цыпленок — желтые и т.п.

**Вспомни быстрее**

Предложите ребенку быстро вспомнить и назвать: три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т.п.

**Остановка «Белая»**

Сделайте поезд из нескольких картонных коробок. Загрузите «вагоны» картинками с изображениями предметов определенных категорий. В каждом вагоне — предметы одной группы. Например, первый вагон везет картинки с изображениями тарелки, ложки, кастрюли, блюдца и т.п. Поезд отправляется в путешествие по квартире. Периодически объявляются остановки: «Остановка «Посудная». Задача ребенка — найти и разгрузить вагон с картинками, на которых изображена посуда. В названиях остановок может скрываться цвет предмета, материал или размер, например, «Остановка «Пластмассовая» или «Остановка «Большие мячи».

**Все, что летает**

Подберите несколько картинок с различными предметами. Предложите ребенку отбирать их по названному вами признаку. Например, все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать и т.п.

**Из чего сделано**

Вы называете какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: «дерево». «Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши».

**Что бывает...**

Предложите ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

Что бывает большим? — Дом, машина, радость, страх и т.п.

Что бывает узким? — Тропа, лента, лицо, улица и т.п.

Что бывает низким (высоким)?

Что бывает красным (белым, желтым)?

Что бывает длинным (коротким)?

**Плавает или летает**

Подберите карточки с изображением плавающих и летающих объектов: птицы, рыбы, насекомые, транспорт, игрушки (бумеранг, мяч). Предложите ребенку разделить карточки по группам: предметы, которые летают, и предметы, которые плавают. Некоторые объекты могут быть определены и в ту и в другую группу (водоплавающие птицы, гидросамолеты). Попросите ребенка объяснить, почему?

**Игры на развитие памяти и внимания у детей**

**Что в мешке?**

Положите в мешочек несколько предметов, сделанных из разных материалов и отличающихся формой. Предложите ребенку засунуть руки в мешочек и опознать предмет, который ему попался. При этом следует комментировать свои действия: «Я держу в руках что-то небольшое, гладкое, твердое, легкое, резиновое. Это — мяч».

**Угадай по запаху**

Попросите ребенка закрыть глаза. Подносите к его лицу предметы с ярко выраженным запахом (чеснок духи, кофе, апельсин и т.п.). Задача малыша состоит в том, чтобы угадать и назвать предмет, запах которого он ощущает.

**Посмотри и запомни**

В течение нескольких секунд показывайте ребенку сюжетную картинку. Уберите изображение. Задавайте малышу вопросы об увиденном на рисунке. Обращайте внимание на детали, помогая ребенку уточняющими вопросами (сколько птичек сидело на дереве, какого цвета занавеска на окне и т.п.) Поменяйтесь ролями, предложив ребёнку придумать и задать вам вопросы по картинке.

**Разложи правильно**

Для игры вам потребуется два одинаковых набора картинок. В каждом наборе должно быть не менее пяти изображений. Разложите картинки из своего набора в определенном порядке. Малыш рассматривает получившийся ряд в течение 10 секунд, после чего вы закрываете изображения. Задача ребенка — разложить свои картинки в том же порядке, держа образец в памяти. Усложняя задание, увеличивайте количество карточек.

**Лес, море**

Для игры вам потребуется мяч. Вы бросаете его ребенку и называете какую-либо область обитания животных (лес, пустыня, море и т.п.). Возвращая мяч, малыш должен назвать животное данной местности.

**Буква под запретом**

Вы задаете ребенку простые вопросы, а он должен построить ответы таким образом, чтобы в словах не было определенной буквы. О том, какую букву нельзя произносить, договариваются перед игрой. Чтобы правильно ответить на вопрос, не нарушая правила игры, ребенок должен проявить немалую смекалку. Например, запрещено произносить букву О. Вы спрашиваете: «Когда с деревьев падают листья?». Возможный вариант ответа: «Перед наступлением зимы». Первые игры следует проводить в медленном темпе, давать ребенку время на обдумывание, подбор слов. В дальнейшем ускоряйте ход игры, подключайте других участников.

Игра способствует развитию речи, фонематического слуха, внимания.

**Будь внимателен!**

Разложите на столе несколько карточек с изображениями различных предметов. Называя один из предметов, вы хлопаете рукой по столу возле карточки с изображением объекта. Ребенок должен повторять ваши действия, но при этом быть очень внимательным, потому что иногда называя один предмет, вы хлопаете по столу возле карточки с другим изображением.

**Хлоп! Попался!**

Вы выставляете руки ладонями вверх, ребенок покрывает их своими ладонями. Рассказывая веселый стишок и отвлекая внимание малыша, вы периодически пытаетесь быстро вытащить свою руку из-под руки крохи и хлопнуть его по внешней стороне другой руки. Задача малыша — вовремя отдернуть свою руку.

**Раскрась правильно**

Напишите крупным шрифтом буквы и цифры, чередуя их друг с другом. Предложите ребенку обвести все буквы красным карандашом, а все цифры — синим. Усложняя задание, попросите все гласные буквы обвести красным карандашом, все согласные - синим, цифры — зеленым.

**Выбери игрушку**

Поставьте перед ребенком несколько игрушек. Предложите ему выбрать загаданную вами игрушку, выслушав короткую сказку. Сочините короткую историю, главным персонажем которой является задуманная игрушка. При этом в сказке должны упоминаться признаки, свойственные этому предмету или, если игрушка олицетворенная (кукла, зайчик), лицу. Например: «жил-был один предмет. Жил он вместе с братьями-близнецами. Это была очень дружная семья. Вместе они могли превратиться во что угодно — в домик или мостик, в башню или крепость. А ёще могли научить ребенка читать, считать или складывать картинки. Наш герой, как раз, и был частью такой картинки. Отгадай, что это?» (кубик из набора).

**Я покажу, а ты отгадай**

Выберите несколько игрушек. Предложите ребенку поочередно изображать какие-либо действия, по которым можно узнать одну из игрушек. Например, вы загадали медвежонка. Пройдите по комнате, имитируя косолапую походку медведя, порычите, покажите, как зверь спит и сосет лапу.

**Найди дерево**

Подберите картинку с замаскированными деревьями. Попросите ребенка найти березу, дуб, сосну. Предложите малышу комментировать свои действия.

**Мячик вверх, мячик вниз**

Мяч в руках ребенка. Вы просите малыша внимательно слушать и повторять ваши команды: «Вверх!» — мяч подбрасывается вверх, «Вниз!» — ребенок хлопает мячом о пол, «Вперед!» — малыш кидает мяч вам. Усложняйте задание: после нескольких повторов одной команды внезапно для ребенка меняйте ее. В дальнейшем вводите новые, усложненные команды, например: «Вверх, хлопок!», то есть, подбросить мяч вверх и хлопнуть в ладоши и т.п.

В игре развиваются навыки аудирования, развивается внимание, слуховое восприятие.

**Игры, обучающие чтению детей**

**Узнай букву**

Вырежьте буквы из бархатной бумаги. Предложите ребенку угадывать буквы, проводя по ним пальцами. Глаза должны быть закрыты. Игру можно проводить в форме соревнования, ощупывая буквы поочередно. За каждую узнанную букву дается фишка. В конце игры фишки подсчитываются и объявляется победитель.

**Пройди по букве**

Из толстых веревок выложите на полу крупную букву. Предложите ребенку пройти по веревке с закрытыми глазами и угадать, какую букву вы выложили.

Напиши то, что услышал

Прочитайте ребенку стихотворение и предложите написать буквы, о которых идет речь:

**Азбука**

Что случилось? Что случилось?

С печки азбука свалилась!

Больно вывихнула ножку

Прописная буква М.

Г ударилась немножко

И рассыпалась совсем!

Потеряла буква Ю перекладинку свою!

Очутившись на полу, поломала хвостик У!

Ф, бедняжку так раздуло —

Не прочесть её никак!

Букву Р перевернуло —

Превратило в мягкий знак!

Буква С совсем сомкнулась —

Превратилась в букву О.

Буква А, когда очнулась,

Не узнала никого.

*С. Михалков*

**Найди пару**

Для игры вам потребуется 12 парных карточек с написанными на них крупным шрифтом буквами. Разложите карточки картинкой вниз. Переверните одну карточку, рассмотрите букву, на ней изображенную, верните в первоначальное положение. Поочередно рассматривая все карточки, ищите парные буквы. То есть, ребенок должен вспомнить, где лежит карточка с такой же картинкой и показать на нее. Постепенно увеличивайте количество пар.

**Попробуй, прочти**

Вырежьте из картона буквы. Предложите ребенку называть каждую выложенную вами букву. Сложность заключается в том, что все буквы выкладываются вверх ногами. После того, как ребенок освоит это упражнение, попросите прочесть слово, выложенное таким образом. Обращайте внимание на то, что подобные слова выкладываются справа налево.

**Поет? Не поет?**

Приготовьте чистый лист бумаги, синий и красный карандаши. Предложите ребенку поиграть: вы называете звук, а малыш определяет, можно ли его пропеть. Звук, который тянется, то есть гласная буква обозначается красным карандашом, а согласная (не поется) — синим. Напишите короткое слово, попросите ребенка определить, какие буквы в этом слове должны быть синими, а какие — красными.

**Слоги без записи**

Предложите ребенку поиграть в буквы: вы — согласная буква, а он — гласная. Согласная буква называет себя и бросает гласной мяч. Гласная возвращает мяч, проговаривая получившийся слог. Пример: малыш в роли буквы А. Вы говорите: «М», — бросаете мяч. Ребенок, возвращая мяч, произносит: «МА». «Р» — «РА», «С» — «СА» и т.д. Затем гласная буква меняется: «М» — «МО», «Р» — «РО», «С» — «СО» и т.д.

Игра способствует развитию фонематического слуха, внимания.

**Что ты слышишь?**

Подготовьте карточки с буквами. Предложите ребенку выкладывать буквы в соответствии с произносимыми вами звуками: «А-а-а, уа, аои и т.п.». Если задание вызывает затруднения, делайте паузы перед произнесением каждого звука.

**Выложи картинки**

Подготовьте картинки с изображениями разных предметов. Предложите ребенку выбрать предметы, начинающиеся на одну букву (бабочка, белка, барсук, башня). Затем подберите предметы с одинаковым звуком в конце слова (бегемот, самолет, робот, крот). Попросите малыша проговорить слова, делая акцент сначала на первом звуке, потом — на последнем.

**По первым буквам**

Покажите ребенку картинку с изображениями двух предметов и попросите составить слог из первых звуков слов. При этом учитывайте, что одно из слов должно начинаться с гласной буквы. Например, картинки с изображениями банана и арбуза. Ребенок должен вычленить первые звуки: Б и А и составить слог БА. Предложите малышу вспомнить слова, начинающиеся с этого слога. Затем поменяйте слова местами, продемонстрировав составление слога АБ, придумайте слова, начинающиеся с этого слога.

**Сравни слово**

Предложите ребенку поиграть в сравнение слов: вы называете слово, а малыш должен определить, какое из них:

— длиннее (дерево — деревце; карандаш — карандашик; трава — травинка и т.п.);

— короче (уши — ушки; лапы — лапки; день — год);

— больше (кот — кит; мышка — мишка; дом — лом и т.п.);

— меньше (кошка — ложка; удочка — уточка).

**Игры для развития творческих способностей детей**

**Осенний лес**

Соберите листья от разных деревьев, дома очистите их от грязи, поместите между газетными листами и придавите прессом. Через несколько дней листья можно использовать для составления гербариев и других поделок. Предложите ребенку создать лес дома. Для этого вам потребуется большой лист ватмана и клей. На листе нарисуйте стволы деревьев. Попросите малыша «опознать» каждое дерево, объясняя свой выбор. После этого сформируйте кроны деревьев, приклеивая собранные листья. Чтобы завершить картину осеннего леса, поселите в нем небольших зверушек — мышку, ежа. Изобразите солнце, облака, грибы, осенние ягоды. Чтобы картина не потеряла форму, подержите ее несколько часов под прессом.

**Рябиновые бусы**

Соберите ягоды красной и черноплодной рябины. Предложите ребенку сделать из них бусы в подарок бабушке. Но бусы должны быть не простые, а волшебные. Поэтому сделать их надо по волшебному рисунку. Заранее приготовьте схему готовых бус с нанизанными в определенном порядке красными и черными бусинами-ягодами. Попросите малыша нанизывать ягоды в точном соответствии с рисунком. Сделанные таким образом бусы защитят бабушку от всех болезней.

**Гравировка восковыми мелками**

Вам потребуется: лист плотной белой бумаги, цветные восковые мелки, острый предмет (скрепка, шило, зубочистка и др.), бумажная салфетка.

Бумагу расчертите на небольшие участки. Тщательно закрасьте их цветными восковыми мелками. Сверху затушуйте все черным мелком. Покажите ребенку, как на черном фоне можно создавать цветные изображения, процарапывая их острым предметом. При процарапывании определенного участка листка, проявится соответствующий цвет. Так можно прорисовывать контуры различных предметов, или создавать сюжетные картины. Черный мелок можно заменить любым другим, важно, чтобы он полностью затушевал нижний слой. Закончив работу, отполируйте рисунок бумажной салфеткой.

