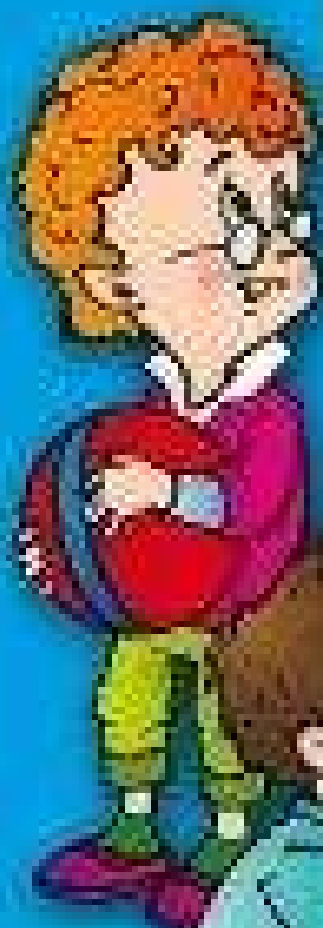


Субботняя ЛЮ.

КАКА

ИГРАТЬ



С РЕБЕНКОМ

Лариса Юрьевна Субботина

Как играть с ребенком. Игры на развитие моторики, речи, внимания, памяти, мышления, восприятия, воображения у детей от 3 до 10 лет

© ООО «Академия развития», 2011

© Субботина Л. Ю., 2011

© Художник Янаев В. Х., 2001

О значении игры в жизни ребенка

Современная жизнь ребенка – это компьютер, телевизор, разнообразные игровые приставки, игровые автоматы. Цивилизация и прогресс захватили наших детей с непреодолимой мощью. В этом есть несомненные плюсы: ребенок адаптируется к новому техногенному миру и принимает его как естественную «среду обитания». Откровенно говоря, и родителям в определенной степени это облегчает жизнь. Потратился на компьютер, и вот уже любимое чадо оторвано от улицы, освободило родителей от бесконечных вопросов и организации развлечений, всегда дома, на глазах. Хорошо? Но почему же многие родители недовольны. «Уставился в телевизор», «не оторвешь от компьютера», «пошел бы на улицу, погулял» – эти и подобные им заявления не свидетельствуют о большом восторге родителей о времяпрепровождении ребенка.

Мы не говорим здесь еще о всем известных проблемах со здоровьем, возникающих у детей от такого досуга. Болезненные, с ослабленным зрением дети стали почти нормой. Однако и психическое развитие, которое должно, казалось бы, выигрывать от расширения информации, получаемой ребенком, не блещет. Дети, получившие доступ к такой современной и объемной информации, не становятся гениями, а во многих вопросах даже отстают от своих сверстников предыдущих поколений. Многие из них не любят читать, не хотят решать забавные интеллектуальные задачи, которые так любили их бабушки и дедушки, а скоро откажутся и писать, так как печатать на компьютере привычнее и быстрее. У них не наблюдается более высокий уровень развития памяти, мышления или внимания, им нередко недоступна логика в рассуждениях, они затрудняются в сочинении элементарного текста.

Ни в коем случае не пытаюсь дискредитировать блага «компьютерного» воспитания, о которых говорилось выше (даже можно добавить ряд других), хочется сказать, что для правильного и полноценного развития ребенка необходимо все же гармоничное сочетание современных «информационно-технологических» игр и старых добрых «бабушкиных». Именно такая игра, осуществляемая в прямом общении с другими людьми (детьми или взрослыми), развивает у ребенка полноценную личность, многообразные чувства, формирует модели поведения, когнитивные способности во всем их многообразии.

Психологи определяют игру как особый вид деятельности ребенка, в котором закладываются основы обучения и труда, что приводит к качественным изменениям психики. Игра – это очень важная часть жизни человека, и относиться к ней надо серьезно. Но далеко не каждая игра доступна любому ребенку, и не каждый взрослый умеет играть. Игровой деятельности

необходимо учиться. Предлагаемая книга поможет в этом трудном деле.

Игровое поведение детей в раннем детстве

Младенчество. Игры до 1 года

Родившийся ребенок сохраняет инстинктивную связь с матерью. Однако он с момента рождения попадает в социальную среду. Вокруг него появляются другие люди, они говорят с ним, ухаживают за ним, берут его на руки. Таким образом, с рождения ребенок вступает в контакт со взрослым. Младенец не способен выжить самостоятельно, и поэтому он стремится взаимодействовать с окружающими, а именно, обмениваться информационными сигналами (плач, движения, улыбка). Ребенок проявляет инстинктивную активность, направленную на познание окружающего мира. Взаимодействие со взрослым включает и первичную игровую деятельность (колыбельные, погремушки, двигательные развлечения). Маленький ребенок в своих играх руководствуется в основном не подражанием, как более старший, а упражняет свои сенсорные и двигательные способности (слух, зрение, моторика).

С незапамятных времен люди поняли, что младенцы стремятся к общению. Ребенок, с которым общаются взрослые, растет более здоровым, развитым, активным. Но младенцу недоступен язык слов, и поэтому с ним необходимо играть. Через символический язык игры ребенок получает первые навыки общения, информацию, знакомится с окружающим миром. Ласковым голосом, негромко близкие люди напевают ребенку песенки, играют с ним в простые моторные игры, устанавливая между собой и ребенком эмоциональную и духовную связь. Колыбельные

С первых дней мать должна петь ребенку колыбельные песенки. Убаюкивающий ритм колыбельной вызывает у ребенка ощущение покоя, надежности, защищенности. Колыбельные есть у всех народов. Русские традиции в этом плане очень богаты. * * *

Баиньки-баиньки,

Спи, мой зайчик маленький,

Серенькие ушки,

Беленькое брюшко.

Баиньки– баиньки,

Маленький мой, маленький.

* * *

Баю-баюшки-баю,

Не ложися на краю –

Придет серенький волчок

Тебя схватит за бочок.
Тебя схватит за бочок
И утащит за лесок
А там бабушка живет
И калачики печет.
Все калачики печет,
Ребятишкам раздает,
И девчонкам, и мальчишкам,
А волчишкам не дает.

* * *

Баю-бай, баю-бай,
Ты, собачка, не лай,
Белолопа, не скули,
Нашу Таню не буди.
Темна ноченька, не спится,
Наша Танечка боится.
Ты, собачка, не лай,
Нашу Таню не пугай.

* * *

Баю-баюшки-бай-бай!
Поди, бука, под сарай,
Мово Ваню не пугай!
Я за веником схожу,
Тебя, бука, прогоню,
Поди, бука, куда хошь,
Мово Ваню не тревожь.

* * *

Ай, люли-люленьки,
Прилетели гуленьки.
Сели гули на кровать,
Стали гули ворковать,
Стали гули ворковать,
Стал Сережа засыпать.

* * *

Ай, люли-люленьки,
Прилетели гуленьки.
Стали гули ворковать:
– Чем нам дитятку качать?
– Чем нам дитятку качать?
Стал Сережа засыпать.

* * *

Уж ты, котенька-коток,
Котя, серенький хвосток,
Приди, котя, ночевать,
Мою деточку качать!

Уж как я тебе, коту,
За работу заплачу:
Дам кусок пирога
И кувшин молока.
У котика, у кота
Колыбелька хороша!
А у детки моего
Еще лучше его.

Баю-бай-баю-бай,
Спи, мой милый, засыпай!
У котика, у кота
Подушечка высока!
А у детки моего
Еще лучше его.

Баю-бай-баю-бай
Спи, мой милый, засыпай!

У котика, у кота
Простыночка хороша!
А у детки моего
Еще лучше его.

Баю-бай-баю-бай,
Спи, мой милый, засыпай!

Колыбельные могут тянуться бесконечно долго. Например, в каждом очередном куплете последней песенки можно заменять вторую строчку. У кота будет и «рубашечка хороша», и «пижамка хороша», и «игрушка хороша», «одеялка хороша», а у детки все будет лучше. Можно в куплет подставить имя ребенка, сохранив размер и ритм куплета (например, «Миши моего, Пети моего, или Наточки моей, Олечки моей» и т. д.). Колыбельные допускают определенное искажение слов, чтобы они подходили под размер стиха и звучали ласково, мелодично, успокаивающе («одеялка», «волчишки»). Колыбельные песни вызывают добрые и светлые чувства, и человек нередко запоминает их на всю свою жизнь.

Большое значение имеют моторные действия с припевками, сопровождающие уход за младенцем. Пеленая ребенка, делая массаж, приговаривают: «Потягушечки, порастушечки»,

«Растем большие да здоровые», «Маленькие ножки бежали по дорожке» и т. д. Ребенок воспринимает эти действия как игровые и испытывает массу положительных эмоций.

Чтобы ребенок хорошо развивался, ему необходимы ласковый мамин голос, улыбка, душевное тепло. С ребенком надо активно разговаривать, используя при этом незатейливые стишки. Ребенок, слушая веселый, ласковый голос мамы, бабушки, быстро понимает, что его приглашают позабавиться, и активно реагирует на игру. В далекие времена в народе были сочинены особые стишки,

пестушки (от слова «пестовать» – растить, ухаживать за ребенком).Пестушки * * *

Потягунюшки, порастунюшки,

Поперек толстунюшки,

А в ножки – ходунюшки,

А в ручки – хватунюшки,

А в роток – говорок,

А в умок – разумок.

* * *

Птички, птички полетели,

На головку сели.

Сели, сели, посидели

Да опять полетели.

Птички, птички, птички...

* * *

Гуси летели,

Лебеди летели,

Гуси летели,

Лебеди летели...

* * *

Гуси летели,

На головку сели.

Сели, сели, посидели

Да опять полетели.

* * *

Вода тягучая,

Дитя растучее.

С гуся – вода, с тебя – худоба.

Потешки

Особенно важно развивать у младенцев моторику, координацию. Для этого с ребенком играют в старинную игру «Потешки».

Потешки – это моторная игра с проговариванием забавных стишков. Во время игры все строчки потешки сопровождаются соответствующими движениями. Хлопают вместе с ребенком в ладошки, поднимают его ручки к головке, перебирают пальчики, сгибают и разгибают ножки, покачивают ребенка, слегка подкидывают его и т. д. Эта игра развивает точные, координированные движения ребенка, способствует развитию мышц, сопровождается элементами массажа. В такую игру с удовольствием включаются как младенцы, так и дети одного – полутора лет. «Ладушки»

– Ладушки, ладушки,

Где были?

– У бабушки.

– Что ели?

– Кашку.

– Что пили?

– Бражку.

Поели, попили,

Ручки помыли.

У-У-У – полетели,

На головку сели,

Ладушки запели!

«Кошка»

Та, та, та, та, та, та,
Вышла кошка за кота:
Кот ходит по лавочке,
Водит кошку за лапочки,
Топы-топы по лавочке,
Цапы-цапы за лапочки.

«Маленькие ножки»

Большие ноги
Шли по дороге:
Топ, топ, топ.
Маленькие ножки
Бежали по дорожке:
Топ, топ, топ, топ, топ
Топ, топ, топ, топ, топ!

«Сорока»

– Сорока, сорока,
Где была?
– Далеко:
В лесу на опушке,

В маленькой избушке,
Кашу варила,
Деток кормила.
Гостей собирала,
Всех угощала:
Одному – ложечку,
Да другому ложечку,
А милому Ванечке – целую поварешечку.

«Коза-дереза»

Идет коза рогатая
По лесу бодатая.
Ножками топ-топ,
Глазками хлоп-хлоп.
Кто кашу не ест?
Кто молоко не пьет?
Забодаю, забодаю, забодаю!

Можно слегка «пободать» ребенка двумя пальцами, словно рогами. Обычно это вызывает восторг у малыша.

«Сорока-ворона»

Сорока-ворона
Кашу варила,
Деток кормила:
Этому дала,

Этому дала,
Этому дала,
Этому дала,
А этому не дала:
– Он в лес не ходил,
Дрова не рубил,
Воды не носил,
Печь не топил.
Каши не получил!

Во время этой игры вначале по ладошке ребенка делаются круговые движения, а затем по очереди загибаются его пальчики с приговоркой «этому дала», а пятый слегка потербите. Так проводится массаж ладошки с активизацией физиологических точек, что очень полезно малышу.

Аналогичные цели преследует и игра «Пальчик»

Мальчик-пальчик,
Где ты был?
– С этим братцем
В лес ходил.
С этим братцем
Щи варил.
С этим братцем
Песни пел.
С этим братцем
Кашу ел!

Игра «Пальчик» не только развивает осознанно контролируемые движения пальцев, но и способствует развитию мышц, задействованных в формировании навыков письма или каких-то точечных действий.

Потешки – забавные игровые стихи. Они помогают ребенку, вслушиваясь в слова, включаться в общую со взрослым деятельность. Ребенок с восторгом повторяет движения, которые называются в потешках.

Игры от 1 года до 2 лет

В период от года до двух лет игры ребенка в основном строятся на тех же механизмах, что и у младенцев (приговорки взрослого, моторные игры с помощью взрослого, игрушки, которые можно трясти, кидать, мять), но при этом они усложняются по форме. Уже недостаточно помахивать ручками или подкидывать ребенка. Необходимо с ним побегать, покувыркаться, попрыгать. Развитие психических функций нуждается в активном стимулировании. Взрослый постоянно что-то показывает, объясняет ребенку: «Вот собачка. Гав-гав», «Смотри, какая машинка проехала», «Погладь киску». Все эти воздействия, с одной стороны, развлекают ребенка, с другой – дают мощный толчок его психическому развитию. Взрослый побуждает ребенка к первичной имитации: «Похлопай в ладошки», «Как лает собачка?» и т. п. Особенно важно стимулировать в этот период развитие речи. С ребенком надо как можно больше разговаривать, с 1,5 лет читать простые сказки, просить его повторять слова. Важное значение сохраняет и развитие двигательного поведения детей. К середине второго года необходимо расширять возможности для ребенка: осуществлять более тонкие движения (игра в песочнице с совочком и формочками, складывание пирамидок и кубиков, катание машинок с «грузом» и т. д.).

Игрушки в раннем детстве

Для игры необходимо использовать и игрушки. В этом возрасте для развития зрительного и слухового восприятия необходимо использовать яркие погремушки, кольца, мячики, которые ребенок может хватать ручками, трясти, кидать, стучать ими. Твердые игрушки (резиновые кольца, пластмассовые погремушки) предназначены для того, чтобы их «жевать». Это тренирует десны и зубы, когда последние «прорезаются». Дети с года уже нуждаются в игрушках, с которыми можно совершать более сложные действия. В ведро можно насыпать песок или наливать воду, машинку можно возить и нагружать ее кубиками, с помощью формочек делать «куличики», совочком копать и т. д. Важно, чтобы игрушки были гигиеничны, экологичны, без мелких деталей, которые дети могут отломить, взять в рот и т. п. Внимание к безопасности детей должно быть на первом месте. Игрушки должны быть яркие, эстетически привлекательны. Как показывают исследования, для детей этого возраста необходимы самые простые игрушки и предметы. Они доставляют больше радости, чем сложные, современные игрушки, и в большей степени способствуют саморазвитию ребенка и пробуждению его фантазии. Игрушками необходимо играть и совместно с ребенком, позволять ему определенную свободу и самостоятельность в их использовании.

Дети года – полутора любят играть с окружающими их предметами. Они любят рвать бумагу, стаскивать свои ботиночки, стучать ложкой по столу, возиться руками в тарелке с кашей, мять пальчиками ткань, мех и т. д. Одной из самых любимых игрушек является вода. Маленькие дети могут неутомимо возиться в воде часами. В раннем детстве дети играют в камешки, шарики, цветные бумажки. Маленькие дети всегда нуждаются для своей игры в каком-нибудь объекте. Так дети познают особенности вещей: их структуру, форму, упругость, тягучесть. Это период активного развития тактильного, зрительного, слухового анализатора, поэтому данная деятельность им необходима. То, нетерпимое часто для нас, взрослых,

упорство, с которым дети производят при своих играх шум, сами от него не страдая, следует объяснить более слабой чувствительностью ребенка к внешним раздражителям. Надо позволять детям удовлетворять свою познавательную потребность, но контролировать их, чтобы это не наносило вреда самому ребенку и ущерба семье.

