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

**Игры на развитие логики у дошкольников подготовительной группы**

**Игра «Цветы на клумбах».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: разноцветный картон, ножницы.

*Описание*: воспитатель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»

**Логические задачи.**

*Цель*: развивать внимание, логическое мышление.

*Описание*: воспитатель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.

1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)

2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)

4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)

5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на углу стола.)

**Игра «Я загадала...».**

*Цель:*развивать логическое мышление.

*Описание:* воспитатель загадывает какой-либо предмет. Предложить ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.

- Этот предмет летает? (Да.)

- У него есть крылья? (Да.)

- Он высоко летает? (Да.)

- Он одушевленный? (Нет.)

- Он сделан из пластмассы? (Нет.)

- Из железа? (Да.)

- У него есть пропеллер? (Да.)

- Это вертолет? (Да.)

**Игра «Выбери нужное».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Описание:* детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:

• У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.

• В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.

• Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.

• В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.

• Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.

• Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.

• У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.

• Времена года: август, осень, суббота, каникулы.

• Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

Эту игру можно продолжить.

**Игра «Я беру с собой в дорогу».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* картинки с изображениями одиночных предметов.

*Описание*: выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

**Игра «Чем похожи и чем отличаются?».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание*: ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например: слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.

**Игра «Расселили птиц».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

*Описание:* предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

**Игра «Ассоциации».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* дети делятся на две группы. Одна группа предлагает другой рассказать о каком-либо предмете, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.) Затем группы меняются ролями. Предмет для описания и слова- характеристики задаются ведущим.

**Игра «Придумай предложение».**

*Цели:* развивать логическое мышление, речевую активность; формировать чувство языка.

*Игровой материал и наглядные пособия*: мячик для пинг-понга.

*Описание*: воспитатель с детьми садится в круг и объясняет правила игры. Он говорит какие-либо слова, а дети придумывают с этим словом предложение. Например: воспитатель называет слово «близко» и передает ребенку мяч. Тот берет мяч и быстро отвечает: «Я живу близко от детского сада». Затем ребенок называет свое слово и передает мяч рядом сидящему. Так по очереди мяч переходит от одного играющего к другому.

**Игры на развитие речи у дошкольников подготовительной группы**

**Игра «Составьте предложение».**

*Цель*: развивать умения составлять предложения из данных слов и употреблять существительные во множественном числе.

*Описание:* предложить ребенку составить предложение из слов. На первых занятиях количество слов не должно быть больше трех, например: «берег, дом, белый». Предложения могут быть такими: «На берегу реки стоит дом с белой крышей» или «Зимой крыши домов и реки становятся белыми от снега» и т. п. Пояснить ребенку, что форму слов можно изменять, то есть употреблять их во множественном числе, менять окончание.

**Игра «Противоположности».**

*Цель:* закреплять умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

*Игровой материал и наглядные пособия*: фишки.

*Описание*: предложить ребенку поочередно придумывать пары слов-противоположностей. За каждую придуманную пару выдается фишка. Выигрывает тот, у кого наберется больше фишек в конце игры. В первой части игры составляются пары - имена существительные; затем - прилагательные, глаголы и наречия (огонь - вода, умный - глупый, закрыть - открыть, высоко - низко).

**Игра «Хорошо и плохо».**

*Цель*: развивать монологическую речь.

*Описание*: предложить ребенку выявлять плохие и хорошие черты у героев сказок. Например: сказка «Кот, петух и лиса». Петух будил кота на работу, делал уборку дома, готовил обед - это хорошо. Но он не слушался кота и выглядывал в окно, когда лиса его звала, - это плохо. Или сказка «Кот в сапогах»: помочь своему хозяину - это хорошо, но для этого он всех обманывал - это плохо.

**Игра «Противоречия».**

*Цель*: развивать умение подбирать слова, противоположные по значению.

*Описание:* предложить ребенку найти признаки одного предмета, противоречащие друг другу. Например: книга - темная и белая одновременно (обложка и листы), утюг - горячий и холодный и т. п. Прочитать стихотворение:

ЯБЛОКО

У прохожих на виду

Висело яблоко в саду.

Ну кому какое дело?

Просто яблоко висело.

Только конь сказал, что низко,

А мышонок - высоко.

Воробей сказал, что близко,

А улитка - далеко.

А теленок озабочен

Тем, что яблоко мало.

А цыпленок - тем, что очень

Велико и тяжело.

А котенку все равно:

Кислое, зачем оно?

«Что вы! - шепчет червячок. –

Сладкий у него бочок».

*Г. Сапгир*

Обсудить стихотворение. Обратить внимание ребенка на то, что один и тот же предмет, одно и то же явление можно охарактеризовать по-разному, в зависимости от точки зрения, как в прямом, так и в переносном смысле.

**Игра «Кто ушел?».**

*Цель:* научить употреблять собственные имена существительные в именительном падеже единственного числа.

*Игровой материал и наглядные пособия:* стулья.

*Описание*: дети-зрители сидят на стульях. Перед ними, сбоку, ставятся 4 стула для участников игры. Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут угадывать, кто ушел. Вызывает четырех детей. Трое садятся в ряд, четвертый, напротив. Воспитатель предлагает ему внимательно посмотреть, кто сидит напротив, сказать, как их зовут, и уйти в другую комнату. Один из трех прячется. Угадывающий возвращается и садится на свое место. Воспитатель произносит: «(Имя ребенка), посмотри внимательно и скажи, кто ушел?» Если ребенок угадывает, спрятавшийся выбегает. Дети садятся на свои места, а воспитатель вызывает следующих четырех детей, и игра возобновляется.

**Игра «Как мы одеваемся?».**

*Цель*: учить правильному употреблению нарицательных имен существительных в винительном падеже единственного и множественного числа.

*Игровой материал и наглядные пособия:*предметы детской одежды.

*Описание*: каждый ребенок задумывает какой-либо предмет одежды, например: платок, юбку, платье, перчатки, трусики, майку и т. п. Затем тихо называет его воспитателю, чтобы остальные дети не слышали (педагог следит, чтобы дети не выбрали одно и то же). Воспитатель начинает рассказывать о чем-нибудь, например: «Вася собрался кататься на санках и надел на себя...»

Прервав рассказ, он показывает на одного из участников игры. Тот называет предмет одежды, какой задумал. Остальные дети должны рассудить, правильно ли оделся мальчик. Игра эта очень веселая, так как иногда получаются смешные сочетания.

**Игра «Кто скорее перенесет предметы?».**

*Цель:* закрепить в речи детей правильное употребление нарицательных имен существительных в единственном числе винительного падежа.

*Игровой материал и наглядные пособия*: детская посуда и мебель.

*Описание:* играющие дети садятся на стульчики, напротив них два стула, на которые кладут 5-6 предметов разной категории, например: детскую посуду (чашку, блюдце, чайник), детскую мебель (кроватку, стул, стол). На расстоянии ставят два пустых стула. Двое детей из разных команд становятся около стульев и по команде: «Раз, два, три - посуду бери!» - начинают переносить нужные предметы на пустые стулья, стоящие напротив. Выигрывает тот, кто правильнее и раньше других перенесет все предметы, относящиеся к названной педагогом категории, и назовет их. Затем соревнуются следующие пары детей.

*Образец речи*: «Я перенес чайник (чашку, блюдце)».

**Игра «Один - одна — одно».**

*Цель:* научить различать род имен существительных.

*Игровой материал и наглядные пособия*: в коробке перемешаны мелкие предметы (картинки):

**Мужской род**

карандаш

лимон

фартук

ремень

чайник

чемодан

**Средний род**

колесо

яблоко

платье

пальто

блюдце

полотенце

**Женский род**

книга

груша

рубашка

чашка

кастрюля

сумка

*Описание:*дети по очереди достают из коробки предметы, называя их: «Это карандаш». Педагог задает вопрос: «Сколько?» Ребенок отвечает: «Один карандаш». За правильный ответ ребенок получает картинку, в конце игры подсчитывает количество картинок у каждого ребенка и выявляет победителя.

**Игра «Угадай, что это?».**

*Цель:*учить использовать в речи прилагательные, правильно согласовывать их с местоимениями.

*Игровой материал и наглядные пособия*: натуральные фрукты (муляжи).

*Описание:* воспитатель показывает детям фрукты, затем вызывает детей по одному. Вызванному завязывают глаза и предлагают выбрать какой-нибудь плод. Ребенок должен на ощупь угадать, что это за фрукт и какой он по форме или определить его твердость.

*Образец речи детей:* «Это - яблоко. Оно круглое (твердое)».

**Игра «А ты что любишь?».**

*Цель*: учить спрягать глаголы.

*Игровой материал и наглядные пособия*: предметные картинки на любую тему.

*Описание*: один ребенок выбирает картинку (например с изображением вишен), показывает ее и, обращаясь к другому ребенку, произносит: «Я люблю вишню. А ты что любишь?» В свою очередь второй ребенок берет картинку (к примеру, с изображением слив) и, обращаясь к третьему ребенку, произносит: «Я люблю сливу. А ты что любишь?»

При повторном проведении игры можно поменять тематику картинок.

**Игры на обучение грамоте для детей 6-7 лет в детском саду**

**Игра «Где наш дом?».**

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

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка), три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4 или 5).

*Описание*: 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 ряда выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети второго ряда. За каждый правильный ответ засчитывается очко. Выигравшим считается тот ряд, который наберет большее количество очков.

**Игра «Построим пирамиду».**

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

*Игровой материал и наглядные пособия:* на доске нарисована пирамида, основание которой состоит из пяти квадратов, выше - четыре квадрата, затем - три; картинки с изображением различных предметов, в названии которых пять, четыре, три звука (соответственно пять, четыре, три картинки - сумка, шарф, туфли, мышка, груша, утка, ваза, слон, волк, мак, осы, нос).

*Описание*: воспитатель предлагает детям заполнить пирамиду. Среди выставленных на наборное полотно картинок надо найти сначала те, в названиях которых пять звуков, затем четыре и три. Ошибочный ответ не засчитывается. Правильное выполнение задания поощряется фишкой.

**Игра «Стол находок».**

*Цель:* учить выполнять звукобуквенный анализ слов.

*Игровой материал и наглядные пособия*: предметные картинки с кармашками, в них вставлены карточки с названиями предмета, изображенного на картинке, но в каждом слове не хватает одной согласной (например: тиг вместо тигр), набор букв.

*Описание*: воспитатель показывает детям картинки с подписями и говорит, что некоторые буквы в словах потерялись. Необходимо восстановить правильную запись. Для этого нужно обратиться в «стол находок», куда попадают все потерянные вещи. Ребята по очереди выходят к воспитателю и называют картинку, определяют в подписи недостающую букву, берут се в «столе находок», ставят на место.

**Игра «Как их зовут?».**

*Цель*: развивать умения определять первый звук в слове, составлять из букв слова.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (из начальных букв их названий будет составлено имя мальчика или девочки); таблички с изображением мальчика и девочки с кармашками для вкладывания картинок и букв; карточки с буквами.

*Описание*: воспитатель вывешивает таблички с изображениями мальчика и девочки и говорит, что придумал им имена. Дети могут отгадать эти имена, если выделят в названиях картинок, вложенных в кармашки, первые звуки и заменят их буквами.

Играют две команды - девочки и мальчики. Представители команд называют предметы, изображенные на карточках, и выделяют первый звук в слове. Затем берут соответствующую букву из разрезной азбуки и заменяют ею картинку. Одна команда отгадывает имя девочки, другая - имя мальчика.

Выигрывает та команда, которая первой составила имя.

*Примерный материал*: лодка, ослик, рак, астра; шар, улитка, ружье, аист.

**Игра «Рассыпанные буквы».**

*Цель*: развивать умения составлять слова из данных букв, выполнять звукобуквенный анализ.

*Игровой материал и наглядные пособия*: разрезная азбука по количеству детей.

*Описание*: воспитатель называет буквы, дети набирают их из азбуки и составляют слово. За правильно составленное слово ребенок получает одно очко (фишку). Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.

**Игра «Зоопарк».**

*Цель:* развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов.

*Игровой материал и наглядные пособия*: три кармашка, на каждом из которых нарисована клетка для зверей, под кармашками - графическое изображение слогового состава слов (первый кармашек - один слог, второй - два слога, третий - три слога); карточки с изображениями животных и их названий.