**Аппликация из пряжи**

Вам потребуются: пряжа разного цвета, плотный лист бумаги, клей, ножницы.

На бумаге очертите контур выбранного вами объекта, например, цыпленка. Предложите ребенку выбрать пряжу нужного цвета (желтого). Намажьте клеем обведенную территорию и, отрезая, наклеивайте на нее небольшие части пряжи. Зеленую пряжу можно наклеить в виде травы. Попросите малыша придумать темы для других аппликаций из пряжи (домик, дерево, цветочек и т.д.).

**Какие бывают картины**

Познакомьте ребенка с такими направлениями в живописи, как пейзаж, портрет, натюрморт. Сделайте подборку репродукций каждой из перечисленных групп. Внимательно рассмотрите их, обращая внимание малыша на построение композиции, предметы, изображенные на картине. Не забывайте называть имя и фамилию художника. Изучая то или иное произведение, воспользуйтесь отрывками «Песни о картинах» Г. Гладкова: Если видишь, на картине

Нарисована река,

Или ель и белый иней,

Или сад и облака,

Или снежная равнина,

Или поле и шалаш, —

Обязательно картина

Называется пейзаж.

Попросите ребенка среди репродукций найти пейзажи, поинтересуйтесь, чем обоснован выбор. Предложите создать собственный пейзаж — нарисовать то, о чем рассказывается в стихотворении.

Таким же образом изучайте натюрморты:

Если видишь на картине

Чашку кофе на столе,

Или морс в большом графине,

Или розу в хрустале,

Или бронзовую вазу,

Или грушу или торт,

Или все предметы сразу, -

Знай, что это натюрморт.

Сможет ли ребенок самостоятельно нарисовать натюрморт? Предложите сделать рисунок или аппликацию с натуры: красиво разложите фрукты или овощи в вазе или в тарелке, совместно с ребенком выберите бумагу или карандаши нужного цвета, обговорите, что следует рисовать сначала, что — потом.

Если видишь, что с картины

Смотрит кто-нибудь из нас, —

Или принц в плаще старинном,

Или в робе верхолаз,

Летчик или балерина,

Или Колька, твой сосед, —

Обязательно картина

Называется портрет.

Рассмотрите портреты людей, сделанные знаменитыми художниками, фиксируйте внимание ребенка на том, как автор передал настроение человека, его особенности. Попробуйте сделать портрет кого-нибудь из близких. Из работ малыша можно устроить домашнюю галерею.

**Игры, способствующие избавлению от страхов и агрессии**

**Колобок**

Предложите ребенку сесть на корточки и прижать голову к коленям. А теперь «слепите» из него Колобок, похлопывая и оглаживая малыша со всех сторон. При этом можно напевать или приговаривать какую-нибудь потешку или песенку Колобка.

Игра способствует укреплению доверительных отношений.

**Иди прочь, страшилище!**

Подготовьте небольшую картонную коробку. Попросите ребенка представить, что в ней спряталось существо, которого он боится (Баба-Яга, дракон и т.п.). Предложите малышу прогнать чудовище: для этого надо очень громко покричать, постучать по коробке, потопать ногами. Можно придумать устрашающую песню: «Я воин-победитель! Я тебя прогоню! И т.п.». После всех процедур торжественно выбросите коробку и скажите, что чудище очень испугалось и никогда-никогда не появится.

**Цирк! Цирк! Цирк!**

Поиграйте с малышом в цирк. Предложите ему стать дрессировщиком. Ваша задача — изобразить непослушного хищника. Он рычит, отказывается выполнять задания и даже может замахнуться лапой на хозяина. Как поступить дрессировщику? Побудите ребенка найти выход из создавшегося положения. Что может сделать ребенок? Угостить животное, наказать его, а возможно, он примет какое-либо другое решение. В игре есть одно условие: нельзя кричать на непослушных зверей и ругать их. Обыграв ситуацию, поменяйтесь ролями.

В игре ребенок учится управлять своими эмоциями, находить выход в трудной ситуации.

**Сделай добрым**

Подготовьте картинки с изображениями сказочных персонажей, традиционно считающихся злыми: Баба-яга, Кощей Бессмертный, Змей-Горыныч и т.п. Предложите ребенку дополнить каждый рисунок какой-либо деталью, делающей героя добрым. Так, например, Змею-Горынычу можно нарисовать пушистый хвост и симпатичные ушки, Кощею Бессмертному — кудрявые волосы и т.п.

В игре разрушается стереотипность мышления, меняется представление ребенка о нерушимости зла.

**Добрые поступки**

Вспомните эпизод из сказки Н. Носова «Незнайка в Солнечном городе», когда главный герой совершает три добрых поступка, чтобы встретить волшебника. Предложите ребенку пофантазировать на тему «Я совершаю добрые поступки». Создайте игровую ситуацию: Зайка тоже хочет встретить волшебника и старается всем помогать. Чем он может помочь потерявшемуся цыпленку, плачущей кукле, сердитому медведю и т.п.

**Совершаем подвиг**

Расскажите ребенку историю о том, как один мальчик обидел волшебника, и тот наказал обидчика: переместил его в заколдованный лес. Выбраться из леса обидчик сможет только после того, как совершит три подвига. Предложите малышу сыграть роль этого мальчика, придумать, какие подвиги можно совершить в этом лесу. Активно помогайте ребенку, вводите в игру разных персонажей, исполняйте роли злодеев и их жертв. Привлекайте добрых лесных жителей, которые дают герою полезные подсказки. Подвиги могут быть самыми разными, например, спасение леса от нашествия злых муравьев, или победа над кровожадным Змеем-Горынычем, освобождение заколдованной принцессы и т.п.

**Канатоходцы**

Разложите на полу длинную толстую веревку, изогнув ее в виде какой-либо фигуры. Предложите ребенку пройти по ней с завязанными глазами, слушая ваши подсказки. Подсказки должны определять направление ребенка: сделай шаг вперед, теперь повернись налево и сделай еще два шага и т.п. Так надо пройти весь путь. Затем поменяйтесь ролями — вы канатоходец, ребенок — подсказчик.

Игра способствует укреплению доверительных отношений.

**Боюсь...**

Перекидывая друг другу мяч, называйте все то, чего можно бояться: «Можно бояться темноты» — «Можно бояться злых людей» — «Можно бояться собак» и т.п.

В игре ребенок получает возможность рассказать о том, что его пугает, разделить свои страхи с другим человеком и, тем самым, ослабить их влияние.

**Нарисуй страх**

Как продолжение предыдущей игры, можно предложить ребенку рисование всех возможных «страхов». Каждый рассматривает рисунок другого и угадывает, чего боится художник. Например, лист, закрашенный черной краской, обозначает темноту, собака с оскаленными зубами — боязнь укуса. Тут же можно исправлять «страхи»: на черном листе бумаги — желтое пятно (фонарик), на собаку надевается намордник, к злому разбойнику подходит милиционер и т.д.

**Игры на изучение этикета с детьми 5-6 лет**

**Ссора - примирение**

Игрушки Зайка и Мишка поругались. Сделайте вместе с ребенком инсценировку ссоры. Как им быть? Приходит кукла, которая хочет разобраться, в чем причина ссоры. Предложите малышу придумать, из-за чего могли поругаться игрушки. После того, как найден виновный, попросите ребенка подумать, можно ли было решить вопрос без ссоры. Рассмотрите все предложенные варианты и помирите друзей.

*Прочтите малышу стихотворение:*

Помирились

— Где ты, внучек, побывал?

И откуда ссадины?

— Я с Алешкой воевал

В детском садике.

— Это плохо, это скверно!

Вы наказаны, наверно?

— Не расстраивайся, дед,

Ничего плохого нет.

С нами там поговорили

И в два счета помирили.

— Это замечательный

Способ воспитательный!..

— Ничегошеньки в том, дед,

Замечательного нет:

Мы уже в углу мирилис ,

Где в два счета очутились.

*В. Бояринова*

**Фея вежливых слов**

Создайте игровую ситуацию: по телефону (игрушка) позвонила фея Вежливости, она по очереди звонит всем детям и проверяет как они умеют вести телефонный разговор. Возьмите на себя роль феи и поговорите с малышом. Мягко напоминайте ему, что с собеседником следует здороваться, просьбы сопровождать словом «пожалуйста», на все пожелания отвечать: «спасибо». От имени феи попросите перечислить все вежливые слова, знакомые ребенку.

**В гостях**

Прочитайте стихотворение С. Маршака «Кошкин дом». Обратите внимание ребенка на ту часть стихотворения, где кошка принимает гостей. Как они себя ведут? Допустимо ли такое поведение в гостях? Создайте игровую ситуацию: кукла приглашает гостей. Распределите роли. Фиксируйте внимание малыша на том, что гости обязательно здороваются при входе, дарят кукле подарки. Та вежливо благодарит входящих, проводит их в комнату, занимает беседой. Игрушки попили чай, поиграли и уходят домой, выражая благодарность хозяйке за приятно проведенный вечер. Поговорите с малышом о том, в какое время лучше всего ходить в гости, чтобы не создавать неудобства хозяевам. Всегда ли можно приходить без приглашения. Как надо вести себя за столом, чего делать нельзя ни в коем случае (громко кричать, обижать других гостей, говорить, что угощение невкусное и т.п.).

**Как дарить подарки**

У Зайки - День рождения. К нему пришли гости с подарками: щенок подарил ему кость, гусенок - червячка, а кукла — морковку. Кто из гостей сделал действительно нужный подарок? Почему? Прочтите стихотворение Л. Барбаса «Что мне другу подарить?»:

Не могу никак решить,

Что мне другу подарить.

Может, красный черепок,

Может, желтый коробок,

Может, синего жука —

Это лучше коробка.

Друг усами шевелит:

Мяу-мяу, говорит, —

Мне не нужно черепка,

Мне не нужно коробка,

Мне все это ни к чему,

И жука я не возьму...

Мне сегодня дал сосед

Рыбий хвостик на обед!

Побудите ребенка сделать вывод: дарить можно только те предметы, которые могут пригодиться имениннику.

**В транспорте**

Прочитайте стихотворение С. Михалкова «Одна рифма» (Шел трамвай десятый номер...). Поинтересуйтесь мнением ребенка о том, как надо вести себя в транспорте. Обыграйте ситуацию: малыш едет в автобусе (на стуле), вы изображаете старую бабушку — войдя в автобус, становитесь возле малыша. Что он должен сделать? Почему? Автобус остановился, всем надо выходить. Как поведет себя ребенок? Кого он должен пропустить вперед, кому подать руку?

**Игры дли формирования основ безопасности жизнедеятельности у детей**

**Непослушный зайка**

В пластиковый пакет положите надутый воздушный шарик. В гости к малышу пришел Зайка. Он рассказывает, что по дороге нашел большой пакет, наверное, в нем масса интересных вещей. Гость предлагает малышу заглянуть в пакет. Прервите разговорчивого Зайку и поинтересуйтесь у ребенка: можно ли брать и заглядывать в пакеты, найденные на улице? Непослушный Зайка, между тем, все-таки залез в пакет: шарик лопается, Зайка плачет. При этом учитывайте эмоциональную готовность ребенка к подобным эффектам. Если ваш малыш легко возбудимый и впечатлительный, то достаточно будет устного рассказа о том, что может случиться при подобных действиях. Зайка раскаивается и вспоминает несколько случаев «из жизни»: знакомый медвежонок схватил на остановке сумку с красивой игрушкой, в результате, он лечит в больнице обожженные лапки и т.п. Обговорите с малышом, что надо делать в подобных ситуациях (отойти на безопасное расстояние, позвать взрослых, позвонить в милицию).

**Запрещено!**

В гости к ребенку опять пришел Зайка. Он рассказывает, что очень торопился к вам и даже не пошел с незнакомым «дядей» смотреть красивых рыбок, но думает, что успеет это сделать, выйдя из гостей. Поругайте бестолкового зайчика и объясните ему, что с незнакомыми людьми ходить никогда и никуда нельзя, а если они настаивают на этом, надо громко кричать «Помогите!». Вспомните сказку «Красная Шапочка», знает ли ваш гость, что случилось с девочкой? Предложите ребенку составить для Зайки список запретных действий, чтобы с легкомысленным малышом не случилось ничего плохого. Выслушивайте версии ребенка и предлагайте свои:

— не разговаривать на улице с незнакомыми людьми;

— не брать от них угощение, игрушки и другие предметы;

— не садиться в лифт с незнакомцами;

— не подбирать пустые бутылки, банки, не трогать сумки или пакеты;

— не подходить к оголенным проводам;

— не гулять на стройке и т.п.

