Играем вместе с детьми!

1. **Малыши до трех лет:**

• Предоставьте ребенку уютное местечко, набросайте туда подушки и мягкие игрушки, чтобы он мог там понежиться.

• Поиграйте с ребенком в прятки или в кошки мышки, с участием мягких игрушек или домашних животных.

• Поиграйте с водяными игрушками (ситечками, воронками, чашками и лодочками) в пластиковом тазике или переносном бассейне. Добавьте в воду голубой или зеленый краситель для большего эффекта.

• Почитайте вместе с ребенком его любимые книжки.

2. **От трех до семи лет:**

• Сыграйте для ребенка какую-нибудь роль из его любимого произведения. Пригласите ребенка присоединиться, но не настаивайте на его участии.

• Спойте вместе детскую песенку.

• Проговорите вместе детские считалочки.

• Имитируйте вместе танцы животных, например ящерицы, лягушки, кенгуру.

• Постройте вместе домики из песка или конструктора.

• Почитайте вместе книжки.

• Послушайте вместе аудиокассеты с записями детских произведений.

1.Игры на развитие эмоций ребенка.

Упражнение «Мимика в рисунках»

Ребенку предлагаются картинки с изображением различных эмоциональных состояний (радость, удивление, гнев, обида и т.д.), затем называет и изображает данную эмоцию с помощью родителя. После упражнения родитель спрашивает у ребенка, что он чувствовал при изображении эмоций, что было трудно изобразить.

Упражнение «Тренируем эмоции»

Родитель предлагает ребенку нахмуриться, как осенняя туча, а потом улыбнуться, как кот на солнышке, испугаться, как ребенок, потерявшийся в лесу, устать, как папа после работы, отдохнуть, как турист, снявший тяжелый рюкзак.

Игра «Напряжение – расслабление»

Родитель вместе с ребенком садится на пол (или приседает на корточки), сгибают ноги в коленях, руками обнимают колени, подбородок прижимают к коленям – *напряжение*. *Расслабление* – свободная поза. После проделанных упражнений совместно обсуждают, что они чувствовали, каковы их ощущения.

Игра «Мое настроение»

Родитель показывает ребенку любое настроение без слов (при помощи мимики), ребенок угадывает, затем меняются ролями.

2 Игры на развитие коммуникативных способностей.

Игра «Пожелание»

Родители вместе с ребенком бросают мяч друг другу и говорят добрые пожелания, комплименты, вежливые слова и т.д.

Игра «Зеркало»

Родитель смотрит в зеркало (на ребенка) и изображает разные движения, а ребенок их отображает, затем меняются ролями.

Упражнение «Хорошие новости»

Родители вместе с ребенком садятся на ковер, перекатывают друг другу мяч. Рассказывают, что интересного у них произошло вчера, позавчера.

Упражнение «Скажи без слов»

Родители совместно с ребенком без слов изображают действия, как стало холодно, как болит живот, как хочется кушать, как плавать, как играть в мяч и т.д., и по очереди угадывают действия.

3.Игры и задания для развития внимания, памяти, мышления.

Игры на развитие внимания.

"Запретное слово".

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

"Секретное письмо".

Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру, букву или даже слово. Пусть малыш попытается угадать, что написали вы "прозрачными красками на прозрачной бумаге". Следующее секретное послание писать малышу.

"Наблюдатель".

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

"Архитектор".

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

"Волшебное слово".

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

Игры на развитие мышления.

Игры на обучение классификации по общим признакам. Признак, по которому проводится классификация, задает взрослый. В дальнейшем задания на классификацию сможет придумывать и ребенок. Классифицировать предметы и объекты можно по признакам: большое - маленькое, животные - растения, дикое - домашнее и т.д. Разложенные карточки можно расклассифицировать снова. Например, первое задание было: "Отдели домашних животных от диких", а второе задание, может быть: "Выбери все

карточки, изображающие хищников". Дальше можно предложить расклассифицировать и хищников, разложив их, например, по росту или по месту обитания (север-юг).

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

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

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

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

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

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

Один лишний. Приготовьте предметы или картинки, которые имеют отношение к таким группам, как игрушки, посуда, инструменты, рыбы, фрукты, овощи, ягоды, напитки, продукты, одежда, обувь, головные уборы, мебель, транспорт, деревья, звери, птицы, электроприборы. Выберите 4 картинки одной группы и одну картинку из любой другой группы. Расположите их в ряд на столе. Таким образом, получится, что основная часть картинок имеет один общий признак, который позволяет объединить их в одну группу. Одна картинка этого признака не имеет и потому отличается от остальных. Она является лишней. Ребенку необходимо внимательно рассмотреть все картинки, найти лишнюю и объяснить свое решение.

Тренируем память.

Дидактическая игра для развития памяти, внимания и речи

Отгадай-ка!

Можно играть как с группой, так и с одним ребенком. Задание состоит в том, что ребенка просят по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся в комнате предметов так, чтобы партнеры угадали. При этом нельзя смотреть на этот предмет и называть его. После того как ведущий объяснил правила игры, а дети подготовились к ней и выбрали предмет, водящий дает в руки любому играющему камешек как приглашение к

рассказу. Получивший камешек рассказывает о загаданном предмете. Когда загадка отгадана, ее автор передает камешек в руки следующему. Игра продолжается, до тех пор, пока каждый не придумает свою загадку. Взрослый следит за тем, чтобы назывались существенные признаки, остальные участники имеют право задавать наводящие вопросы, однако надо дать возможность водящему произнести достаточно полное описание предмета.

Игра для развития памяти и внимания

Пуговицы

В этой игре принимают участие двое. Перед игроками лежат два одинаковых набора пуговиц, внутри которых ни одна пуговица не повторяется. Для начала бывает достаточно взять всего 3 пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого они выбираются. У каждого игрока есть игровое поле, разделенное на клетки. Чем сложнее игра, тем больше клеток должно содержать поле; для начала достаточно 4 или 6. Пуговицы кладутся на клетки поля. Водящий располагает их по собственному желанию, дает партнеру некоторое время на то, чтобы запомнить их расположение (20-30 сек) и накрывает поле листом бумаги. Второй игрок должен выбрать из своего набора такие же пуговицы и воспроизвести на своем поле их взаиморасположение. Затем первый игрок открывает свое поле, и оба проверяют правильность решения. Обычно на первом этапе дети не могут играть правильно, следует обучить их помогать себе, описывая вслух взаиморасположение пуговиц. При этом рекомендуется особенно следить за тем, чтобы ребенок правильно ориентировался и не путался в направлениях "вверх", "вниз", "влево", "вправо".

Игра для развития зрительной памяти и пространственного мышления

Дверная скважина

Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Играть лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но, не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и сменяет ведущего.