*Описание*: воспитатель говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Предлагает определить, каких зверей в какую клетку можно посадить. Дети по порядку выходят к педагогу, берут карточки с изображением животного, прочитывают его название по слогам и определяют количество слогов в слове. По количеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

*Примерный материал:* слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, барсук.

**Игра «Цепочка».**

*Цель:* развивать умение подбирать слова по одному слогу.

*Описание*: воспитатель произносит: «Окно». Дети делят это слово на слоги. Далее дети подбирают слово, которое начинается с последнего слога в слове «окно» (но-ра). Затем придумывают новое слово, начинающееся слогом ра (ра-ма) и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

**Игра «Зашифрованная азбука».**

*Цель*: закреплять знание алфавита и его практическое применение.

*Описание*: воспитатель выбирает несколько наиболее часто встречающихся в словах букв алфавита, каждой из них присваивает свой номерной знак. Например:

А О К Т С И Н Л Д М

1  2 3 4  5  6 7  8 9 10

Педагог показывает ребенку, как можно записывать слова, заменяя цифрами: 9 2 10 (дом), 5 6 8 1 (сила) и т. п. Пронумеровать все буквы алфавита. Предложить ребенку поиграть в «разведчиков», посылая друг другу зашифрованные письма.

**Игра «Помоги Буратино».**

*Цель:* закрепить умение выделять гласные и согласные буквы.

*Игровой материал и наглядные пособия:* две коробки, карточки с гласными и согласными буквами.

*Описание*: к детям приходит в гости Буратино. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в одну коробку Буратино сложил карточки с гласными буквами, в другую - с согласными. Проверить, все ли буквы разложены верно. Ребенок берег по одной карточке и проверяет правильность выполнения задания. Намеренно можно перепутать буквы, в коробку с согласными положить несколько гласных и наоборот. Когда все ошибки будут исправлены, Буратино прощается и идет в школу.

**Игра «Разведчики».**

*Цель*: развивать фонематический слух, логическое мышление, речевые навыки.

*Описание*: воспитатель показывает еще один способ шифра - по первым буквам строк:

Ящерица живет в пустыне.

Животные могут быть дикими и домашними.

Декабрь - зимний месяц.

Утром мы завтракаем.

Темная туча заслонила солнце.

Если снег растаял, значит, наступила весна.

Бревно - это спиленное дерево.

Ягода малина созревает летом.

Из первых букв каждой строки получилось: Я жду тебя. Можно зашифровывать различными способами.

**Математические игры для детей 6-7 лет в детском саду**

**Игра «Наседка и цыплята».**

*Цели*: закреплять навыки счета; развивать слуховое внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображением цыплят разного количества.

*Описание*: па карточках изображено различное количество цыплят. Распределяют роли: дети - «цыплята», один ребенок - «наседка». «Наседку» выбирают с помощью считалки:

Говорят, на заре

Собирались на горе

Голубь, гусь и галка...

Вот и вся считалка.

Каждый ребенок получает карточку и считает количество цыплят на ней. Педагог обращается к детям:

Цыплята есть хотят.

Мы накормить должны цыплят.

«Наседка» начинает свои игровые действия: стучит по столу несколько раз - созывает «цыплят» к зернышкам. Если «наседка» постучала 3 раза, ребенок, у которого находится карточка с изображением трех цыплят, пищит 3 раза (пи-пи-пи) - его цыплята накормлены.

**Игра «Числовые домики».**

*Цель:* закреплять знания о составе числа первого десятка, основные математические знаки, умение составлять и решать примеры.

*Игровой материал и наглядные пособия:* силуэты домиков с надписями на крыше одного из домиков от 3 до 10; набор карточек с числами.

*Описание*: играющим раздаются домики, ребенок рассматривает карточки с числами. Попросить ребенка назвать цифры и выложить их по порядку. Положить перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Предложить ребенку подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет свои варианты. После этого он может показать все варианты состава числа, выкладывая карточки с цифрами или точками в окошечки.

**Игра «Загадай число».**

*Цель*: закреплять навыки сложения и вычитания, умение сравнивать числа.

*Описание*: предложить ребенку отгадать, какое число задумали. Педагог говорит: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а воспитатель отгадывает.

**Игра «Собери цветок».**

*Цель*: развивать навыки счета, воображение.

*Игровой материал и наглядные пособия*: сердцевина цветка и отдельно семь лепестков, вырезанных из картона, на каждом из лепестков арифметическое выражение на сложение или вычитание до 10.

*Описание*: предложить ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того как ребенок соберет цветок, поинтересоваться, какие бы он желания загадал на каждый лепесток.

**Игра «Разложи цифры».**

*Цель*: упражнять детей в прямом и обратном счете.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с цифрами от 1 до 15.

*Описание:* разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты раскладывания, например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

**Игра «Превращение чисел».**

*Цель*: тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания.

*Игровой материал и наглядные пособия*: счетные палочки.

*Описание*: предложить ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно: «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?» Используя счетные палочки, придвинуть три к двум, затем убрать два из трех. Записать полученные результаты в виде примеров. Попросить ребенка стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

**Игра «Праздник числа».**

*Цель:* закреплять навыки сложения и вычитания.

*Описание:* объявить каждый день праздником какого- либо числа. В этот день число-«именинник» приглашает в гости другие числа, но с условием: каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» (5 + 2; 12 - 5).

**Игра «Занимательные квадраты».**

*Цель*: закреплять навыки сложения, математические действия.

*Игровой материал и наглядные пособия:* начерченные квадраты.

*Описание:* в начерченных квадратах необходимо расставить по клеткам числа так, чтобы по любому горизонтальному и вертикальному рядам, а также по любой диагонали получалось одно и то же определенное число.

**Число 6**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|       | 1     |      |
| 1 |   |   |
|   |   | 1 |

В этом квадрате нужно разместить еще числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы по всем линиям в сумме получилось 6.

**Число 15**

Расставить числа в клетках 1, 4, 6, 7, 8, 9 так, чтобы в любом направлении получить в сумме 15.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|       |        |       |
|   | 5 | 3 |
| 2 |   |   |

**Игра «Математический калейдоскоп».**

*Цель:*развивать смекалку, сообразительность, умение использовать математические действия.

*Описание:*

• Три мальчика - Коля, Андрей, Вова - отправились в магазин. По дороге они нашли три копейки. Сколько денег нашел один Вова, если бы он отправился в магазин один? (Три копейки.)

• Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло получиться? (За столом сидели 3 человека: дедушка, отец и сын.)

• Сколько концов у 4 палок? А у 5 палок? А у 5 с половиной палок? (У 4 палок 8 концов, у 5 - 10 концов, у 5 с половиной - 12 концов.)

• Поле вспахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле? (7 тракторов.)

• Как в решете воды принести? (Заморозить её.)

• В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если проспал 2 часа? (В 8 часов.)

• Шли три козленка. Один - впереди двух, один - между двумя, а один - позади двух. Как шли козлята? (Друг за другом.)

• Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет.)

• Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, когда встанет на 1 ногу? (2 кг.)

• Горело 7 свечей. Две потушили. Сколько свечей осталось? (Две, потому что остальные сгорели.)

• Шел Кондрат в Ленинград,

А навстречу — двенадцать ребят.

У каждого по три лукошка.

В каждом лукошке - кошка.

У каждой кошки по 12 котят.

Сколько их всех шло в Ленинград?

*К. Чуковский*

(Один Кондрат шел в Ленинград, остальные шли навстречу ему.)

**Игра «Собери разбежавшиеся геометрические фигуры».**

*Цели*: закреплять знание геометрических фигур; учить по рисунку (образцу) собирать геометрические фигуры в определенной последовательности в пространстве; поддерживать у детей желание играть.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор цветных схем с изображением геометрических фигур и цветные геометрические фигуры для каждого ребенка.

*Описание*: дети выбирают себе любую геометрическую фигуру определенного цвета, но прежде выбирают ведущего, который будет собирать геометрические фигуры в определенном порядке. Под музыку или бубен дети бегают по групповой комнате или участку детского сада. Как только музыка останавливается, дети замирают на месте. Ведущий расставляет ребят согласно рисунку, изображенному на листе.

*Примечание*. Геометрические фигуры могут быть в виде шапочек.

**Развивающие игры для детей шести - семи лет дома**

Ребенок этого возраста является уже вполне сформировавшейся личностью, с собственными взглядами на окружающий мир. Он осознает свое положение в обществе, как в детском коллективе, так и среди взрослых. Исходя из этого, строит линию поведения, формирует отношение к окружающим его людям. У ребенка 6-7 лет достаточно высок уровень эмоционального развития — он уже обладает способностью проявлять сочувствие по отношению к другим, сопереживать им, предлагать свою помощь, чувствовать их настроение.

Будущим первоклассникам под силу управлять своим поведением, соблюдать этические нормы, выполнять требования взрослых. Дети активно участвуют в любой деятельности, причем, как групповой, так и индивидуальной, легко ориентируются в любой обстановке. В связи с этим родителям следует дать ребенку основы личной безопасности, учить малыша искать выход из трудной ситуации.

Ребенок 6-7 лет по-прежнему проявляет активный интерес к новой информации, при этом сохраняя в памяти все полученные ранее знания. В этом возрасте увеличивается объем памяти, внимание становится в большей мере произвольным, хотя и непостоянным. Достаточно высоко и речевое развитие — словарный запас дошкольника составляет 3,5—6 тысяч слов. Ребенок этого возраста должен верно произносить все звуки родного языка, уметь согласовывать слова в предложениях и словосочетаниях, легко оперировать речевыми оборотами, производить простейший звуковой анализ слов. Продолжая занятия по развитию речи, следует расширять знания ребенка о структуре родного языка, вводить в лексикон слова-синонимы, антонимы, омонимы. Давать материал о строении предложения, словосочетания. Обогащать словарный запас.

Помимо этого, необходимо продолжать занятия по развитию мелкой моторики рук, развивать логическое мышление посредством решения задач на смекалку, закреплять основы систематизации предметов по признакам, свойствам и действиям. То есть продолжать цикл занятий, начатый в младшем дошкольном возрасте, но по более сложной схеме, планируя самостоятельную деятельность ребенка.

**Игры на изучение правил дорожного движения**

**Юный водитель**

Прежде чем знакомить ребенка с правилами дорожного движения, приготовьте дидактический материал: карточки с изображениями дорожных знаков, игровое поле.

Поинтересуйтесь у малыша, знает ли он, что должны делать водители для того, чтобы на дорогах было меньше аварий. Если ребенок затрудняется ответить, наводящими вопросами подведите его к выводу: «Соблюдать правила дорожного движения». Объясните, что всем водителям и пешеходам помогают дорожные знаки. Они указывают, где можно перейти дорогу, с какой скоростью должен ехать автомобиль, где нельзя ставить машину и т.п. Знаки, запрещающие какие-либо действия (стоянку, поворот, обгон и т.д.), обычно окрашены в красный цвет. А предписывающие (указывающие направление движения, допустимую скорость), а также знаки-помощники (указатели медпункта, автозаправочной станции, станции техобслуживания) — синего цвета. Рассмотрите вместе с ребенком изображенные на карточках знаки (на одном занятии рассматриваются карточки одной группы). Разложите карточки на игровом поле в соответствии с направлением дорожной полосы. Попросите малыша проехать по нарисованной дороге на маленькой машинке, соблюдая все правила дорожного движения. В дальнейшем увеличивайте количество расставленных знаков, вводите в игру новые «транспортные средства». Формулируйте задания: «В твоей машине кончился бензин, тебе надо проехать на автозаправочную станцию, затем поменять шины на станции техобслуживания, а потом поставить машину в гараж». При этом водитель должен строго следовать предписанным правилам.

**Наш помощник - светофор**

Попросите ребенка рассказать, для чего нужен светофор. Обыграйте ситуацию: «Светофор на перекрестке». К игре можно подключить кого-либо из членов семьи или из друзей ребенка. Дети катят машины в разных направлениях, а вы регулируете движение, поднимая поочередно красный, желтый и зеленый круги. Невнимательный водитель штрафуется. Поменяйтесь ролями — ребенок светофор, вы — водитель. Преднамеренно нарушайте правила движения, побуждая ребенка внимательно следить за ситуацией на «проезжей части».