**Знаешь ли ты?**

Пригласите друзей малыша и организуйте викторину с вопросами о пожаробезопасности. Заранее подготовьте все необходимое: карточки с вопросами, фишки, плакаты с соответствующей тематикой. Игру можно организовать по принципу передачи «Что? Где? Когда?», разложив вопросы по кругу и поместив в центре стола волчок со стрелкой. Дети поочередно крутят волчок и берут карточку, на которую укажет стрелка. За каждый правильный ответ игрок получает фишку. Неверный ответ чреват потерей одной фишки. В конце игры подсчитываются очки и вручается символический приз, например, вырезанная из картона медаль «Юный пожарник».

*Список примерных вопросов для викторины:*

- Представители какой профессии борются с огнем?

Пожарные

- Какой номер телефона предназначен для вызова пожарной команды? Почему?

01 самый простой и короткий номер, его легко запомнить. Этот номер можно набрать даже в темноте на ощупь.

- Почему пожарная машина красная ?

Красная, чтобы издалека было видно, что едет пожарный автомобиль, которому необходимо уступить дорогу. Красный цвет — цвет огня.

- Какая форма одежды у пожарных?

Пожарные надевают брезентовый костюм. Он не горит, не намокает. Голова защищена каской, на руках — рукавицы, на ногах — сапоги. Кроме того, для работы в огне и дыму пожарным необходим аппарат для дыхания.

- В каких литературных произведениях упоминается о пожаре?

С. Маршак «Пожар», «Кошкин дом», «Рассказ о неизвестном герое»; К. Чуковский «Путаница», Л. Толстой «Пожарные собаки».

- Чем опасны пожары?

При пожаре могут сгореть вещи, квартира и даже целый дом. Но главное, что при пожаре могут погибнуть люди.

- Опасен ли пожар чем-нибудь еще, кроме огня? (2 балла)

Кроме огня при пожаре опасен дым и угарный газ. В задымленной комнате трудно найти выход, пожарные могут не увидеть пострадавших. Дымом и угарным газом можно задохнуться.

- Чем можно потушить начинающийся пожар? (1 балл)

Возгорание можно тушить огнетушителем, водой песком, одеялом.

- Что может стать причиной пожара? (1 балл)

Игра со спичками, зажигалкой, пиротехника, оставленные без присмотра электроприборы, включенные в сеть, утечка бытового газа.

- Как следует вызывать пожарных? (2 балла)

Необходимо сообщить свой точный адрес, фамилию, имя, очаг возгорания.

- Что делать, если в квартире много дыма? (2 балла)

Следует смочить водой одежду, покрыть голову мокрой салфеткой, продвигаться к выходу ползком.

- Что делать, если нижние этажи дома охвачены пламенем? (2 балла)

Смочить водой свою одежду и все вокруг себя, ждать помощи. Нельзя бежать вниз, если живешь на верхних этажах.

- Можно ли во время пожара пользоваться лифтом? (2 балла)

Нет, в нем собирается дым, можно задохнуться. Кроме того, при пожаре он может отключиться.

**Грибники**

Подготовьте карточки с изображением грибов: ядовитых и съедобных. Вместе с ребенком рассмотрите их. Обращайте внимание малыша на внешние особенности ядовитых грибов — яркая или неестественная окраска и т.п. Расскажите, что может произойти, если их съесть. Разложите карточки с грибами на полу или на столе, предложите ребенку отправиться за грибами и собрать все съедобные грибы.

**Кукла потерялась**

Создайте игровую ситуацию: вы «гуляете» по улице и встречаете куклу, которая потеряла свою маму. Девочка бежит в неизвестном направлении и громко плачет. Остановите куклу, поинтересуйтесь, где именно она отстала от мамы, куда они направлялись, помнит ли малышка свое имя, фамилию, имя мамы, папы, домашний адрес, телефон. Предложите кукле вернуться туда, где они были с мамой и ждать ее, стоя на одном месте. И вот появляется испуганная кукла-мама и радуется встрече с дочкой. Поговорите с ребенком о том, что надо делать в такой ситуации (стоять на том месте, где потерялся, обратиться к милиционеру). Знает ли ваш малыш свой домашний адрес, телефон, адрес бабушки?

**Первая помощь**

К ребенку приходит плачущий медвежонок: он упал с дерева и поранил лапку. Что делать? Предложите малышу выбрать все необходимое для оказания первой помощи. Разложите перед ним карточки с изображением бинта, ваты, зеленки, таблеток, шприца, градусника и попросите выбрать то, что нужно медвежонку (зеленка, бинт). Пусть ребенок поиграет во врача «Скорой помощи» и забинтует лапу пострадавшему. А можно ли вылечить ссадину, если под рукой нет бинта? Расскажите о свойствах некоторых растений останавливать кровь, прочитайте стихотворение:

**Подорожник**

По дороге там и тут подорожники растут.

Подорожник-горемыка весь истоптан, посмотри-ка.

Низко стелется у ног, пожалей его, дружок.

Сам страдалец, он не прочь и чужой беде помочь.

Может верно послужить, если кто поранится.

Стоит листик приложить — ранка и затянется.

*А. Деружинский*

**Групповые игры для детей**

**Отгадал? Подожди!**

Подготовьте карточки с изображениями различных предметов, разложите их на столе картинкой вниз. Игрок берет карточку и описывает изображенный на ней предмет, не называя его. Например: «Это фрукт, он желтый, сладкий, похож на лампочку, его едят, варят из него варенье или компот» (груша). Остальные участники игры должны назвать описываемый предмет. Условие игры: нельзя произносить отгадку до того, как будут названы все признаки предмета. Нарушивший это правило игрок пропускает следующую загадку.

Игра способствует развитию речи, образного мышления, тренирует волевые усилия.

**Ночная охота**

Дети читают считалку и выбирают водящего — филина. Остальные игроки превращаются в мышек, ежиков, лягушек и т.п. Филин объявляет: «День» и ложится спать, то есть, стоит на месте. Зверушки бегают, играют и веселятся. После команды «Ночь» водящий просыпается и отправляется на охоту. Все остальные должны замереть на месте. Задача малышей — оставаться как можно дольше в неподвижном состоянии, иначе филин схватит добычу и утащит ее в свое гнездо. Далее опять «День» — «Ночь». После того, как в гнезде ночного охотника окажется четыре зверушки, выбирается новый водящий.

В игре развивается внимание, навыки самоконтроля.

**Волк и зайцы**

Дети читают считалку, выбирают волка, определяют место под логово волка и домик зайчиков. Волк — в своем жилище. Зайцы бегают вокруг. Они подходят к логову и спрашивают: «Волк, что ты делаешь?». «Сплю», «Одеваюсь», «Чай пью» — это безопасные ответы, зайцы продолжают гулять. Но как только волк скажет: «Обедаю!», — зайцам надо удирать, потому что волк бросается на них и ловит тех, кто не успел спрятаться в домик. На следующую игру дети выбирают другого волка.

Игра вырабатывает внимание, быстроту реакции.

**Один! Два! Три!**

Участники игры становятся в круг, каждый из них называет свой порядковый номер. В центре — водящий с мячом. Он подбрасывает мяч и называет любой из перечисленных номеров. Вызванный игрок должен успеть поймать мяч и назвать другое число. Если мяч упал на пол, ребенок выбывает из игры, дети выбирают следующего водящего.

**Охота на зайцев**

В игре участвуют две команды — охотники и зайцы. В центре комнаты обозначается большой круг — это территория зайцев. Охотники, стоя за пределами круга, ждут сигнала ведущего, чтобы начать охоту. Задача охотников — осалить «зайца» мячом. В этом случае тот выбывает из игры. После того, как все зайцы будут выбиты, игроки меняются местами.

**Кузовок**

*(Народная игра)*

Для игры вам потребуется: кузовок (корзинка), расписной платок.

Один из участников игры берет кузовок и передает его другому игроку со словами:

Вот тебе кузовок,

Клади в него что на -ок,

Обмолвишься — отдашь залог.

Дети по очереди называют слова, заканчивающиеся на -ок:

«Я кладу в кузовок клубок (замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок и т.д.).

В конце игры разыгрываются залоги — кузовок накрывают платком, один из детей спрашивает:

«Этому залогу что делать?»

Дети по очереди назначают каждому залогу выкуп: спеть песенку, рассказать сказку, попрыгать на одной ноге, перечислить все круглые предметы и т.п.

**Маковое зернышко**

*(Народная игра)*

Игроки выбирают ведущего и Ворону. Ведущий задает вороне вопросы, строящиеся на основе ее ответов:

— Ворона, Ворона, куда летишь?

— К кузнецу на двор. (К ковалю.)

— На что тебе кузнец?

— Косы ковать.

— На что тебе косы?

— Траву косить.

— На что тебе трава?

— Коров кормить.

— А на что коровы?

— Молоко доить.

— А на что молоко?

— Пастухов поить.

— На что пастухи?

— Кабанов пасти.

— На что кабаны?

— Гору рыть.

— На что горы?

— На тех горах маковое зерно.

— Для кого зерно?

Ворона загадывает загадку. Кто первый отгадает загадку, тот становится Вороной и загадывает новую загадку.

**Ты кто?**

*(Народная игра)*

Каждый игрок выбирает себе какое-либо забавное имя: Винтик, Веник, Колбаска, Ежик и т.п.

Ведущий подходит поочередно к каждому игроку и задает вопросы. Отвечая на них, следует повторять только «свое имя». Отвечать надо быстро, не задумываясь. Одним из условий игры является полная серьезность отвечающего. нельзя даже улыбаться.

Водящий подходит к игроку и предупреждает:

Кто ошибется,

Тот попадется!

Кто засмеется,

Тому плохо придется!

После этого он спрашивает:

— Кто ты?

— Я — Колбаса.

Ведущий показывает на нос опрашиваемого и спрашивает:

— А это у тебя что?

— Колбаса.

Показывает на руку:

— А это у тебя что?

— Колбаса.

Вожак показывает на ногу:

— А это?

— Колбаса.

— А чем ты рисуешь?

— Колбасой.

— А где ты живешь?

— В колбасе и т.д.

И так до тех пор, пока ведущий может придумать новый вопрос.

Если участник игры ошибется или засмеется, то он отдает фант и выходит из игры, а ведущий переходит к следующему игроку.

После опроса всех участников игры разыгрываются фанты, за каждый фант надо выполнить шуточные задания (спеть, попрыгать, прокукарекать).

**Почта**

*(Народная игра)*

Игроки выбирают ведущего. Между ним и остальными участниками игры начинается разговор:

— Тук-тук-тук.

— Кто там?

— Почта.

— Откуда?

— Из Москвы. (Любой другой город.)

— А что там делают?

— Песни поют, стихи читают, пироги пекут (в гости ходят, смеются, играют, плавают, прыгают, квакают, крякают, и т.д.).

Все играющие должны изобразить названные действия. Кто не успел или неправильно изобразил действие, платит фант. В конце игры фанты разыгрываются.

**Развивающие игры для детей шестого года жизни дома**

В 5 лет ребенок переходит в категорию старших дошкольников. Этот период знаменуется началом активной подготовки к школе. Навыки, развитые в младшем дошкольном возрасте позволяют пятилетнему малышу целенаправленно развивать умения, необходимые будущему первокласснику. В этом возрасте ребенок уже может усвоить нормы и правила поведения, благодаря которым его занятия и игры имеют более упорядоченный, по сравнению с младшим возрастом, характер. Ребенок шестого года жизни по-прежнему стремится к самостоятельности, признанию со стороны старших товарищей, родителей. Взрослые должны учитывать этот аспект и создавать предпосылки для самореализации ребенка — поручать ему посильные дела, подчеркивая их важность, хвалить малыша, моделировать ситуации, требующие от ребенка решительных действий. Но при этом не забывайте о том, что сложные задачи могут привести к обратному результату — вызвать затруднения и подорвать веру ребенка в свои силы. Итогом самостоятельных действий малыша должно быть чувство гордости и осознание собственной значимости.

Занимаясь с ребенком подготовкой к школьному обучению, развивайте у него стремление к исследовательской деятельности, пытайтесь ввести его в суть предмета, фиксируя внимание на деталях и нюансах той или иной сферы. Любое занятие должно быть наглядно. Если в 4 года результат какого-либо процесса не имеет для ребенка решающего значения, то на шестом году жизни малыш может наоборот, ускорять процесс, чтобы поскорее обозреть плод своих трудов. В связи с этим одним из главных навыков, требующих коррекции на данном этапе, становится развитие усидчивости и концентрации внимания. Немало времени следует уделить развитию тонкой моторики и координации рук, необходимых для подготовки руки к письму. Некоторые дети этого возраста начинают проявлять интерес к обучению чтению. Практика показывает, что эти занятия бывают плодотворными, лишь в том случае, если малыш овладевает данным видом знаний по собственному желанию, без давления со стороны взрослых. В ином же случае результат может быть обратным — у ребенка формируется стойкое неприятие всего, что связано с книгами, и это создает дополнительные проблемы в школе. Несмотря на звучный термин: «подготовка к школьному обучению», родители не должны забывать про юный возраст своих подопечных, занятия следует по- прежнему проводить в игровой форме, используя дидактический материал и любые подручные средства.

