

Уважаемые родители! Мы вам предлагаем игры и упражнения, в которые можно играть с ребенком всюду, дома, на прогулке, предложить их в гостях – детской или взрослой аудитории. Игры, которые не требуют большой наглядности, а картинки, книжки, журнальные вырезки найдутся в каждом доме.

Игры для детей 4-5 лет

«Хорошо - плохо»

Взрослый: *Давай попробуем с тобой поспорить, только ты должен доказать мне, что ты прав. Я говорю, что хорошо, когда летом идёт дождь, потому что трава долго будет зелёной, для деревьев в земле будет достаточно воды, на них вырастут фрукты или орехи, или семена. А ты докажи, что дождь летом – это плохо, если...*

- Если он идёт каждый день; если он очень сильный, то затопит норки мышкам, муравьиные домики, улицы; машины не смогут ездить, люди везде будут опаздывать и т.д.

«Кто больше»

Играя в эту игру с детьми 4-х лет, необходимо видеть объект, о котором идёт речь или видеть его изображение на картинке. Взрослый называет какое-либо слово, например *петушок*, а ребёнок должен назвать как можно больше слов, к нему относящихся.

- Петушок, какой?

- Голосистый, горластый, разноцветный хвост, гордый, забияка...

- Петушок, что делает?

- Кукарекает, гребёт, клюёт, прыгает, дерётся, нападает...

«Части - целое»

Взрослый.

- Я буду называть части, а ты попробуй угадай, о ком или о чём идёт речь. Рыжий, пушистый хвост...

- Лиса.

- Нет, не лиса. Рыжий, пушистый хвост, коротенькие ушки с хвостиком...

- Белка.

- Верно, это белка!

- А вот ещё. Листья, ветки, ствол, корни...

- Это дерево.

- Верно и т.д.

«Найди похожих - непохожих»

В данной игре можно сравнивать как живые природные объекты, так и неживые. Основной принцип на 1 этапе – яркость, доступность для восприятия объекта, обязательна наглядность (картинки, живые объекты, муляжи и т.д.). На 1 этапе также необходимо рассматривать объекты очень похожие друг на друга. Например:

Взрослый: *- Давай с тобой внимательно посмотрим на эту собачку и эту кошечку. Чем они похожи друг на друга?*

- 1- *посмотри, собачка небольшого роста, почти как кошка, значит по величине они похожи;*
- 2- *шёрстка у собачки белая по цвету и у кошки белая, хоть и с чёрными пятнами;*
- 3- *у собачки есть голова, туловище, 4 лапы и хвост, и у кошки те же самые части тела;*
- 4- *собачка дом охраняет от воров, а кошка от мышей.*

Затем называются отличительные, непохожие свойства.

На 2 этапе берутся резко отличающиеся объекты и находятся отличительные особенности, а затем отыскиваются похожести. Старайтесь соблюдать некий алгоритм вопросов:

- сравнение строения тела.
- сравнение по цвету, особенностям.
- сравнение по основной функции.

«Почему нельзя»

В процессе роста ребёнка мы сообщаем ему множество правил поведения в обществе. Дабы избежать занудства и морализаторства, нужно с ребёнком почаще играть в правила поведения.

Взрослый: *Давай поиграем? Сначала ты у меня будешь спрашивать, почему нельзя что-то делать, а я буду отвечать тебе, а потом наоборот.*

Ребёнок: *Почему нельзя бросать бумажки на улице?*

Взрослый: *Потому что, если каждый человек бросит на землю по одной бумажке, мы будем жить, как в мусорном ящике.*

Ребёнок: *А почему нельзя жить в мусорном ящике? И т.д.*

Взрослый: *А теперь я задам тебе вопрос...*

«Кто чем работает?»

Взрослый: *- Давай с тобой вспомним, что нужно для работы разным людям.*

- Врачу – шприц, лекарство, бинт, скальпель...

- Продавцу – весы, совок, калькулятор (счётная машинка)...

- Строителю – лопата, мастерок, бетономешалка...

- Плотнику – молоток, гвозди, дрель, рубанок...

Взрослый: *А теперь поиграем наоборот, я буду называть инструменты, а ты угадай, для человека какой профессии они необходимы?*

«Найди общее»

Взрослый раскладывает ряд картинок с рисунками разных предметов и предлагает их сгруппировать по какому-то признаку, а затем это пояснить. Например: *стол, кровать, ложка, сковорода, ножницы, расчёска.*

Ребёнок объясняет: *стол, кровать – это мебель; ложка, сковорода – это посуда; ножницы, расчёска – предметы для того, чтобы ухаживать за волосами.* Это по видовой принадлежности. А если по функции (т.е. что делает?), то: *стол, ложка, сковорода – для питания; кровать – для отдыха; ножницы, расчёска – для стрижки и расчёсывания.* А если по материалам, то: *стол, кровать – из дерева; ложка, сковорода, ножницы – из металла; расчёска – из пластмассы.*

«Бюро находок»

На первом этапе ребёнку предлагается роль работника «Бюро находок», которой должен угадать, какой предмет потерялся. Взрослый должен по внешним признакам описать потерявшийся предмет, не сравнивая его с другими объектами: *-У этого предмета форма такая же, как и у ..., цвет такой же ..., как ..., из такого же материала сделан, как и ...*

На втором этапе взрослый становится работником «Бюро находок», а ребёнок должен описать какой-то предмет, сравнивая его с другим.

«Полиномы фантазии»

Взрослый предлагает ребёнку самое простое слово из 3-4 букв, например *лес*. Разложить на буквы, и на каждую букву придумать названия предметов (хорошо, когда играют 2 или 3 ребёнка – элемент соревнования их стимулирует).

Л – ложка, лодка, лук, липа, лист, лапы и т.д.

Е – ель, енот, еда, и т.д.

С – сетка, сметана, сирень, сито, ситец, стул и т.д.

«Хорошо - плохо»

Взрослый называет предмет, у которого даже ребёнок найдёт как положительные, так и отрицательные качества:

Нож – хорошо, когда острый – может быстро разрезать то, что нужно; но и плохо – можно порезаться.

В дальнейшем можно рассматривать объекты у которых не сразу заметна положительная и отрицательная сторона.