*Выучите наизусть стихотворение:*

Что такое? Встали все —

Загорелся красный свет.

А машинам — путь свободный,

Потому что им — зеленый.

Мы на красный не пойдем,

Постоим и подождем.

Правила движения

Достойны уважения!

Желтый вспыхнул, словно солнце

Подмигнул нам: «Приготовьтесь!».

Вот зеленый свет. Ура! —

Значит, нам идти пора.

*А. Чурбанова*

**Как перейти дорогу**

Создайте игровую ситуацию: условно изобразите проезжую часть, вырезав из бумаги широкую длинную полосу. Расставьте машины в соответствии с правилами правостороннего движения. Попросите ребенка перевести куклу через дорогу. В первом варианте игры используется светофор. Кукла стоит на тротуаре и ждет, когда загорится зеленый свет. После этого смотрит, все ли машины остановились, и переходит дорогу. Предложите ребенку комментировать свои действия. Особое внимание обращайте на то, в какую сторону надо смотреть при переходе проезжей части (сначала — налево, затем — направо). Второй вариант игры подразумевает отсутствие светофора. Рассмотрите знак, указывающий место перехода, поставьте его на импровизированной дороге. По каким дополнительным обозначениям можно найти место перехода? («зебра» на дороге). Разложите полосы на игровом поле. Поупражняйтесь в переводе через дорогу разных игрушек.

**С горки**

Приготовьте широкую бумажную полосу - дорогу. Из картона сделайте имитацию горки. Располагая горку в разных местах, скатывайте по ней шарик, следя за траекторией его движения. Продемонстрируйте ребенку, что шар, скатившийся с горки, расположенной возле дороги, может попасть под колеса автомобиля. Подведите ребенка к выводу: нельзя кататься на санках с горки возле проезжей части.

**Обойди трамвай**

Сделайте модель трамвайных путей, вырезав полосы из бумаги. Пустите по ним «трамвайчики». Путешествуйте по городу, объявляя остановки. Предложите ребенку подумать, как надо правильно обходить трамвай. Продемонстрируйте наглядно, что пешеход, обходящий трамвай сзади, может попасть под колеса трамвая, идущего в обратном направлении. Таким же образом рассмотрите ситуацию обхода автобуса или троллейбуса. В конце игры обобщите полученные знания: трамвай обходим впереди, автобус - сзади.

**Так нельзя!**

Подготовьте картинки с изображениями различных аварийных ситуаций на проезжей части: ребенок перебегает дорогу, догоняет мяч, укатившийся на дорогу, пешеход переходит на другую сторону улицы на красный свет светофора, девочка на санках скатывается на проезжую часть и т.п. Попросите ребенка рассмотреть картинки и что именно и почему нельзя делать. Сформулируйте правила дорожного движения, например: «Нельзя переходить улицу в неположенном месте. Нельзя выбегать на проезжую часть. Нельзя играть рядом с дорогой».

**Спаси куклу**

Обыграйте ситуацию: ребенок катит машинки по дороге, у вас в руках кукла, которая выбегает на проезжую часть неожиданно для водителя. Что угрожает кукле? Водителям? Как исправить положение? Проводите куклу до обозначенного перехода. Попросите ребенка объяснить ей правила дорожного движения.

**Не успел!**

Ребенок катит по дороге машины, у вас в руках зайка, которому надо перейти на другую сторону улицы. Зайчик знает почти все правила дорожного движения, поэтому он переходит дорогу на зеленый свет светофора. Но не успел он дойти до середины проезжей части, как для пешеходов загорелся красный свет. Обыграйте ситуацию: машины едут, зайка бежит вперед (назад). Попросите ребенка объяснить, что может случиться с этим пешеходом. Обратите внимание малыша на то, что посреди проезжей части обычно есть очерченный белым «островок». Предназначенный именно для тех, кто не успел перейти дорогу на зеленый свет. Стоя на этой территории, можно спокойно дождаться пока машины остановятся и продолжить переход.

**Игры на развитие логического мышления**

**Кто где живет**

Жили-были зайчик, лисичка и медвежонок. Каждый жил в своем домике. Домик зайчика был не желтый и не синий, а медвежонок жил не в желтом и не в белом домике. Предложите ребенку отгадать, кто в каком домике живет.

**Цветы на клумбах**

Вырежьте из картона по три цветка красного, оранжевого и синего цвета и три клумбы — круглую, квадратную и прямоугольную. Предложите ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?».

**Что выше?**

На поляне росли три дерева: дуб, сосна и береза. Сосна выше дуба, а дуб выше березы. Какое дерево самое высокое, а какое — самое низкое? Предложите ребенку нарисовать деревья.

**Кто на чем поедет?**

Кукла, матрешка и Петрушка решили покататься на машинах — синей, зеленой и красной. На красной машине поедет не Петрушка и не матрешка, в зеленой — не матрешка и не кукла. Кто на какой машине прокатится?

**Я загадала...**

Загадайте какой-либо предмет. Предложите ребенку посредством уточняющих вопросов выяснить название объекта.

— Этот предмет летает?

— Да.

— У него есть крылья?

— Нет?

— Он высоко летает?

— Нет.

— Он одушевленный?

— Нет.

— Он сделан из пластмассы?

— Нет.

— Из железа?

— Да.

— У него есть пропеллер?

— Да.

— Это вертолет?

— Да.

**Я беру с собой в дорогу...**

Подготовьте несколько картинок с изображениями одиночных предметов. Выложите их картинкой вниз. Предложите ребенку отправиться в морское плавание. Но для того, чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросите малыша брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха; мяч можно использовать вместо спасательного крута, потому что он не тонет и т.п.». Обыгрывайте различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

**Пищевые цепочки**

Поговорите с ребенком о взаимоотношениях в живой природе. Рассмотрите категорию «хищник — жертва». Объясните функции и назначение тех и других. Предложите составить пищевые цепочки, имеющие место в природе:

*Луг, поле:*

растения — гусеница — птица;

злаки — грызуны — змеи, хищные птицы;

трава — насекомые — птицы;

травы, цветы — шмель, пчела.

*Водоемы:*

комар - лягушка - цапля;

червяк — рыба — чайка;

ряска ~ малёк — хищная рыба.

*Лес:*

растения — гусеница — птицы;

растения — грызун — хищные птицы;

растения — заяц — лиса, волк;

грибы — белки — куницы;

лесные злаки — лось — медведь, волк.

**Распредели правильно**

Подготовьте 24 карточки с изображениями разных людей: детей, взрослых, стариков. Все изображенные должны отличаться друг от друга цветом волос, глаз, ростом, выражением лица. Предложите ребенку распределить людей по четырем комнатам: в одну — всех детей, в другую — всех темноволосых, в третью — всех веселых, в четвертую — всех женщин. Какие люди остались вне комнат? Какие могут находиться в двух, трех или четырех комнатах?

**Рассели птиц**

Для игры вам потребуется 20 карточек с изображениями птиц: домашних, диких, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т.п. Предложите ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо — перелетных птиц, в другое — всех тех, кто имеет белое оперение, в третье — всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

**Сгруппируй фигуры**



Вырежьте из картона фигуры, показанные на рисунке. Предложите ребенку сгруппировать их по каким-либо признакам: четырехугольные, округлые, закрашенные, полосатые, треугольные, симметричные и т.п.

**Подумай и ответь**

Предложите ребенку закончить ваши предложения:

Если мальчик старше девочки, то девочка... (младше мальчика).

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

Если река уже моря, то море...

Если велосипед едет медленнее машины, то машина едет...

Если червяк короче удава, то удав...

**Добавь слово**

Предложите ребенку найти закономерность и продолжить ряд слов:

зима, весна, лето, ...

январь, февраль, март, ...

утро, день, вечер, ...

понедельник, вторник, среда, ...

десять, девять, восемь, ...

один, два, три, ...

десять, двадцать, тридцать, ...

**Найди связь**

Подготовьте карточки с изображениями разных предметов. Вы с ребенком по очереди берете по две картинки и придумываете третье слово, связывающее рассматриваемые предметы, например: облако — дерево. Возможные варианты: облако проплывет над деревом; дерево достает до облака; облако похоже на дерево и т.п.

**Игры на изучение основ математики**

**Засели аквариум**

Приготовьте дидактический материал: вырежьте из картона 15 рыбок и 5 прямоугольников-аквариумов. На каждом прямоугольнике запишите несложные примеры (1+2; 3+4 и т.д.), такое количество рыб необходимо заселить в данный аквариум. Попросите ребенка записывать общее количество рыб в каждом аквариуме.

**Почтальон**

Вместе с ребенком нарисуйте 10 домов, попросите малыша пронумеровать их. Заранее вырежьте 10 прямоугольников (письма), на каждом письме написано арифметическое действие. Решив пример, юный почтальон узнает номер дома и доставит письмо по адресу. Например, ребенок берет «конверт» с надписью 5-3, произведя подсчеты, малыш кладет письмо рядом с домом № 2 и т.п.

**Загадай число**

Предложите ребенку отгадать, какое число вы задумали: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или: «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Меняйтесь ролями: малыш загадывает число, а вы стараетесь отгадать его.

**Собери цветок**

Вырежьте из картона сердцевину цветка и отдельно — семь лепестков. В центральной части цветка сделайте прорези для лепестков, а на каждом из них напишите арифметическое выражение на сложение или вычитание в пределах 10. Предложите ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того, как малыш соберет цветок, поинтересуйтесь, какие бы желания он загадал на каждый лепесток.

Игра помогает ребенку овладеть навыками счета и, кроме того, развивает воображение.

**Посчитай плоды**

Зайчик и медвежонок решили посеять морковь и свеклу, но семена перемешались, и малыши не знают, сколько у них семян моркови, а сколько — свеклы. Всего они насчитали 8 семян. Попробуйте вместе с ребенком рассмотреть все возможные варианты количественных соотношений свеклы и моркови, например: «Может вырасти 3 свеклы и 5 морковок, или 4 морковки и 4 свеклы и т.п.». Попросите малыша зарисовать получившиеся варианты. Свеклу можно обозначить красными кругами, а морковь — оранжевыми треугольниками.

**Разложи цифры**

Подготовьте карточки с цифрами от 1 до 15, разложите их в произвольном порядке. Предложите ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем, в порядке убывания. Выбирайте и другие варианты раскладывания, например: «Разложи, пожалуйста, карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

**Запиши цифрами**

Нарисуйте несколько картинок:

Дерево, на нем висят два яблока. Одно зачеркните.

На полянке растут четыре цветка. Два зачеркните.

На столе — три конфеты. Одну зачеркните.

Предложите ребенку рассмотреть картинки и ответить, что на них изображено. Если малышу трудно сформулировать свои догадки, помогите ему. «На дереве было два яблока. Одно я зачеркнула, значит, его не стало. Что с ним могло случиться? (упало, сорвали). Сколько осталось яблок? Правильно, одно. А можем мы записать это цифрами?». Запишите:

2...1...1

Попросите ребенка расставить знаки в получившемся выражении.

Таким образом рассмотрите все предложенные задачи.

**Посчитай яблоки**

Схематично изобразите несколько тарелок, в каждой из которых — разное количество конфет или яблок. Попросите ребенка записать количество яблок в тарелках цифрами. В какой тарелке яблок больше? Почему? Значит, цифра, обозначающая количество яблок в этой тарелке, больше остальных чисел. Таким образом, сравнивая количество яблок в каждой тарелке, рассмотрите каждую цифру, записывая их в порядке убывания.

**Посчитай и нарисуй**



Напишите цифры от 1 до 10. Попросите ребенка под каждой цифрой нарисовать соответствующее ей количество каких-либо предметов или геометрических фигур. И, наоборот, рисуя группы предметов, предлагайте ребенку записать цифрами их количество.

**Превращение чисел**

Предложите ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно. «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?». Используя наглядный материал (счетные палочки), прибавьте три к двум, затем отнимите два от трех. Запишите полученные результаты в виде примеров. Попросите малыша стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

**Праздник числа**

Объявляйте каждый день праздником какого-либо числа. В этот день число-именинник приглашает в гости другие числа, но с одним условием: каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» (5+2; 12—5).