**Игры на развитие мелкой моторики**

**Нанизывание**

Занятие, развивающее мелкую моторику у детей раннего возраста, можно предложить и старшему дошкольнику. Из макарон разной формы, раскрашенных своими руками и нанизанных на леску, можно делать подарки в виде бус или браслетов для родственников и знакомых. Склеенные из старых открыток или рисунков небольшие цилиндры, также нанизанные на леску или толстую нить, могут стать украшением, товарным поездом или красивой разноцветной змейкой. Проколите шилом отверстия в каштанах и предложите малышу сделать из них массажный коврик или рамку для фотографий. Используйте для нанизывания ягоды, пуговицы, бумажные колечки, соломинки для коктейля и все то, что подскажет ваша фантазия.

**Вырезание ножницами**

Обучая ребенка вырезыванию, следует развивать следующие навыки: резание по прямой линии, умение вырезать различные геометрические формы (круг, четырехугольник, треугольник и т.п.), создание симметричных фигур посредством вырезывания половины формы из сложенного листа. Предлагайте вырезывать не только по прорисованным линиям, но и по образному представлению, например, очертите в воздухе какую-либо фигуру и попросите ребенка вырезать ее из бумаги. На первых занятиях таким образом можно вырезать простые геометрические фигуры. В дальнейшем усложняйте задание, описывая силуэт человека, дерева, домика. Учите малыша планировать свои действия: находить самое удобное положение и направление ножниц, определять место начала процесса вырезывания определенной фигуры.

Для вырезок и последующих аппликаций можно использовать старые журналы, газеты, раскраски, открытки.

**Раскрась правильно**

Рисуя контуры различных предметов, предлагайте ребенку их заштриховывать, причем делать это в определенном порядке, например, крышу домика заштриховать линиями с наклоном вправо, а сам домик — линиями с наклоном влево. При этом обращайте внимание малыша на то, что линии не должны выходить за края контуров и идти параллельно друг другу, но не настаивайте на этом, а убедите его собственным примером: объявите конкурс самого лучшего штриховщика и рисуйте вместе с ребенком. Кто-нибудь из членов семьи может выступить независимым арбитром.

**Лепка из пластилина**

Упражнением на развитие мелкой моторики и одновременно занятием, развивающим воображение, формирующим творческое начало, является лепка из пластилина или глины. В этом возрасте ребенок может самостоятельно лепить фигурки животных, людей, складывать домики из «кирпича» или «бревен». По-возможности разнообразьте задания, создавайте сюжетную основу, например, предложите слепить героев какой-либо сказки («Колобок», «Репка» и т.п.), вылепить посуду для куклы, приготовить подарок для кого-либо из членов семьи. Сопровождайте игру веселыми стихами. Распределив пластилин ровным слоем по твердой поверхности, можно сделать его основой для мозаики, вдавливая в него фасоль, горох или крупу.

**Бумажные поделки**

Помогите ребенку овладеть искусством оригами. Начинайте со складывания листа в различных направлениях: вдоль, поперек, по диагонали. Чертите линии на месте предполагаемого сгиба. Когда малыш освоит это занятие, приступайте к созданию простых поделок из бумаги (пилотка, галка, кораблик). Наверняка ребенка вдохновит создание собственной флотилии или воздушной эскадры. От простых поделок можно переходить и к более сложным фигурам (животные, дома). Научите малыша плести коврики из бумажных полос, вставляющихся в прорези на бумажном листе.

**Игра теней**

Перед игрой затемните комнату, источник света (настольная лампа, фонарь) должен освещать экран (светлую стенку) на расстоянии 4—5 метров. Между экраном и источником света производятся движения руками, от которых на освещенный экран падает тень. Размещение рук между стеной и источником света зависит от силы последнего, в среднем — это 1—2 метра от экрана. Актеры теневого театра могут сопровождать свои действия короткими диалогами, разыгрывать сценки. Уменьшить или увеличить размеры теневых фигур можно посредством приближения или удаления рук от экрана.

Основные теневые фигуры:

Птица, собака, лев, орел, рыба, змея, гусь, заяц, кошка.

**Мой портной**

Начиная с пяти лет, ребенок вполне может овладеть элементарными навыками шитья (пришивания). Подберите толстую штопальную иглу, пуговицы с большими отверстиями, запаситесь лоскутами и предложите малышу под вашим наблюдением пришить пуговицу к платью куклы или поставить заплату на старые штанишки. Покажите, как правильно держать иглу (большим, указательным и средним пальцами), объясните, для чего нужен наперсток. Кроме того, ребенку придется завязывать узелки на нитке, что тоже является эффективным упражнением для развития мелкой моторики.

**Чем не Золушка?**

Пожалуйтесь ребенку, что у вас произошла маленькая неприятность — перемешались два вида крупы, например, рис и гречка, а перебрать ее — времени не хватает. Попросите малыша помочь вам и разложить все по разным банкам. Чтобы ребенок не заскучал, придумайте ему сказку о том, что крупинки — это потерявшиеся человечки, которым надо помочь найти свои домики.

Игра способствует развитию мелкой моторики.

**Буква растет**

На чистом листе бумаги в противоположных концах нарисуйте очень маленькую и очень большую букву. Предложите ребенку изобразить процесс увеличения (или уменьшения) буквы, то есть, рядом с маленькой нарисовать букву побольше, следующая — еще больше и т.д. Обратите внимание ребенка на то, что буква должна «расти» понемногу. Таким образом, доведите букву до размеров, обозначенных на противоположном конце листа.

Игры для развития логического мышления у детей

**Найди варианты**

Нарисуйте 6 кругов. Попросите ребенка закрасить круги таким образом, чтобы закрашенных и не закрашенных фигур было поровну. Рассмотрите и посчитайте все возможные варианты закрашивания. Проведите соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.



**Волшебники**

Объясните ребенку правила игры: вы рисуете простую геометрическую фигуру, а он на ее основе создает более сложный рисунок, например, прямоугольник может превратиться в окно, аквариум, дом; круг — в мяч, снеговика, колесо, яблоко и т.п. Можно проводить игру в форме соревнования: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

**Орнамент**

Приготовьте игровой материал: из цветного картона вырежьте 4—5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, круги, прямоугольники и т.п.). Фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером. Покажите ребенку, как на игровом поле (лист картона или бархатной бумаги) можно выкладывать орнаменты из геометрических фигур. Нарисовав орнамент на бумаге, предложите малышу выложить узор по образцу. Усложняя задание, попросите ребенка выложить орнамент под диктовку, оперируя такими понятиями, как «право, лево, вверху, внизу». Например: «В центре листа - большой красный круг, справа от него маленький оранжевый квадрат, слева — маленький желтый квадрат, над кругом — синий треугольник, под кругом — зеленый треугольник и т.п.»

**Самая простая головоломка**

Разрежьте любую геометрическую фигуру на 5 и более частей. Предложите ребенку собрать фигуру. Усложняя задание, используйте фигуры разного размера, разрежьте две одинаковые фигуры с отличающимся рисунком.

**Правее! Выше!**

Спрячьте игрушку и предложите ребенку ее найти, слушая ваши подсказки. Подсказывая, давайте малышу направление поиска: прямо, налево, выше, ниже: «ты найдешь этот предмет, если пойдешь прямо, а затем повернешь направо. Игрушка находится ниже картины, справа от стола и т.п.». Таким же образом можно загадать предмет, изображенный на сюжетной картинке, выбрав какой-либо объект в виде ориентира. Например: «То, что я загадала, находится ниже солнца, справа от дерева, перед домиком и т.п.».

**Разве так бывает?**

Нарисуйте картинку с заведомо нелепыми деталями, например, одуванчик среди сугробов, яблоки на березе, мальчик с косичками и т.п. Попросите ребенка внимательно рассмотреть изображение и указать то, чего быть не может. Игру можно проводить в форме соревнования: кто найдет больше «нелепиц», кто увидит самое смешное несовпадение. Чаще меняйте наглядный материал, подбирайте картинки с различными сюжетами, ситуациями. Усложняя задание, делайте ошибки, увидеть которые возможно только при внимательном рассмотрении рисунка. Предложите малышу самому нарисовать картинку с «нелепицей».

**Кому что нужно**

Представляйте себя в виде какого-либо одушевленного объекта. Ребенок должен назвать условия, необходимые для его жизнедеятельности. Например, вы говорите: «Я — цветок». Научите малыша рассуждать: «Цветок растет в земле, его поливают, листья цветка дышат, в холод цветы вянут, когда светит солнце — цветок растет. Значит цветку необходимы земля, вода, воздух, тепло, свет». Усложняя задачу, можно построить игру наоборот: «Мне необходимы воздух, вода, трава или сено для питания, луг, чтобы пастись, хлев, чтобы там жить. Кто я? (корова)».

**Вопрос - ответ**

Расставьте в ряд игрушки или любые другие безопасные предметы. Предложите ребенку найти загаданный вами предмет, задавая вопросы относительно его месторасположения. Например:

— Этот предмет справа от машины (центральный объект)?

— Да.

— Это кубик?

— Нет.

— Предмет находится между куклой и зайцем?

— Да.

— Это мяч?

— Да.

**Что я загадала?**

Разложите перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера. Предложите малышу отгадать, какой из них вы загадали. Объясните правила: отгадывая, можно задавать вопросы только со словами «больше—меньше». Например:

— Этот круг больше красного?

— Да.

— Он больше синего?

— Да?

— Больше желтого?

— Нет.

— Это зеленый круг?

— Да.

**Полезно - вредно**

Рассмотрите какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны. Например: «Если идет дождь — это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут. Но если дождь идет слишком долго — это плохо, потому что корни растений могут сгнить от избытка воды».

**Юный архитектор**

Расскажите ребенку о том, чем занимается архитектор. Рассмотрите фотографии архитектурных построек, объясните, что ни одно здание нельзя построить без предварительного плана, чертежа. Предложите поиграть в архитекторов: построить дом из кубиков или конструктора по чертежу. На первых занятиях рассматривайте простые конструкции из 4—5 деталей. Попросите ребенка построить дом и сделать чертеж готового строения. Затем возьмите на себя роль строителя, в то время, как малыш станет архитектором, то есть, сделает чертеж. Усложняя игру, можно построить несколько объектов и схематично изобразить один из них, предложив ребенку найти строение, сверяясь с чертежом.

**Посади цветы**

Для игры вам потребуется 40 карточек с изображениями цветов — с разной формой лепестков, разного размера, с сердцевиной разного цвета. Предложите ребенку рассадить цветы на клумбах: на круглую клумбу — все цветы с круглыми лепестками, на квадратную ~ цветы с желтой сердцевиной, на прямоугольную - все большие цветы. Какие цветы остались без клумбы, какие могут расти на двух или на трех клумбах?

**А я думаю так!**

Предложите ребенку поочередно составлять группы предметов по тому или иному признаку. Второй игрок должен убрать один из предметов группы и обосновать свой выбор, то есть, объяснить, почему он считает, что этот предмет лишний. Например, вы собрали группу из трех мягких игрушек — зайка, мишка и кот. Вы объясняете свой выбор тем, что все это — мягкие игрушки-животные. Ребенок убирает кота, объясняя, что заяц и медведь — это дикие животные, а кот — домашний. Или, ребенок объединяет в группу мяч, машину и цилиндр, объясняя это тем, что предметы можно катить. Вы убираете мяч. Объяснения: цилиндр и машина в перевернутом состоянии не катятся, а мяч катится в любом положении».

**Игры на изучение времён года для детей**

**Подбери картинку**

Для игры вам потребуется дидактический материал: репродукции с изображениями времен года по сезонам, например, ранняя осень, поздняя осень, начало зимы, середина зимы, конец зимы и т.п. Кроме этого, подберите к каждой теме по 5—7 маленьких картинок. На них могут быть изображены явления или предметы, характерные для определенного времени года, например, снежинка, ветка сирени, желтый лист дерева, птенцы в гнезде. Предложите ребенку к каждой репродукции подобрать соответствующие картинки. Наборы карточек должны постоянно меняться. Необходимый материал можно находить в журналах, газетах, старых раскрасках, распечатать на принтере.

**Лето**

Прочитайте ребенку стихи С. Маршака из серии «Круглый год»:

*Июнь*

Пришел июнь.

«Июнь! Июнь!» -

В саду щебечут птицы.

На одуванчик только дунь —

И весь он разлетится.

*Июль*

Сенокос идет в июле,

Где-то гром ворчит порой,

и готов покинуть улей

Молодой пчелиный рой.

*Август*

Собираем в августе

Урожай плодов.

Много людям радости

После всех трудов.

Солнце над просторными

Нивами стоит.

И подсолнух зернами

Черными

Набит

Попросите ребенка подумать и объяснить, почему в названиях всех трех стихотворений упомянуты летние месяцы. Какая деталь указывает на то, что описывается определенный период (июнь — разлетающийся одуванчик и т.п.).