Игры сложной деятельности детей с 2–3 лет

К двум годам предметные игры ребенка становятся все более сложными. Игра в песок («куличики»), катание машинки, складывание пирамидок из кубиков – это довольно типичные игровые занятия таких детей. Они еще не способны играть в совместные игры, но им доставляет удовольствие «игра рядом», т. е. когда рядом играют другие дети или взрослые. Детей в этом возрасте уже начинают привлекать простые групповые игры. Например, у малыша вызывает восторг, когда взрослый играет с ним в «Догонялки», или примитивные «прятки» (закрывает лицо руками, а затем подглядывает из-за ладоней), или «прячет» на глазах ребенка под коробочку или тряпочку игрушку и предлагает ему найти ее. Это так называемая игра «Ку-Ку». В основе игры маленьких детей часто лежат иллюзии. Вначале они охотно забавляются собственными ручками и ножками, а затем другими предметами, которые выступают символами того, что они воображают. Ребенку для игры в этом возрасте необходима помощь взрослого. Сам он еще не всегда умеет приспособить игрушку для игры, придумать сюжет. Самые элементарные игры для детей в возрасте 2–3 лет связаны с использованием простых игрушек. Игра «Что везет машинка»

В игрушечную машинку ставят кубик, и малыш его возит. Затем предлагают ребенку заменить кубик в машинке на что-то другое: «Что еще ты можешь увезти на машинке?». Это могут быть другие игрушки: мишка, другие кубики, мячик. Или это может быть неигровой предмет: ботиночек, варежка, мамина щетка и т. д. Эта игра имеет серьезный потенциал развития. Ребенок, помещая предметы в кузов машинки, совершенствует свои знания о форме, фактуре предметов, о соотношении их объемов. Он узнает, что большой ботинок или круглый мячик не «влезает» в кузов машинки, а предмет со сложной формой (например, кукла) следует поместить в кузов определенным образом, чтобы он не выпал из него во время движения. «Кубики»

Все дети с удовольствием складывают пирамидки из кубиков. Однако для детей трех лет этой игре надо придать сюжет. Например, предложить построить из кубиков домик для определенных персонажей (лучше, если это будут реальные игрушки: зверушки, куклы). Ребенок, строя домик, должен соотносить, понимать, для кого он его строит: для зайчика – высокий, чтобы уместились ушки; для черепашки – широкий и низкий, и т. д. Важно присматриваться, какие игрушки использует ребенок и вовремя прийти ему на помощь, предложить новую игрушку. В этой игре развиваются координация, конкретное пространственное мышление, восприятие пропорциональных отношений.

Ребенок в этом возрасте не может долго удерживать внимание на одной и той же деятельности. Буквально через 15 минут игра может ему надоесть. Поэтому надо поощрять его интерес, развивая одновременно его творческое мышление. Например, если домик из кубиков не подошел для запланированной игрушки, можно подбодрить ребенка вопросом: «А кто другой может жить в этом домике?». На ребенка хорошо влияет и интерес, проявляемый к игре взрослым, поощрение, одобрение: «Как хорошо ты придумал, молодец!». Когда сюжет игры увлечет ребенка, он может дальше играть самостоятельно, без участия взрослого.

Игры для развития детей 3–4 лет

Этот возраст относится к переходному от раннего детства к дошкольному. Он осложнен «кризисом трех лет». В этот период у ребенка резко обостряется стремление к самостоятельности. Однако недостаток жизненного опыта, сознательного понимания действительности, развития высших способностей, приводит к тому, что самостоятельно ребенок себя реализовать не может. Его стремление к независимости выражается в повышении капризности, упрямстве, непослушании. Все вместе это вызывает напряжение и ребенка, и его родителей. Возникает много конфликтов. Ребенок в этот период требует повышенного внимания и понимания со стороны взрослых и одновременно ощущения самостоятельности в своих действиях. Решение этих проблем в определенной степени осуществляется продуманным игровым взаимодействием. Игра позволит ребенку уточнить представления об окружающем мире, разовьет умственные способности, обогатит его чувства. Выполняемые по ходу игры действия способствуют развитию настойчивости, упорства, дисциплинируют характер, формируют терпение.

Кроме общих задач и функций игры в этот период особенно должны быть направлены на развитие моторики ребенка, словарного запаса, формирования основных навыков ухода за собой (одеться, умыться, прибрать игрушки и т. д.). Игра на воспроизведение известных предметов

Вам понадобятся несколько картинок достаточно большого размера и несколько более мелких квадратиков. Дайте ребенку внимательно рассмотреть все картины. С помощью квадратиков закройте одну картину а затем начинайте по очереди в разных местах снимать квадратиками. После открытия каждого очередного «кусочка» основной картины попросите ребенка угадать, что за картина спрятана под квадратиками. Кто из детей раньше угадает, что за картина «спрятана», тот и выиграл. Игра «Кошки-мышки»

Вариант для маленьких детей заключается в общей веселой беготне всех детей («мышек») за одним взрослым («кошкой»). В результате все «мышки» должны поймать «кошку». Игра «Руси-лебеди»

Это тоже активная моторная игра, развивающая координацию детей. Все дети изображают «гусей-лебедей», машут, как крыльями, ручками и «перелетают» с одного места на другое, по указанию взрослого. («Теперь мы полетели на стульчики! Кто быстрее? А теперь – на диван» и т. д.). Игра сопровождается приговоркой.

– Гуси-Гуси!

– Га-га-га! – отвечают дети.

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так идите же сюда! (на диван! И т. д.)

Лучше, когда эта и предыдущая игры проводятся на свежем воздухе. Игра «Зоопарк»

Данная игра направлена на развитие речи ребенка, восприятия звуков, внимания и памяти. Дети встают в круг. Взрослый говорит, что они будут разными зверушками, которые живут в зоопарке. Он «идет по зоопарку» и останавливается перед конкретным ребенком. Задача ребенка – «перевоплотиться» в соответствующего зверя. Покричать, как зверь (утка крякает, медведь рычит, лисичка тявкает, дятел стучит и т. д.) или изобразить его движениями (зайчик прыгает, сойка – летает, тигр – бежит и т. д.). Взрослый должен помогать детям в игре. Например, вначале детям можно рассказать о животных, попробовать их изобразить, а затем

уже «идти в зоопарк». Игра «Шоколадка»

Дети делятся на команды – по 3 человека, но команды должны составлять равное число участников. Каждой команде выдается одна небольшая шоколадка. По знаку ведущего первый игрок разворачивает шоколадку, откусывает от нее кусочек и передает следующему игроку. Следующий откусывает еще кусочек и передает следующему. Задача состоит в том, чтобы как можно быстрее съесть всю шоколадку и чтобы каждому обязательно досталось по кусочку. Игра «Веселый Там-Там»

Всем игрокам раздаются барабаны, коробки или другие предметы, которые являются «там-тамами». У взрослого ведущего тоже свой «там-там». Взрослый руками на своем «там-таме» отбивает какой-нибудь простой ритм. Например, та-та, та-та. Дети вместе на своих «тамтамах» должны повторить. И так далее. Игра вызывает у детей много веселья, формирует первичные навыки совместного действия и развивает слуховое восприятие, чувство ритма.

«Трудовые» игры

Научными исследованиями установлено, что трудовые игры, т. е. игры, в которых осваиваются элементарные трудовые навыки, благотворно влияют одновременно и на физическое, и на психическое развитие ребенка: повышается работоспособность и деятельность всего организма, совершенствуется нервная система. Трудовые действия укрепляют мышцы ребенка, содействуют развитию внимания, наблюдательности, сообразительности. В трудовой деятельности малыш узнает много нового, интересного для него о предметах и материалах, которые использует. Например, ребенок на практике убеждается, что слепить пирожок можно только из мокрого песка, что в деревянную дощечку можно вбить гвоздик, что бумага легко сгибается, рвется и т. д. Мать, наблюдая за трехлетним ребенком, может заметить, что, если ему предложить вытереть тряпкой стол, он будет без конца повторять это движение. Это происходит потому, что он, овладевая процессом трудового движения, получает много радости.

В этих играх детям предлагается что-то полезное делать вместе со взрослыми.

- Давай вместе уберем кубики.
- Давай размешаем чай.
- Помоги мне готовить кашу – поддержи ложку.
- Вытри стол.

Все действия ребенка, которые соответствуют трудовым, надо поощрять и вводить в игровое поведение.

Игрушки

В этом периоде огромное значение в игре ребенка приобретают игрушки. Игрушки ему необходимы как «посредники» в знакомстве с окружающим миром. Хорошие игрушки стимулируют развитие умственных и физических способностей, но даже самые лучшие из них

лишь воспроизводят действительные условия жизни.

Игрушки разнообразны и достаточно сложны. Часть из них имитирует объекты «взрослой» жизни (куклы, машинки, кукольная посуда, домики, игрушечные инструменты – лопатки, молоточки, ведерки и т. д.). Другие представляют достаточно абстрактные элементы для «создания» новых объектов: конструкторы, трансформеры, кубики, мячи, палки и т. д. Вторая группа игрушек особенно важна для интеллектуального и физического развития ребенка. Например, мячи, какие-то подпрыгивающие игрушки хороши для преследования. Создавая из конструктора новые объекты, ребенок развивает интеллект и творческие способности. Но ему часто необходима помощь взрослого. Дети в этом возрасте любят играть со взрослыми в игрушки. Однако родители часто совершают типичную ошибку, подробно показывая ребенку, как «правильно» играть с игрушкой, оставляя ребенку роль пассивного наблюдателя. Внимание детей в этом возрасте очень неустойчиво, и, когда они «выключены» из активного процесса игры (должны только смотреть), то быстро теряют интерес. Многие родители разочарованы: купили ребенку игрушку, которую он сам выбрал в магазине, пришли домой и начинают объяснять ребенку «правила пользования», а ребенок равнодушно отворачивается или начинает забавляться со старой игрушкой, совершенно игнорируя новую. Относитесь к процедуре приобретения игрушек ответственно, покупайте их по возрасту ребенка: и слишком сложные, и слишком простые игрушки не интересны ребенку.

Приобретая новую игрушку, необходимо дать ребенку возможность самому распаковать коробку (или вместе со взрослым, по желанию ребенка), потрогать ее, повертеть, рассмотреть и попытаться воспользоваться. Малыш увлеченно возится с мозаикой, пазлами, рисует, строит из кубиков башню. Получается у него не так, как надо: частички рассыпаются, не встают на свое место, нарисованный домик выходит кривой. Вам хочется вмешаться, объяснить, показать, и вы не выдерживаете: «Надо не так, а вот так». Но ребенок недоволен и отвечает: «Не надо, я сам!» Все игрушки должны оставаться в собственности и свободном использовании у детей. Это их «собственный мир». Если игрушка сложна для ребенка и требует объяснений, то они должны быть простыми, лаконичными и сопровождать действия с игрушкой самого ребенка, а не взрослого! Ребенок может «изобрести» новый способ игры с данной игрушкой – не мешайте ему. Только таким образом вы способствуете развитию творческих способностей ребенка. Если игрушка оказалась очень сложна, ребенок не освоил ее и потерял к ней интерес, не настаивайте. Уберите ее. Ребенок повзрослеет и со временем сможет в нее играть с интересом.

Игры для развития детей 5–6 лет

Постепенно дети привыкают играть самостоятельно. Богатство впечатлений, доступных их пониманию, помогает им придумывать более сложные сюжеты, включать в игру разнообразные игрушки и другие предметы, которыми им разрешают пользоваться. Однако руководство детской игрой со стороны взрослых, внимание к ней сохраняет для ребенка свою значимость. Мать или кто-нибудь из старших в семье может помочь детям выбрать тему для игры, напомнив им какое-нибудь интересное событие, которое произошло недавно, например, посещение детского городка, представление в театре новогодней елки. Дети с удовольствием реконструируют это событие в игровой форме. Это очень важные игры, так как они выявляют интересы ребенка, развивают его моторику, память, воображение, стимулируют творчество.

В тех случаях, когда ребенку предоставлены самостоятельность и инициатива, у него формируется умение разрешать возникшие трудности своими силами. Не следует злоупотреблять подсказками в игре, так как в этом случае роль ребенка слишком пассивна, исполнительна. Это ведет к развитию отрицательных качеств – пассивности, неуверенности,

безразличия.

Маленький ребенок впитывает в себя впечатления, которые получает из окружающей жизни – и хорошие и плохие. Он наблюдает неблагоприятные поступки, слышит грубые слова, становится свидетелем неуважительных отношений людей между собой. Он вынужден давать какие-то оценки наблюдаемому. Но для этого он не обладает достаточным опытом и знаниями. Вместе с тем любознательность и жизненная активность «толкают» его все попробовать в своем поведении. Не понимая правильной нравственной основы данных явлений, ребенок переносит их в игру. Очень важно помочь ему разобраться в ситуации и сформировать у него правильные модели поведения.

В этот период важно расширять игровое поведение, направленное на формирование трудовых навыков. Предложите ребенку сделать на подоконнике сад для куклы из комнатных цветов, но ухаживать за цветами он будет по-настоящему. Ребенок с удовольствием откликнется на идею починить кран с папой (помочь поддержать инструменты) или с мамой сготовить суп, пирожки или котлеты, вытереть пыль, подмести пол, забить гвоздик, починить игрушку, выполняя доступные ему операции под контролем взрослого. Для ребенка это будет игра, и поэтому не надо его «заставлять», а вызвать интерес последствиями (например, вымыть руки кукле и накормить ее приготовленным обедом).

Ниже мы предлагаем ряд сюжетных игр, которые можно использовать для возраста 5–6 лет, направленных на комплексное развитие моторики, внимания, памяти, воображения в активной творческой деятельности, поведенческих моделей. В некоторые из игр можно включать и детей четырех лет, но это зависит от развития ребенка. Главное – чтобы ему было интересно. Нельзя вынуждать ребенка выполнять игру через силу или предъявлять ему задачи чрезмерной для него трудности. На этом этапе важно включать в игру ребенка такие формы поведения, в которых он должен элементарно прогнозировать последствия. Кроме того важно сопровождать их развернутой информацией. Дети в этом возрасте очень чувствительны к человеческой речи, так как это период ее активного развития. Поэтому игры детей должны сопровождаться развернутой речевой формой. В ней закрепляются сюжет и правила игры, формируются предметные связи и логические последствия. Вместе с тем игра должна быть образной, ориентированной на эмоциональное восприятие ребенка. Как, например, следующая игра. Игра «Истории о шарике»

Для игры используется воздушный шарик. «Посмотри, это воздушный шарик. Смотри, какой он красивый.

Давай сочиним с тобой сказку про воздушный шарик. Расскажи, где путешествовал воздушный шарик, что он видел, с кем встретился, что узнал. Начали?»

Если дети неактивны, то взрослый может начать сочинять сказку сам:

Жил-был воздушный шарик. Шарик был привязан на длинной ниточке, но он был очень веселый и очень любопытный. И однажды решил воздушный шарик отправиться путешествовать. Он оборвал свою ниточку и... Игра «Плохой мальчик (девочка)»

Ребенку предлагается вспомнить, как ведет себя плохой мальчик (девочка), и изобразить это поведение. Затем задать вопросы:

– Маме (папе, бабушке и т. д.) понравится такое поведение? Почему?

– Друг (подружка) захочет с тобой играть, если ты будешь себя так вести? Почему?

– Деду Морозу (или любимой игрушке) понравится это поведение? Почему?

– Тебе самому нравится такой мальчик (девочка)? Почему?

Когда ребенок ответит на эти вопросы, попросите его показать, как ведет себя хороший мальчик (девочка). И вновь задать вышеприведенные вопросы.

Как вариант этой игры можно предложить ребенку поведение плохого или хорошего мальчика с помощью куклы или мишки. Иногда это целесообразно провести в два этапа. Вначале ребенок показывает плохое или хорошее поведение на игрушке, а затем изображает сам. Игра «Папа – мама»

Ребенку предлагается представить, что он папа (а если девочка, то мама).

– И мама, и папа целый день заняты. У них много дел. Если ты папа, то какие ты будешь делать дела?

– А теперь подумай, что бы ты еще обязательно стал делать, если бы был папой, но только то, что твой папа не делает.

– Теперь, когда ты попробовал себя в роли папы, подумай и скажи:

– Если бы папа мог ответить на любой твой вопрос, что ты у него спросил бы про самого себя? Чем больше ты задашь вопросов, тем лучше.

– А какие вопросы задаст тебе папа? Соответственно, папу можно «заменить» на маму. Игра «Солнышко»

Очень важно провоцировать у ребенка положительные эмоции. Для этого хорошо использовать игру «Солнышко». Предложите детям изобразить солнышко. Самое главное условие, чтобы они улыбались, как солнышко. Затем похвалите их и скажите, что в комнате стало намного светлее, потому что ее освещали «солнышки». Игра «Дракон»

В этой игре дети развивают свой положительный запас слов. Для того, чтобы подготовиться к этой игре, необходимо сделать дракона с большим количеством страшных зубов. Например, это может быть рисунок (достаточно большой) или картонное изображение головы дракона у которого в пасти с помощью спичек (а еще лучше маленьких конфет) поставлено много «зубов».

Детям рассказывается сказка.

«На сказочный город напал страшный зубастый Дракон. Для борьбы со страшным драконом есть одно волшебное средство. Он страшно боится хороших слов на букву Д. С этой буквы начинается слово ДОБРЫЙ. Когда произносится хорошее слово на букву Д, у дракона выпадает один зуб. Помоги жителям города справиться со страшным драконом, вспомни как можно больше хороших слов на букву Д».

Когда ребенок называет слово на букву Д (хорошее, а не «дурак»), то он получает право заштриховать один зуб (если рисованный вариант) или вытащить одну спичку, конфету. Выигрывает тот, кто заштриховал больше зубов, получил больше спичек или конфет. Игра «Слова»

Прочитайте ребенку следующий текст.

«Есть слова плохие, и есть хорошие. Один мальчик растерял все хорошие слова, и остались у него одни плохие

(зараза, дурак, кашка и тому подобные). И тогда мама отвела мальчика к доктору. Доктор осмотрел мальчика и сказал, что мальчик сам должен искать потерянные хорошие слова и заменять ими плохие. Помоги мальчику и найди как можно больше хороших слов, которые можно использовать в разговоре с друзьями».