**Игры, обучающие чтению**

**Ищем звук**

Предложите ребенку прослушать перечисляемые вами слова. При произнесении слова с заранее обговоренным звуком малыш должен хлопнуть в ладоши и сказать, в какой части (начало, середина, конец) находится звук. На первых занятиях слова проговариваются в замедленном темпе с акцентированием на нужном слове. Если ребенок затрудняется определить местонахождение звука, запишите слово, подчеркнув искомый звук. Попросите малыша выделить звук интонацией. В дальнейшем, по мере адаптации ребенка, темп игры ускоряется, возможны включения слов с двойным повторением одного звука.

**Зашифрованная азбука**

Выберите несколько наиболее часто встречающихся в словах букв алфавита, каждой из них присвойте номерной знак. Например:



Покажите ребенку, как можно записывать слова, заменяя буквы цифрами: 9 2 10 (дом), 5 6 8 1 (сила) и т.п. Пронумеруйте все буквы алфавита. Предложите малышу поиграть в разведчиков, посылая друг другу зашифрованные послания.

**Разведчики**

Покажите ребенку еще один способ шифра — по первым буквам строк:

*Я*щерица живет в пустыне.

*Ж*ивотные могут быть дикими и домашними.

*Д*екабрь - зимний месяц.

*У*тром мы завтракаем.

*Т*емная туча заслонила солнце.

*Е*сли снег растаял, значит, наступила весна.

*Б*ревно — это спиленное дерево.

*Я*года малина созревает летом.

Из первых букв каждой строки получилось: Я жду тебя. Фантазируйте вместе с ребенком. Зашифровывайте различные просьбы, задания, пожелания. В игре развивается фонематический слух, логическое мышление, речевые навыки.

**Отгадай слово**

Предложите ребенку отгадать слово, которое вы задумали. Отгадывать малыш должен, опираясь на подсказку: вы пишете одной строкой несколько слов, в которых повторяется первая буква загаданного слова. Например, задумано слово ДОМ. Подсказка:

*Д*орога, во*д*а, горо*д*.

Вторая строка — следующая буква:

С*о*н, *о*дежда, письм*о*.

И последняя -

*М*ост, зи*м*а, альбо*м*.

В дальнейшем загадывайте слова с большим количеством букв. Просите ребенка посчитать буквы в слове по количеству строк. Можно пропускать буквы, проставляя многоточие вместо подсказки, например, слово ВЕСНА. Ветер, свет, плов.

Ель, белый, кафе.

………………

Ночь, огонь, клен.

Азбука, врач, кошка.

Усложняя задание, подсказку можно не записывать, а произносить. Предложите ребенку потренироваться в составлении подсказок.

**Телеграмма**

Предложите ребенку поиграть в телеграф. Кукла Маша дает телеграмму своей бабушке о том, что завтра приедет к ней в гости. «Приеду завтра. Маша». Приготовьте несколько бумажных полос — их количество обозначает количество слов телеграммы. В каждом слове следует обозначить количество слогов — на каждой полосе рисуется соответствующее число кружков.



**Составь слово**

Подготовьте 2 набора карточек с разными слогами. Один набор у вас, другой - у ребенка. Устройте соревнование: кто сумеет составить большее количество слов из имеющихся слогов. За каждое двусложное слово начисляется 2 очка и, соответственно, чем больше в слове слогов, тем больше очков.

**Составь слово из букв**

Игра проводится по схеме предыдущей («Составь слово»), но вместо карточек со слогами используются карточки с буквами. Начисление очков производится с учетом количества букв в каждом слове.

**Живые слова**

Подготовьте три игрушки. Предложите ребенку поиграть в живые слова: каждой из игрушек вы присваиваете какое-либо слово. В зависимости от расположения игрушек, читаете предложение.

Например: «Кукла обозначает слово «девочка». Зайка — слово «пела», мишка - слово «песня». Посмотри, как стоят игрушки и скажи, что получилось» (девочка пела песню). Меняя игрушки местами, вы, соответственно, меняете смысл предложения: «Песню пела девочка», «Пела песню девочка», «Девочка песню пела». Подчеркивайте изменения интонацией. Побуждайте ребенка к активному обсуждению получившихся предложений. Пусть малыш сам придумает слова и «отдаст» их игрушкам, а затем, перескажет все возможные варианты изменения порядка слов в предложении.

**Придумай слово**

Подготовьте карточки с изображением разных предметов. Попросите ребенка рассмотреть предмет и определить количество слогов в его названии. Следующее задание — придумать слова, состоящие из такого же количества слогов.

**Назови словечко**

Вы загадываете слово и хлопаете в ладоши столько раз, сколько слогов в этом слове. Предложите отгадать слово методом подбора. Чтобы облегчить задачу, используйте слова, принадлежащие к одной смысловой группе: мебель, овощи, одежда и т.п.

**Подбери слово**

Назовите несколько согласных букв. Попросите ребенка придумать несколько слов, содержащих эти буквы. Буквы можно менять местами и допускать их повторы в слове. Возьмем буквы Р, С, К. Слова: раскраска, рисунок, росток, краска, мусорщик и т.п. Усложняя задание, увеличивайте количество букв, включайте гласные буквы.

**Балда**

Старинная игра, развивающая логическое мышление, внимание, память.

Первый игрок называет произвольную букву, второй добавляет к ней букву слева или справа, имея в виду определенное слово. Первый игрок также приписывает букву с одной из сторон, имея в виду свое слово. Игрок, вынужденный закончить слово, проигрывает кон. Под его фамилией пишется буква Б. При следующем проигрыше добавляется буква А — «БА», затем «БАЛ». И так до тех пор, пока не допишется слово «БАЛДА». Пример:

-Л;

- БЛ;

- ОБЛ;

- ОБЛА;

- АОБЛА;

- ЗАОБЛА и т.д. до составления слова «заоблачный».

**Разложи картинки**

Подготовьте карточки с изображением разных предметов и несколько картонных коробок. На каждой коробке напишите букву. Предложите ребенку брать по одной карточке, определять первую букву в названии предмета и класть в коробку с соответствующей надписью.

**Помоги Буратино**

К ребенку в гости пришел Буратино. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в одну коробку он сложил карточки с гласными буквами, в другую - с согласными. Все ли буквы верно разложены. Ребенок берет по одной карточке и проверяет правильность выполнения задания. Намеренно перепутайте буквы — в коробку с согласными положите несколько гласных и наоборот. Ошибки исправлены, Буратино благодарит малыша и уходит в школу.

**Игры для развития речи у детей 6-7 лет**

**Составь предложение**

Предложите ребенку составить предложение из данных вами слов. На первых занятиях количество слов не должно быть больше трех, например, «берег, дом, белый» — «На берегу реки стоит дом с белой крышей» или «Зимой крыши домов и реки становятся белыми от снега» и т.п. Поясните ребенку, что форму слов можно изменять, то есть употреблять их во множественном числе, менять окончания.

**Один - много**

Бросая ребенку мяч, называйте любой предмет в единственном числе. Малыш возвращает мяч, называя форму множественного числа, например, дерево — деревья, сапог — сапоги и т.п.

**Отгадай по описанию**

Предложите ребенку отгадать предмет, который вы загадали по описанию его признаков, например, круглый, гладкий, резиновый, отскакивающий от земли — мяч. Или: круглый, гладкий, сладкий, внутри красный, снаружи зеленый — арбуз и т.п. Попросите ребенка загадать и описать свой предмет.

**Отгадай по действию**

Как и в предыдущей игре, вы загадываете что-либо, но описываете не признаки, а действия, которые производит объект, например: «Ездит по дороге, перевозит пассажиров, останавливается на остановках, заправляется бензином» (автобус). «Работает в больнице или в поликлинике, лечит больных, носит белый халат» (врач) и т.п. Поменяйтесь ролями — ребенок загадывает и описывает, вы отгадываете.

**Противоположности**

Предложите ребенку поочередно придумывать пары слов - противоположностей. За каждую придуманную пару выдается фишка. Выигрывает тот, у кого наберется больше фишек в конце игры. В первой части игры составляются пары — имена существительные, затем — прилагательные, глаголы и наречия (огонь - вода, умный — глупый, закрыть — открыть, высоко — низко).

**Хорошо и плохо**

Предложите ребенку выявлять плохие и хорошие черты у героев сказок. Например: сказка «Кот, петух и лиса». Петух будил кота на работу, делал уборку дома, готовил обед — это хорошо. Но он не слушался кота и выглядывал в окно, когда лиса его звала — это плохо. Или «Кот в сапогах»: кот хотел помочь своему хозяину — это хорошо, но для этого он всех обманывал — это плохо.

**Противоречия**

Предложите ребенку найти признаки одного предмета, противоречащие друг другу. Например: книга — темная и белая одновременно (обложка и листы), утюг — горячий и холодный и т.п. Прочитайте стихотворение:

**Яблоко**

У прохожих на виду

Висело яблоко в саду.

Ну кому какое дело?

Просто

Яблоко

Висело.

Только конь сказал,

Что низко, а мышонок —

Высоко.

Воробей сказал, что близко,

А улитка — далеко.

А теленок озабочен

Тем, что яблоко мало.

А цыпленок — тем, что

Очень велико и тяжело.

А котенку все равно:

Кислое, зачем оно?

Что вы?

Шепчет червячок —

Сладкий у него бочок.

*Г. Сатир*

Обсудите его. Обратите внимание ребенка на то, что один и тот же предмет, одно и то же явление можно охарактеризовать по-разному, в зависимости от точки зрения, как в прямом, так и в переносном смысле.

**Вершки и корешки**

Вспомните русскую народную сказку «Вершки и корешки». Предложите ребенку поиграть: вы называете овощи, плоды которых находятся в земле, малыш — овощи с надземными плодами. Например:

— Картофель.

— Огурец.

— Репа.

— Помидор.

— Свекла.

— Капуста и т.д.

**Найди два слова**

Предложите ребенку найти два слова, прячущихся в одном: листопад (листья, падать), самолет (сам, лететь), вертолет (вертеть, лететь), огнемет (огонь, метать) и т.п.

**Подбери словечко**

Расскажите ребенку короткую историю о мальчике-грибнике, набравшем полное лукошко лисичек. «Как ты думаешь, в корзине у мальчика сидели лисята?». Поговорите с ребенком об одинаковых словах, обозначающих разные предметы или явления. Предложите вспомнить и назвать такие слова, например: ключ (от замка, ручей), земля (планета, почва).

**Сочини сказку**

Предложите ребенку сочинить историю о приключениях одной из своих игрушек. Например, что случилось с игрушкой после того, как малыш забыл ее в песочнице. Если задание вызывает затруднение, помогите ребенку, задавая уточняющие вопросы, предлагая тот или иной вариант развития действия. Усложняя задание, попросите придумать и рассказать историю любого предмета из окружения малыша, например, чайника, дивана и т.п.

**Игры на развитие воображения у детей 6-7 лет**

**Космическое путешествие**

Вырежьте из бумаги несколько кругов разного размера, разложите их в произвольном порядке. Предложите ребенку представить, что круги — это планеты, на каждой из которых есть свои обитатели. Попросите малыша придумать названия планет, заселить их различными существами. Мягко направляйте действия ребенка, например, выскажите предположение о том, что на одной планете должны жить только добрые создания, на другой — злые, на третьей — грустные и т.п. Пусть малыш проявит фантазию и нарисует жителей каждой планеты. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.

**Необитаемый остров**

Предложите ребенку поиграть в путешественников, попавших на необитаемый остров. Роли главных героев могут исполнять любимые игрушки. Высадите героев на остров и начинайте планировать: что нужно путешественникам для того, чтобы построить дом, наладить свой быт. Рассматривайте самые необычные версии, например: «Дом или шалаш можно построить из пальмовых листьев или выдолбить в стволе толстого дерева с помощью заостренного камня. Из длинных водорослей можно сплести коврик, который можно использовать вместо постели и т.п.». Обговорите, кого могут встретить путешественники, какие опасности им грозят. Как можно выбраться с острова. Играя, ребенок учится фантазировать, создавать модели различных ситуаций и искать пути решения проблем.

**Когда я был...**

Вы начинаете фразу — ребенок должен ее продолжить. Суть игры состоит в том, что ваши фразы описывают нестандартные ситуации, например: «Когда я был маленьким, как муравей...... Малыш должен придумать, что же с ним происходило: «... я дружил с божьей коровкой» или: «я пил росу с листьев деревьев». «Когда я был высоким, как жираф...» — «...я доставал звезды с неба», «видел, что происходит в другом городе» и т.д.