**Для лета или для зимы?**

Подготовьте карточки с изображением разных предметов, ассоциирующихся с определенным временем года, например: надувной круг, сачок, грибное лукошко, бумажный кораблик и т.п. Предложите ребенку угадать, почему вы объединили эти предметы и, в свою очередь, разделить их на группы. Если малыш затрудняется, помогите ему наводящими вопросами. Группы должны создаваться по принципу: лето, осень, зима, весна.

**Узнай ягоду**

Разложите на тарелке два вида летних ягод (малина, смородина) и их листочки. Предложите малышу разделить ягоды и подобрать к каждой свои листики. После того, как задание будет выполнено, устройте ягодный пир для кукол.

**Весенние приметы**

Поговорите с ребенком о том, что для каждого времени года характерны свои признаки. Например, для осени — желтые листья, для зимы — снег, для весны — ручьи, для лета — обилие цветов, бабочки и т.п. Попросите малыша рассказать о своих наблюдениях за природой в то или иное время года.

*Прочитайте стихотворение:*

Шумит на речке ледоход

Шумит на речке ледоход,

В саду хлопочет садовод.

Забавно чибисы кричат,

Ворона кормит воронят.

Резвится теплый ветерок,

Проснулся первый мотылёк.

И песня зяблика слышна:

— Пришла весна, пришла весна.

*В. Алфёров*

Предложите ребенку перечислить те весенние приметы, о которых идет речь в стихотворении.

Попробуйте «нарисовать» весну красками. Сделайте подборку стихов о каждом времени года, прочитав стихи, делайте зарисовки на бумаге.

**Кто больше знает**

Предложите ребенку поочередно говорить предложения, описывающие какое-либо время года. Например, тема занятия — осень:

— облетают листья.

— идут дожди.

— птицы улетают на юг.

— становится холодно.

— люди надевают теплую одежду, —дети идут в школу, и т.д.

Выигрывает тот, кто придумает больше предложений.

**Собери листья**

Вырежьте из картона листья разных деревьев — клена, дуба, березы, осины. Цвет листьев должен повторять осеннюю гамму. Разрежьте каждый лист на несколько частей. Предложите ребенку сложить каждый листочек и определить, с какого дерева он слетел. Предложите малышу вспомнить и рассказать стихотворение об осени. Усложняя задание, добавьте листья тех же деревьев зеленого цвета. Задача ребенка — выбрать только осенние листья.

**12 месяцев**

Вырежьте из картона круг большого диаметра. Разделите его на 12 сегментов. В каждом из них напишите название месяца года. Предложите ребенку закрасить сегменты в соответствии с принадлежностью к определенному времени года: летние месяцы — красным цветом, зимние — белым, осенние — желтым, весенние — зеленым. Прикрепите к центру круга стрелку, острие которой должно указывать на текущий месяц. Просите малыша переводить стрелку в начале каждого месяца.

**Изучаем время**

**Вчера, сегодня, завтра**

Приступая к изучению категории «время», сформируйте у ребенка представление о таких понятиях, как: «сейчас», «вчера», «завтра», «было», «есть», «будет». Предложите малышу поиграть в «телефонные разговоры». Первому собеседнику (ваш выбор) он расскажет о том, чем вы занимались вчера, второму — что вы делаете сейчас, и, соответственно, третьему — о планах на завтра. Следите за тем, чтобы ребенок употреблял глаголы нужной формы, мягко исправляйте его, если он ошибается.

**Сначала - потом**

Вы называете ребенку какой-либо предмет. Задача малыша — представить его эволюцию. Например: «Дерево» — «Было семя, стало ростком, затем — саженцем, потом — деревом». «Дом» — «Сначала — фундамент, затем — первый этаж, второй и т.д.». «Книжная полка» — «сначала - дерево, затем — доски, потом полка».

**Утро, день, вечер**

Вы описываете время суток, ребенок должен догадаться — какое. Например:

— На траве лежит роса. Цветы раскрывают свои бутоны. Пастух гонит коров на пастбище. Петух взлетел на забор и громко закричал: «Ку-ка-ре-ку!».

— Все затихло. На небо вышла луна. Мальчик спит в своей кроватке. Сова вылетела на охоту.

**Разложи по порядку**

Подберите картинки с изображениями последовательных действий, например: мальчик спит, мальчик умывается, завтракает, идет в школу. Разложите карточки, нарушив последовательность. Предложите ребенку поменять картинки местами, восстановив порядок действий.

**Секунды и минуты**

Обратите внимание ребенка на движение секундной, минутной и часовой стрелки — первая бежит по кругу быстро-быстро, вторая — чуть медленнее, а третья так медленно, что ее передвижение и заметить-то трудно. Расскажите малышу, что время принято обозначать часами, минутами и секундами. Прочитайте отрывок из стихотворения Н. Ивановой «Времена суток»:

Зайка объяснял Мишутке

Про секунды и минутки:

«За секундочку ты сможешь

Снять с куста малинку.

За минутку их положишь

Шестьдесят в корзинку!

До краев ее как раз

Ты наполнишь через час!»

Наглядно продемонстрируйте движение времени - выберите момент начала новой минуты (секундная стрелка на 12) и посчитайте до шестидесяти, предложив ребенку в это время наблюдать за секундной и минутной стрелками. После того, как первая сделала полный круг, вторая продвинулась на одно деление. Пересчитайте деления, указывая на каждое. 1 деление - одна минута, 60 делений — 60 минут или 1 час. Предложите малышу проверить, что можно сделать за одну секунду (сказать «раз»), за одну минуту (взять с полки книгу и открыть ее), за один час (погулять).

**Сколько времени?**

Предложите ребенку понаблюдать за его режимом дня: как располагаются стрелки на часах, когда он просыпается, завтракает, идет гулять: «Большая стрелка — на 12, а маленькая — на 8, значит, ты проснулся в 8 часов». Сделайте часы для куклы (можно использовать старый будильник). Обыгрывайте различные ситуации: кукле пора завтракать, какое время должны показывать часы? Когда кукла пойдет на прогулку? (обозначить на часах). Какое время мы выставим на часах, если кукла ложится спать?

**Укажи нужное время**

Нарисуйте несколько циферблатов. На каждом из них обозначьте разное время: 12 часов, 1 час, 2 часа и т.д. называйте ребенку определенное время и просите выбрать нужный циферблат.

**Моя семья**

Рассмотрите вместе с ребенком семейные фотографии, раскладывая их в хронологическом порядке: «Вот бабушка. Здесь она молодая, папа у нее еще не родился. А вот — маленький папа. Папа пошел в школу. На этой фотографии мы с папой уже вместе, но ты еще не появился. А вот и ты. Видишь, какой ты был маленький и т.п.». Смешайте фотографии, предложите ребенку выложить их в первоначальном порядке, опираясь на возраст изображенных на фото людей.

**Цветная неделя**

Сделайте календарь, где каждый день недели будет обозначен определенным цветом. Каждое утро поясняйте ребенку, какой сегодня день, показывая цвет на календаре. Вырежьте из цветного картона 7 кругов в соответствии с цветом дней. Предложите малышу выложить дни недели, начиная с понедельника. При выполнении задания просите ребенка называть каждый из дней. Усложняя задание, выкладывайте круги, начиная со вторника, среды и т.д.

*Прочтите стихотворение, выделяя голосом названия дней недели:*

Мы спросили у Емели:

—Назови нам дни недели.

Стал Емеля вспоминать.

Стал Емеля называть.

— Дядька крикнул мне «бездельник» —

Это было в понедельник.

На забор я лез, и дворник

Гнал меня метлой во вторник.

В среду я ловил жука

И свалился с чердака.

Воевал в четверг с котами

И застрял под воротами.

В пятницу дразнил собаку —

Изорвал себе рубаху.

А в субботу — вот потеха! —

На свинье верхом поехал.

В воскресенье отдыхал -

На мосту сидел, дремал.

Да с моста свалился в реку.

Не везёт же человеку!

Так у нашего Емели

Дни недели пролетели.

*А. Тимофеевский*

Обсудите времяпровождение Емели.

**Игры для развития речи у детей 5-6 лет**

**Я речка, а ты рыбка**

Один из игроков отождествляет себя с каким-либо предметом или явлением, задача другого участника игры - продолжить ассоциативный ряд. Например: «Я — дом». «А я — дверь». «Я — замок», «А я — ключ и т.п.». Проигрывает тот, кто не может продолжить ряд.

Игра способствует развитию ассоциативного мышления, логики, быстроты реакции.

**Я целое, а ты - часть**

Вы называете предмет, а ребенок — одно из его составляющих. Например: «Я - солнце», — «А я — лучик». «Я — дождь», — «А я — капля» и т.д. В дальнейшем можно немного изменить игру, вы говорите: «Я — колесо», — ребенок должен назвать предмет, частью которого является колесо: «А я — велосипед». «Я — пальчик», — «А я — рука» и т.п.

**Где спрятался звук**

Разложите перед ребенком несколько картинок с изображениями одиночных предметов. Расскажите, что на одном из этих рисунков спрятался звук, который нужно найти. Предложите малышу показать картинку, где спрятался, например, звук А (на одном из рисунков может быть изображен арбуз). Проговорив слово, выясните, в какой его части спрятался звук — начало, середина, конец. Попросите ребенка придумать такое слово, где звук А прячется в середине и т.п.

**Ну, пожалуйста!**

Устройте соревнование: кто быстрее доберется до выбранного объекта (дерево — на улице, противоположная стена - дома). Ограничивающим передвижение условием является то, что каждый шаг можно делать только после того, как сказано вежливое слово, словосочетание или предложение: пожалуйста, на здоровье, будьте добры и т.п.

**День рождения куклы**

У куклы Юли — День рождения, она пригласила много гостей. Все знают, что на День рождения надо идти с подарками. Приглашенные выбирают подарки для куклы и отправляются в гости. Каждый гость, вручая подарок,

подробно рассказывает, для чего предназначен этот предмет, что с ним можно делать, почему выбран именно этот подарок. Озвучивать гостей вы можете поочередно. Помогайте малышу составить подробный рассказ о подарке его героя, следите за правильностью речи ребенка, побуждайте его употреблять различные эпитеты, сравнения. «Юля, поздравляю тебя с Днем Рождения! Я дарю тебе зеленый фломастер, ты же любишь рисовать. Посмотри, какой яркий цвет, этим фломастером можно нарисовать листья на дереве, траву на поляне, кузнечика и многое другое». От имени куклы поблагодарите всех друзей за подарки и пригласите на чаепитие.

**Превращение слов**

«Пришел как-то большой дом к волшебнику и попросил, чтобы тот превратил его в маленький. Волшебник предложил сломать дом и построить из остатков дом поменьше. Но дом не захотел, чтобы его ломали. Думал-думал волшебник и придумал. Он подарил дому две буквы, которые сделали его маленьким. Как ты думаешь, какие это были буквы?». Расскажите ребенку эту сказку и вместе с ним «додумайтесь»: чтобы дом уменьшился, надо прибавить к его названию суффикс -ик. Дом — домик. Попробуйте «уменьшать» другие предметы. Предложите малышу с помощью букв увеличить что-либо: дом — домище, хвост — хвостище и т.п.

**Ассоциации**

Назовите любое слово и предложите ребенку придумать другие слова, ассоциирующиеся с первым по тому или иному признаку, например: лягушка

— болото (место обитания);

— мошки (способ питания);

— квакушка (издаваемые звуки);

— кузнечик (цвет, способ передвижения, одноименная детская песня);

— подушка (рифмование);

— утки (по сюжету сказки «Лягушка-путешественница») и т.п.

**Подбери рифму**

Прочитайте ребенку стихотворение Д. Хармса «Очень- очень вкусный пирог», делая паузы перед тем, как произнести последнее слово и побуждая малыша подобрать его самостоятельно.

Я захотел устроить бал,

И я гостей к себе ...(позвал).

Купил муку, купил творог,

Испек рассыпчатый ... (пирог).

Пирог, ножи и вилки туг —

Но что-то гости ... (не идут).

Я ждал, пока хватило сил,

Потом кусочек ... (проглотил).

Потом подвинул стул и сел

И весь пирог в минуту ... (съел).

Когда же гости подошли,

То даже крошек ... (не нашли).

Вместе со стихами известных детских поэтов включайте в игру простые двустишия или четверостишия собственного сочинения.

**Назови мои действия**

Предложите ребенку понаблюдать за вашими действиями и затем перечислить их по памяти, например: «Ты включила свет, села на диван и взяла книгу». «Папа взял отвертку, нашел колесо и починил мою машинку».

**Услышь неверное слово**

Вы произносите несколько раз какое-либо слово, неожиданно для ребенка, вставляете другое слово, похожее на первое. Задача малыша — услышать и назвать вставленное слово. Например:

— Роса, роса, роса, роса, коса, роса, роса, роса, роза, роса, роса.

Рассмотрите слова, отличающиеся от выбранного вами. Попросите ребенка объяснить, в чем состоит отличие, подчеркните буквы, меняющие слово. Предложите ребенку придумать ряд таких слов.