– Какое самое лучшее слово ты нашел?

– Придумай самое лучшее приветствие.

– А теперь скажи самое доброе прощание. Игра «Смешная сказка»

Можно придумать очень смешную сказку. Для этого предложите ребенку слова, которые перечислены ниже, и сочините с ним сказку, таким образом, чтобы эти слова были в сказке главными.

БАБУШКА, ДЕДУШКА, КОЛОБОК, ЛИСА, ФУТБОЛ.

Для группы детей можно придумать совместную сказку, когда каждый придумывает свой «кусочек» сказки по очереди. Игра «Я дарю тебе подарок»

Все дети выстраиваются в шеренгу, и каждый придумывает, какой подарок он собирается подарить соседу справа. С помощью мимики и жестов и незначительной словесной подсказки, но не называя прямо «подарок», он демонстрирует его игроку справа. Как только тот угадал «подарок» правильно, то начинает «преподносить» свой «подарок» следующему игроку справа, и так, пока не дойдут до конца шеренги. Последний «дарит» свой «подарок» первому игроку. Победителем становится тот, чей подарок был самый лучший, и тот, кто угадал свой подарок быстрее всех. Но в этой игре необязательно выбирать победителя. Дети получают искреннее удовольствие от самого процесса игры. Игра «Волшебная шляпа»

На первом этапе маленьким детям предлагается по картинке угадать, кто сидит под шляпой по картинке: «У доброго волшебника есть Волшебная Шляпа. Посмотри на нее».

Когда Волшебник говорит заклинание, то под шляпой появляются разные животные. «Посмотри на нижние картинки и угадай, кто сидит под шляпой».

Следующий этап – сама игра. Берут старую шляпу, и из нее делают «волшебную». Взрослый вместе с ребенком повязывают на шляпу или прикрепляют к ней красивые банты, цветы, блестки. Затем подбирают игрушки, которые можно спрятать под шляпу таким образом, чтобы какой-то элемент игрушки (хвост, лапка, кусочек платья куклы и т. д.) высывался из-под шляпы. Задача детей – определить, что спрятано под шляпой.

Фольклорные игры

Дети в возрасте пяти и даже чуть более раннего возраста начинают активно включаться в групповую игру. В ней часто необходимо распределение ролей. Во все времена и во всех культурах для этого использовались считалки. Сама считалка уже становится элементом игры и доставляет ребенку удовольствие. Считалки

* * * Аты-баты – шли солдаты,

Аты-баты – на базар.

Аты-баты – что купили?

Аты-баты – самовар.

Аты-баты – сколько стоит?

Аты-баты – три рубля.

Аты-баты – кто выходит?

Аты-баты – ты и я.

* * *

На золотом крыльце сидели

Царь, царевич,

Король, королевич,

Сапожник, портной,

Скажите, пожалуйста,

Кто вы такой?

Говори поскорей,

Не задерживай

Добрых и честных людей.

* * *

Стакан, лимон,

Выйди вон

За окошко кувырком!

Налей воды

И выйдешь ты.

* * *

Плыл по морю чемодан,

В чемодане был диван,

А в диване спрятан слон,

Кто не верит, выйди вон.

* * *

Рыба, рыба, рыба-кит,
Рыба правду говорит.
Если рыба будет врать,
Я не буду с ней играть.

* * *

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф-паф, ой-е-ей,
Умирает зайчик мой!

* * *

Шла машина темным лесом
За каким-то интересом,
Инте-инте-интерес,
Выходи на букву «с»!
«С» просыпала муку,
Выходи на букву «у»!

* * *

Бегал заяц по болоту,
Он искал себе работу,
А работы не нашел,
Заяц прыгнул и ушел.

Дразнилки

Это своеобразная форма взаимодействия детей. Дети в игре переживают яркие, непосредственные чувства, и когда сталкиваются с обидой, то разрядкой служит ответная реакция в виде дразнилки. Особенно любят дразнилки дети 4–7 лет. Однако дразнилки нередко просто используются для развлечения компании. В русском фольклоре имеется множество таких рифмованных игровых дразнилок. Снять возникшее напряжение в отношениях детей можно, предложив им «подразниться в шутку». Для этого можно использовать следующие дразнилки. * * *

Обезьяна чи-чи-чи,

Продавала кирпичи.

Не успела их продать,

Улетела под кровать.

Под кроватью пусто,

Выросла капуста.

Под капустой крокодил,

Обезьяну проглотил.

* * *

Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел зайчик погулять.

Вдруг охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет.

Пиф-паф, ой-е-ей,

Умирает зайчик мой!

Привезли его в больницу,

Он украл там рукавицу,

Привезли его в другую,

Он украл там меховую,

Привезли его в буфет,

Он украл сто грамм конфет,

Привезли его в кино,

Он украл там эскимо,

Привезли его домой –

Прямо в печку головой!

* * *

Бабка-ежка,
Костяная ножка,
По улице шла,
Красну денежку нашла,
Побежала на лужок
И купила пирожок!
Бабка-ежка,
Костяная ножка,
Вышла на улицу,
Раздавила курицу,
Курица плачет,
Бабка-ежка скачет,
Как дам по столу –
Все тарелки на полу!

* * *

Рева-корова,
Продай молока
На три пятака!

* * *

Моряк – с печки бряк!
Растянулся, как червяк!

* * *

Жадина-говядина,
Соленый огурец!

Простая шоколадина,
На горшке варенная,
Сосисками набитая,
Чтоб не была сердитая!

* * *

Ябеда соленая,
На костре варенная,
Сосисками набитая,
Чтоб не была сердитая!

* * *

Обманули дурака
На четыре кулака!
Еще бы кулак,
Был бы полный дурак!

Можно предложить детям самим зарифмовать дразнилку. Но, если кто-то слишком поусердствовал и вызвал у ребенка обиду, можно научить его отвечать на дразнилки. Ответы на дразнилки

На дразнилки имеются и остроумные ответы. Когда дети ими пользуются, то нередко это гасит ссору и представляет все в смешном виде. * * *

Был бы я (Была бы я),
Да очередь твоя!

* * *

Шел-шел крокодил,
Твое слово проглотил,
А мое оставил
И печать поставил!

* * *

Что бы ты ни говорил,

Ты меня не убедил.

А дедушка Капустин Тебе ответ отпустит!

Колядки

Раньше игры и игровые действия сопровождали все праздники как у детей, так и у взрослых. Наиболее насыщены играми были рождественские и новогодние праздники. Одно из детских развлечений того времени было колядовать.

Колядовать – это значит ходить от дома к дому и петь особые, обрядовые песни. А хозяева за это дарят детям вкусное лакомство (пряники, конфеты, орехи и т. п.). Сейчас многие традиции возвращаются. У детей вызовет большой восторг игра в «колядки» в новогоднюю или рождественскую ночь. К соседям ходить не обязательно, а исполнить колядку перед папой, мамой, бабушкой и т. д. и получить угощение – будет очень весело! При групповых праздниках, можно предложить взрослым зрителям (родителям в детском саду или в школе) заранее запастись угощением и награждать детей за исполненные колядки. Для подготовки с детьми можно использовать следующие старинные колядки.* * *

Пришла коляда

Накануне Рождества.

Дайте коровку,

Масляну головку!

И дай Бог тому,

Кто в этом дому!

Ему рожь густа,

Рожь ужиниста!

Ему косу осьмина,

И зерна ему коврига,

Из полужерна – пирог.

Наделил бы вас Господь

И житьем и бытьем,

И богатством!

И создай вам Господи

Еще лучше благодати!

* * *

Дождай Рождества,

Коляда пришла!

Коляда свята!

Коляда свята!

Как пошла коляда

По улице гулять!

По улице гулять,

Толкачом побивать!

Как пошла коляда

Ко Степану под окошко,

А Степанова жена

Кусок мяса подала!

Как пошла коляда

Ко Ивану под окошко,

А Иванова жена

Пирожок подала!

Как пошла коляда

К Василию под окошко,

А Васильева жена

Нам конфет подала!

Как пошла коляда
Ко Петру под окошко,
А Петрова жена
Много пряников дала!

Как пошла коляда
К Мишке под окошко,
А Мишкина жена
Кочергою прогнала!

* * *

Коляда, Коляда,
Отворяй ворота!
Приходила Коляда
Накануне Рождества.

Коляда, Коляда,
Подавай нам пирога,
Кто даст пирога,
Тому скот, живота!

Кто не даст пирога,
Сведем корову за рога!
Коляда, Коляда,
Отворяй ворота!

* * *

Коляда! Коляда!
Ходила коляда
Вкруг сударева двора,
Сударев-то двор
Посередь Москвы:
Ворота пестры,
Подворотенки
Позолотенки.
Не браните коляду,
Не журите коляду!
Пышки, лепешки,
Свиные-то ножки,
Все в печи сидели
Да на нас глядели,
Поесть хотели,
В кузов полетели.

* * *

Дай блин, каравай,
Свиную ножку,
Всем понемножку!
Неси – не тряси,
Давай – не ломай!

* * *

Здравствуйте, хозяин с хозяйшкой!
С праздником!

Игры, связанные с рисованием

Дети в возрасте 4–6 лет очень любят рисовать. Рисование можно использовать как элемент многих интересных игр. Моя семья

Нарисуй свой дом и свою семью. Но каждый член семьи должен быть изображен своим цветом. Каким цветом ты нарисуешь маму? Папу? Бабушку? Дедушку? Сестренку? Братика? Почему? Волшебная картинка

Возьми три краски: красную, желтую, синюю. Закрась этими красками весь лист, как тебе нравится. Теперь ответь, на что похож получившийся рисунок? Можешь в нем немного что-то дорисовать, если хочешь. Придумай как можно больше названий к этому рисунку. Фантастическое путешествие

Ты хотел бы стать космонавтом? Ты полетел в космическое путешествие и попал на планету, где располагается космический зоопарк.

- Нарисуй фантастических животных, которых ты там увидел, и придумай им названия.
- Теперь нарисуй фантастические леса, моря и горы, в которых живут эти животные. Всех этих животных надо кормить.
- Нарисуй фантастическую еду, которой кормят этих животных. Волшебники

Нарисуй злого волшебника и рядом с ним доброго волшебника.

- Расскажи, какие волшебства делают тот и другой волшебники.
- Как добрый волшебник исправит волшебства злого?

Карнавал

Ты любишь праздник Новый Год? В Новый Год устраивают карнавалы. Нарисуй карнавальную костюм, который ты хотел бы надеть на праздник. Игра «фантастический зоопарк»

Это старинная игра построена на групповом рисовании. Берется полоска бумаги и сгибается на три равные части (верхнюю, среднюю и нижнюю зоны). Первый игрок рисует в верхней трети голову какого-то животного (на свое усмотрение) так, чтобы другие не видели, что он изобразил. Затем листок перегибается так, чтобы видно было самую нижнюю кромку рисунка, и другой игрок рисует туловище животного, затем листок вновь перегибается, чтобы видно было только кромку второго изображения, и последний игрок рисует нижнюю часть изображаемого зверя. Можно устроить целый вернисаж таких картинок, нарисованных «тройками», и определить победителя по самому смешному, фантастическому, красивому и т. д. рисунку. Игра «Соревнование художников»

Каждому играющему ребенку предлагается лист бумаги, заранее разлинованный на 6 или 12 квадратов. (Для этой игры хорошо подходит флип-чарт.) Одновременно в роли художников могут выступать не менее двух человек. По команде начинается игра. Ведущий (как вариант это могут быть другие дети, не исполняющие в данный момент роль художника) произносит какое-то слово и считает до десяти. Игроки-«художники» должны за это время изобразить

этот предмет в первом квадрате. Затем следующее слово и т. д.

По окончании дети должны воспроизвести по рисункам, какие слова они иллюстрировали, а жюри оценит лучшую работу с учетом правильности воспроизведения слова и художественности изображения.

Моторные игры

Дети 5–6 лет очень подвижны и нуждаются в активных моторных играх. В этом возрасте доминирует развитие конкретного мышления и формируются навыки группового взаимодействия. Основным условием прогрессивного развития ребенка выступает предоставление ему широких возможностей двигательной активности, через которую развиваются как вышеназванные характеристики, так и психическая организация ребенка в целом. Игра «Хлопок соседу»

Эта игра хорошо развивает внимание и координацию движений. Дети садятся в круг близко друг к другу. Каждый участник игры кладет свои ладони на бедра соседа справа и слева. Определяют, с кого начинается игра. По команде ведущего первый игрок хлопает ладошкой по бедру соседа справа. Сосед должен как можно быстрее хлопнуть по бедру первого игрока («вернуть» хлопок) и хлопнуть по бедру соседа справа. Тот должен «передать» хлопок своему соседу справа, не забыв перед этим «вернуть» хлопок соседу слева и т. д.

Игра идет в быстром темпе. Тот игрок, который ошибется, выбывает из игры, стулья сдвигаются, и игра продолжается. Побеждают последние три (или два, на усмотрение организаторов игры) игрока, которые не сбились до конца.

Игра «Прыжки на одной ноге»

Все участники выстраиваются в шеренгу и по команде начинают прыгать до определенной черты на одной ноге. Побеждает самый быстрый. Игра «русские бега»

Вначале детям предлагается попробовать, как бегают гуси (вприсядку, быстро и вперевалку). Затем определяют дистанцию, и все игроки выстраиваются на старте. Дети присаживаются на корточки и приготавливаются бежать, как гуси. По команде ведущего все начинают бежать «гусиным шагом». Определяют победителя. Игра может повторяться, пока детям это интересно. Она может быть включена как элемент в сложные сюжетные игры (например, «Веселые старты» или «Поиск сокровищ») и может служить штрафным фантомом в играх, где это требуется. Игра «Соревнование гай чинов»

Игра аналогична предыдущей по технике. Все дети выстраиваются в шеренгу, смыкают ноги и по команде ведущего прыгают с сомкнутыми ногами (как «зайчики») до финиша. Все поздравляют самого быстрого «зайчика». Его можно наградить морковкой или листиком капусты.

Вариантом этой игры являются прыжки на одной ноге. Все участники встают на одну ногу и стремятся как можно быстрее допрыгать до финиша. Игра «Стометровка лягушек»

Это тоже активная и очень веселая игра. Теперь соревнуются «лягушки». «Лягушки» могут ползти на четвереньках, прыгать на корточках с опорой на руки и «плыть» – ползти по-пластунски. Определите дистанцию: это «дорога» – по ней надо «ползти»; это «кочки» – по ним надо прыгать; это «пруд» – по нему надо «плыть». Затем все выстраиваются на старте, и по команде ведущего начинается соревнование. В ходе игры ведущий может подсказывать,

что начались «кочки» или «пруд», а затем снова «дорога» и т. п. А можно для тренировки внимания и оперативной памяти исключить подсказки и, если ребенок сбился, назначать ему штрафные фанты (например, попрыгать «лягушкой» вокруг стола, стула). Выигрывает самый резвый и точный. Игра «Многоножка»

Всех детей делят на две команды и расставляют по росту: от самого высокого до самого низкого. Первый присаживается на корточки и просовывает левую руку между своих ног назад. Стоящий за ним берет эту руку своей правой рукой, а левую просовывает между ног назад. Третий игрок держится правой рукой за левую (просунутую) руку второго, а левую просовывает назад, и так продолжается цепочка всей команды. Появились две «многоножки». Теперь пора начать соревнование. По команде ведущего «многоножки» начинают бег по стартовой полосе. Если на маршруте «многоножка» рассыпается, она должна вновь соединиться и продолжить бег. Побеждает та команда, чья «многоножка» первой добралась до финиша. Игра «Газетный колпак»

Все участники игры делятся на две команды. Заготавливаем две шапки из газеты (как раньше делали на скорую руку газетные шапки для защиты от солнца). Шапки «газетные колпаки» должны быть большими, объемными. Проводится эстафета. Команды выстраиваются в две шеренги, и первые участники надевают по «газетному колпаку» и бегут до определенной отметки и обратно. Передают «газетный колпак» второму игроку в своей шеренге, и тот вновь бежит. «Колпак» нельзя придерживать руками, но, если он свалился с головы, его надо вновь надеть и продолжать дистанцию. Побеждает команда, первой закончившая эстафету. Игра «Эстафета задом-наперед»

Все игроки выстраиваются в колонны (по числу команд) спиной к финишу. Первый на старте получает эстафетную палочку. По команде ведущего первые члены команды бегут спиной к финишу, там поворачиваются на 180 градусов и спиной бегут обратно. Передают эстафетную палочку следующему члену своей команды, и все повторяется и т. д. Выигрывает самая быстрая команда. Игра «Путешествие по болоту»

Игра проводится по принципу эстафеты. Организуются две команды. Каждая команда получает по два листа бумаги А4. Обе команды должны перебраться через «болото». (Необходимо заранее определить, какая часть комнаты будет «болотом».) По «болоту» можно двигаться только по «кочкам». «Кочка» – это лист бумаги, который игрок кладет перед собой и встает на него обеими ногами. Затем кладет перед собой второй лист бумаги и переходит на него. Берет лист, оставшийся сзади, и кладет впереди и т. д., пока не перейдет все «болото». Затем листы отдаются следующему игроку команды, и все повторяется, пока не переберется через «болото» вся команда. Если игрок заступил за лист, то он возвращается и встает в хвост своей команды, для того чтобы повторить попытку. Побеждает команда, первая перешедшая «болото».

