**Играем дома с детьми**

**Волшебная шкатулка**

*Игра развивает мелкую моторику, навыки классификацирования*

*Необходимый инвентарь*: шкатулка, мелкие предметы или игрушки.

◈ Сложите различные предметы небольшого размера в шкатулку и предложите ребенку вместе разобрать вещи и разложить их по разным коробкам.

◈ Поскольку для игры вы используете мелкие предметы, следите, чтобы ребенок не проглотил их.

**Играем дома с детьми**

**Волшебные шнурки**

*Игра помогает изучить форму предметов, совершенствует цветовое восприятие, развивает мелкую моторику и терпение ребенка*

*Необходимый инвентарь*: цветные шнурки различной длины.

* Покажите ребенку, как из цветных шнурков или тесемок можно выкладывать контуры различных фигур и предметов.
* Создайте с ребенком целую картину на столе или диване.

**«Раз фасоль, два фасоль...»**

Игра развивает мелкую моторику, обучает счету

*Необходимый инвентарь*: сухая фасоль, пластиковая бутылка.

* Берите фасолинки по одной и опускайте их в бутылку. При этом считайте: «Одна фасолина, две фасолины» ит. д.

**Крутится?**

*Игра знакомит со свойствами предметов, развивает мелкую моторику*

*Необходимый инвентарь*: пластиковые бутылки и банки с отвинчивающимися крышками.

* Пока вы хозяйничаете на кухне, можно занять ребенка этой нехитрой игрой.
* Покажите малышу, как откручиваются и закручиваются крышки на банках и бутылках.
* Попросите повторить ваши действия.

**Играем дома с детьми**

**Сортируем  макароны**

*Игра способствует развитию мелкой моторики, навыков классифицирования*

*Необходимый инвентарь*: макаронные изделия разной формы.

* Покажите ребенку, какие бывают макароны: «Это - ракушка, это - спираль, это - бантик».
* Смешайте их. Попросите ребенка разобрать макароны.
* Помогите ребенку справиться с заданием.

**Играем дома с детьми**

**Поезд из катушек**

*Игра способствует развитию мелкой моторики, цветового восприятия*

*Необходимый инвентарь*: катушки с цветными нитками, мягкая проволока.

* Покажите ребенку, как можно нанизывать катушки на проволоку. При этом называйте цвет каждой катушки.
* Когда работа будет закончена, завяжите концы проволоки узлом и предложите малышу покатать поезд.

**Играем дома с детьми**

**Узоры**

*Игра способствует развитию мелкой моторики, координации движении*

*Необходимый инвентарь*: бумага, фломастеры.

◈ Нарисуйте на листе бумаге, а лучше распечатайте красивые витые узоры. Дайте малышу фломастеры и попросите обвести их.

      Чтобы игра была более долговечной, заламинируйте лист с узором и используйте фломастеры, которые легко будет стереть тряпочкой после того, как ребенок порисует.

Перечень игр на развитие памяти. мышления. воображения. внимания.

Рекомендации родителям «Поиграем дома»

**Внимание**

**«Быстро отвечай»**  
Дети становятся в круг. Ведущий называет какой-либо цвет и бросает мяч одному из игроков. Тот, кто его поймал, должен назвать предмет этого цвета. Главное, называть быстро. Поймавший мяч должен теперь сам назвать цвет и бросить мяч следующему участнику.  
«Самый внимательный»  
Ведущий называет предметы одного вида. Если он ошибается, дети хлопают в ладоши. Например, он говорит: «Я беру одежду – майку, шорты, кровать (дети хлопают), куртку».

**«Три движения»**  
Ведущий показывает детям три движения и просит их запомнить. Первое – руки согнуты в локтях. Второе – руки вытянуты вперед на уровне груди. Третье – руки подняты вверх. Дети повторяют несколько раз эти движения, запоминая при этом их порядковых номер. Теперь ведущий показывает одно движение, а номер называет другой, чтобы запутать детей. Если движение не соответствует номеру, дети не должны его показывать. Побеждает самый внимательный.  
  