**Что ты можешь сказать?**

Выберите какой-либо объект и предложите ребенку составить подробный рассказ об этом предмете, по очереди описывая то или иное его свойство. Проигрывает тот, чья фантазия иссякла. Например: дерево.

— Оно растет.

— На дереве есть ветви и листья.

— У дерева есть корни.

— Осенью с дерева облетают листья.

— В дереве можно сделать дупло.

— На дерево садятся птицы.

— Дерево можно спилить или срубить.

— Под деревом — тень.

— Дерево может притянуть молнию.

— Весной на дереве набухают почки.

— Птицы на дереве вьют гнездо и т.д.

**Придумай слово**

Предложите ребенку придумать слово, которого нет в русском языке и объяснить, что оно обозначает. Приведите в пример ставшую знаменитой фразу русского ученого — академика Льва Владимировича Щербы: «Глокая куздра штеко будланула бокра и курдячит бокрёнка». Подумайте, о ком может идти речь в этом предложении. Потренируйтесь в составлении рассказов, состоящих из таких фраз. Обратите внимание ребенка на то, что, несмотря на использование в предложении несуществующих слов, смысл его вполне понятен. Приведите пример, подобрав слова, известные малышу: злая собака сильно укусила козла, и гоняет козленка и т.п.

**Что было бы, если...**

Предложите ребенку подумать, что могло бы произойти в случае той или иной нестандартной ситуации:

— Что было бы, если бы всегда было утро?

— Никогда не было дождя?

— Все дома были бы одноэтажными.

— Все животные были бы хищниками. И т.д.

**Игры для развития памяти и внимания у детей 6-7 лет**

**Мы ходили в зоопарк**

Эту игру можно проводить с группой детей. Первый игрок: «Мы ходили в зоопарк и видели там тигра». Продолжает второй участник игры: «Мы ходили в зоопарк и видели там тигра и слона». Следующий должен перечислить уже названных животных и назвать нового обитателя зоопарка. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не ошибется при повторении названий упомянутых ранее зверей.

**Посмотри и запомни**

На листе бумаги в разных местах нарисуйте или наклейте изображения животных. Покажите лист ребенку на 10 секунд. После этого уберите рисунки и предложите малышу воспроизвести их схематично на другом листе бумаги. Обратите внимание ребенка на то, что все животные должны находиться на своих местах.

**Послушай и запомни**

Подберите 5 пар связанных друг с другом по смыслу слов, например: туча — дождь, ночь — луна, постель - диван. Предложите ребенку прослушать их 2 раза. Затем называйте по одному слову из каждой пары. Задача малыша — вспомнить второе слово. Усложняя задание, увеличивайте количество пар.

**Вспомни, как было**

Кукла Лена села за стол делать уроки. Она положила перед собой тетрадь, справа от тетради — ручку, рядом с ручкой — карандаш. Слева от тетради лежит учебник, выше него — счетные палочки. Все было разложено очень аккуратно и удобно. Но прибежал маленький бестолковый щенок и раскидал все учебные принадлежности. Попросите ребенка все собрать и разложить на свои места. Раскладывая, малыш комментирует свои действия: «Тетрадь лежала в центре стола, ручка — справа от тетради и т.д.».

**Запомни и нарисуй**

Покажите ребенку картинку с несложным изображением. Уберите рисунок и попросите малыша воспроизвести то, что он видел на бумаге.

Другой вариант игры: покажите ребенку картинку с недостающими деталями. Убрав картинку, попросите нарисовать то, чего не хватало на картинке, например, на картинке изображена машина без колеса. Ребенок должен вспомнить и нарисовать колесо на отдельном листе бумаги.

**Я тоже**

Расскажите ребенку какую-нибудь историю. В определенных местах рассказа делайте паузу и хлопайте в ладоши. По этому сигналу малыш должен вставить: «Я тоже», но только в том случае, если действие, о котором идет речь, может выполнить человек. В другом случае ребенок должен промолчать.

*Пример рассказа:*

— Однажды девочка Лена пошла на речку.

— Я тоже.

— По дороге она встретила собаку и позвала ее с собой.

— Я тоже.

— Собаке было весело. Она бежала и виляла хвостом.

…

— Подошли они к реке.

— Я тоже.

— Вдруг темная туча заслонила солнце.

…

— загремел гром.

— Застучали капли дождя.

…

— Девочка спряталась под тентом.

— Я тоже.

— А собака залезла в кусты.

— Я тоже.

— Вскоре дождь кончился.

…

— Девочка искупалась в реке.

— Я тоже.

— Подозвала собаку.

— Я тоже.

— И они побежали домой.

— Я тоже.

**Кольца**



Нарисуйте несколько рядов колец с разрывами в разных местах. Предложите ребенку найти и зачеркнуть кольца с разрывами в определенном месте, например: «Зачеркни, пожалуйста, кольца с разрывом справа красным карандашом, а кольца с разрывом внизу — синим».

**Раскрась овощи**

Нарисуйте контуры разных овощей (фруктов, цветов, животных). Предложите ребенку раскрасить все овощи в соответствии с восстановленными в памяти оригиналами.

**Повтори, что запомнил**

Произнесите несколько несложных фраз, например:

Весной распускаются листья.

Утром мы завтракаем.

В соседнем доме пять этажей.

Вчера шел дождь.

Попросите ребенка повторить фразы, которые он запомнил. Предложите поменяться ролями — малыш придумывает фразы, вы пытаетесь их повторить. При этом вы делаете вид, что не помните некоторые предложения, побуждая ребенка подсказать вам их.

**Географические игры для детей 6-7 лет**

**Найди предмет**

Вместе с ребенком составьте план вашей квартиры. Схематично отметьте месторасположение мебели, дверей, окон. Спрячьте какой-либо предмет и отметьте место его нахождения крестиком на схеме вашего жилища. Попросите малыша найти спрятанную вещь, ориентируясь на план. Попробуйте по памяти начертить планы квартир родственников, знакомых, предложите ребенку вспомнить расположение групп в его детском саду и т.п.

Игра способствует развитию пространственного мышления, умения сопоставлять плоскостные изображения и объемные детали.

**Следопыты**

После того, как вы научились составлять план квартиры, предложите ребенку начертить схему вашего двора или любой другой знакомой ему местности. Попросите малыша отобразить все крупные объекты, находящиеся на описываемой территории. Выйдя на улицу, сравните созданный вами план с реальной местностью. Как и в предыдущей игре, спрячьте игрушку и отметьте это на карте. Пусть ребенок отыщет ее, указав свой маршрут на схеме. Поменяйтесь ролями: малыш прячет игрушку, указывая ее местонахождение, а вы прокладываете маршрут поиска.

**Собери карту**

Для игры вам понадобятся две карты мира небольшого формата. Одну из них разрежьте на пять или более частей. Рассматривая целую карту, называйте ребенку все объекты, расположенные на ней: океаны, моря, континенты, страны, города. Предложите малышу собрать разрезанную карту, ориентируясь на рассмотренные ранее изображения. Усложняя задание, увеличивайте количество разрезанных частей.

**Разложи материки**

Для игры вам потребуется карта мира, картон и ватман. Рассмотрите карту вместе с ребенком, вспомните названия океанов, морей, материков. Предложите малышу сделать карту самостоятельно. Для этого обведите контуры материков, вырежьте их из картона. Лист ватмана покрасьте голубой краской. Попросите ребенка разложить вырезанные материки так, как они расположены на карте. В процессе игры уточняйте название того или иного географического объекта, вспоминайте обитателей данной местности. Расскажите малышу о климате разных географических широт.

**Хочу все знать**

Подготовьте карту России. Рассматривайте географические объекты: моря, реки, горы, города. Давайте ребенку их названия. Поясните, какая растительность преобладает в той или иной местности. Возьмите фигурки животных или карточки с их изображением. Среди них должны быть и животные, местом обитания которых являются другие страны. Предложите ребенку выбрать и разместить на карте животных, обитающих в нашей стране. На первых занятиях можно прибегать к помощи справочников, энциклопедий. После того, как малыш ознакомится с флорой и фауной России, переходите к изучению других государств. Увеличивайте количество дидактического материала, просите ребенка выбрать и разместить на карте, например, лесных жителей и обитателей пустыни; представителей фауны крайнего севера и африканской саванны и т.п.

**Путешествие в ...**

Играя в путешествия, вы поможете ребенку узнать много нового и интересного, расширить его кругозор, пополнить словарный запас, обрести определенные навыки. Но будьте готовы к тому, что игра может затянуться на несколько дней или даже месяцев. Кроме того, вам придется провести тщательную подготовку, собрать необходимые сведения, подобрать дидактический материал: карточки с изображением животных и растений, населяющих ту или иную страну, фотографии ландшафта местности, представителей коренного населения страны в народных костюмах, сведения о климатических условиях рассматриваемой области. Предложите ребенку совершить путешествие в какое-либо государство. На первых занятиях выбирайте страны, о которых малыш уже имеет представление. Возьмите карту и рассмотрите, где располагается искомая территория. Обсудите способ передвижения. Если путь к цели лежит через океан, сделайте бумажный кораблик и «плывите» прямо по карте, попутно рассказывая ребенку о том, какие животные и растения населяют это водное пространство, далее разделите игру на темы, чтобы не перегружать ребенка обилием информации.

**Местные жители**

Прибыв на место назначения, познакомьтесь с представителями местного населения. Рассмотрите фотографии, отметьте особенности людей, народных костюмов. Выясните, на каком языке разговаривают в этой стране. Если вы располагаете сведениями, расскажите малышу об обычаях того или иного народа. По возможности ознакомьтесь с фольклором местных народов — прослушайте народную песню или прочтите сказку. Обращайте внимание ребенка на характерные детали произведений. Не старайтесь быстрее закончить игру, подробно отвечайте на вопросы малыша, ищите вместе с ним сведения в справочниках и энциклопедиях.

Чтобы игра была занимательнее, «оживите» фотографию местного жителя. Пусть он расскажет вам о своих занятиях, проведет экскурсию по городу, покажет памятники архитектуры и искусства. Познакомит с национальной кухней.

Не настаивайте на продолжении игры, если малыш заскучал. Вводите в игру вспомогательных персонажей, создавайте забавные ситуации. Побуждайте ребенка к активным действиям, например: «Расскажи аборигенам свое любимое стихотворение (сказку). Но учти, что они не понимают нашего языка, поэтому слова надо сопровождать жестами так, чтобы стало понятно, о чем идет речь». Подобным же образом изучайте флору и фауну рассматриваемых стран.

**Города - столицы**

Чтобы ребенок быстрее запомнил названия столичных городов, французская писательница Сесиль Лупан автор книги «Поверь в свое дитя», предлагает выучить следующее стихотворение:

В самолете мы сидим,

Всю Европу облетим,

Поглядим с тобой сейчас,

Что на западе у нас.

Вот во Франции, в Париже,

Башня всех построек выше!

А в Германии, в Берлине,

Замечательный зверинец.

Город Берн в горах Швейцарии

На реке стоит Ааре.

Люди в Бельгии, в Брюсселе,

Кружева плести умели.

А в Британии, без спора,

Лондон — самый главный город.

Дальше — в Нидерланды, там

Ветер сушит Амстердам.

Вот на запад поглядели

И на север полетели.

Датский город Копенгаген

Девочкой-русалкой славен.

В Швеции Стокгольм-столица

В воды Балтики глядится.

Город Хельсинки у финнов

Возле моря лег в низинах.

Корабли норвежцев рослых

Приплывают в город Осло.

Время быстрое бежит,

На восток наш путь лежит.

Велика страна Россия,

В ней Москва всего красивей.

Вся Румыния гордится

Бухарестом как столицей.

В Польше город величавый

Называется Варшавой.

А в Болгарии, в Софии,

Храм Премудрости — Софии.

Помнят в Чехии и в Праге

Астронома Тихо Браге.

Будапешт венгерский, знай,

В голубой глядит Дунай.

А австрийцы непременно

Слушать песни едут в Вену.

Чтобы нам закончить круг,

Направляемся на юг.

Над Италией парим,

Видим вечный город Рим.

В теплой Греции, в Афинах,

Много статуй есть старинных,

Португалец, тот влюблен

В свой портовый Лиссабон.

А в Испании — Мадрид

В центре всей страны стоит.