Игры для развития детей 7-10 лет

В возрасте семи лет ребенок переходит в совершенно новый статус – он идет в школу, становится учеником. Отныне для окружающих его ведущей деятельностью становится учеба, которая всегда будет в глазах взрослых более значимой, чем игра. Вместе с тем ребенок остается ребенком и еще на несколько лет вперед именно игра будет доставлять ему наибольшее количество положительных эмоций, удовольствия и интереса, особенно, если учеба окажется для школьника слишком трудна и будет сопровождаться негативными моментами в виде осуждения, низких оценок, выраженного недовольства ребенком со стороны взрослых или скукой. Поэтому особое значение приобретает формирование такого

игрового поведения, которое не только не будет отвлекать ребенка от учебы, но наоборот стимулировать к ней интерес. «Учение с увлечением» обеспечивается именно тогда, когда ребенок испытывает в учебе чувства, характерные для игры: удовольствие, интерес, отсутствие утомления и т. д. Не зря существует выражение «учится (или работает) играючи», отражающее легкость, качество и позитивный потенциал соответствующей деятельности.

Следовательно, мы можем использовать потенциал игры для того, чтобы формировать у ребенка определенный объем учебных знаний, формировать учебные модели поведения и стимулировать через игру интерес к учебе. Эти функции игры в возрасте 7–10 лет возникают дополнительно ко всем выше названным.

Ниже мы предлагаем ряд игр, которые комплексно формируют разные стороны психики, личности, поведения ребенка данного возраста.

Игры для развития речи, словарного запаса и семантических конструкций

Освоение грамоты – одна из первых наук, которую постигает ребенок в школе. Вместе с тем это сложная деятельность, и большинство детей испытывают серьезные трудности с уроками языка (русского и иностранного). Но вместе с тем, дети с большим энтузиазмом воспринимают игру в слова, особенно насыщенную творческим компонентом. Их стремление «коверкать» язык (отражается естественная потребность моделировать и варьировать тонкости звучания, конструкций и т. д. для развития восприятия речи) можно успешно поставить «на службу» учебе. Ниже предлагается ряд игр, которые пробуждают интерес ребенка к освоению речи. Предлагаемые в играх буквы, слова, фразы, тексты взрослый может заменять на другие. Тем самым можно повторять игры многократно. Играть можно как с одним ребенком, так и с группой. Но групповая работа в этом возрасте более интересна и привлекательна для детей. Игра «Кто больше составит слов»

Целесообразно, хотя бы на первых этапах, играть вместе с ребенком, чтобы он освоил требуемую форму работы. Для игры потребуются цветные карандаши и фломастеры, ручка.

Первый вариант. Из следующего набора букв русского алфавита надо составить и записать как можно больше разных слов. Использовать можно весь набор букв или их часть, но нельзя добавлять новые буквы. О Т Р А И К Р К О Л А Б

Второй вариант. Составить как можно больше слов из предлагаемого ниже набора букв русского алфавита, но использовать можно только буквы отдельных строк или столбцов. К Ш А О Ч Е К А О А Р К Л Л Т Й А Л Е Л Я Т О С Р К О Т О

Можно использовать не все буквы из строки или из столбца, но нельзя добавлять новые буквы. Игра «В гости к первобытному племени»

Задания

– Представь, что в неизведанных джунглях ты нашел племя, живущее как первобытные люди. Они не умеют говорить словами, и ты решил создать для них язык. Твоя задача – придумать слова для обозначения самых основных понятий. Ты можешь воспользоваться следующими звуками и буквами:

А, Д, О, Ш, И, В, У, Т, Е, К, Ы, Н, Я, Г, Ф, Э, М, Л.

Постарайся, используя эти буквы, придумать слова, обозначающие следующие понятия: Здравствуй, До свидания, Твой, Имя, Радость, Я, Ты, Путешествие, Время, Долго, Дарить,

Подарки, Гости, Еда, Отдых, Работа, Помощь, Ты.

– Составив словарь для аборигенов, ты можешь начать с ними общаться. Обратись к ним с приветственной речью. Для этого переведи на придуманный тобой язык следующий текст.

Здравствуй! Я Коля.

Как твое имя? Я долго путешествовал. Я рад тебе. Я дарю тебе подарок. Я помогу тебе работать. Ты приезжай ко мне в гости.

– Теперь придумай сам, что ты еще скажешь жителю джунглей. Если тебе не хватает придуманных слов, то придумай новые. Главное, что использовать для новых слов можно только указанные выше буквы.

– Молодец! Теперь тебе не страшны встречи с дикарями. Игра «Сочини стихотворение»

Детям предлагается подобрать как можно больше рифм к слову ЦВЕТОК. (Например, цветок – лепесток, цветок – холодок, цветок – платок и т. п.) А теперь из получившихся рифм он должен (можно с помощью взрослого) попытаться сочинить стихотворение. Как вариант можно использовать любое другое слово. Лучше взять простое слово, хорошо рифмуемое с многими другими. В качестве помощи можно использовать любой орфографический словарь, стихотворные тексты. Игра «Четтушинка»

Детям предлагается назвать любые слова, начинающиеся со следующих букв:

Ц, В, Е, Т, О, К

Теперь с каждым словом, начинающимся с этих букв, он должен придумать законченное предложение. Из полученных предложений надо сочинить смешной рассказ. Необходимо употребить все слова, но каждое в своем самостоятельном предложении. Добавлять в рассказ другие слова можно. Получился рассказ-«чепушинка». Веселый и смешной.

А теперь предложите ребенку нарисовать иллюстрацию к составленному рассказу. Игра «Смешинки»

Эта игра эффективна для усвоения грамматических форм предложений.

Первый вариант. Необходимо подобрать к предлагаемым существительным как можно больше прилагательных, так чтобы получилось смешно. ЗАДАЧА СЛОН ЧАЙНИК ТЕТРАДЬ УЧЕНИК МЯЧИК

Второй вариант. Ниже приведены пары слов. Их надо соединить при помощи предлога или падежа (например, «пирог с капустой»). ПИРОГ – КАПУСТА ЗАМОК – ОКЕАН СЫР – ЛИСА ВЕТЕР – БАШМАК МОЛОКО – КНИГА ЛАМПА – КОШКА КРОКОДИЛ – ЕЛКА БАБУШКА – ТОРТ СЛОН – КОСМОС КРАСОТА – ЗЛОСТЬ ШУТКА – УРОК

Третий вариант. Придумать как можно больше слов на букву К.

Четвертый вариант. Сочинить небольшой рассказ, все слова которого начинаются на букву Н. Игра «Поставь вопрос»

Используя приведенные ниже пары слов, предложите ребенку поставить вопрос – Например, пара «крот – книга». «Крот купил книгу. Как он будет ее читать?» КУКЛА – ПИРОЖНОЕ ВОРОНА – ВЕЛОСИПЕД СПИЧКА – МОРЕ ОГУРЕЦ – ТОПОР ТРАМВАЙ – БАБУШКА ПОДУШКА – ЖЕЛЕЗО Игра «расскажи наоборот»

Следующий текст предложите ребенку.

– Прочитай внимательно рассказ и скажи, кто поступил плохо. Измени содержание рассказа так, чтобы плохой герой стал хорошим и никто не пострадал. Обман

Вася остался дома с братишкой Сережей. Сереже очень нравилось оставаться вместе с старшим братом, так как тот всегда придумывал интересные игры. И сейчас Вася предложил поиграть в охоту. Ребята бегали по комнатам, прятались за воображаемыми деревьями и «стреляли» в воображаемых зверей. Было очень весело. От одного неловкого движения Васи упала и разбилась на осколки китайская ваза, которую папа недавно привез из поездки. Дети испугались. У Васи мелькнуло в голове, что на футбол в воскресенье его отец точно не возьмет. И тогда созрело решение: «Сережа, давай скажем, что это ты разбил вазу. Ты маленький, тебе достанется меньше, да и на футбол тебе необязательно, ты еще не все понимаешь. А если не согласишься, я с тобой больше никогда играть не буду!» Младший брат долго не соглашался, но затем сдался. Угроза «никогда не играть» подействовала.

Когда пришли родители, дети сказали, что вазу нечаянно разбил Сережа. В воскресенье отец не взял Сережу с собой на футбол.

Подобная игра развивает не только словарный запас ребенка, умение конструировать предложения, но и нравственные оценки, чувство справедливости. Игра «рассказ цепочкой»

Предложите ребенку составить связный рассказ, используя слова: РАЗБОЙНИК, ЗЕРКАЛО, ШЕНОК следующим образом. Первое предложение включает из указанных слов только слово «разбойник». Второе предложение включает слова «разбойник» и «зеркало». Третье предложение включает все три слова. Четвертое предложение включает слова «зеркало» и «щенок». И, наконец, пятое предложение включает только слово «щенок».

Примеры других вариантов слов:

ФИКУС, БАНЯ, КОЛБАСА.

ОЗЕРО, ЛАМПА, КОНФЕТА.

Можно предложить свои наборы слов, увеличить их количество. Главное, чтобы это были существенные, не связанные очевидной ассоциативной связью.

Моторные игры

В этом возрасте дети очень активны. Физические игры для детей каждого возраста подбирают в соответствии с их физическим и психическим развитием. Для возраста 7–10 лет характерны сложные моторные игры, лучше групповые. Организуются игры на развитие координации движений, ловкости. В них включаются бег на скорость, метание, прыжки через препятствия. Постепенно усложняются правила, повышаются требования к точности выполнения. Часто используется текст, определяющий ритм движений. Важно вводить в игры моторные элементы действий, которые дети наблюдают в жизни, они знакомы по картинкам (копание, перетягивание, толкание и т. п.). В игры целесообразно вносить элементы соревнования (кто скорее добежит до намеченного дерева). Дети в этом возрасте интересуются не только процессом игры, но и ее результатом, поэтому они любят играть в игры-соревнования. Наиболее полезно проводить моторные игры на свежем воздухе. К ребенку предъявляются достаточно строгие требования в отношении качества движений, правильности и четкости их выполнения.

Дети любят игры, являющиеся плодом их творческого воображения. Иногда они по ходу совершенствуют, изменяют игру. В подобных случаях не следует чрезмерно опекать детей, корректировать их деятельность и каждое движение. (Это они получают достаточно на уроках физкультуры.) Такие игры очень полезны, они развивают творческую инициативу, приучают детей к самостоятельности, формируют навыки социального взаимодействия, воспитывают у детей чувство уверенности в себе.

Игра «Мышиная охота»

Игра призвана формировать внимание, координацию, оперативную ориентацию в ситуации. Все игроки делятся на пары. Одна пара (можно по жребию) становится «котом» и «мышкой». Остальные пары встают в круг: один в затылок другому (фактически образуются два круга: внешний и внутренний). Расстояние между соседними парами должно быть достаточно большим, чтобы можно было между ними пробежать. «Кот» должен ловить «мышку». Если он до нее дотронется, «мышка» считается пойманной и выходит из игры. Но она может «спрятаться» в норку. Для этого ей надо встать впереди любой пары в круге. В этом случае «мышкой» становится игрок, оказавшийся третьим в паре. Он продолжает убегать от «кота». Если «кот» дотронется до него, когда «мышка» уже встала в пару, а «третий» еще не успел начать бег, замешкался, он становится «котом». Побеждает тот «кот», который вывел из игры больше всего «мышек», и «мышка», дольше всех продержавшаяся в игре. Игра «Помощь друга»

Данная игра направлена на развитие взаимопомощи и поддержки друг друга. Выбираются двое игроков, один из которых водящий, должен догнать и «осалить» другого. Остальные дети встают по кругу, на расстоянии примерно одного шага. Убегающий и водящий бегут вдоль круга, и второй пытается догнать второго. Но убегающий, если чувствует, что его нагоняют, может попросить помощи у любого игрока в круге, выкрикнув его имя. Тогда названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, а на его место встает первый убегающий игрок. Однако освободившееся место может занять и догоняющий, тогда «водящим» становится неуспевший. Игра продолжается до тех пор, пока интересно детям. Игра «Пленник Мяча»

Игра «Пленник мяча» развивает и координацию, и двигательное внимание. Все дети выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу. Крайний игрок берет мяч и бросает его противоположному. Этот игрок ловит мяч и бросает его игроку напротив, как показано на схеме. И так далее. Когда мяч дойдет до конца шеренги, то его кидают в обратную сторону в том же порядке. Если играющий не поймает мяч, то попадает в «плен» противоположной команде и начинает играть на ее стороне. Побеждает команда, «пленившая» как можно больше игроков за время игры, которое ограничивается заранее (например, играем 5 минут).

Следующая игра направлена на развитие не только внимания, но и правильной координации движений. Игра «Шарики – веники»

Это игра соревновательная. Ее можно проводить с двумя участниками или с двумя командами участников. Потребуется два воздушных шарика и два веника. Два участника должны пронести шарики на вениках определенную дистанцию (например, от стены до стола), не уронив их и не проколов. Шарики нельзя придерживать рукой. Если играют командами, то по принципу эстафеты шарики носят по очереди все участники. Тот участник (или команда), которому это удалось, получает специальный сертификат, предоставляющий право подметать помещение этим веником в течение недели. Игра «Темный лабиринт»

Все участники игры кроме ведущего, выстраиваются в линию и крепко зажмуривают глаза.

Затем, с закрытыми глазами, они начинают выполнять команды ведущего: «Два шага вперед, поворот налево, два шага вправо, поворот кругом, шаг влево, поворот налево, четыре шага прямо, поворот на 180 градусов, два шага назад, поворот направо, поворот налево, шаг вперед, три шага налево и т. д.». Затем по команде ведущего «Открыть глаза!» все открывают глаза и смотрят, кто как стоит. Если кто-то стоит не так, как все, то он выходит из игры. Затем игра продолжается, пока не остаются только два (или один) самых внимательных игрока. Игра «Велосипедная камера»

Используется велосипедный насос, или предмет, его имитирующий. Один ребенок изображает «камеру». (Для облегчения вхождения в игру, первым номером в роли «камеры» может выступить взрослый.) По мере того, как «камеру» накачивают, она меняет позы и положения. Вначале принимает сидячее положение, затем разводит руки, надувает щеки и т. п. В какой-то момент импровизированная камера «лопается», имитируя звук лопнувшей шины. Участник беспомощно расплывается на полу. Роль «камеры» переходит к другому участнику. Игра «Прищепки»

Игра должна проводиться на свежем воздухе или в помещении, где много свободного пространства, чтобы дети могли бегать. Понадобится много бельевых прищепок (лучше ярких, разноцветных). В эту игру могут играть дети и взрослые. Количество игроков не ограничено. Вся группа делится на две части. Одна часть «охотники», другая – «олени». Все прищепки делятся на одинаковые кучки и выдаются всем «охотникам». «Охотники» прикрепляют прищепки на свою одежду, и игра начинается. После сигнала (можно музыкального вступления или имитации звука охотничьего рога) «охотники» начинают ловить «олений». Поймав «оленья», «охотник» прикрепляет к нему прищепку и отпускает. Побеждает тот «охотник», на котором не осталось прищепок.

Можно за каждую прищепку, оставшуюся у охотника, назначить штраф: петь танцевать, кричать голосом птицы или животного, рассказывать стихи и т. д. Штраф можно предьявить и «оленью».

Учебный вариант. Игру можно использовать для тренировки навыка счета. Например, считать баллы, распределив их по цвету прищепок. Например, за красные прищепки начислять три балла, а за желтые отнимать один. Пускай способ оценки выберут дети, как им подскажет фантазия. Игра «осьминог»

Игровая зона (комната, игровая площадка) делится на две части. Одна часть будет представлять морское царство осьминога. Ее можно соответственно оформить, но так, чтобы оформление не мешало движению участников игры. Другая часть – берег. Можно отметить эту границу мелом или договориться, что «море» заканчивается возле шкафа. Выбирается «осьминог», который не может выходить на «берег», но зато остальные участники бегают, где хотят, «купаются в море», стараясь не попасть в «щупальца» осьминога. Если «осьминог» смог прикоснуться к участнику, тот считается пойманным и превращается в «ракушку». «Ракушка» падает на колени и группируется. «Ракушку» можно освободить, если обежать вокруг нее 3 раза.

«Купающиеся в море» участники могут дразнить осьминога песенкой:

Осьминог – восемь ног!