**Раздели на слоги**

Договоритесь, что вы будете произносить слово, а ребенок — делить его на части, хлопая в ладоши. Следите, чтобы количество хлопков соответствовало числу слогов в слове. Если ребенок ошибается, произносите слова ритмично, выделяя каждый слог. Начните с двусложных слов, далее подбирайте слова с большим количеством частей.

**Если…, то…**

Учите ребенка устанавливать причинно-следственные связи. Предложите продолжить ваши высказывания. Следствие:

Если в воду добавить сахар, то...

Если в комнату принести снег, то...

Если съесть много мороженого, то... и т.п.

*Причина:*

Девочка идет в школу, потому что...

Мальчик заболел ангиной, потому что...

Дождь пошел, потому что... и т.п.

**Чем было? Чем станет?**

Поочередно задавайте друг другу вопросы, называя какой-либо, ответы на которые должны пояснять, чем был предмет в прошлом:

Кем был цыпленок? — Яйцом.

Чем была тетрадь? — Деревом.

Кем была корова? — Теленком и т.п.

Второй вариант игры — что чем станет?

Кем станет девочка? — Девушкой, женщиной.

Чем станет снег? — Водой.

Кем станет поросенок? — Свиньей и т.п.

**Что? Кто?**

Обсудите с ребенком тему «одушевленное - неодушевленное». Расскажите ему, что все живые предметы определяются вопросом «Кто?», а неживые — «Что?». Предложите поиграть в игру: вы задаете вопросы, а малыш, подумав, на них отвечает:

Кто плавает? Что плавает?

Кто вырос? Что выросло?

Кто большой? Что большое?

Кто рисует? Что рисуют? И т.п.

**Найди общее**

Предложите ребенку найти общее между двумя не связанными между собой предметами, например, стул и велосипед: и то и другое сделано человеком, оба имеют сиденье, на них можно сесть верхом, оба состоят из нескольких скрепленных между собой деталей и т.д. Игру можно проводить в форме соревнования: поочередно перечисляйте общие признаки предметов, за каждое верное высказывание выдается фишка. В конце игры фишки под- считываются. Обладатель большего их количества становится победителем.

**Игры для развития навыков классифицирования**

**Группируем по признакам**

Разложите перед ребенком карточки с изображениями разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например, апельсин, морковь, помидор, мяч, яблоко, цыпленок, солнце:

Апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания;

Апельсин, яблоко — фрукты;

Морковь, помидор - овощи;

Апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые;

Апельсин, морковь — оранжевые;

Солнце, цыпленок — желтые и т.п.

**Вспомни быстрее**

Предложите ребенку быстро вспомнить и назвать: три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т.п.

**Остановка «Белая»**

Сделайте поезд из нескольких картонных коробок. Загрузите «вагоны» картинками с изображениями предметов определенных категорий. В каждом вагоне — предметы одной группы. Например, первый вагон везет картинки с изображениями тарелки, ложки, кастрюли, блюдца и т.п. Поезд отправляется в путешествие по квартире. Периодически объявляются остановки: «Остановка «Посудная». Задача ребенка — найти и разгрузить вагон с картинками, на которых изображена посуда. В названиях остановок может скрываться цвет предмета, материал или размер, например, «Остановка «Пластмассовая» или «Остановка «Большие мячи».

**Все, что летает**

Подберите несколько картинок с различными предметами. Предложите ребенку отбирать их по названному вами признаку. Например, все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать и т.п.

**Из чего сделано**

Вы называете какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: «дерево». «Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши».

**Что бывает...**

Предложите ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

Что бывает большим? — Дом, машина, радость, страх и т.п.

Что бывает узким? — Тропа, лента, лицо, улица и т.п.

Что бывает низким (высоким)?

Что бывает красным (белым, желтым)?

Что бывает длинным (коротким)?

**Плавает или летает**

Подберите карточки с изображением плавающих и летающих объектов: птицы, рыбы, насекомые, транспорт, игрушки (бумеранг, мяч). Предложите ребенку разделить карточки по группам: предметы, которые летают, и предметы, которые плавают. Некоторые объекты могут быть определены и в ту и в другую группу (водоплавающие птицы, гидросамолеты). Попросите ребенка объяснить, почему?

**Игры на развитие памяти и внимания у детей**

**Что в мешке?**

Положите в мешочек несколько предметов, сделанных из разных материалов и отличающихся формой. Предложите ребенку засунуть руки в мешочек и опознать предмет, который ему попался. При этом следует комментировать свои действия: «Я держу в руках что-то небольшое, гладкое, твердое, легкое, резиновое. Это — мяч».

**Угадай по запаху**

Попросите ребенка закрыть глаза. Подносите к его лицу предметы с ярко выраженным запахом (чеснок духи, кофе, апельсин и т.п.). Задача малыша состоит в том, чтобы угадать и назвать предмет, запах которого он ощущает.

**Посмотри и запомни**

В течение нескольких секунд показывайте ребенку сюжетную картинку. Уберите изображение. Задавайте малышу вопросы об увиденном на рисунке. Обращайте внимание на детали, помогая ребенку уточняющими вопросами (сколько птичек сидело на дереве, какого цвета занавеска на окне и т.п.) Поменяйтесь ролями, предложив ребёнку придумать и задать вам вопросы по картинке.

**Разложи правильно**

Для игры вам потребуется два одинаковых набора картинок. В каждом наборе должно быть не менее пяти изображений. Разложите картинки из своего набора в определенном порядке. Малыш рассматривает получившийся ряд в течение 10 секунд, после чего вы закрываете изображения. Задача ребенка — разложить свои картинки в том же порядке, держа образец в памяти. Усложняя задание, увеличивайте количество карточек.

**Лес, море**

Для игры вам потребуется мяч. Вы бросаете его ребенку и называете какую-либо область обитания животных (лес, пустыня, море и т.п.). Возвращая мяч, малыш должен назвать животное данной местности.

**Буква под запретом**

Вы задаете ребенку простые вопросы, а он должен построить ответы таким образом, чтобы в словах не было определенной буквы. О том, какую букву нельзя произносить, договариваются перед игрой. Чтобы правильно ответить на вопрос, не нарушая правила игры, ребенок должен проявить немалую смекалку. Например, запрещено произносить букву О. Вы спрашиваете: «Когда с деревьев падают листья?». Возможный вариант ответа: «Перед наступлением зимы». Первые игры следует проводить в медленном темпе, давать ребенку время на обдумывание, подбор слов. В дальнейшем ускоряйте ход игры, подключайте других участников.

Игра способствует развитию речи, фонематического слуха, внимания.

**Будь внимателен!**

Разложите на столе несколько карточек с изображениями различных предметов. Называя один из предметов, вы хлопаете рукой по столу возле карточки с изображением объекта. Ребенок должен повторять ваши действия, но при этом быть очень внимательным, потому что иногда называя один предмет, вы хлопаете по столу возле карточки с другим изображением.

**Хлоп! Попался!**

Вы выставляете руки ладонями вверх, ребенок покрывает их своими ладонями. Рассказывая веселый стишок и отвлекая внимание малыша, вы периодически пытаетесь быстро вытащить свою руку из-под руки крохи и хлопнуть его по внешней стороне другой руки. Задача малыша — вовремя отдернуть свою руку.

**Раскрась правильно**

Напишите крупным шрифтом буквы и цифры, чередуя их друг с другом. Предложите ребенку обвести все буквы красным карандашом, а все цифры — синим. Усложняя задание, попросите все гласные буквы обвести красным карандашом, все согласные - синим, цифры — зеленым.

**Выбери игрушку**

Поставьте перед ребенком несколько игрушек. Предложите ему выбрать загаданную вами игрушку, выслушав короткую сказку. Сочините короткую историю, главным персонажем которой является задуманная игрушка. При этом в сказке должны упоминаться признаки, свойственные этому предмету или, если игрушка олицетворенная (кукла, зайчик), лицу. Например: «жил-был один предмет. Жил он вместе с братьями-близнецами. Это была очень дружная семья. Вместе они могли превратиться во что угодно — в домик или мостик, в башню или крепость. А ёще могли научить ребенка читать, считать или складывать картинки. Наш герой, как раз, и был частью такой картинки. Отгадай, что это?» (кубик из набора).

**Я покажу, а ты отгадай**

Выберите несколько игрушек. Предложите ребенку поочередно изображать какие-либо действия, по которым можно узнать одну из игрушек. Например, вы загадали медвежонка. Пройдите по комнате, имитируя косолапую походку медведя, порычите, покажите, как зверь спит и сосет лапу.

**Найди дерево**

Подберите картинку с замаскированными деревьями. Попросите ребенка найти березу, дуб, сосну. Предложите малышу комментировать свои действия.

**Мячик вверх, мячик вниз**

Мяч в руках ребенка. Вы просите малыша внимательно слушать и повторять ваши команды: «Вверх!» — мяч подбрасывается вверх, «Вниз!» — ребенок хлопает мячом о пол, «Вперед!» — малыш кидает мяч вам. Усложняйте задание: после нескольких повторов одной команды внезапно для ребенка меняйте ее. В дальнейшем вводите новые, усложненные команды, например: «Вверх, хлопок!», то есть, подбросить мяч вверх и хлопнуть в ладоши и т.п.

В игре развиваются навыки аудирования, развивается внимание, слуховое восприятие.

**Игры, обучающие чтению детей**

**Узнай букву**

Вырежьте буквы из бархатной бумаги. Предложите ребенку угадывать буквы, проводя по ним пальцами. Глаза должны быть закрыты. Игру можно проводить в форме соревнования, ощупывая буквы поочередно. За каждую узнанную букву дается фишка. В конце игры фишки подсчитываются и объявляется победитель.

**Пройди по букве**

Из толстых веревок выложите на полу крупную букву. Предложите ребенку пройти по веревке с закрытыми глазами и угадать, какую букву вы выложили.

Напиши то, что услышал

Прочитайте ребенку стихотворение и предложите написать буквы, о которых идет речь:

**Азбука**

Что случилось? Что случилось?

С печки азбука свалилась!

Больно вывихнула ножку

Прописная буква М.

Г ударилась немножко

И рассыпалась совсем!

Потеряла буква Ю перекладинку свою!

Очутившись на полу, поломала хвостик У!

Ф, бедняжку так раздуло —

Не прочесть её никак!

Букву Р перевернуло —

Превратило в мягкий знак!

Буква С совсем сомкнулась —

Превратилась в букву О.

Буква А, когда очнулась,

Не узнала никого.

*С. Михалков*

**Найди пару**

Для игры вам потребуется 12 парных карточек с написанными на них крупным шрифтом буквами. Разложите карточки картинкой вниз. Переверните одну карточку, рассмотрите букву, на ней изображенную, верните в первоначальное положение. Поочередно рассматривая все карточки, ищите парные буквы. То есть, ребенок должен вспомнить, где лежит карточка с такой же картинкой и показать на нее. Постепенно увеличивайте количество пар.

**Попробуй, прочти**

Вырежьте из картона буквы. Предложите ребенку называть каждую выложенную вами букву. Сложность заключается в том, что все буквы выкладываются вверх ногами. После того, как ребенок освоит это упражнение, попросите прочесть слово, выложенное таким образом. Обращайте внимание на то, что подобные слова выкладываются справа налево.

**Поет? Не поет?**

Приготовьте чистый лист бумаги, синий и красный карандаши. Предложите ребенку поиграть: вы называете звук, а малыш определяет, можно ли его пропеть. Звук, который тянется, то есть гласная буква обозначается красным карандашом, а согласная (не поется) — синим. Напишите короткое слово, попросите ребенка определить, какие буквы в этом слове должны быть синими, а какие — красными.

**Слоги без записи**

Предложите ребенку поиграть в буквы: вы — согласная буква, а он — гласная. Согласная буква называет себя и бросает гласной мяч. Гласная возвращает мяч, проговаривая получившийся слог. Пример: малыш в роли буквы А. Вы говорите: «М», — бросаете мяч. Ребенок, возвращая мяч, произносит: «МА». «Р» — «РА», «С» — «СА» и т.д. Затем гласная буква меняется: «М» — «МО», «Р» — «РО», «С» — «СО» и т.д.

Игра способствует развитию фонематического слуха, внимания.

**Что ты слышишь?**

Подготовьте карточки с буквами. Предложите ребенку выкладывать буквы в соответствии с произносимыми вами звуками: «А-а-а, уа, аои и т.п.». Если задание вызывает затруднения, делайте паузы перед произнесением каждого звука.

**Выложи картинки**

Подготовьте картинки с изображениями разных предметов. Предложите ребенку выбрать предметы, начинающиеся на одну букву (бабочка, белка, барсук, башня). Затем подберите предметы с одинаковым звуком в конце слова (бегемот, самолет, робот, крот). Попросите малыша проговорить слова, делая акцент сначала на первом звуке, потом — на последнем.

**По первым буквам**

Покажите ребенку картинку с изображениями двух предметов и попросите составить слог из первых звуков слов. При этом учитывайте, что одно из слов должно начинаться с гласной буквы. Например, картинки с изображениями банана и арбуза. Ребенок должен вычленить первые звуки: Б и А и составить слог БА. Предложите малышу вспомнить слова, начинающиеся с этого слога. Затем поменяйте слова местами, продемонстрировав составление слога АБ, придумайте слова, начинающиеся с этого слога.