**Мышление**

**«Наоборот»**  
Взрослый бросает мяч ребенку, называя при этом какой-либо предмет или признак. Ребенок возвращает мяч обратно, называя противоположное свойство или предмет (с обратным смыслом). Например: толстый - тонкий, большой - маленький, черный – белый, горячий – холодный, легкий – тяжелый, трус- храбрец, добрый – злой.  
«Бывает – не бывает  
Ребенку надо представить себе ситуацию, которую вы описываете, и сказать, бывает ли то, о чем идет речь. Если он ответит правильно, его очередь загадывать вам загадку (фразу). Обязательно чередуйте реальные и нереальные варианты, например: «Волк бродит по лесу», «Волк сидит на дереве», «В кастрюле чашка варится», «Кошка по крыше гуляет», «Собака по крыше гуляет», «Лодка по небу плывет», «Домик рисует девочку» и т.д. Можно использовать в игре мяч. Если то, о чем сказано, действительно бывает, то мяч нужно поймать, и не ловить, если этого не бывает. Игра пройдет веселее и интереснее, если вы будете иногда ошибаться.  
«Спичечный узор»  
Нужно взять три спички (или 4-5), бросить их на стол, запомнить узор и вместе с ребенком постараться выложить такой же, но первый предварительно прикрыть листом бумаги.

**Память**  
**«Вспомни»**  
Называете семь фраз: Мальчику холодно. Девочка плачет. Папа сердится. Бабушка отдыхает. Мама читает. Дети гуляют. Пора спать.  
К каждой фразе ребенок делает рисунок (схему). После этого предложите ему точно воспроизвести все фразы. Если возникают трудности, помогите подсказкой.

**«Чемодан»**  
Первый игрок говорит: «Я беру чемодан и кладу в него...огурец». Второй игрок продолжает: «Я беру чемодан и кладу в него огурец, дерево». И так далее. Каждый добавляет свое слово к цепочке. Выигрывает тот, кто последним назовет правильно всю цепочку.

**«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".  
  
**Воображение**  
**«Мечтатели»**  
Попробуйте с ребенком помечтать, используя прием «игры» с размером. Например:«Я бы хотел быть маленьким, чтобы пролезть в норку к мышке и посмотреть, как она живет».«Я бы хотела стать большой, чтобы увидеть весь город сверху».  
Играя в такие возможные варианты, побуждайте детей думать, что из этих желаний может соответствовать значению «хорошо», а что «плохо».  
**«Путаница-запутаница»**  
Предложите ребенку вспомнить два сказочных персонажа разного размера – большого и маленького и поменять их местами. Например, кошка малюсенькая, а мышка – великан. Придумайте историю, которая может приключиться с ними. Еще один вариант игры – заменить предмет или героя на противоположный. Репка в сказке выросла не большая-пребольшая, а маленькая-премаленькая. Раз она не огромная, то сюжет с тем, как ее будут вытаскивать, тоже будет другой.

**«Новая игрушка»**  
У каждого дома есть разный бросовый материал – коробки, поломанные игрушки, колеса от машины, пробки и т.д. Не спешите их выбрасывать. Этот материал может послужить источником развития фантазии крохи. Возьмите детали от разного материала и придумайте новую игрушку. Например, на колесики прикрепите мячик с помощью пластилина. Пусть ребенок объяснит, что это за игрушка и как с ней играть.

**«Цирк»**  
Поиграйте с малышом в цирк. Вырежьте круг – это будет арена. На арену выходят артисты показывать свое представление – взрослый берет вырезанные из картона геометрические фигуры. Ребенку предлагается догадаться, кто это и какой номер он будет выполнять. Для этого малыш на ощупь берет пригласительный билет участника (на карточке приклеена фигура из бархатной бумаги или ткани) и называет его. Игра может разворачиваться по любому сценарию. С ее помощью ребенок учится абстрагировать предметы, видеть объект с помощью органов чувств.

|  |  |
| --- | --- |

**Рекомендации родителям «Поиграем дома»**

**Внимание**

**«Быстро отвечай»**  
Дети становятся в круг. Ведущий называет какой-либо цвет и бросает мяч одному из игроков. Тот, кто его поймал, должен назвать предмет этого цвета. Главное, называть быстро. Поймавший мяч должен теперь сам назвать цвет и бросить мяч следующему участнику.  
«Самый внимательный»  
Ведущий называет предметы одного вида. Если он ошибается, дети хлопают в ладоши. Например, он говорит: «Я беру одежду – майку, шорты, кровать (дети хлопают), куртку».

**«Три движения»**  
Ведущий показывает детям три движения и просит их запомнить. Первое – руки согнуты в локтях. Второе – руки вытянуты вперед на уровне груди. Третье – руки подняты вверх. Дети повторяют несколько раз эти движения, запоминая при этом их порядковых номер. Теперь ведущий показывает одно движение, а номер называет другой, чтобы запутать детей. Если движение не соответствует номеру, дети не должны его показывать. Побеждает самый внимательный.