Нас поймать никак не мог! Игра «Танцевальный марафон»

Для игры понадобятся газеты. Лучше – четное количество участников, разделенных на пары, но, как вариант, можно танцевать и поодиночке. Каждая пара расстилает свою газету и под музыку начинает танцевать на ней. Правило: нельзя ступить с газеты на пол. По сигналу ведущего, пары складывают свои газеты пополам и продолжают танцевать. По следующему сигналу – вчетверо, затем – восьмушкой и т. д. Пара, которая наступила с газеты на пол,

выбывает из игры. Побеждает та пара, которая осталась последней в танце на газете. Игра «Мостик Через ручеек»

Игра проводится на воздухе или в просторном помещении. Число участников не ограничено. Выбирается ведущий, который бежит за остальными игроками, пытаясь их «осалить». Тот, кого «осалили», замирает на месте. Но, если он может дотянуться до другого игрока, также замершего, и взяться с ним за руку, то они образуют «мостик». Теперь, если под «мостиком» пробежит или проползет один из игроков («ручеек»), то замершие игроки освобождаются. Игра может так продолжаться достаточно долго, особенно если игроков много. Поэтому ее можно зафиксировать на время. Например, 5 или 10 минут водит один игрок, затем второй и т. д.

Победитель определяется по количеству «замерших» игроков на момент окончания этапа игры (для ведущего) или по количеству освободившихся игроков («для ручейка»). Эта игра кроме моторики развивает такие качества, как командный дух, взаимопомощь, упористость, риск и т. д. То есть качества, которые обеспечивают упорство в достижении цели. Игра «Горная тропинка»

Все дети встают в затылок друг другу. Первый, ведущий, ведет всю группу по горной тропинке. Он переходит воображаемые препятствия (перепрыгивает трещины, перелезает через камни, идет по узенькому месту тропинки). Все остальные игроки повторяют его движения. По хлопку взрослого ведущий становится в конец змейки, а второй игрок становится ведущим. И так до тех пор, пока все по очереди не выполнят роль ведущего. Игра «Петушиный бой»

Для игры потребуются метелочки для смахивания пыли. Дети, желающие участвовать в «петушином бое», получают по метелочке и принимают следующую позу (для правой): встают на правую ногу, а левую поднимают к груди, согнув в колене, и прижимают ее левой рукой. В правую руку берут метелочку. Начинается «бой».

Игроки, прыгая на одной ноге, пытаются с помощью метелочек осалить противника и вынудить его встать на обе ноги. Кто оступился и встал на обе ноги, покидает площадку, а его место занимает другой «петух». Победитель определяется по числу побед. Игра «рыбачья сеть»

Выбирается ведущий, а остальные игроки разбегаются по площадке. Водящий бежит за игроками и пытается коснуться кого-либо. Попавшийся игрок берет за руку водящего, и они вместе начинают «ловить» остальных. Потом присоединяется третий и т. д. Образуется сеть, которая ловит остальных игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки или последние не окажутся внутри сети, когда сеть будет состоять из достаточного количества игроков и не сможет быть порвана. Игра «Салки»

Классическая детская игра с мячом. Все дети свободно бегают по площадке для игр, а водящий пытается попасть в игроков мячом. «Осаленный» игрок выходит из игры и уходит с поля площадки. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один «неосаленный» игрок. Именно он становится победителем. Перед игрой важно предупредить детей о технике безопасности. Нельзя бросать мяч очень сильно. Надо стараться не попасть в голову других игроков. Нарушение этого правила «карается» штрафом: ведущий покидает площадку, и выбирают другого водящего.

Обучение и психическое развитие ребенка в игре

Кто из родителей не желает, чтобы его ребенок учился на «хорошо» и «отлично»? Многие с энтузиазмом берутся за сложное дело обучения. И сколько разочарований терпят на этом тернистом пути! Выясняется, что родное смышленное чадо не понимает самого элементарного. А предельно простой материал, оказывается, очень трудно поддается объяснению. И, о ужас, некоторые учебные задания первоклашек взрослый сам не знает, как сделать! Сколько неприятных эмоций, сколько ссор, сколько потраченных нервов и Ваших, и ребенка ушло на такую учебу!

Вместе с тем, наш ребенок очень любознателен. Он хочет многое познать и многое понять. Он действительно очень смышлен. Сколько и каких вопросов он задает! Как тонко он улавливает сложные отношения в окружающем мире. Ребенок хочет, мечтает всему научиться. Но он, к сожалению взрослых, не воспринимает учебу как серьезное дело. Ему кажется это очередным развлечением. А сложность и трудность, непреодолимая сразу, гасит детский энтузиазм. Разве можно развлекаться «в поте лица»? И вот уже способный и смекалистый малыш превратился в средненького «троечника», для которого школа и уроки – мучение. А подарок в виде научно-познавательной книги – обида и разочарование.

А ведь можно организовать обучение и развитие ребенка в виде самой привлекательной и, главное, основной для него деятельности – игры. В этом случае обучение можно начать значительно раньше школьного периода и обеспечить хорошую подготовку ребенка к школе. А Ваши проблемы помощи ребенку? Попробуйте и сами отнестись к игровому обучению как развлечению. Проникнитесь духом игры, и Вы увидите, что учить и учиться безмерно увлекательно.

Учение дается легче тому, у которого лучше память, быстрее работает мышление, он скорее может что-то вообразить, обнаружить нестандартный путь решения и т. д. Следовательно, первое, чему мы должны учить нашего будущего «отличника», – это умение хорошо и быстро запоминать, размышлять, понять абстрактную мысль, увидеть неочевидное. Проще говоря, обучение необходимо начинать с развития общих психических способностей. Развивать способности можно соответствующей тренировкой в соответствующих упражнениях. И здесь учеба! Вот тут на помощь пришли психологи. Они предложили целенаправленно использовать детские игры для развития основных психологических функций: восприятия, внимания, памяти, воображения и т. д. Это, прежде всего, игры, несущие мощный психологический потенциал. Собственно, игры потому и названы психологическими, что, с одной стороны, это игра, а с другой, она целенаправленно развивает психологические способности.

Игры для тренировки восприятия

Восприятие окружающего мира – это важнейшая деятельность ребенка, которая формируется с момента его рождения. Исследования и жизненные примеры свидетельствуют, что любые нарушения в системе восприятия приводят к серьезным дефектам в развитии всей когнитивной (интеллектуальной) сферы и личности ребенка.

Восприятие – это процесс создания образов предметов и явлений действительности во всем многообразии их свойств и сторон, непосредственно воздействующих на наши органы чувств. С помощью восприятия ребенок получает знания об окружающей действительности. В соответствии с преобладающей ролью той или другой системы органов чувств, участвующих в формировании образа, восприятие делится на зрительное, слуховое, осязательное, вкусовое и т. д. Восприятие вызывается яркой внешностью объекта, громкостью звука, контрастом с фоном, наличием интереса к данному объекту у человека.

Восприятие тесно связано с речью. Воспринимая предмет, ребенок осмысливает его как единое целое и относит к определенной категории. Восприятие детей развивается естественным путем, но ему необходима «пища» в виде многообразных и ярких впечатлений из окружающего мира. Такие впечатления и доставляет ребенку игра. Но при серьезной и правильной организации воспитания ребенка необходимо играть с ним в игры, которые специально направлены на развитие разных форм восприятия. Игра «Духи-сухарики»

Для игры потребуются небольшой флакончик духов и упаковка сухариков. На нос одному участнику кладется сухарик. Второй участник предлагает первому понюхать духи так, чтобы сухарик не упал. При этом он может медленно водить флакончик из стороны в сторону, опускать и поднимать. Участник с сухариком должен держать нос как можно ближе к флакону. Игра идет на время. Например, участник с сухариком должен продержаться 1 минуту. В случае, если он удержал заданное время сухарик на носу, он получает приз. (Например, может съесть свой сухарик.) Игра «Прогулка в лесу»

Для этой игры необходимо использовать звуковые записи разнообразных звуков, которые можно услышать в лесу: пение птиц, крики зверей, шум ветра, треск сучьев, шорох листьев, журчание ручья. Можно приобрести готовые записи, а можно составить их из музыкальных произведений и имитирующих звуков. Когда запись готова, начинается игра. Дети «идут в лес» и слушают соответствующие звуки. Их задача – отреагировать на эти звуки наиболее правильным образом: пение птиц послушать и попытаться им подпеть, шорох листьев – осторожность (вдруг ползет змея); ветер – смотреть на небо (вдруг дождь); крики животных – или прятаться (медведь идет), или посмотреть (зайчик «барабанит»); ручей журчит – надо искать обход и т. д. Таким образом, дети совершают «прогулку по лесу», ориентируясь на звуки. Игра «Музыкальная картина»

Детям предлагается конкретная музыка, соответствующая возрасту играющих. Это может быть классическая или эстрадная музыка, важно, чтобы она была без слов.

Первый вариант. После прослушивания музыки детям дается четыре краски: красная, зеленая, синяя, желтая. Они должны изобразить услышанную музыку с помощью этих четырех красок и озаглавить рисунок. По окончании проведите конкурс полученных рисунков и подписей к ним.

Второй вариант. В момент исполнения музыки дети движениями должны изображать конкретных персонажей, которых напоминает им музыка. Это могут быть звери, сказочные герои, конкретные люди. По окончании исполнения музыки и движений рассказать, кого они изображали. Игра «Заштопай ковер»

Заранее подготавливаются кусочки ткани – «ковры» (их можно заменить раскрашенными под ткань кусочками обоев, бумаги), в каждом из которых вырезано по одной дырочке. К каждой ткани есть парный маленький квадратик. Задача ребенка – «заштопать» ковер таким же кусочком, подложив его снизу к дырочке. Важно, чтобы ребенок учел не только расцветку, но и фактуру ткани, размер «дыры». Побеждает тот, кто «заштопал» больше ковров, допустив минимум ошибок. Для маленьких детей целесообразно сделать дырочки простой формы (овал) и одного размера. Для более старших нужно сделать «дырочки» самых вычурных и разнообразных форм, а «лоскутки» для штопки в виде кружков, треугольников и прямоугольников разных размеров. Для «штопки» одной дырочки могут быть несколько лоскутков такой же расцветки, но по форме и размеру может подходить только один.

Игра «Таинственный предмет»

Для проведения игры подбирается несколько (10–15) предметов с разной фактурой: цветок, кусочек меха, шелковый платок, глянцевая открытка, пластмассовая чашка, стеклянный

бокал, металлическая пластинка, разнообразные игрушки и т. д. Участнику игры завязывают глаза, сажают за стол. Легонько прикасаются ко лбу то одним, то другим предметом. Ребенок должен по этому прикосновению определить, что за предмет. Например, осуществляют 10 (или любое другое число) таких прикосновений. Одним и тем же предметом можно прикасаться несколько раз. Победителем является тот, кто за фиксированное число прикосновений совершил меньше всего ошибок.

Вариантом этой игры является угадывание друзей, когда ко лбу ведущего участника прикасаются ладонью другие игроки. Игра «Самый быстрый и точный»

Для игры потребуется несколько наборов счетных палочек разного цвета. (Их можно заменить, например зубочистками и другими простыми мелкими предметами, карандашами, шариками.) Палочки перемешиваются в равных количествах. Можно использовать один набор, тогда участники играют по очереди. Или несколько наборов – по количеству участников. Игра ведется на время. По команде ведущего игрок (или игроки) начинает быстро сортировать палочки на две кучки: одного какого-то цвета, разноцветные или на два разных цвета. Можно выбрать любой признак для сортировки. Побеждает игрок, который рассортировал палочки безошибочно и быстрее всех.

Игры для развития памяти

Память – одна из высших функций психики, обеспечивающая полноценное приспособление человека к окружающему миру.

Память – это процесс запечатления, сохранения и воспроизведения информации. Развитие памяти начинается у ребенка с момента рождения (по некоторым данным, даже в утробном периоде). Однако это процесс не спонтанный, а включенный в деятельность ребенка и существенно этой деятельностью обусловленный. А основной вид деятельности ребенка-дошкольника – игра. Следовательно, если мы будем определенным образом организовывать игру, то мы можем и управлять развитием памяти. Большинство родителей в той или иной степени организуют деятельность детей для развития памяти. Например, кому не знакома любимая игра детей, которую мы условно назвали «В артисты»!

Мама говорит своей дочке: «Скоро у папы день рождения. Давай выучим к его празднику стихотворение. Ты ему его расскажешь, и он очень обрадуется». Девочка с удовольствием и старанием учит стихотворение и затем «выступает» перед папой. Это сложная ролевая игра, а процесс выучивания стихотворения является прекрасной тренировкой памяти.

Существует много игр, специально разработанных для тренировки памяти. Игра «Воспроизведение текста»

Группу детей разделить на две команды. Всей группе прочитав текст. Ворона

Жила ворона. Прилетела она однажды на сельский двор, поклевала зерен пшеницы, остальное людям оставила; похватила отрубей в хлеве, остальное коровам оставила; полакомилась в огороде у бабки спелой клубникой, остальное бабке оставила; стащила из мешка у деда горбушку хлеба, остальное деду оставила; отщипнула у мальчишка кусок пирога, остальное мальчишке оставила; отведала из собачьей миски овсяной каши, остальное собаке оставила; хлебнула из кошачьего блюдца глоток молока, остальное кошке оставила.

В хлопотах у вороны незаметно весь день прошел. Вечером взгромоздилась ворона на сук дерева, почистила клюв, зевнула сладко и говорит:

– Вот такая я, ворона, великая кормилица. Сама наелась и мир накормила.

Затем дается 5 минут на то, чтобы вспомнить текст как можно ближе к оригиналу. Участвуют все дети, каждый в своей команде. Капитан команды воспроизводит текст. Какая команда точнее воспроизведет текст, та и выиграла. За ошибку считаются как пропуски в тексте, так и лишние добавления.

Для большей четкости работы можно предложить следующий способ. После прослушивания текста один участник команды воспроизводит, а остальные добавляют то, что запомнили, и так уточняется весь материал пересказа.

Другим вариантом этой игры является «Пересказ по кругу».

Все дети встают в круг и внимательно слушают текст, который читает ведущий, находящийся в центре круга.

Затем сразу начинают пересказ. Первый ребенок говорит первое предложение, второй, «по солнышку», говорит второе, и т. д., пока не будет пересказан весь текст. Лесной воробей

В зимний день летал воробей в поисках корма и ничего не нашел, бедняга.

Вот и ночи время. Стал воробей искать себе места для ночлега. Взлетел он на вершину огромной сосны, не понравилось ему на сосне – высоко, что ли?

А ночь близко. Сумерки наступают. Забился в снег, под траву. И тут нехорошо – низко, что ли?

А ночь еще ближе. Потемнело кругом. Спрятался воробей в хмурый ельник, и в ельнике ему не по себе – иголки колются, что ли?

А ночь совсем близко. Вот-вот придет.

Прыгает воробей по веткам, перелетает с куста на дерево, с березы на рябину. Нигде не может найти подходящего места: там ему неудобно, там ненадежно, там ветрено.

Увидел он на опушке голый кустик лебеды, пристроился на тоненьком стебельке, поклевал семян.

– Ну, кажется, здесь в самый раз, – сказал. Зевнул, глаза закрыл и уснул. Тут и ночь наступила.

С большим интересом воспринимаются многими детьми разные варианты Игры «Слова и буквы».

Эта игра предназначена для детей школьного возраста. В этой игре ограничивается время.

1 вариант. Например, за 5 минут ребятам предлагается написать как можно больше названий животных, посуды, героев мультиков или профессий и т. п. Выигрывает тот, у кого больше названий.

2 вариант. Другой вариант игры предполагает написание слов с указанным ограничением. Например, напишите как можно больше слов, где нет буквы А (или Е, К и т. д.).

3 вариант. Написать как можно больше слов, начинающихся и оканчивающихся на одну и ту же букву. Например, А –

акула, автобаза, ангина, атака, айва, алгебра и т. д.

4 вариант. Можно выбирать слова по признаку: одна и та же буква встречается несколько раз. Например, буква О –

около, молоко, долото, толокно, болото, золото, половодье и т. д.

5 вариант. Самый общеизвестный вариант игры – составить из букв одного слова как можно больше других слов.

Эти и многие другие варианты игры «Слова и буквы» могут широко использоваться в практике обучения детей русскому языку и литературе и эффективно развивают память на слова и речь ребенка.

Следующая игра, которую с удовольствием воспринимают дети, называется «Мнемический ряд».

Варианты здесь будут самые разнообразные.

1 вариант. Например, прочитайте ребенку ряд цифр (чем старше ребенок, тем длиннее ряд): 1, 7, 4, 5. Предложите ребенку повторить этот ряд, но только с конца (5, 4, 7, 1).

2 вариант. Теперь, читая ряд цифр, предложите ребенку запомнить и повторить последнюю (или первую) букву в названии этой цифры (Ь не считать): 3, 9, 7, 0. Соответственно ребенок должен назвать: И, Т, М, Л.

3 вариант. Попросите ребенка просчитать от 1 до 20, пропуская каждую четвертую цифру. Такая работа тренирует не только память, но и внимательность.