**Сравни слово**

Предложите ребенку поиграть в сравнение слов: вы называете слово, а малыш должен определить, какое из них:

— длиннее (дерево — деревце; карандаш — карандашик; трава — травинка и т.п.);

— короче (уши — ушки; лапы — лапки; день — год);

— больше (кот — кит; мышка — мишка; дом — лом и т.п.);

— меньше (кошка — ложка; удочка — уточка).

**Игры для развития творческих способностей детей**

**Осенний лес**

Соберите листья от разных деревьев, дома очистите их от грязи, поместите между газетными листами и придавите прессом. Через несколько дней листья можно использовать для составления гербариев и других поделок. Предложите ребенку создать лес дома. Для этого вам потребуется большой лист ватмана и клей. На листе нарисуйте стволы деревьев. Попросите малыша «опознать» каждое дерево, объясняя свой выбор. После этого сформируйте кроны деревьев, приклеивая собранные листья. Чтобы завершить картину осеннего леса, поселите в нем небольших зверушек — мышку, ежа. Изобразите солнце, облака, грибы, осенние ягоды. Чтобы картина не потеряла форму, подержите ее несколько часов под прессом.

**Рябиновые бусы**

Соберите ягоды красной и черноплодной рябины. Предложите ребенку сделать из них бусы в подарок бабушке. Но бусы должны быть не простые, а волшебные. Поэтому сделать их надо по волшебному рисунку. Заранее приготовьте схему готовых бус с нанизанными в определенном порядке красными и черными бусинами-ягодами. Попросите малыша нанизывать ягоды в точном соответствии с рисунком. Сделанные таким образом бусы защитят бабушку от всех болезней.

**Гравировка восковыми мелками**

Вам потребуется: лист плотной белой бумаги, цветные восковые мелки, острый предмет (скрепка, шило, зубочистка и др.), бумажная салфетка.

Бумагу расчертите на небольшие участки. Тщательно закрасьте их цветными восковыми мелками. Сверху затушуйте все черным мелком. Покажите ребенку, как на черном фоне можно создавать цветные изображения, процарапывая их острым предметом. При процарапывании определенного участка листка, проявится соответствующий цвет. Так можно прорисовывать контуры различных предметов, или создавать сюжетные картины. Черный мелок можно заменить любым другим, важно, чтобы он полностью затушевал нижний слой. Закончив работу, отполируйте рисунок бумажной салфеткой.

**Аппликация из пряжи**

Вам потребуются: пряжа разного цвета, плотный лист бумаги, клей, ножницы.

На бумаге очертите контур выбранного вами объекта, например, цыпленка. Предложите ребенку выбрать пряжу нужного цвета (желтого). Намажьте клеем обведенную территорию и, отрезая, наклеивайте на нее небольшие части пряжи. Зеленую пряжу можно наклеить в виде травы. Попросите малыша придумать темы для других аппликаций из пряжи (домик, дерево, цветочек и т.д.).

**Какие бывают картины**

Познакомьте ребенка с такими направлениями в живописи, как пейзаж, портрет, натюрморт. Сделайте подборку репродукций каждой из перечисленных групп. Внимательно рассмотрите их, обращая внимание малыша на построение композиции, предметы, изображенные на картине. Не забывайте называть имя и фамилию художника. Изучая то или иное произведение, воспользуйтесь отрывками «Песни о картинах» Г. Гладкова: Если видишь, на картине

Нарисована река,

Или ель и белый иней,

Или сад и облака,

Или снежная равнина,

Или поле и шалаш, —

Обязательно картина

Называется пейзаж.

Попросите ребенка среди репродукций найти пейзажи, поинтересуйтесь, чем обоснован выбор. Предложите создать собственный пейзаж — нарисовать то, о чем рассказывается в стихотворении.

Таким же образом изучайте натюрморты:

Если видишь на картине

Чашку кофе на столе,

Или морс в большом графине,

Или розу в хрустале,

Или бронзовую вазу,

Или грушу или торт,

Или все предметы сразу, -

Знай, что это натюрморт.

Сможет ли ребенок самостоятельно нарисовать натюрморт? Предложите сделать рисунок или аппликацию с натуры: красиво разложите фрукты или овощи в вазе или в тарелке, совместно с ребенком выберите бумагу или карандаши нужного цвета, обговорите, что следует рисовать сначала, что — потом.

Если видишь, что с картины

Смотрит кто-нибудь из нас, —

Или принц в плаще старинном,

Или в робе верхолаз,

Летчик или балерина,

Или Колька, твой сосед, —

Обязательно картина

Называется портрет.

Рассмотрите портреты людей, сделанные знаменитыми художниками, фиксируйте внимание ребенка на том, как автор передал настроение человека, его особенности. Попробуйте сделать портрет кого-нибудь из близких. Из работ малыша можно устроить домашнюю галерею.

**Игры, способствующие избавлению от страхов и агрессии**

**Колобок**

Предложите ребенку сесть на корточки и прижать голову к коленям. А теперь «слепите» из него Колобок, похлопывая и оглаживая малыша со всех сторон. При этом можно напевать или приговаривать какую-нибудь потешку или песенку Колобка.

Игра способствует укреплению доверительных отношений.

**Иди прочь, страшилище!**

Подготовьте небольшую картонную коробку. Попросите ребенка представить, что в ней спряталось существо, которого он боится (Баба-Яга, дракон и т.п.). Предложите малышу прогнать чудовище: для этого надо очень громко покричать, постучать по коробке, потопать ногами. Можно придумать устрашающую песню: «Я воин-победитель! Я тебя прогоню! И т.п.». После всех процедур торжественно выбросите коробку и скажите, что чудище очень испугалось и никогда-никогда не появится.

**Цирк! Цирк! Цирк!**

Поиграйте с малышом в цирк. Предложите ему стать дрессировщиком. Ваша задача — изобразить непослушного хищника. Он рычит, отказывается выполнять задания и даже может замахнуться лапой на хозяина. Как поступить дрессировщику? Побудите ребенка найти выход из создавшегося положения. Что может сделать ребенок? Угостить животное, наказать его, а возможно, он примет какое-либо другое решение. В игре есть одно условие: нельзя кричать на непослушных зверей и ругать их. Обыграв ситуацию, поменяйтесь ролями.

В игре ребенок учится управлять своими эмоциями, находить выход в трудной ситуации.

**Сделай добрым**

Подготовьте картинки с изображениями сказочных персонажей, традиционно считающихся злыми: Баба-яга, Кощей Бессмертный, Змей-Горыныч и т.п. Предложите ребенку дополнить каждый рисунок какой-либо деталью, делающей героя добрым. Так, например, Змею-Горынычу можно нарисовать пушистый хвост и симпатичные ушки, Кощею Бессмертному — кудрявые волосы и т.п.

В игре разрушается стереотипность мышления, меняется представление ребенка о нерушимости зла.

**Добрые поступки**

Вспомните эпизод из сказки Н. Носова «Незнайка в Солнечном городе», когда главный герой совершает три добрых поступка, чтобы встретить волшебника. Предложите ребенку пофантазировать на тему «Я совершаю добрые поступки». Создайте игровую ситуацию: Зайка тоже хочет встретить волшебника и старается всем помогать. Чем он может помочь потерявшемуся цыпленку, плачущей кукле, сердитому медведю и т.п.

**Совершаем подвиг**

Расскажите ребенку историю о том, как один мальчик обидел волшебника, и тот наказал обидчика: переместил его в заколдованный лес. Выбраться из леса обидчик сможет только после того, как совершит три подвига. Предложите малышу сыграть роль этого мальчика, придумать, какие подвиги можно совершить в этом лесу. Активно помогайте ребенку, вводите в игру разных персонажей, исполняйте роли злодеев и их жертв. Привлекайте добрых лесных жителей, которые дают герою полезные подсказки. Подвиги могут быть самыми разными, например, спасение леса от нашествия злых муравьев, или победа над кровожадным Змеем-Горынычем, освобождение заколдованной принцессы и т.п.

**Канатоходцы**

Разложите на полу длинную толстую веревку, изогнув ее в виде какой-либо фигуры. Предложите ребенку пройти по ней с завязанными глазами, слушая ваши подсказки. Подсказки должны определять направление ребенка: сделай шаг вперед, теперь повернись налево и сделай еще два шага и т.п. Так надо пройти весь путь. Затем поменяйтесь ролями — вы канатоходец, ребенок — подсказчик.

Игра способствует укреплению доверительных отношений.

**Боюсь...**

Перекидывая друг другу мяч, называйте все то, чего можно бояться: «Можно бояться темноты» — «Можно бояться злых людей» — «Можно бояться собак» и т.п.

В игре ребенок получает возможность рассказать о том, что его пугает, разделить свои страхи с другим человеком и, тем самым, ослабить их влияние.

**Нарисуй страх**

Как продолжение предыдущей игры, можно предложить ребенку рисование всех возможных «страхов». Каждый рассматривает рисунок другого и угадывает, чего боится художник. Например, лист, закрашенный черной краской, обозначает темноту, собака с оскаленными зубами — боязнь укуса. Тут же можно исправлять «страхи»: на черном листе бумаги — желтое пятно (фонарик), на собаку надевается намордник, к злому разбойнику подходит милиционер и т.д.

**Игры на изучение этикета с детьми 5-6 лет**

**Ссора - примирение**

Игрушки Зайка и Мишка поругались. Сделайте вместе с ребенком инсценировку ссоры. Как им быть? Приходит кукла, которая хочет разобраться, в чем причина ссоры. Предложите малышу придумать, из-за чего могли поругаться игрушки. После того, как найден виновный, попросите ребенка подумать, можно ли было решить вопрос без ссоры. Рассмотрите все предложенные варианты и помирите друзей.

*Прочтите малышу стихотворение:*

Помирились

— Где ты, внучек, побывал?

И откуда ссадины?

— Я с Алешкой воевал

В детском садике.

— Это плохо, это скверно!

Вы наказаны, наверно?

— Не расстраивайся, дед,

Ничего плохого нет.

С нами там поговорили

И в два счета помирили.

— Это замечательный

Способ воспитательный!..

— Ничегошеньки в том, дед,

Замечательного нет:

Мы уже в углу мирилис ,

Где в два счета очутились.

*В. Бояринова*

**Фея вежливых слов**

Создайте игровую ситуацию: по телефону (игрушка) позвонила фея Вежливости, она по очереди звонит всем детям и проверяет как они умеют вести телефонный разговор. Возьмите на себя роль феи и поговорите с малышом. Мягко напоминайте ему, что с собеседником следует здороваться, просьбы сопровождать словом «пожалуйста», на все пожелания отвечать: «спасибо». От имени феи попросите перечислить все вежливые слова, знакомые ребенку.

**В гостях**

Прочитайте стихотворение С. Маршака «Кошкин дом». Обратите внимание ребенка на ту часть стихотворения, где кошка принимает гостей. Как они себя ведут? Допустимо ли такое поведение в гостях? Создайте игровую ситуацию: кукла приглашает гостей. Распределите роли. Фиксируйте внимание малыша на том, что гости обязательно здороваются при входе, дарят кукле подарки. Та вежливо благодарит входящих, проводит их в комнату, занимает беседой. Игрушки попили чай, поиграли и уходят домой, выражая благодарность хозяйке за приятно проведенный вечер. Поговорите с малышом о том, в какое время лучше всего ходить в гости, чтобы не создавать неудобства хозяевам. Всегда ли можно приходить без приглашения. Как надо вести себя за столом, чего делать нельзя ни в коем случае (громко кричать, обижать других гостей, говорить, что угощение невкусное и т.п.).

**Как дарить подарки**

У Зайки - День рождения. К нему пришли гости с подарками: щенок подарил ему кость, гусенок - червячка, а кукла — морковку. Кто из гостей сделал действительно нужный подарок? Почему? Прочтите стихотворение Л. Барбаса «Что мне другу подарить?»:

Не могу никак решить,

Что мне другу подарить.

Может, красный черепок,

Может, желтый коробок,

Может, синего жука —

Это лучше коробка.

Друг усами шевелит:

Мяу-мяу, говорит, —

Мне не нужно черепка,

Мне не нужно коробка,

Мне все это ни к чему,

И жука я не возьму...

Мне сегодня дал сосед

Рыбий хвостик на обед!

Побудите ребенка сделать вывод: дарить можно только те предметы, которые могут пригодиться имениннику.

**В транспорте**

Прочитайте стихотворение С. Михалкова «Одна рифма» (Шел трамвай десятый номер...). Поинтересуйтесь мнением ребенка о том, как надо вести себя в транспорте. Обыграйте ситуацию: малыш едет в автобусе (на стуле), вы изображаете старую бабушку — войдя в автобус, становитесь возле малыша. Что он должен сделать? Почему? Автобус остановился, всем надо выходить. Как поведет себя ребенок? Кого он должен пропустить вперед, кому подать руку?