**Первые уроки физики для детей 6-7 лет**

**Свечной завод**

Подготовьте необходимый материал: огарки свечей, нитки, посуду для нагревания воска. Поместив огарки в огнеупорную емкость, расплавьте их, нагревая на слабом огне. При плавке воска будьте очень внимательны, во избежание травматизма не позволяйте ребенку брать посуду с горячей массой. После того, как воск немного остынет, но не потеряет своей пластичности, распределите его ровным слоем на небольших прямоугольных листах бумаги, положите нитку-фитиль и закатайте «рулетом» — свеча готова. Для придания оригинальной формы мягкий воск с ниткой посередине можно поместить в любой сосуд, будь то фужер с замысловатыми изгибами или формочка для игр в песке. Обратите внимание ребенка на то, как при нагревании воск переходит из твердого состояния в жидкое.

**Волшебный фонарь**

Для игры вам потребуются: пластиковые стаканы, красители (краски), свеча.

Предложите ребенку «раскрасить» воду, добавив в нее красители. Распределите ее по стаканам и поместите их в морозильную камеру. Достаньте стаканы после того, как толщина льда на его стенках достигнет трех-четырех сантиметров. Аккуратно выдолбите в центре отверстие, слейте незамерзшую воду. Извлеките ледяные «стаканы» из форм, переверните и проделайте еще одно небольшое отверстие на дне. Полученные фигуры поставьте в морозильник для окончательной заморозки. Возьмите небольшие блюдца, закрепите в центре каждого маленькую свечу, зажгите и накройте ледяными «стаканами», перевернув их вверх дном. В процессе подготовки фиксируйте внимание ребенка на том, что под воздействием низких температур вода превращается в лед, процесс замерзания идет от краев сосуда к центру. Проделывая отверстие в днище ледяного каркаса, объясните, что для равномерного и длительного горения необходим доступ кислорода, который быстро сгорит внутри сосуда без дополнительных отверстий.

**Крэке! Пэкс! Фэкс!**

Достаньте кусочек льда из формочки. Предложите ребенку стать волшебником — достать лед из стакана с водой, используя простую нитку. После безуспешных попыток малыша завязать нитку вокруг ледяного бруска, поделитесь собственным опытом: положите нитку на лед и посыпьте солью. Через некоторое время, сопровождая свои действия волшебными словами «Крэке! Пэкс! Фэкс!», вытягивайте нитку вместе с кусочком льда. Раскройте секрет фокуса: соль растапливает лед и нитка «прилипает» к подтаявшему кусочку.

**Игры с магнитом**

Покажите ребенку магнит, расскажите о его свойствах, наглядно продемонстрируйте способность магнита притягивать металлические предметы. Тестирование окружающих предметов на «притягивается — не притягивается» может стать любимым занятием малыша на весьма продолжительное время. Покажите ребенку «магнитный театр», положите на лист бумаги или пластиковую тарелку скрепку или другой легкий металлический предмет и предложите подвинуть его, не дотрагиваясь. После того, как малыш выскажет свои предположения, проведите магнитом по обратной стороне листа — движение скрепки но листу без видимых механических воздействий будет воспринято ребенком, как настоящее чудо. Предложите крохе действовать самостоятельно.

**Из чего сделано?**

Предложите ребенку стать «магнитом»: вы показываете ему картинки с изображением каких-либо предметов, а он решает, притягивать их или нет, то есть, малыш должен отобрать все металлические предметы.

**Препятствие**

Предложите ребенку провести опыт: накройте скрепку или другой металлический предмет тканью, поднесите магнит. Ткань не дает предмету притянуться к магниту. Замените ткань листом бумаги. А теперь? Дайте ребенку возможность экспериментировать, создавая препятствия из различных материалов. В конце игры обобщите полученные сведения.

**Радуга на стене**

Для игры вам потребуется: таз с водой, зеркало. Дождитесь солнечного дня, поставьте емкость с водой таким образом, чтобы на нее падали солнечные лучи. Зеркало установите под углом 25°. «Поймайте» зеркалом солнечный луч. В результате преломления и отражения луча от зеркала на стене появится радуга. Продемонстрировать ребенку радугу в домашних условиях можно, поставив на белый лист бумаги хрустальный фужер. При этом солнечный луч должен падать непосредственно на сосуд. Поясните малышу, что радуга в небе — это тоже результат преломления солнечных лучей, возникающее после дождя.

**Раскрась цветок**

Проведите опыт: возьмите срезанный цветок, для большей наглядности используйте цветы с белыми лепестками (нарцисс, лилия, гвоздика). Поместите его в воду, размешанную с красителем. Через несколько часов вы сможете любоваться цветком, который приобретет цвет красителя, добавленного в воду. Поясните ребенку, что вода, которую «пьет» цветок поднимается по стеблю до самого бутона.

**Сохранение массы вещества**

Для игры вам потребуются небольшие весы, два одинаковых куска пластилина или глины. Рассмотрите оба куска пластилина. Какие они? Одинаковые. Предложите ребенку убедиться в этом, взвесив кусочки на весах. Затем измените форму одного куска, вытянув его. Поинтересуйтесь у малыша, стала ли эта часть пластилина больше? Если ребенок отвечает утвердительно, произведите повторное взвешивание — масса пластилина осталась прежней, значит изменение формы не повлияло на этот параметр вещества, кусочки по-прежнему одинаковы. Что можно сделать, чтобы один кусок пластилина отличался от другого? (оторвать небольшую часть). Продемонстрируйте, взвесив полученный фрагмент на весах.

**Химия - играючи**

**Маленький вулкан**

Для проведения этого опыта вам потребуются: пластилин, столовый уксус, питьевая сода, красный краситель, мыльный раствор.

Слепите из пластилина лепешку — это будет основание вулкана, на ней установите полый конус из пластилина с отверстием наверху — непосредственно вулкан. Приготовьте «лаву»: смешайте по 1 части мыльного раствора и соды, добавьте несколько капель красителя. Полученную массу вылейте в «вулкан» и добавьте туда уксус. В результате взаимодействия кислоты и щелочи начнется бурная реакция и из отверстия («жерла» вулкана) польется «лава» — окрашенная пена. Проводя опыт, будьте предельно осторожны, следите за тем, чтобы кислота не попала на кожу или одежду. И не забывайте, что хранить «реактивы» следует в недоступном для детей месте.

**Соляной кристалл**

Приготовьте перенасыщенный раствор соли. Опустите в него тонкую проволоку с петлей на конце. Оставьте ее в растворе на несколько дней и вы увидите, как проволочка обрастет кристаллами соли.

**Желатиновый цветок**

Приготовьте желатиновый раствор: 10 г сухого желатина залейте холодной водой в объеме 50 мл, оставьте до набухания. Затем проварите раствор на водяной бане до полного растворения желатина. Полученную смесь тонким равномерным слоем распределите по пленке и подсушите при комнатной температуре. После того, как образуется упругая желатиновая масса, из нее можно вырезать силуэты цветов или животных. Вырезанную фигурку положите на тонкий лист бумаги и подышите на нее. Вы увидите волшебные превращения: увлажненный дыханием желатин увеличится в объеме и цветок (другая фигурка) начнет изгибаться.

**Змеиная горка**

Для проведения опыта вам потребуется: 4 ст. л. речного песка, этиловый спирт, 1 ст. л. сахарной пудры и 1 ч. л. питьевой соды.

Песок высыпьте на тарелку горкой с углублением на вершине. Полейте его этиловым спиртом. Сахарную пудру и соду тщательно разотрите и засыпьте в ямку на песочной горке. Соблюдая все правила предосторожности, подожгите смесь. Горение будет сопровождаться появлением на поверхности черных шариков и растеканием черной жидкости у основания горки. После того, как прогорит весь спирт, из песка появится извивающаяся черная змея. Фокус довольно прост — при горении сахар плавится, а из соды выделяется углекислый газ, благодаря которому «змея» двигается.

**Безобидная змейка**

Еще одну змейку можно получить посредством обжигания таблетки глюконата кальция. Возьмите ее пинцетом и поднесите к пламени свечи. На ваших глазах из таблетки появится белая довольно крупная змейка.

**Огнеупорная нить**

Для опыта вам потребуется насыщенный соляной раствор. Пропитайте им длинную нить. После высыхания вновь погрузите ее в раствор. Проделайте это 6—7 раз. Натяните нить, закрепив концы. После чего подожгите ее. Огонек будет «бегать» с одного конца на другой, в то время как нить останется совершенно целой.

**Очевидное - невероятное**

Возьмите две свечи разного размера. Обе установите в один стакан — верхний конец одной из них должен находиться на 3—4 см ниже края стакана, а другой - выше. По дну стакана равномерно распределите 1 ст. л. соды. Зажгите свечи и вылейте в стакан 1 ст. л. уксусной кислоты. Выделившийся углекислый газ погасит пламя нижней свечи, в то время как пламя верхней останется неизменным.

**Секретное письмо**

Предложите ребенку поиграть в разведчика. Эта профессия сопряжена со множеством тайн и секретов. Посвятите в некоторые из них малыша, например — в тайнопись или буквы-невидимки. Тайные послания можно составлять с помощью обыкновенного молока. Обмакните кисточку в молоко и напишите несколько слов на белой бумаге. Подсушите надпись, а затем покажите ребенку, как проявляются буквы после того, как вы подержите бумагу над горячим паром. В целях безопасности не позволяйте малышу проявлять буквы самостоятельно. Невидимое письмо можно создать и «лимонными» чернилами. Вместо молока используйте лимонный сок, а вместо пара — аптечный йод. После того, как надпись высохнет, смочите ее слабым йодовым раствором (несколько капель на стакан воды)

**Игры на развитие глазомера для детей 6-7 лет**

**Делай как я**

Возьмите два одинаковых листа бумаги — для себя и для ребенка. На своем листе расставьте точки в хаотичном порядке. Попросите малыша скопировать изображение, сохраняя месторасположение точек. Сверьте образец с оригиналом. Усложняя задание, изображайте отрезки разной длины, под разным наклоном. С помощью линейки отмечайте неточности в рисунке ребенка.

**Посмотри и отмерь**

Возьмите лист бумаги формата А4 и разрежьте его на длинные узкие полоски. Вместе с ребенком рассмотрите какой-либо предмет, длина которого не превышает размер полоски. Предложите малышу оторвать от бумажной полосы часть, равную по длине рассмотренному предмету. Приложив ее к объекту, оцените полученный результат. Игру можно проводить в форме соревнования: побеждает тот, чей результат наиболее точен.

**Определи размер**

Для игры вам потребуются предметы четырехугольной формы разного размера, например, книга небольшого формата, рамка для фотографий, кубик, открытка, брусок и т.п. Перед игрой спроецируйте контуры предметов на бумагу. Разложив объекты и их плоскостные изображения, предложите ребенку провести соревнование: каждый по очереди берет предмет и пытается с первой попытки найти его проекцию на бумаге. Правильное решение дает право второго хода. Выигрывает тот, кто разложил больше вещей по контурам.

**Закрой колодец**

Нарисуйте несколько кругов разного диаметра (колодцы). Предложите ребенку рассмотреть их и вырезать из бумаги крышку для каждого. Производить какие-либо измерения нельзя, размеры «крышек» определяются на глаз. Побеждает тот, чьи крышки совпали с размерами колодцев.

**Выдели территорию**

В течение нескольких секунд показывайте ребенку какой-либо предмет (кубик, книгу, чашку, тарелку и т.п.). Спрятав его, попросите малыша спичками или счетными палочками огородить территорию, размеры которой должны совпасть с размерами рассмотренного объекта. Если задание является трудным для ребенка, предложите двумя спичками обозначить предполагаемую длину или ширину предмета.

**Угадай фигуру**



Изобразите деформированные геометрические фигуры, предложите ребенку угадать, какие фигуры спрятались за вашими рисунками. Предложите ему спрятать таким же образом другие объекты.

**Скажи, не считая**

Разложите перед ребенком несколько предметов. Попросите его быстро, не считая, определить их количество. Проверьте результат. В процессе игры увеличивайте и уменьшайте число объектов, заменяйте их другими. Возьмите несколько одинаковых предметов (детали конструктора, пуговицы и т.п.), предложите малышу угадать, какое их количество поместится на определенном участке, например, на узкой полосе из бумаги, на нарисованном квадрате или круге. Пересчитав предметы, проверьте верность предположения. Меняйте границы территории, ее форму, заменяйте предметы.