Играть в мнемические ряды можно и в групповом варианте. Читайте группе детей слова, в которых они должны запомнить первую букву (или вторую, или количество слогов, или все слово, или ударный слог и т. д.). Предложите первому ребенку воспроизвести требуемую букву первого слова, второму – второго и т. д. Затем можно повторить это в разнобой. Игра «Гений памяти»

Все участники игры (играть могут от двух и более человек) садятся за стол и определяют, кто начинает игру. Первый участник называет какое-либо слово, например,

бабочка. Следующий по кругу повторяет названное слово и добавляет к нему любое другое. Например,

бабочка, лес. Третий игрок повторяет два первые и добавляет еще одно:

бабочка, лес, окно и т. д. Все по очереди друг за другом повторяют и добавляют названия различных предметов. Тот, кто не смог перечислить все предметы, выбывает из игры. В конце игры остается победитель, обладающий самой выдающейся памятью, – «гений памяти». Игра «Вспомни движение»

В этой игре развивается двигательная память. Среди участников игры выбирается ведущий, а остальным участникам присваиваются номера по порядку. Участники игры становятся (или садятся) перед ведущим и по очереди демонстрируют ему какое-то движение. Например, как летит птица, или умывается человек, ест, плавает, движется какое-то животное или механизм

и т. п. Все это происходит беззвучно. Ведущий внимательно смотрит и старается запомнить эти движения. Затем по названному взрослым руководителем игры номеру ведущий показывает движение, которое демонстрировал участник под соответствующим номером. Игра «Повтори танец»

Это групповая игра, направленная на развитие двигательной памяти. Группу детей делят на две команды и выбирают жюри для оценки результатов игры. Команды выстраиваются в две цепочки, как для эстафеты. Первые два участника каждой команды выходят на сцену (всего на сцене находятся четыре человека) и начинают танцевать под музыку. Движения танца совершенно произвольные. Можно танцевать под пение жюри и остальных участников игры. Жюри и члены команд внимательно наблюдают за танцующими. По команде ведущего «Стоп», танец прекращается. Танцоры покидают сцену, а на их место выходят следующие представители команд. Они должны повторить движения танцоров как можно точнее. Жюри оценивает результат и определяет победителя. Чьи участники были точнее в движениях, та команда и выиграла. Игра «Идем в магазин»

В эту игру можно играть с достаточно маленькими детьми, для этого надо только менять задание игры. Название «Идем в магазин» достаточно условно. Ребенку предлагается взять на себя роль мамы или папы при выполнении какого-либо привычного домашнего дела. Например, «пойти в магазин». Он должен представить и рассказать всю последовательность своих действий: «Я одеваюсь, беру сумку, деньги. Иду по дороге. Вхожу в магазин. Смотрю, сколько стоят хлеб, сметана, молоко. Подхожу к кассе. Плачу деньги, получаю чек. Иду к прилавку. Получаю хлеб. И так далее...».

Можно предложить ребенку «собраться и пойти гулять», «отправиться, как папа, на охоту, рыбалку», «сводить, как мама, дочку к врачу», «поздравить бабушку с днем рождения» и т. п.

В этой игре наряду с памятью развиваются воображение, способности к выявлению причинно-следственных связей, ряд личностных качеств. Кроме этого в игре закрепляются типичные бытовые поведенческие схемы, позволяющие ребенку лучше адаптироваться в различной социальной обстановке.

При наличии нескольких игроков, игру можно преобразовать в ролевую, когда сюжет последовательных действий не просто рассказывается, а и воспроизводится в игровом поведении. Например, один ребенок играет роль мамы, а другой продавщицы, у которой мама покупает хлеб. Участие взрослого в самой игре во втором случае желательно, но не обязательно. Однако контролировать процесс игры, хотя бы со стороны, все же необходимо.

Развитие оперативной памяти, распределения и переключения внимания одновременно с тренировкой запоминания чисел происходит в игре «Найди число». Ребенку предлагается найти числа от 1 до 50 в домике, в котором они «живут».

Здесь имеется несколько вариантов.

1 вариант. Найти все «толстенькие» числа по порядку, а потом «тоненькие».

2 вариант. Найти в прямом порядке числа «толстенькие», а в обратном «тоненькие».

3 вариант. Найти в прямом порядке числа «толстенькие» и «тоненькие», но через одно. (Например, 1 – «толстенькие», 1 – «тоненькие», 2 – «толстенькие», 2 – «тоненькие», 3 –

«толстенькие», 3 – «тоненькие» и т. д.).

4 вариант. Найти числа одного начертания в прямом порядке, а другого в обратном, но через одно. (Например, 1 – «толстенькие», 50 – «тоненькие», 2 – «толстенькие», 49 – «тоненькие» и т. д.).

Можно предложить и другие варианты. При наличии нескольких играющих можно включить элемент соревнования (кто быстрее найдет все числа) и разделить вариант на двоих (один ищет красные в обратном порядке, а другой – зеленые в обратном порядке).

Все вышепредлагаемые игры могут использоваться как с небольшой группой детей (от 2 человек) с участием взрослого, так и в коллективе детского сада или класса школы.

Человеческая психика имеет системное строение. Все функции в ней взаимосвязаны. Поэтому говорить о развитии только памяти можно лишь относительно. В активный процесс при данных играх включены и внимание, и мышление, и воображение. Мы разделяем игры по разделам по принципу психической функции, проявляющейся в данной игре с наибольшей активностью. С точки зрения такого подхода следующий раздел будет посвящен вниманию.

Игры для развития внимания

Внимание – основное психическое свойство человека. Внимание – одна из самых «больных» проблем родителей и школьников. «Он у вас такой невнимательный!» – типичное восклицание учителей на сетование родителей, что у ребенка плохие оценки.

Внимание представляет собой механизм концентрации, сосредоточения высших психических функций и сознания на конкретном объекте или ситуации. Благодаря вниманию, не вся воздействующая на человека информация «пропускается» в сознание, а только значимая для личности.

Внимание характеризуется направленностью и объемом, т. е. в поле внимания всегда оказывается ограниченное число объектов. Чем меньше ребенок, тем меньше объектов он одновременно может удерживать в «поле внимания». Но даже взрослый не может концентрировать свое внимание более чем на пяти объектах.

Внимание также характеризуется устойчивостью, т. е. временем сохранения внимания на объекте. Чем большее значение имеет для человека объект внимания, тем устойчивее оно удерживается. Сохранение внимания на конкретном объекте тем меньше, чем младше ребенок.

Наконец, внимание характеризуется переключаемостью, т. е. скоростью, с которой оно переносится с одного объекта на другой. В детстве у ребенка преобладает произвольное внимание, т. е. невольная сосредоточенность на объекте или явлении, имеющих для ребенка эмоциональное значение.

Внимание привлекается ко всему, что для ребенка интересно. Следовательно, интерес – мощнейший фактор концентрации внимания. Если предмет или ситуация не интересны для человека, а обратить внимание на это необходимо (например, скучное, неинтересное объяснение учителя), то внимание сосредотачивается с помощью волевого усилия. Такое внимание, которое направляется усилием воли, называется

произвольным .

Высшей формой внимания является переход произвольного внимания в наблюдательность – сознательное целенаправленное сосредоточение психической активности на конкретном объекте. Чем более развито у ребенка произвольное внимание, тем легче ему учиться. Так как произвольное внимание связано с развитием воли, то оно слабо проявляется у детей и подростков. В этих возрастах вообще слабая волевая регуляция. Следовательно, чтобы привлечь внимание ребенка, нужно ориентироваться на его произвольную форму, т. е. привлекать внимание с помощью интереса.

Игра интересна ребенку – значит, с помощью ее можно тренировать внимание. Ниже мы предлагаем ряд игр, которые помогут не только тренировать произвольное внимание, но и перестраивать его в произвольную форму и целенаправленное наблюдение.

Классической и доступной в любых условиях игрой, развивающей внимание, является игра «Что пропало?».

В эту игру можно играть с одним ребенком и с несколькими. На какой-то поверхности (стол, стул, пол) раскладываются несколько мелких предметов в пределах 15–20 штук. Это могут быть карандаши, монеты, бижутерия, мелкие игрушки, миниатюрные предметы быта (наперсток) и т. п. Детям предлагается несколько секунд внимательно рассмотреть предметы и их расположение и выйти из комнаты. Затем возможны несколько вариантов продолжения игры.

1 вариант. Несколько предметов убирается. Задача ребенка – определить, какие предметы исчезли.

2 вариант. Несколько предметов перекалывают на другие места. Задача ребенка – определить, какие предметы переложены.

3 вариант. К имеющимся предметам добавляется еще несколько новых. Ребенок должен определить, какие предметы появились.

4 вариант. Ряд предметов убирают и на их место кладут новые. Ребенок должен определить, какие предметы убраны и какие новые появились.

Еще одна распространенная игра-тренировка внимательности «Картинки-загадки».

Ребенку предлагается рассматривать специальные картинки и решать поставленные задачи: найти несколько одинаковых предметов, или в общем сюжете отыскать конкретные предметы (рис. на с. 87–89).

Не менее занимательны для тренировки внимания различные лабиринты (рис. на с. 90–91).

Найди двух одинаковых слонов

Помоги Сереже отыскать 6 медведей

Найди 8 отличий у этих зайчиков

Какой шнур надо зажечь, чтобы запустить ракету?

Где образуются узлы, когда козлы помчатся в разные стороны?

Оживи марионетку: найди, от чего какая нить Игра «Самый внимательный»

Все игроки выходят из комнаты, а ведущий (часто взрослый) кладет на видное место (например, на шкаф, на стол среди других предметов и т. п.) какой-нибудь маленький предмет. Например, колпачок от ручки, колечко или значок и т. п. Игроки по очереди входят в комнату и один раз обходят ее по кругу. Их задача – за это время отыскать предмет. Если они нашли его, они остаются в комнате (салятся у стены на стул, чтобы не мешать другим игрокам), если не нашли, выходят из комнаты и повторно входят после других игроков. Задача – найти предмет с первого раза. Те, кто справились с этим, – самые внимательные. Игра «Ночной сторож»

Интересная игра для группы детей младшего школьного возраста. Она позволяет тренировать не только внимание, но и координацию движений.

Игра проводится на открытом воздухе или в зале. Двое ребят по жребию или по желанию становятся «сторожами». Каждому завязывают платком глаза. Они становятся на расстоянии друг от друга примерно одного шага, лицом друг к другу и берутся за руки. Остальные играющие встают примерно за 8 метров от «сторожей». По очереди они приближаются к «сторожам» и стараются проползти между ними, так, чтобы их не заметили. Если они коснутся «сторожей» или те их почувствуют и схватят, то меняются местами с «лазутчиком». Если «лазутчику» удастся трижды незаметно проползти между «сторожами», то он получает приз.

Следующая предлагаемая игра направлена на развитие внимания при выполнении физических упражнений. Игра «Зеркало»

1 вариант. Играют двое и более человек, разбившись на пары. Один из пары будет «зеркалом», второй – ведущим. Ведущий встает перед «зеркалом» и начинает совершать разнообразные движения и демонстрировать различные выражения лица. «Зеркало» должен повторять эти движения и мимику в том же темпе и ритме, что и ведущий. Если он собьется, то сам становится ведущим.

2 вариант. Один человек – ведущий, остальные – игроки. Ведущий встает перед игроками таким образом, чтобы всем было его видно. Он начинает показывать какое-либо физическое упражнение, а все остальные участники должны выполнить противоположное упражнение (например, ведущий поднял руки вверх – игроки должны опустить руки вниз; ведущий повернул голову налево, а игроки – направо; ведущий наклонился – игроки выпрямились и т. д.).

3 вариант. Этот вариант можно выполнять попарно или группой. Ведущий начинает воображаемо выполнять (имитировать) какое-то известное действие (например, копать

рядку, делать прическу, жарить яичницу и т. п.). Игроки на протяжении 10 секунд наблюдают за ним, а затем начинают зеркально повторять его движения до тех пор, пока не угадают, что за действие он делал. Тот игрок, который первый правильно угадал, что делал ведущий, сам становится ведущим. Игра «Длинный хвост»

Детям раздаются картинки с животными, у которых хвосты разной длины (можно и почти бесхвостых, например, медведь). По команде ведущего им нужно быстро построиться в шеренгу от самого коротенького до самого длинного хвоста, затем наоборот. Можно предложить признак пушистости хвоста. Важно, чтобы дети выполнили задание быстро и правильно. Если играющих много, то они делятся на две команды и соревнуются на время и точность игры.

Вариант для самых маленьких. Детям показывают картинку, на которой изображены различные животные. Задача ребенка – найти животное с самым маленьким (большим) хвостом; с самым коротким (длинным) хвостом; назвать последовательно животных по увеличению (уменьшению) длины хвоста и т. д. Игра «Звери в темноте»

Перед тем как начать игру, подберите комплект картинок с изображением животных. (Их можно вырезать из журналов, отсканировать и т. д.). На каждого животного по две картинки. Всем участникам игры наугад раздаются карточки с картинками и выключают свет. Теперь каждый должен найти свою пару, подавая соответствующие сигналы на зверином языке. Произносить «человеческие» слова нельзя! Среди мяуканья, хрюканья и кукареканья в темноте надо найти свою пару и взяться за руки. Через несколько минут свет включают. Выиграли те, кто правильно нашел свою пару до включения света.

Предлагаемая ниже игра доставит удовольствие и игрокам (младший школьный возраст), и зрителям. Кроме того она прекрасно развивает наблюдательность. Игра «Шерлок Холмс»

Выбирается ведущий («Шерлок Холмс») и 3–5 «преступников». Чем меньше возраст детей, тем меньше «преступников». «Преступники» встают перед «Шерлоком Холмсом». «Шерлок Холмс» внимательно в течение нескольких секунд (20–30) внимательно разглядывает «преступников» и выходит из помещения. «Преступники» делают пять изменений в своей одежде и позе. Возвратившийся «Шерлок Холмс» должен найти у каждого его пять изменений. Тот игрок, у которого «сыщик» нашел все пять изменений, должен выполнить какое-либо желание «Шерлока Холмса». Тот, у которого не определено хотя бы одно изменение, сам становится «Шерлоком Холмсом».

Внимание тесно связано с памятью и мышлением. Предлагаемая ниже игра тренирует внимание и память ребенка. Игра построена по принципу «испорченного телефона» и называется «Выполни приказ».

Играть могут дети, начиная с младшего школьного возраста, игра групповая.

1 вариант. Дети распределяют очередность получения инструкции («приказа»). Затем самый первый участник выходит за дверь и получает от организатора игры (обычно это взрослый), следующую инструкцию:

«Передать следующему участнику игры:

1. Последний в очереди за приказом должен выстроить всех участников по росту, от самого

низкого до высокого.

2. Последнему в шеренге перестроить участников по алфавиту буквы фамилий.
3. Выразить последнему в новой шеренге свое сочувствие по поводу того, что он оказался последним».

Инструкция зачитывается вслух один раз, без разъяснений и повторов. Получивший «приказ» игрок остается за дверью, к нему выходит следующий по очереди и выслушивает от него «приказ». «Приказ» передается вслух, один раз, без разъяснений. Первый игрок возвращается в комнату, а к второму выходит третий игрок, получает от него «приказ» (устно). Второй возвращается в комнату, а к третьему входит четвертый, и так до тех пор, пока не дойдет до последнего. Последний игрок возвращается в комнату и выполняет «приказ» так, как он его услышал и понял. Если он все сделал правильно, то он становится ведущим и имеет право придумать новый «приказ» для следующей игры. Если произошла путаница, то игроки по очереди, начиная с первого, вспоминают, какой «приказ» они отдавали следующему. Ведущим становится тот, кто последним правильно передал «приказ». Оптимальное число участников – 10 человек.

2 вариант. Все участники игры делятся на две команды. Каждая команда определяет очередность получения «приказа». Первые участники команд получают один и тот же «приказ», но независимо друг от друга. Затем игра идет на скорость и на точность передачи и исполнения «приказа». Выигрывает та команда, которая набрала больше очков. Очки насчитываются следующим образом. Каждая команда получает сначала 30 очков. После того, как одна из команд закончила выполнять задание, другая теряет по одному очку за каждую минуту, на которые она дольше выполняла задание. Кроме этого каждая команда теряет по два очка за любое нарушение в выполнении «приказа». Таким образом, фиксируется точность игры. Подсчитывается общая сумма очков каждой команды и определяется победитель.

При желании, инструкцию («приказ») можно изменить или заменить на новую.

Внимание – очень сложная функция. Оно может быть нечетким или более детальным. Точное, детализированное внимание, когда человек замечает даже самые мелкие и второстепенные детали, мы называем наблюдательностью. Формирование наблюдательности у ребенка очень важно для дальнейшего успешного обучения. Мы предлагаем игру для развития наблюдательности. В психологии эта игра получила название «Круги внимания».

Участники игры располагаются по кругу (или вокруг стола). Первый игрок предлагает воображаемый объект внимания. Например, говорит слово «дом». Второй игрок уточняет предлагаемый объект. Например, говорит «С зеленой крышей». Третий игрок дальше уточняет: «В два этажа». Четвертый: «Восемь окон». Пятый: «Окна с кружевными занавесками». Шестой: «Во втором окне стоит цветок», и т. д. Поскольку игра идет по кругу, то шестой игрок может быть бывшим первым. Выигрывает тот, кто последним сможет назвать какую-то очередную мелкую деталь объекта. Каждая названная деталь должна быть меньше по масштабу, чем предыдущая, и все более точно описывать объект. Для игры можно взять любой воображаемый объект, достаточно знакомый детям. Мы предлагаем следующие варианты:

прилавок игрушечного магазина, школьный класс, река, стол, кухня, учебник. Чем старше дети, тем более изначально мелкий и мало детализированный объект им можно предложить для игры

(учебник, стол).