**Игры дли формирования основ безопасности жизнедеятельности у детей**

**Непослушный зайка**

В пластиковый пакет положите надутый воздушный шарик. В гости к малышу пришел Зайка. Он рассказывает, что по дороге нашел большой пакет, наверное, в нем масса интересных вещей. Гость предлагает малышу заглянуть в пакет. Прервите разговорчивого Зайку и поинтересуйтесь у ребенка: можно ли брать и заглядывать в пакеты, найденные на улице? Непослушный Зайка, между тем, все-таки залез в пакет: шарик лопается, Зайка плачет. При этом учитывайте эмоциональную готовность ребенка к подобным эффектам. Если ваш малыш легко возбудимый и впечатлительный, то достаточно будет устного рассказа о том, что может случиться при подобных действиях. Зайка раскаивается и вспоминает несколько случаев «из жизни»: знакомый медвежонок схватил на остановке сумку с красивой игрушкой, в результате, он лечит в больнице обожженные лапки и т.п. Обговорите с малышом, что надо делать в подобных ситуациях (отойти на безопасное расстояние, позвать взрослых, позвонить в милицию).

**Запрещено!**

В гости к ребенку опять пришел Зайка. Он рассказывает, что очень торопился к вам и даже не пошел с незнакомым «дядей» смотреть красивых рыбок, но думает, что успеет это сделать, выйдя из гостей. Поругайте бестолкового зайчика и объясните ему, что с незнакомыми людьми ходить никогда и никуда нельзя, а если они настаивают на этом, надо громко кричать «Помогите!». Вспомните сказку «Красная Шапочка», знает ли ваш гость, что случилось с девочкой? Предложите ребенку составить для Зайки список запретных действий, чтобы с легкомысленным малышом не случилось ничего плохого. Выслушивайте версии ребенка и предлагайте свои:

— не разговаривать на улице с незнакомыми людьми;

— не брать от них угощение, игрушки и другие предметы;

— не садиться в лифт с незнакомцами;

— не подбирать пустые бутылки, банки, не трогать сумки или пакеты;

— не подходить к оголенным проводам;

— не гулять на стройке и т.п.

**Знаешь ли ты?**

Пригласите друзей малыша и организуйте викторину с вопросами о пожаробезопасности. Заранее подготовьте все необходимое: карточки с вопросами, фишки, плакаты с соответствующей тематикой. Игру можно организовать по принципу передачи «Что? Где? Когда?», разложив вопросы по кругу и поместив в центре стола волчок со стрелкой. Дети поочередно крутят волчок и берут карточку, на которую укажет стрелка. За каждый правильный ответ игрок получает фишку. Неверный ответ чреват потерей одной фишки. В конце игры подсчитываются очки и вручается символический приз, например, вырезанная из картона медаль «Юный пожарник».

*Список примерных вопросов для викторины:*

- Представители какой профессии борются с огнем?

Пожарные

- Какой номер телефона предназначен для вызова пожарной команды? Почему?

01 самый простой и короткий номер, его легко запомнить. Этот номер можно набрать даже в темноте на ощупь.

- Почему пожарная машина красная ?

Красная, чтобы издалека было видно, что едет пожарный автомобиль, которому необходимо уступить дорогу. Красный цвет — цвет огня.

- Какая форма одежды у пожарных?

Пожарные надевают брезентовый костюм. Он не горит, не намокает. Голова защищена каской, на руках — рукавицы, на ногах — сапоги. Кроме того, для работы в огне и дыму пожарным необходим аппарат для дыхания.

- В каких литературных произведениях упоминается о пожаре?

С. Маршак «Пожар», «Кошкин дом», «Рассказ о неизвестном герое»; К. Чуковский «Путаница», Л. Толстой «Пожарные собаки».

- Чем опасны пожары?

При пожаре могут сгореть вещи, квартира и даже целый дом. Но главное, что при пожаре могут погибнуть люди.

- Опасен ли пожар чем-нибудь еще, кроме огня? (2 балла)

Кроме огня при пожаре опасен дым и угарный газ. В задымленной комнате трудно найти выход, пожарные могут не увидеть пострадавших. Дымом и угарным газом можно задохнуться.

- Чем можно потушить начинающийся пожар? (1 балл)

Возгорание можно тушить огнетушителем, водой песком, одеялом.

- Что может стать причиной пожара? (1 балл)

Игра со спичками, зажигалкой, пиротехника, оставленные без присмотра электроприборы, включенные в сеть, утечка бытового газа.

- Как следует вызывать пожарных? (2 балла)

Необходимо сообщить свой точный адрес, фамилию, имя, очаг возгорания.

- Что делать, если в квартире много дыма? (2 балла)

Следует смочить водой одежду, покрыть голову мокрой салфеткой, продвигаться к выходу ползком.

- Что делать, если нижние этажи дома охвачены пламенем? (2 балла)

Смочить водой свою одежду и все вокруг себя, ждать помощи. Нельзя бежать вниз, если живешь на верхних этажах.

- Можно ли во время пожара пользоваться лифтом? (2 балла)

Нет, в нем собирается дым, можно задохнуться. Кроме того, при пожаре он может отключиться.

**Грибники**

Подготовьте карточки с изображением грибов: ядовитых и съедобных. Вместе с ребенком рассмотрите их. Обращайте внимание малыша на внешние особенности ядовитых грибов — яркая или неестественная окраска и т.п. Расскажите, что может произойти, если их съесть. Разложите карточки с грибами на полу или на столе, предложите ребенку отправиться за грибами и собрать все съедобные грибы.

**Кукла потерялась**

Создайте игровую ситуацию: вы «гуляете» по улице и встречаете куклу, которая потеряла свою маму. Девочка бежит в неизвестном направлении и громко плачет. Остановите куклу, поинтересуйтесь, где именно она отстала от мамы, куда они направлялись, помнит ли малышка свое имя, фамилию, имя мамы, папы, домашний адрес, телефон. Предложите кукле вернуться туда, где они были с мамой и ждать ее, стоя на одном месте. И вот появляется испуганная кукла-мама и радуется встрече с дочкой. Поговорите с ребенком о том, что надо делать в такой ситуации (стоять на том месте, где потерялся, обратиться к милиционеру). Знает ли ваш малыш свой домашний адрес, телефон, адрес бабушки?

**Первая помощь**

К ребенку приходит плачущий медвежонок: он упал с дерева и поранил лапку. Что делать? Предложите малышу выбрать все необходимое для оказания первой помощи. Разложите перед ним карточки с изображением бинта, ваты, зеленки, таблеток, шприца, градусника и попросите выбрать то, что нужно медвежонку (зеленка, бинт). Пусть ребенок поиграет во врача «Скорой помощи» и забинтует лапу пострадавшему. А можно ли вылечить ссадину, если под рукой нет бинта? Расскажите о свойствах некоторых растений останавливать кровь, прочитайте стихотворение:

**Подорожник**

По дороге там и тут подорожники растут.

Подорожник-горемыка весь истоптан, посмотри-ка.

Низко стелется у ног, пожалей его, дружок.

Сам страдалец, он не прочь и чужой беде помочь.

Может верно послужить, если кто поранится.

Стоит листик приложить — ранка и затянется.

*А. Деружинский*

**Групповые игры для детей**

**Отгадал? Подожди!**

Подготовьте карточки с изображениями различных предметов, разложите их на столе картинкой вниз. Игрок берет карточку и описывает изображенный на ней предмет, не называя его. Например: «Это фрукт, он желтый, сладкий, похож на лампочку, его едят, варят из него варенье или компот» (груша). Остальные участники игры должны назвать описываемый предмет. Условие игры: нельзя произносить отгадку до того, как будут названы все признаки предмета. Нарушивший это правило игрок пропускает следующую загадку.

Игра способствует развитию речи, образного мышления, тренирует волевые усилия.

**Ночная охота**

Дети читают считалку и выбирают водящего — филина. Остальные игроки превращаются в мышек, ежиков, лягушек и т.п. Филин объявляет: «День» и ложится спать, то есть, стоит на месте. Зверушки бегают, играют и веселятся. После команды «Ночь» водящий просыпается и отправляется на охоту. Все остальные должны замереть на месте. Задача малышей — оставаться как можно дольше в неподвижном состоянии, иначе филин схватит добычу и утащит ее в свое гнездо. Далее опять «День» — «Ночь». После того, как в гнезде ночного охотника окажется четыре зверушки, выбирается новый водящий.

В игре развивается внимание, навыки самоконтроля.

**Волк и зайцы**

Дети читают считалку, выбирают волка, определяют место под логово волка и домик зайчиков. Волк — в своем жилище. Зайцы бегают вокруг. Они подходят к логову и спрашивают: «Волк, что ты делаешь?». «Сплю», «Одеваюсь», «Чай пью» — это безопасные ответы, зайцы продолжают гулять. Но как только волк скажет: «Обедаю!», — зайцам надо удирать, потому что волк бросается на них и ловит тех, кто не успел спрятаться в домик. На следующую игру дети выбирают другого волка.

Игра вырабатывает внимание, быстроту реакции.

**Один! Два! Три!**

Участники игры становятся в круг, каждый из них называет свой порядковый номер. В центре — водящий с мячом. Он подбрасывает мяч и называет любой из перечисленных номеров. Вызванный игрок должен успеть поймать мяч и назвать другое число. Если мяч упал на пол, ребенок выбывает из игры, дети выбирают следующего водящего.

**Охота на зайцев**

В игре участвуют две команды — охотники и зайцы. В центре комнаты обозначается большой круг — это территория зайцев. Охотники, стоя за пределами круга, ждут сигнала ведущего, чтобы начать охоту. Задача охотников — осалить «зайца» мячом. В этом случае тот выбывает из игры. После того, как все зайцы будут выбиты, игроки меняются местами.

**Кузовок**

*(Народная игра)*

Для игры вам потребуется: кузовок (корзинка), расписной платок.

Один из участников игры берет кузовок и передает его другому игроку со словами:

Вот тебе кузовок,

Клади в него что на -ок,

Обмолвишься — отдашь залог.

Дети по очереди называют слова, заканчивающиеся на -ок:

«Я кладу в кузовок клубок (замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок и т.д.).

В конце игры разыгрываются залоги — кузовок накрывают платком, один из детей спрашивает:

«Этому залогу что делать?»

Дети по очереди назначают каждому залогу выкуп: спеть песенку, рассказать сказку, попрыгать на одной ноге, перечислить все круглые предметы и т.п.

**Маковое зернышко**

*(Народная игра)*

Игроки выбирают ведущего и Ворону. Ведущий задает вороне вопросы, строящиеся на основе ее ответов:

— Ворона, Ворона, куда летишь?

— К кузнецу на двор. (К ковалю.)

— На что тебе кузнец?

— Косы ковать.

— На что тебе косы?

— Траву косить.

— На что тебе трава?

— Коров кормить.

— А на что коровы?

— Молоко доить.

— А на что молоко?

— Пастухов поить.

— На что пастухи?

— Кабанов пасти.

— На что кабаны?

— Гору рыть.

— На что горы?

— На тех горах маковое зерно.

— Для кого зерно?

Ворона загадывает загадку. Кто первый отгадает загадку, тот становится Вороной и загадывает новую загадку.

**Ты кто?**

*(Народная игра)*

Каждый игрок выбирает себе какое-либо забавное имя: Винтик, Веник, Колбаска, Ежик и т.п.

Ведущий подходит поочередно к каждому игроку и задает вопросы. Отвечая на них, следует повторять только «свое имя». Отвечать надо быстро, не задумываясь. Одним из условий игры является полная серьезность отвечающего. нельзя даже улыбаться.

Водящий подходит к игроку и предупреждает:

Кто ошибется,

Тот попадется!

Кто засмеется,

Тому плохо придется!

После этого он спрашивает:

— Кто ты?

— Я — Колбаса.

Ведущий показывает на нос опрашиваемого и спрашивает:

— А это у тебя что?

— Колбаса.

Показывает на руку:

— А это у тебя что?

— Колбаса.

Вожак показывает на ногу:

— А это?

— Колбаса.

— А чем ты рисуешь?

— Колбасой.

— А где ты живешь?

— В колбасе и т.д.

И так до тех пор, пока ведущий может придумать новый вопрос.

Если участник игры ошибется или засмеется, то он отдает фант и выходит из игры, а ведущий переходит к следующему игроку.

После опроса всех участников игры разыгрываются фанты, за каждый фант надо выполнить шуточные задания (спеть, попрыгать, прокукарекать).

**Почта**

*(Народная игра)*

Игроки выбирают ведущего. Между ним и остальными участниками игры начинается разговор:

— Тук-тук-тук.

— Кто там?

— Почта.

— Откуда?

— Из Москвы. (Любой другой город.)

— А что там делают?

— Песни поют, стихи читают, пироги пекут (в гости ходят, смеются, играют, плавают, прыгают, квакают, крякают, и т.д.).

Все играющие должны изобразить названные действия. Кто не успел или неправильно изобразил действие, платит фант. В конце игры фанты разыгрываются.