**Подходящий объем**

Возьмите несколько пустых сосудов, отличающихся формой и объемом. Один из них заполните водой. Предложите ребенку перелить воду в другой сосуд так, чтобы она заполнила его до краев, затем, выбрать емкость, которая заполнится до половины и т.д. Попросите малыша указать предположительный объем каждого сосуда. С помощью мерного стакана проверьте верность предположений.

**Налей поровну**

Возьмите несколько одинаковых сосудов. Попросите ребенка налить в каждый из них равное количество воды, не пользуясь измерительными приборами. Проверьте результат при помощи мерного стакана.

**Где больше?**

Возьмите два сосуда одинакового объема, но отличающиеся по форме (широкий и низкий, высокий и узкий). Налейте в них одинаковое количество воды. Предложите ребенку высказать свое мнение о том, в каком соотношении находится вода в сосудах (больше, меньше, поровну). Проверьте правильность предположения, перелив воду в сосуды одинаковой формы.

**Определяем вес**

Возьмите несколько предметов разной тяжести. Взвесьте их на весах, запишите вес каждого объекта. Предложите ребенку определять вес других предметов, взвешивая их в руке и сравнивая с массой ранее взвешенных объектов. Запишите предполагаемые результаты, проверьте их на весах.

**Взвесим «на глазок»**

Покажите ребенку два или три разных предмета. Предложите малышу указать на самый, по его мнению, тяжелый (легкий) объект. Попросите обосновать выраженное предположение. Используйте задания с подвохом, например, большой пластмассовый кубик и маленький, деревянный, большой надувной мяч и маленький резиновый и т.п.

**Три больших шага**

Эту игру лучше всего проводить на улице. Выберите какой-либо объект (дерево, скамейка, большой камень и т.п.), отойдите от него на небольшое расстояние, предложите ребенку на глаз определить, сколько больших (маленьких, средних) шагов необходимо сделать для того, чтобы приблизиться к предмету. Проверьте верность предположения. Усложняя задание, можно совмещать шаги разной ширины, например: «Чтобы дойти до этого дерева, следует сделать три больших шага, два средних и один маленький».

**Классики**

Эта довольно старая игра является эффективным упражнением для развития глазомера. В определенном порядке начертите на асфальте большие квадраты, прономеруйте их. Участники игры бросают небольшой плоский камень в «классы», начиная с квадрата под номером один. Сила броска соизмеряется так, чтобы камень не упал за пределы очерченных границ. Тот, кто не попал в нужный «класс», уступает место другому игроку.

**Мини-боулинг**

Для игры вам потребуются кегли и несколько мячей разных размеров, сделанных из разных материалов (резиновый, пластмассовый, тряпочный и т.п.). Расставив кегли в ряд, предложите ребенку сбивать кеглю, стоящую в определенном месте, например, в центре, используя разные мячи. Выясните, какой из мячей является самым «точным».

**Игры для снятия нервного напряжения у детей 6-7 лет**

**Клочки по закоулочкам**

Справиться с немотивированной агрессией и другими последствиями нервного перенапряжения ребенку поможет обычная бумага. Предложите малышу разорвать альбомный лист на мелкие кусочки, затем еще один. Теперь дайте крохе лист картона. Вполне возможно, что, справившись с этим заданием, ребенок, сам того не заметив, успокоится. Самое время предложить малышу поиграть в уборочную машину и собрать результаты его деятельности в пакет или в ведерко. Можно устроить соревнование, разделив замусоренную площадь на участки, победителем объявляется тот, кто чище и быстрее убрал свою территорию.

**Морской бой**

Для игры вам потребуются: тазик с водой, шарики из бумаги, бумажные кораблики, или любые плавающие предметы для их замены.

Пустите кораблики в плавание. Предложите ребенку сбивать их бумажными шариками. Каждое «судно», пораженное «ядром», изымается с места сражения. После того, как будет потоплена вся вражеская флотилия, игра начинается сначала. Всем кораблям можно дать имена и активно комментировать происходящее: «Снаряд пролетел в сантиметре от пиратского судна «Черный плащ». Еще прицел! Огонь! Ура! Прямое попадание!». После игры попросите малыша навести порядок на поле боя.

Игры с водой оказывают успокаивающее воздействие, а элементы агрессии в игре «Морской бой» помогут ребенку справиться с негативными эмоциями, кроме того, в этой игре развивается глазомер.

**Вместо базуки**

Возьмите пустой мягкий флакон из-под шампуня, проделайте в его крышке несколько отверстий. Поместите в таз с водой легкие пластмассовые игрушки или шарики от пинг-понга. Предложите ребенку сбивать игрушки струей воды из флакона.

Игра поможет избавиться от излишней агрессии, снимет усталость. Развивая навыки самостоятельности, попросите малыша после игры аккуратно вытереть всю разлитую воду.

**Ветер умеренный...**

В таз, наполненный водой, поместите бумажный кораблик или шарик от пинг-понга. Покажите ребенку, как, дуя на предмет через соломинку для коктейля, можно перемещать его по тазу. Предложите малышу действовать согласно вашим комментариям: «Ветер усиливается! (ребенок должен усилить струю выдуваемого воздуха)», «Ветер стихает, на море спокойно!», «Кораблик плывет к другому берегу (ребенок, дуя на кораблик, перемещает его к противоположному бортику таза) и т.п.

Помимо того, что игра благотворно влияет на состояние нервной системы, развивается еще и артикуляционный аппарат ребенка.

**Брэк!**

У ребенка был трудный день? Пусть он ненадолго станет боксером. Вместо соперника предложите ему подушку. Но в игре существуют свои правила: начинать поединок можно только после вашей команды: «Бой!», а при команде «Стоп!» малыш должен прекратить боевые действия.

Игра поможет избавиться от негативных эмоций и развить у ребенка навыки самоконтроля.

**Необузданное творчество**

Если ребенок расстроен, обижен или просто устал, предложите ему порисовать, но не в альбоме. Повесьте на стену большой лист ватмана, выложите краски разных цветов и кисти разных размеров. Пусть малыш творит то, что ему вздумается: мажет, красит, рисует Понаблюдав за его действиями, вы сможете понять, что чувствует ваш ребенок. Вполне возможно, что ребенок захочет рассказать, что именно он пытается изобразить. Если же у него не возникает такого желания, не настаивайте, позвольте ребенку выразить свои эмоции на бумаге.

**Мое настроение**

Если вы видите, что ребенок чем-то обеспокоен расстроен или недоволен, предложите ему поиграть в «настроение». Попросите малыша прислушаться к себе и представить свое настроение: на кого оно может быть похоже? На человека? Животное? Растение или что-то другое? Дайте ребенку чистый лист и попросите его покрасить «настроение», используя самую подходящую для него краску. На другом листе покрасьте настроение, которое было вчера или после посещения цирка, зоопарка. Нарисуйте несколько контуров разных людей. Объясните: «Вот этот человек — очень радостный, а этот - грустный (далее — сердитый, добрый, испуганный, обиженный и т.п.)». Пусть ребенок подберет цвет к каждой эмоции и раскрасит человечков.

**Литературная викторина для детей 6-7 лет**

Пригласите друзей своего ребенка или организуйте членов семьи и проведите веселую литературную викторину. Участники игры смогут продемонстрировать знание детской литературы, проверить память и внимание друг друга и просто весело провести время. Создайте соответствующую игре обстановку: украсьте комнату портретами сказочных персонажей, сделайте музыкальную подборку: песни из мультфильмов, детских передач, классическую музыку (Чайковский). Можно предложить участникам игры прийти в костюмах героев литературных произведений. Обсудите, стоит ли разделиться на команды, или игроки будут соревноваться между собой. В любом случае запаситесь фишками или другими атрибутами, по которым будет вестись подсчет очков. Возьмите на себя роль ведущего.

В первой части викторины предложите всем участникам взять на себя роль какого-либо сказочного персонажа и представиться, но не напрямую, а, загадав загадку о своем герое. Например: «Я — маленькая девочка. Когда я появилась на свет, мама сделала мне кроватку из скорлупы грецкого ореха» (Дюймовочка), или: «Мой лучший друг — маленькое существо с большими ушами, домом которого раньше была телефонная будка» (Чебурашка). Тот из ребят, кто первым угадает представляющегося героя, получает 1 очко (фишку).

**2 этап викторины**: для него вам следует подготовить карточки с изображением предметов, имеющих отношение к тому или иному сказочному герою, задача игроков — назвать имя персонажа или сказку с его участием:

- золотое яичко (курочка Ряба);

- русская печь (Емеля);

- веретено (спящая царевна);

- горошина (принцесса на горошине);

- золотой ключик (Буратино);

- золотое перо (Жар-птица);

- невод (старик из «Сказки о Золотой рыбке»);

- ступа с метлой (Баба-яга) и т.п.

Дети по очереди берут карточки и дают ответ. За каждый правильный ответ начисляется 1 очко.

Чтобы игроки не устали, чередуйте устные задания с физкультминутками, например, проведите конкурс на лучшую пантомиму: малыши по очереди изображают одного из литературных героев, остальные должны отгадать, кто это. Конкурс сопровождается бодрой музыкой.

Следующий тур — ответы на шутливые вопросы, задаваемые ведущим:

- хищник из какой сказки чуть было не оставил сиротой маму одной легкомысленной девочки? («Красная Шапочка»);

— в какой сказке есть домик, вместивший большое количество жильцов? («Теремок»);

— в какой сказке роль волшебной палочки выполняет цветок? («Цветик-семицветик»);

— невеста какого героя жила на болоте? (Ивана-царе- вича из сказки «Царевна-лягушка»);

— шарик какого цвета был предназначен для подарка одному грустному ослику? (Зеленый, «Винни-пух и все, все, все»);

— герои каких сказок совершили путешествие благодаря перелетным птицам? («Путешествие Нильса с дикими гусями», «Лягушка-путешественница»);

Последний, творческий, конкурс требует некоторых приготовлений: подготовьте для каждого участника игры цветную и белую бумагу, клей, ножницы, краски, фломастеры.

**Групповые игры для детей 6-7 лет**

**Запомни мое имя**

Дети становятся в круг. Ведущий предлагает малышам познакомиться: первый участник игры называет свое имя, второй — имя первого участника и свое, третий — имена двух первых и свое и т.д. Тот, кто не сможет назвать все ранее перечисленные имена, покидает игру.

**Птичка села на...**

Дети становятся в круг. Каждый получает карточку с изображением какого-либо дерева. Ведущий должен «посадить» птичку на дерево: «Птичка села на... березу». Участник игры, на карточке которого изображена береза должен быстро перенаправить птицу на другое дерево: «На березе посидела и на дуб улетела». Тот, кто не может выбрать дерево, выбывает из игры.

**Разноцветная ярмарка**

Дети выстроены в ряд. Каждый держит за спиной геометрическую фигуру, вырезанную из цветного картона - это «продавцы». Вдоль ряда ходит «покупатель». Дети хором произносят потешку:

Коля, Коля, не сиди!

По ярмарке походи!

Все товары хороши!

На что хочешь, покажи!

Стоп!

На последнем слове ребенок останавливается и делает «заказ» продавцу: «Мне нужны овощи (одежда, посуда, цветы)». Продавец должен предложить предмет из нужной категории, совпадающий по цвету с фигуркой, которую он держит за спиной. Например: «У меня есть помидор», — достает круг красного цвета. Если ребенок не сумел продать нужный «товар», он выбывает из игры. Смена «покупателя» происходит после определенного количества покупок.

**Поймай мяч**

Участники игры становятся в круг, каждый выбирает название какого-либо города. Ведущий подбрасывает вверх мяч и называет любой город. Тот игрок, чей город он назвал, должен поймать мяч и взять на себя функции ведущего, то есть, назвать следующий город и т.д. Если мяч не пойман, остальные участники игры разбегаются в разные стороны. Когда игрок нагонит мяч, он кричит: «Стоп!». Все разбежавшиеся замирают на месте. Далее, ребенок с мячом называет город и пытается определить расстояние до игрока, выбравшего данное название, например: «До города Ростова — 10 километров (1 км — 1 шаг)». Теперь следует проверить верность предположения — дойти до «города», считая шаги. Если расстояние определено верно, ведущим становится выбранный «город».

Игра развивает глазомер, внимание, формирует навыки быстрого реагирования.