Еще одна игра на развитие внимания и памяти называется «Внимательный ученик».

Детям читают один раз текст. Их задача – составить по тексту как можно больше вопросов. У кого список вопросов будет длиннее, тот и выиграл. Игра «Задание наоборот»

Эта игра направлена на развитие распределения внимания и формирование навыков внутреннего самоконтроля ребенка. Эта игра проводится с детьми, у которых сформирован навык письма. Дети садятся за столы, имея ручку и листок бумаги. Игру ведет взрослый, который располагается вне поля зрения детей. Он дает детям случайным образом две команды: «Слово» и «Линия». Когда он говорит «Слово», дети должны провести на своем листке прямую линию, когда командует «Линия», – написать слово

мама. Выигрывает тот ребенок, кто допустил меньше всего ошибок. Для того чтобы точно сопоставить результат игры и не запутаться самому ведущему, целесообразно приготовить до игры «шпаргалку», где будет отмечен случайный порядок предъявляемых детям команд (например: ЛЛСЛСССЛЛЛСЛСЛССЛ и т. д.). Игра «Посадка инопланетного корабля»

Это игра на развитие одновременно и внимания, и словарного запаса. Для игры вам потребуется изготовить из цветной бумаги (необходимо использовать три различных цвета) по десять треугольников, четырехугольников и кружков разного цвета. Кроме этого нужно иметь «ширму». Хорошо подойдет обычная картонная или пластиковая папка для документов, которую нужно поставить раскрытым углом на торец в сторону одного из участников. Играют по два человека. Если одновременно играют несколько пар, то для каждой пары надо заготовить свой игровой набор. Дети садятся лицом друг к другу, и между ними ставится «ширма». Каждый из участников получает половину набора цветных фигур, по пять фигур каждой формы и цвета. Затем им рассказываются условия игры:

– «На Землю летит инопланетный корабль. На орбите Земли у него произошла поломка, и ему нужна срочная посадка. Однако посадить его можно только при помощи земного оператора, который выполнит роль лотмана. Но для этого земной оператор должен знать, как выглядит пульт управления на корабле. Поломка нарушила связь с кораблем, и она идет только в одном направлении: с корабля – на Землю. К счастью, автоматический переводчик работает. Задача «инопланетного космонавта» – описать свой «пульт управления» земному оператору как можно детальнее. Только в этом случае посадка пройдет успешно».

Тот игрок, которому достался набор цветных фигурок («инопланетный космонавт»), выкладывает на столе любой узор или какую-то абстрактную картинку («пульт управления»). Это делается за ширмой таким образом, чтобы другой игрок («земной оператор») не видел выложенной картинку. После этого «инопланетянин» начинает последовательно описывать свой «пульт управления». Землянин не может ничего говорить и вообще не издает ни одного звука («поломка связи»), но должен по указаниям «инопланетянина» составить такой же узор из своего набора. Выигрывает та пара, которая выполнила задание быстрее и без ошибок. Если играют всего двое, то засекается время одной игры, затем участники меняются ролями и повторяют игру, вновь учитывая время. Тот из игроков, который быстрее справился с заданием, считается выигравшим.

Детям очень нравятся подвижные игры. В ходе таких игр также можно развивать и тренировать внимание. Игра «Не пропусти хлопок»

Все играющие дети садятся в кружок. Каждый игрок кладет свои руки на бедра своим соседям – слева и справа. Выбирают игрока, который начинает игру. Затем, по команде ведущего, первый игрок легко хлопает по бедру соседа, сидящего справа. Получивший хлопок игрок

быстро хлопает по бедру первого, а затем хлопает своего соседа, сидящего справа. Следующий игрок «возвращает» хлопок тому, от кого его получил, и хлопает соседа справа и т. д. Получается как бы эстафета хлопков. По мере развития игры темп ее возрастает. От детей требуют как можно быстрее «вернуть» хлопок и «передать» соседу справа. Тот, кто ошибется, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется победитель.

Игра «Путаница»

Выбирают водящего. Все остальные игроки становятся в комнате, взявшись за руки. Водящий выходит из комнаты, а остальные игроки начинают передвигаться относительно друг друга, но не отрывая рук (запутываться). Затем приглашают в комнату водящего. Он должен определить, в каком порядке стояли игроки изначально. Повторяют игру несколько раз, меняя водящего. Игра «Штандер»

Не менее интересна для детей старинная игра с немецким названием «Штандер» (стоять).

Все дети встают в круг. Водящий с мячом посередине круга. Он подкидывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из участников игры. Названный игрок должен дождаться, когда мяч стукнется об землю и отскочит от нее. Тогда игрок должен поймать мяч и выкрикнуть: «Штандер!». Пока мяч не пойман, все остальные игроки разбегаются, кто куда хочет. Когда раздается возглас «штандер», все застывают на месте. Игрок, поймавший мяч, должен со своего места попасть в любого игрока. Если он в кого-то попал, то этот игрок становится водящим, если не попал, то водящим остается сам.

Координация хорошо развивается в следующей игре. Игра «русарики»

Все игроки делятся на две команды. Каждая команда выстраивается в шеренгу. Начиная со второго участника в шеренге каждый берется двумя руками за носок правой ноги впереди стоящего игрока.

Так, держа друг друга, надо проскакать требуемую дистанцию. Команда, которая сделала это быстрее, считается выигравшей. Игра «Вышибалы»

Активная игра с мячом. Выбираются два водящих игрока, которые встают с мячом на расстоянии друг от друга на 10–15 метров. Остальные игроки перебегают между водящими от одного к другому. Водящие, перекидывая друг другу мяч, стараются попасть в одного из игроков. Тот, в кого попадут, выбывает из игры. Однако игроки могут попытаться поймать мяч. Каждый пойманный мяч возвращает в игровое поле одного из выбывших.

Задача водящих – «выбить» из игры всех игроков.

Игры для развития мышления

Развитие мышления начинается с раннего возраста. Оно выражается в освоении через восприятие свойств окружающих предметов и улавливании простейших связей между ними. В дошкольный период преобладает форма наглядно-действенного мышления. Ребенок решает задачи в действенной, наглядной форме. Если трехлетнему малышу необходимо решить задачу, поместится ли данный мячик в конкретной коробке, ребенок обязательно должен попробовать положить мячик в коробку и только после этого определить, можно ли это

вообще сделать.

По мере разнообразия предметных действий, которые может совершать ребенок, и освоения действий, которым обучает ребенка взрослый, развивается и мыслительная деятельность ребенка.

Мышление не может осуществляться без речи. Для развития речи существует много различных игр. Ниже мы предлагаем игру, одновременно развивающую логическое мышление и речь детей. Игра «рассказ наоборот»

Детям младшего школьного возраста (играть могут одновременно несколько человек) предлагается попробовать сочинить рассказ или сказку наоборот. Предположим, один говорит: «И началась у них с тех пор счастливая и спокойная жизнь». Другой: «Вернулись братья в свою деревню». Третий: «Наконец поняли они, что мир лучше ссоры». Четвертый: «Сколько в одиночку ни старались мост построить, а ничего не выходит» и т. д. Игра «Ассоциация»

Группа детей выстраивается в круг, и им предлагается два любых слова. Например, щенок и

мячик. Детям по очереди предлагается связать эти два слова в одно предложение. Кто последний придумает предложение, тот и выиграл. В предложенном примере могут возникнуть следующие ассоциации.

Щенок играет в мячик.

Щенок прыгает как мячик.

Щенка надо кормить, а мячик – нет.

Щенок пушистый и теплый, а мячик гладкий и холодный.

У щенка глаза круглые, как мячик.

Дети любят играть со щенком и мячиком.

И т. д.

Очень хорошо развивают мышление Шутливые Затейливые задачи, требующие для своего решения внимательности, логики и смекалки. Одновременно именно эти качества и развиваются у ребенка, когда он решает такие задачи. Приведем некоторые из них.

Сколько ног? Мальчик зашел в комнату и в каждом из четырех углов увидел по три кошки, каждая кошка имела при себе троих котят. Спрашивается: сколько ног было в комнате?

Ответ: Две ноги мальчика, так как у кошек и котят лапки.

Таблетки. Врач прописал больному три таблетки и велел принимать их через полчаса. Сколько времени уйдет на прием таблеток?

Ответ: Один час.

Разрежь веревку. Мальчику надо разрезать веревку длиной 1 метр на 4 куска. Сколько он сделает разрезов?

Ответ: Три разреза.

Отцы и дети. По дороге шли два отца и два сына. Сколько человек шли по дороге?

Ответ: Три человека: дедушка, его сын и внук.

Утки. По небу летели утки: две впереди, одна позади, одна между двумя, три в ряд. Сколько всего летело уток?

Ответ: Всего три утки, одна за другой.

Мешки с зерном. Рядом с мешком, полным зерна, лежали еще два таких же мешка. Как их оба наполнить зерном из первого мешка до верха?

Ответ: Надо один из пустых мешков вложить в другой, такой же, а затем в него насыпать зерно.

Волк, коза и капуста. Крестьянину надо перевести на другой берег реки волка, козу и капусту. Но в лодку кроме него можно поместить только что-то одно. Если увезет волка, коза съест капусту, если увезет капусту, волк съест козу. Как крестьянину перебраться на другой берег, сохранив всех в целости?

Ответ: Крестьянин перевозит на другой берег козу, оставив волка с капустой. Вернувшись, забирает волка и перевозит его на другой берег. Оставив здесь волка, забирает козу и увозит ее с собой обратно. Оставляет козу на первом берегу и забирает капусту, перевозя ее на другой берег к волку. Затем возвращается и перевозит козу. В итоге на другом берегу оказываются все в целости и сохранности.

Теннисный мяч. Как бросить теннисный мяч так, чтобы он пролетел небольшое расстояние, остановился и начал двигаться в обратном направлении, причем мяч не должен стукаться о препятствие, его нельзя чем-нибудь ударять или привязывать?

Ответ: Мячик нужно бросить вверх.

Железнодорожный переезд. У некой дамы не было при себе водительских прав. Она не остановилась на железнодорожном переезде, хотя шлагбаум был опущен, и, не обращая внимания на знак одностороннего движения, двинулась в противоположном направлении. Все это происходило на глазах работника ГАИ, но он не остановил даму. Почему?

Ответ: Дама шла пешком.

Лодка. Двое подошли к широкой реке. У берега стояла пустая лодка. Как им перебраться на другой берег с помощью лодки, чтобы лодка осталась стоять на прежнем месте?

Ответ: Два человека подошли к реке с разных берегов и переправились по очереди.

В основе мышления лежит умение находить закономерности. Умение находить закономерности формируется в обучении. Этому умению можно учить через игру с самого раннего детства.

Игра «расположи правильно картинки»

Покажите ребенку (5–6 лет) следующие картинки (рис. на с. 108).

Ребенок должен расположить картинки в правильном порядке, как развивались события.

Далее приводятся ряды фигурок в квадратах.

Расположите картинни по порядку Как развивается растение? Игра «Что лишнее»

Ребенку предлагается рассмотреть приведенные ниже картинки и определить, что на них лишнее, сопоставив картинки по одному определяющему признаку.

Необходимо вычеркнуть тот рисунок, который отличается от четырех остальных, не подходит к ним.

Можно предлагать детям это задание на время. Кто сделает это задание быстрее и с минимальным числом ошибок, тот и выиграл.

Развитие мышления предполагает формирование таких операций, как анализ, синтез, умозаключение и дедукция. Для тренировки указанных способностей используются сложные сюжетно-ролевые игры. Игра «Поиск сокровищ»

Эта игра требует специальной подготовки. Выбирается «сокровище» и определяется место его хранения. Затем составляется карта поиска сокровища, причем она имеет несколько этапов, преодоление которых необходимо, чтобы осуществлять поиски дальше. Например, на

первом этапе необходимо решить ребус, чтобы определить дальнейшее направление поиска. На

втором этапе необходимо «пройти по горной дороге». На

третьем – найти дополнительную карту и по ней разыскать ключ от «сундука с сокровищами». Вариантов игры может быть много. Еще лучше, когда играет не один ребенок, а несколько и их можно разделить на две команды. Тогда одна команда может подготовить «план маршрута» для другой, и наоборот. Играть в «поиск сокровищ» можно дома и на улице. Для большей наглядности мы приводим здесь возможный сценарий игры в квартире.

В качестве «сокровищ» можно использовать любую мелкую игрушку или что-то более «материальное», например, коробочку конфет или несколько монеток. Это «сокровище» в маленькой коробочке прячем в укромное место в квартире. Рисуем следующую карту. (Очертания ее можно перевести на бумагу, а ориентиры расположить в соответствии с конкретными условиями.)

На карте указаны основные зоны квартиры:

прихожая, спальня, кухня, гостиная . В каждой зоне основные ориентиры:

стол, кресло, диван, шкаф и т. д.

Поиск начинается с пункта 1. Затем по стрелочке в указанном направлении. В пункте 2 должен разгадать ребус, для того, чтобы определить, по какой стрелочке двигаться дальше.

Если игрок разгадал ребус, то он попадает на наиболее выгодный маршрут, если нет, то идет по любой стрелочке. Попадая в какую-либо точку, игрок выполняет то задание, которое предлагается в этом месте. Возможны следующие маршруты движения:

1 – 2–5 – 10–11 – 12 (сокровище);

1 – 2–4 – 6–8 – 5 – 10–11 – 12 (сокровище);

1 – 2–3 – 6–7 – 8–9 – 5 – 10–11 – 12 (сокровище).

Каждому пункту движения соответствуют следующие задания.

Пункт 3. Игрок должен пройти по «горной дороге». Для этого на полу необходимо расставить кегли, кубики или просто разложить несколько листов бумаги с узкими «проходами». Игрок должен внимательно рассмотреть расположение предметов, запомнить их и затем пройти между ними с завязанными глазами. Каждый «сбой» приносит одно штрафное очко.

Пункт 4. Игрок перед «разрушенным мостом» – его нужно «достроить». Игроку предлагается дорисовать недостающую фигуру в предлагаемом рисунке. Для этого дается 3 минуты. Каждая лишняя минута дает один штрафной балл.

Пункт 5. Нужно «перебраться через пропасть, держась руками за веревку». В данном пункте игроку предлагается перенести мячик (или апельсин) в пункт 10. Использовать для этого руки и зубы запрещается. Мячик необходимо зажать под подбородком, а руки поднять вверх в «замке», будто держишься за веревку, и таким образом доставить «груз» на место.

Пункт 6. «Завал» на дороге. Его необходимо «расчистить». Игрок решает задачи со спичками.

Ему предлагаются три задачи разной трудности: простая, средняя и сложная. Он может выбрать любую. Однако здесь имеются свои правила.

Если игрок решает простую задачу, то идет на цифру 7, самый длинный маршрут. Если решает среднюю задачу, то на цифру 5, а если самую сложную – 10, практически к финишу игры. Но!

Если он не решит простую задачу, то получит одно штрафное очко, если не решит среднюю задачу – два очка, если не решит сложную – три очка. Задачи первой степени сложности (простые)

Приложите к четырем спичкам пять так, чтобы получилось сто.

Из спичек построен дом. Переложите две спички так, чтобы дом повернулся другой стороной.

Задачи второй степени сложности (средние)

Спичечный рак ползет вверх. Переложите три спички так, чтобы он полз вниз.

Две рюмки построены из десяти спичек. Переложите шесть спичек так, чтобы получился дом.

Задачи третьей степени сложности (трудные)

Весы составлены из девяти спичек и не находятся в равновесии. Переложите в них пять спичек так, чтобы весы пришли в состояние равновесия.

Флюгер составлен из десяти спичек. Переложите четыре спички так, чтобы получился дом.

Пункт 7. Необходимо «отбить грабительское нападение индейцев». Игрок выполняет задание на меткость. Предлагается обычная мишень, в которую нужно попасть мячиком (например, от настольного тенниса) или просто плотным комком бумаги, туго перевязанным шпагатом. Для перехода на следующий этап необходимо попасть в мишень три раза. Если игрок не может попасть и отказывается от продолжения попыток, ему даются штрафных 3 очка.

Пункт 8. После «нападения» нужно все привести в порядок и выяснить, что из вещей пропало «после грабежа». Это задание на внимательность. На столе или стуле раскладываются различные предметы (мелкие игрушки, карандаши, ключи и т. п.). Приблизительно 10–15 предметов. Игроку предлагается в течение 30 секунд запомнить предметы и их расположение. Затем игрок отворачивается, а ведущий перекладывает и убирает несколько предметов. Игрок должен определить, что убрано и что переставлено. За каждую ошибку – 1 штрафной балл.

Пункт 9. Впереди – горная река. Необходимо перейти ее по «подвесному мосту». Для этого на полу расстилается жгут из обычной бельевой веревки, и надо пройти по ней.

Пункт 10. Вы «заблудились». Необходимо как можно быстрее найти выход из лабиринта.