**Полет разрешаю!**

Один из игроков — ведущий, который берет на себя роль диспетчера, остальные игроки — самолеты. Дети готовят «посадочные площадки», очерчивая вокруг себя круг. Диспетчер объявляет: «Полет разрешаю!» и ведет самолеты за собой. В процессе движения звучит команда: «Посадка». Все дети, включая ведущего, стремятся занять посадочные площадки. Участник игры, оставшийся без места, становится диспетчером. Во время «полета» допустимы комментарии со стороны диспетчера:

— полет проходит нормально, пролетаем над городом Москвой. Посадка... (дети бросаются к площадкам) отменяется, продолжаем полет. Поворот направо, делаем круг, теперь налево. Снижаем скорость (дети бегут медленнее). Теперь ускоряем движение и т.п.

Кроме двигательных навыков, игра развивает внимание, воображение, быструю реакцию.

**«Да» и «Нет» не говорите**

*(старинная игра)*

Дети выбирают ведущего. Он обращается к одному из игроков:

— Вот вам сто рублей. Купите, что хотите, «Да» и «Нет» не говорите, черное и белое не называйте.

Далее задача ведущего — задавать собеседнику вопросы, провоцирующие того на произнесение запрещенных слов:

— Вы хотите купить белую сумку?

— Мне нужна красная сумка.

— Разве она подходит к вашему платью?

— Она подходит к моим туфлям?

— Вы носите красные туфли?

— Иногда.

— Они вам не жмут?

— Нет.

Проигрыш. Игрок мог ответить: «Нисколько».

Игра способствует развитию, с одной стороны, целенаправленного внимания, а, с другой — развитию речи и логического мышления, проявляющихся в умении задавать психологически сложные вопросы.

## Урок самостоятельности для дошкольников

### О самостоятельности ребёнка

Будущему первокласснику предстоит познать много нового. Он попадет в новую среду, новое окружение, познакомится с новыми правилами и требованиями, у него будут новые друзья, он получит новые знания, будет постигать нечто новое для себя. Чтобы не растеряться в этом большом новом пространстве, ребенок должен быть готов познавать все новое. А это означает, что он должен научиться быть самостоятельным. Кто поможет раздеться и переобуться, донести портфель до класса, кто поможет на уроке? Многое малыш должен будет делать сам. А задача взрослых — приучить его к самостоятельности:

♦ научить самостоятельности в быту (самостоятельно одеваться, застилать кровать и выполнять несложную домашнюю работу),

♦ научить самостоятельно общаться,

♦ научить самостоятельно принимать решения и нести ответственность за последствия своих действий.

Важную роль в этом играет и поддержание режима дня. Привычка к определенному режиму, включающему в себя основные дела дня, структурирует жизнь ребенка и позволяет ему к концу дошкольного возраста начать учиться планировать свое время.

Важно развивать произвольность поведения, то есть способность владеть и управлять собой, контролировать себя.

### Я сам

❀ Вместе с ребенком составьте список, что он умеет делать сам, и что — с помощью взрослых. Постарайтесь не подсказывать ребенку, пусть составит список самостоятельно, а вы запишите его комментарии. Если список ребенка слишком мал, и вы уверены, что он может быть дополнен, тогда можно будет задать наводящие вопросы: «А ты умеешь сам(а)..?», «А кто помогает тебе..?» Обсудите полученные ответы и поинтересуйтесь, что из списка «Умею, но с помощью взрослых» ребенок сможет научиться делать самостоятельно. Например, ребенок умеет с помощью взрослого застилать постель. Как только он научиться застилать постель самостоятельно, фраза «застилать постель» сразу же будет перенесена в графу «Я сам».

### Куда пойти?

❀ Приготовьте 4 стула, на каждый положите по одному комплекту одежды. Это могут быть: на 1 стуле — спортивный костюм, бейсболка и кроссовки, на 2 — парадный костюм (или платье для праздника), соответствующая обувь; на 3 стуле — пижама и тапочки; на 4 стуле — одежда для взрослых (например, если игра проводится с сыном, то на стуле могут быть мужская футболка, брюки и обувь; а если с дочкой, то женская блузка, юбка или платье и туфли). Также необходимо приготовить 4 карточки, на которых могут быть написаны следующие слова: «В спортзал» или «На спортивное соревнование» (и добавлен рисунок со спортивной тематикой); «На праздник» или «На бал» (и добавлена картинка с темой праздника); «Спать» (и добавлена соответствующая иллюстрация); «На работу» (добавлена картинка, относящаяся к данной теме).

❀ Карточки надо перемешать и дать ребенку выбрать одну из них, но так, чтобы взрослый не видел, что за карточка досталась ребенку. В соответствии с заданием на карточке ребенок должен определить, на каком стуле находятся вещи для того мероприятия, на которое ему надо будет собраться. Взрослый выходит из комнаты или отворачивается, а ребенок переодевается. Если ребенку досталась карточка «В спортзал», то он должен надеть спортивный костюм; если «На бал», то — парадный, если «Спать» — пижаму, если «На работу» — одежду взрослых (это шуточное задание поможет представить себя взрослым). Как только малыш будет готов, он пригласит взрослого войти и отгадать, какая карточка ему досталась. Для усложнения задания можно ограничить время переодевания, но нельзя забывать, что ребенок учится, и поэтому пока его необходимо учить по принципу «от простого к сложному».

### Помощник(ца)

❀ На карточках надо написать задания для участников игры и нарисовать к каждой из них иллюстрацию, которая поможет сориентироваться, что необходимо сделать:

♦ полить цветок,

♦ подмести порог,

♦ вытереть пыль с полки,

♦ помыть чашку,

♦ налить в чашку воду из кувшина,

♦ постирать носовой платок,

♦ нарисовать картинку,

♦ исполнить танец,

♦ спеть песню,

♦ надеть шапку, шарф и перчатки,

♦ застегнуть все пуговицы на рубашке (подобрать рубашку или блузку с большим количеством пуговиц),

♦ завязать бантик,

♦ сложить брюки и повесить их на вешалку и т. д.

❀ По очереди вытаскивайте карточки с заданием и выполняйте их. За правильно выполненное задание игрок получает очко в виде печенья, конфеты или другого приза. Тот, у кого окажется больше очков, становится победителем и получает титул Умнички.

### На прогулку

❀ Прежде чем отправиться на прогулку, обсудите с ребенком маршрут: куда пойдете сначала, куда потом и т. д. Пусть он сам попробует выбрать и определить маршрут. Если его вариант вами полностью неприемлем, то объясните, что маршрут должен проходить по следующим пунктам: площадка, парк, магазин, а их последовательность определит ребенок. Даже если вам не совсем удобно, то согласитесь с ним, а после того как вернетесь домой, обсудите, что было неудобно вам. Например: «Если бы мы зашли в магазин после прогулки в парке и игры на площадке, то я смогла бы поиграть там с тобой, а не стоять возле сумок с продуктами, и мы бы погуляли гораздо дольше»:

### Расписание на час

❀ Помогите ребенку составить расписание дел на ближайший час. Будильник или электронные часы могут быть ориентиром для начала и завершения запланированного мероприятия. Например:

10.00 — подготовка к рисованию (альбом и карандаши, бумага, краски, кисточка, вода)

10.10 — рисование

10.40 — семейное чтение (сказка про...)

10.55 — подготовка к чаепитию

11.00 — чаепитие.

❀ Постепенно такую игру можно изменять, увеличивая промежуток времени для четкого соблюдения запланированных дел. Но все же не стоит превращать жизнь ребенка в строго регламентированный график.

### Смена ролей

❀ Предложите ребенку поменяться с ним ролями хотя бы на полчаса. Он будет взрослым (папой или мамой), а вы — ребенком. Вы можете захотеть рисовать или играть, а может быть, попросите его прочитать вам книжку (по картинкам). Но «взрослому» помимо занятий с вами обязательно надо будет выполнить какую-либо несложную работу по дому (например, вытереть пыль или сложить книги на полку). Проигрывая роль ребенка, просите «взрослого» попить или обращайтесь к нему с другими подобными просьбами. Задавайте вопросы: «А что мы будем делать?» и т. д. Пусть он почувствует ответственность за вас и ощутит себя действительно самостоятельным человеком.

### Собираемся гулять

❀ Эта игра может стать продолжением предыдущей. Вам надо снова превратиться в ребенка (очень маленького), а ребенку — во взрослого. «Взрослый» должен будет помочь вам собраться на прогулку и при этом самостоятельно одеться. Ему нужно продумать, что он возьмет на улицу, не забыть взять ключи, проверить выключен ли свет, выключена ли вода и, по возможности, закрыть дверь на ключ. Как только он соберет вас на прогулку, и вы выйдете из квартиры, игра завершается, и вы проверяете, все ли вы взяли и дополняете список того, что еще следовало бы сделать «взрослому». И, конечно же, стоит поощрить старание ребенка!

### Решаю сам

❀ Ребенок учится самостоятельно принимать решения не только в повседневной жизни, но и во время игры. Прежде всего, это относится к сюжетно-ролевым играм (дочки-матери, доктор и пациент, кондуктор и пассажиры, магазин и другие) и к играм с правилами, как настольным (игры с фишками, шашки, шахматы, нарды), так и подвижным. Игра — это своеобразное пространство свободных действий, где можно опробовать самые разные варианты своего поведения. Поэтому чем чаще малыш играет в такие игры, тем больше его опыт самостоятельных действий и тем легче ему будет учиться действовать самостоятельно в реальной жизни. Примите участие в его играх, и вы увидите, как ребенок самостоятельно строит сюжеты этих игр и вовлекает вас в игру; он действует не как написано в правилах, а как продиктовано жизнью.

### Подготовка к празднику

❀ Если у вас в ближайшее время намечается праздник, обсудите с ребенком, что вам необходимо подготовить для его проведения. Например, сделать пригласительные билеты, оформить комнату, сходить в магазин, составить меню, подготовить конкурсную программу и т. д. Учитывайте советы ребенка или подводите его к тому, чтобы он проявил инициативу в организации праздника. Например, обратитесь к нему с просьбой: «Женечка, у нас скоро праздник, давай подумаем, кого мы сможем пригласить и какие пригласительные билеты нам надо будет сделать» или «Какое меню нам составить?», «Мне очень понадобится твоя помощь, чтобы испечь пирог».

### Готовлю сам(а)

❀ Приготовьте ребенку несколько карточек с рецептами. Рецепт можно составить графически, то есть вместо слов «ломтик хлеба», можно нарисовать хлеб и рядом написать количество требуемого продукта. Малышу предстоит готовить самостоятельно (под вашим присмотром). Итак, что же он сможет приготовить?

♦ Бутерброд «Снеговичок». На ломтике хлеба из шариков плавленого сыра можно изобразить снеговика. Шарики должны быть разной формы: большой, поменьше и маленький. Глазки и нос можно сделать из изюма, а шапочку для снеговика — из чернослива.

♦ Бутерброд «Змейка». Ломтик хлеба слегка смазать майонезом, сверху посыпать зеленью (укропом или петрушкой) — получится полянка. Разрежьте сосиску вдоль, одну ее половинку положите на бутерброд. Глазки можно сделать из капелек майонеза, а узор на спинке — из кетчупа.

♦ Тортик «Вкусняша». 300 граммов печенья надо смешать с половиной стакана очищенных грецких орехов. Все измельчить и соединить с половиной банки сгущенного молока. Эту массу надо перемешать, переложить в лоток и поставить в холодильник на 30 минут. Пока торт стоит в холодильнике, смешать 2 столовые ложки сахарной пудры с одной чайной ложкой какао, а затем посыпать этой смесью тортик.

♦ «Фруктовый десерт». Приготовьте 125 грамм йогурта, яблоко, банан, грушу, взбитые сливки и тертый шоколад. Яблоко, грушу и банан надо нарезать кусочками. На дно креманки (стаканчика) налить йогурт, сверху выложить фрукты слоями, в середине сделать небольшое углубление и налить туда взбитые сливки. Десерт украсить тертым шоколадом и подать к столу.

♦ «Банановый коктейль». Приготовьте банан, стакан молока, 100 грамм мороженого. Надо нарезать банан дольками, добавить охлажденное молоко и мороженое, взбить миксером. Массу перелить в бокал, украсить кусочками фруктов или ягод и подать к столу.