Пункт 11. Вы почти у цели. Необходимо только открыть «замок в двери сокровищницы». Игрок должен обвести карандашом предлагаемую фигуру, не отрывая карандаша от бумаги и не

проводя по одной и той же линии дважды.

Пункт 12. Вы в пещере сокровищ. Теперь нужно только найти спрятанное сокровище. (Например, у мамы в шкафу или под кроватью.)

Прежде чем взять сокровище, игрок должен «отработать» штрафные очки. Например, он должен назвать столько городов на конкретную букву (Л, К, А), сколько у него штрафных очков. Ему можно предложить произнести соответствующее число раз скороговорку «Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет» или «На дворе трава, на траве дрова, не бросай дрова на траву двора».

После нахождения «сокровища» игра считается законченной.

Предлагаемая игра может проводиться с одним ребенком и с группой, в квартире, на даче, во дворе. Количество этапов игры может быть увеличено или сокращено. Для упрощения игры можно использовать один маршрут и две команды по принципу эстафеты. Задание каждого этапа можно использовать как самостоятельную игру для детских праздников, дискотек, соревнований КВН и т. п. Эта игра сюжетная, и дети воспринимают ее с большим интересом. Но она требует определенной организационной подготовки. Однако можно предложить учебные игры, практически не требующие специальной организации. Особенно игры влияют на развитие творческого мышления. Среди них выделяются так называемые инновационные игры.

Инновационные игры – это, прежде всего, игра обучения знаниям, посредством открытия. В процессе игры ребенок открывает для себя что-то новое. Инновационные игры пробуждают творчество ребенка, стимулируют его любознательность. Игра «Почтальон – читатель»

Эта игра предложена Анатолием Заком. Эта игра направлена на развитие языковых навыков у детей 6–8 лет. Идея игры проста. Ребенок воображает себя почтальоном – «разносит» письма по адресатам. При этом он должен решать поисковые задачи, применяя языковые навыки и соображая, как почтальон может добраться из одного пункта в другой.

Ребенку предлагается следующая схема.

Рассмотри ее. Значок с почтовым конвертиком – почта. Из нее отправляется почтальон разносить письма. Кружочки обозначают домики, куда приходит почтальон с письмами. Линии между кружочками – это дорожки, по которым может ходить почтальон.

Ребенок должен соблюдать определенные правила при «разнесении» почты.

В данном случае это правило гласит:

Если дорожка соединяет домики, в которых живут разные гласные буквы, то идти по такой дорожке можно, а если в домиках гласные одинаковые, то идти по такой дорожке нельзя. Правильную дорожку, по которой должен идти почтальон, ребенок должен нарисовать на схеме кружочков с цифрами.

Для решения задачи, ребенок должен прочесть названия домиков. Последовательность решения задачи такова:

– Какая гласная в названии домика-почты?

– Гласная А.

– Какая гласная в верхнем домике?

– Гласная У.

– Какая гласная в нижнем домике?

– Гласная А.

– А теперь подумай, по какой дорожке идти почтальону – по верхней или по нижней?

– По верхней, потому что в названиях этих домиков гласные разные.

– Нарисуй правильную дорожку.

Так иллюстрируется смысл и структура игры «Почтальон – читатель». Задания по ходу игры усложняются и могут предлагаться уже более старшим и обученным детям, но принцип игры остается неизменным. Для тренировки данной игры предлагается выполнить следующие задания.

То же самое можно выполнить для варианта с различными согласными.

Идти можно по дорожке, соединяющей домики, в названиях которых есть разные согласные.

Постепенно меняем структуру игры. Задача ребенка, при сохранении общего правила, – определить,

по одной или по двум дорожкам может идти почтальон. Условие – общие гласные.

Идти можно по дорожке, соединяющей домики, в названиях которых есть общие согласные.

Правило. Следующий вариант игры включает в анализ число слогов.

Почтальон может идти по дорожке, которая соединяет домики, имеющие в названиях разное число слогов. Если в названиях домика и почты число слогов одинаковое, то идти нельзя.

Усложняем игру. Правило.

Почтальон может идти по дорожке, соединяющей домики, в названиях которых ударение падает на разные (по счету) слоги, например «волна» и «катер» – на второй и на первый слог. Если в названиях домиков ударение падает на одинаковые (по счету) слоги, например «нога» и «рука», то идти нельзя. Показать, каким путем прошел почтальон в конечный домик.

Теперь почтальон понесет письма в несколько домиков.

Правило.

Почтальон может идти по дорожке, соединяющей домики, в названиях которых ударение падает на разные гласные, например «мыло» и «цветок».

Если в названиях домиков ударение падает на разные гласные, например «молоко» и «книга», то идти нельзя. Найти путь из трех дорожек, по которому прошел почтальон от почты к конечному домику. Конечный домик в этом случае помечен точкой.

Самый сложный вариант задания с ударными гласными включает большое количество слов при сохранении предыдущего правила.

В предлагаемых выше играх ребенок, получая удовольствие от игры в целом, осваивает и необходимые знания родной речи. Игру можно проводить с одним ребенком, а можно и в группе. В последнем случае можно внести в игру элемент соревнования. Например, кто быстрее найдет правильную дорожку или кто меньше сделает ошибок.

Для развития мышления ребенка очень важно обучать его умению устанавливать связи между объектом и его свойствами. Для развития этого умения используется настольная игра «КТО...? ЧТО...?»;

Ребенку последовательно предлагается ряд карточек, которые он должен разложить по порядку, исходя из поставленного вопроса.

Ребенок должен проанализировать каждую картинку, найти самый важный признак, на который направлен вопрос, и затем разложить карточки по степени выраженности признака. Например, на карточках серии «Кто сильнее?» могут быть:

волк, крот, тигр, заяц, лиса. Ребенок должен расположить их следующим образом:

тигр, волк, лиса, заяц, крот. Точно такую же работу нужно провести и с другими карточками. При игре нескольких детей, каждый ребенок получает свои карточки и выигравшим считается тот, кто быстрее всех и без ошибок расположил свои карточки.

Кто веселее?

Кто быстрее всех летает?

Что ярче светит?

Что теплее?

Расположи картинки по длине хвоста у зверюшек

Игра «Отгадай стихотворение»

Эта игра развивает словарный запас, воображение и память ребенка. Выбирается ведущий, затем в его отсутствие подготавливается сама игра. Выбирается четверостишие известного всем стихотворения. Четверостишие делят по одному слову между всеми играющими. Возвратившийся ведущий задает остальным участникам по одному, любому вопросу. Отвечающий обязан дать ответ, используя в нем «свое» загаданное слово. Слово должно быть употреблено (связно) с другими и не явно для ведущего. По ответам разных участников ведущий должен угадать стихотворение. Следующим ведущим становится участник, последним отвечавший на вопрос и по ответу которого было отгадано стихотворение. Победителем становится тот, кому потребовалось для отгадки задать меньше всего вопросов.

Игры на развитие мышления пробуждают у ребенка стремление к творчеству, формируют такие качества, как уверенность в себе, умение преодолевать препятствия, и таким образом существенно влияют на формирование личности. Однако существуют и специально организованные игры для личностного развития и роста.

Игры для развития воображения

Воображение – это высшая психическая функция, обеспечивающая сознательную творческую деятельность человека. Ребенок рождается с потенциальной возможностью осуществлять деятельность воображения. Однако лишь в реальной деятельности по решению творческих задач происходит развитие, совершенствование и усложнение функции

воображения. В отличие от других высших функций наиболее интенсивно воображение развивается в довольно раннем возрасте, приблизительно в период от четырех до десяти лет. Если не предпринимать специальных усилий для формирования воображения, то в дальнейшем эта функция переходит в пассивную форму. Простой пример: предложите шестилетнему ребенку сочинить сказку или придумать новый сюжет игры, большинство детей справится с этим без особого труда. Это же задание составит существенную трудность для обычного взрослого. Однако без воображения невозможна никакая творческая деятельность. Все гениальные и талантливые люди, оставившие человечеству неординарные достижения, отличались именно высокой активностью воображения. Итак, развивать воображение – это обеспечивать мощный творческий потенциал в будущем.

Большая часть игровой активности ребенка происходит при интенсивной работе воображения. Воображение лежит в основе формирования личности, творчества, успешности учебы детей. Игра «Два волшебника»

Данная игра направлена на развитие нравственных оценок детей. Играть могут дети начиная с четырехлетнего возраста.

Одному ребенку предлагается стать «добрым волшебником», а другому «злым». Как

вариант, один ребенок может выполнять каждую роль последовательно. Вначале им предлагается изобразить мимику доброго и злого волшебников. Затем перечислить, какие добрые и злые волшебства делает тот и другой. Затем придумать, каким образом добрый волшебник расколдует плохие дела злого.

Дети могут вместе или индивидуально нарисовать доброго и злого волшебников. У одного доброе лицо, а другого злое, а потом раскрасить волшебников так, чтобы сразу было видно, кто добрый, а кто злой. Нарисовать волшебные предметы – волшебную палочку, волшебный эликсир, волшебную шапку и т. п. Главное, чтобы сразу было видно, который добрый волшебник, а который злой. Игра «Конфетный город»

Это сюжетная игра для группы или одного ребенка.

Ведущий. Ты любишь конфеты?

А еще что ты любишь? Наверно, игрушки и кататься на каруселях, да?

Сейчас мы попробуем составить как можно больше предложений из твоих любимых слов: КОНФЕТА, ИГРУШКА, КАРУСЕЛЬ.

– Конфеты и сладости любят все дети. Один добрый волшебник решил доставить детям радость и с помощью волшебной палочки превратил один город в Город Сладостей. В этом городе все стало сладким. Дома и тротуары, деревья и машины, карусели и игрушки, скамейки в парке и автомобильные знаки – все стало из карамели, бисквитов, мороженого и шоколада.

– Подумай и расскажи, как живет жителям в таком городе.

– Что происходит, когда в городе наступает жара или идет дождь?

– Ты сам хотел бы жить в таком городе?

За лучший рассказ присуждается звание «главного конфетного мастера». Затем детям предлагается оформить часть игровой комнаты как «Конфетный город». Дети придумывают новые названия конфет, вспоминают как можно больше названий сладостей и записывают их на бумажках (или это делает взрослый ведущий). Из них выбирают названия улиц, площадей, парков «Конфетного города». Все это можно оформить в виде картины-плана «Конфетного

города». Игра «Волшебное дерево»

Лучше, если для этой игры будет использован большой ветвистый сук, который имитирует дерево, но можно использовать вешалку или искусственную елку. На него вешают самые разные предметы, которые взяли у детей (шарфики, ручки, бантики и т. д.). Детям говорится, что это волшебное дерево и поэтому все, что на него повесили, становится волшебным. Каждый ребенок должен подойти к дереву и снять с него предмет, принадлежащий конкретному игроку. (Например, «волшебный» предмет Пети или Маши или Тани и т. д.) Ребенок должен угадать, какой предмет принадлежит игроку, и придумать, какое «волшебство» может выполнить этот предмет. (Например, заставить владельца танцевать, или громко смеяться, или петь, или скакать на одной ножке и т. п.) Если он угадал владельца предмета правильно, то «волшебство» исполняет хозяин предмета, а если ошибся, то «волшебное действие» выполняет сам.

Для более маленьких детей возможен более простой

вариант игры «Волшебное дерево». На нарисованное дерево прикрепляют изображения различных предметов. Затем ребенку предлагается определить, что реально может находиться на дереве, а что является лишним. Например: «Представь, что существует волшебное дерево, на котором может вырасти все, что вообще растет на деревьях (а может быть, живет среди ветвей). Художник нарисовал такое дерево, но много напутал. Посмотри внимательно и скажи, что правильно и чего нет на этом рисунке».

Игра «Превращения»

Ведущий берет какой-нибудь предмет (стакан, мячик, ручку и т. д.). Затем с помощью пантомимы манипулирует с предметом, «превращая» его во что-то. Например, стакан становится вазой, подзорной трубой или подсвечником, мячик – яблоком, колобком, воздушным шаром, ручка – указкой, шпагой, ложкой и т. п. Дети должны угадать, во что превратился этот предмет. Когда всем становится ясно, во что превратился он, его передают другому участнику игры и просят «превратить» во что-нибудь другое.

Для большего интереса игры будет лучше, если дети заранее приготовят каждый свой предмет и придумают, во что они его «превратят». Затем они показывают предмет с соответствующими манипуляциями. Чем больше участников правильно угадают, во что превратился предмет, тем лучше результат игры. Важно, чтобы каждый ребенок участвовал в игре. Игра «Изобретатель»

Эта игра наряду с воображением активизирует мышление. Ребенку предлагается несколько задач, результатом которых должно явиться изобретение. На работу дается 15 минут. За это время ребенок должен сформулировать свое изобретение по каждой задаче.

Задачи:

- Придумайте несуществующий прибор, необходимый в домашнем хозяйстве;
- Придумайте несуществующее животное и назовите его несуществующим именем;
- Предложите, что нужно сделать, чтобы все люди были счастливы.

Следующий этап игры – изобразительный. Возможны несколько вариантов:

Первый вариант. Нарисовать все, что было придумано ребенком раньше.

Второй вариант. Изобразить, что придумано ранее с помощью комплекта кружков, прямоугольников, треугольников и полосок разного цвета, приготовленных заранее.

Третий вариант. Изобразить, что придумано ранее с помощью комплекта игрушек (игровых предметов, игрушечных животных, кукол и т. д.).

Если работала группа детей, оцените работу каждого и выберите победителя по признаку количества вариантов. Чем младше дети, тем большую роль играет оценка взрослого. Чем старше, тем больше можно доверить оценку им самим. Игра «рисунок в несколько рук»

Это групповая игра, тесно связывающая воображение и эмоции и насыщенная высоким эмоциональным потенциалом. Не имеет возрастных ограничений. Предлагается всем участникам представить себе какой-либо образ. Затем на листе бумаги первый ребенок изображает отдельный элемент задуманного образа. Второй игрок, отталкиваясь обязательно от изображенного элемента, продолжает работу предшественника для трансформации в свой замысел. Точно так же поступает третий и т. д. Конечный результат, как правило, представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена, а все плавно перетекает друг в друга. Но, как правило, конечный продукт мало интересует детей. Удовольствие составляют процесс изображения и борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами, навязать свои, а также неожиданности и открытия нового содержания и образа, возникающие на каждом этапе работы.

Можно включить элемент соревнования – когда дети разделяются на команды и каждая рисует свой рисунок. По итогу определяется команда-победитель. Игра «Составь квадрат – головоломку»

Это групповая игра, формирующая навыки группового взаимодействия, взаимопонимания и требующая активной работы воссоздающего воображения и логического мышления. Все дети делятся на команды составом от 2 до 5 человек. Для игры заранее заготавливаются квадраты-головоломки. Из цветной бумаги вырезаются 2 квадрата. Квадраты должны быть разного цвета. Каждый квадрат разрезается на кратное числу членов команды кусочки разной формы. Например, играют пять игроков в команде. Заготавливаются синий, красный и т. д. квадраты. Каждый разрезают на 10 частей.

Каждому игроку дается конверт, в котором лежат две синих, две красных детали треугольников. Заготавливается столько таких командных наборов, сколько играющих команд. По команде ведущего команды раскрывают свои конверты и начинают складывать из имеющихся деталей квадраты одного цвета. Каждая команда должна как можно быстрее сложить по три квадрата. Однако в этой игре есть три правила, которых должны обязательно придерживаться игроки.

1. Складывая квадраты, нельзя разговаривать.
2. Ребенок не должен подавать никаких знаков, что ему нужна конкретная деталь.
3. Можно самому давать детали головоломки, но нельзя ни у кого их брать.

За выполнением правил следит ведущий игры. Если команд много, то у каждой должен быть свой «контролер». За каждое нарушение правила команда получает один штрафной балл. По окончании игры определяется результат. К времени (в минутах) работы команды прибавляется количество штрафных баллов. Выигрывает та команда, которая имеет самый

маленький конечный результат: работала быстрее всех и с наименьшим числом ошибок.

Учебные игры

В предыдущих разделах мы познакомились со всевозможными играми, направленными на развитие отдельных психических функций или свойств личности ребенка. Они необходимы для обучения, развивают такую способность, как обучаемость.

Обучаемость – это универсальная способность человека, обеспечивающая эффективное усвоение знаний, умений и навыков. Она развивается в ходе специальной деятельности, позволяющей ребенку проявлять собственную высокую активность при получении знаний, их использовании, осуществлении новой для ребенка учебной деятельности.

Такая деятельность имеет две принципиально разные формы.

Первая – это игра, построенная на учебном и даже научном материале. В ходе такой игры ребенок усваивает новые знания и приобретает навыки и умения по определенному учебному предмету.

Вторая – это урок, проводимый в необычной, нетрадиционной форме. Такой урок, содержащий классические учебные упражнения и задания, вместе с тем воспринимается ребенком как игра. Дети не устают на таких уроках, но учебный материал осваивают более прочно и глубоко. Познакомимся подробнее с различными формами активизации учебной деятельности детей. Игра «Я знаю...»

Игра направлена на развитие и актуализацию речевого запаса. В этой игре участники в ритме отскакивающего мяча должны проговаривать пять слов на соответствующую тему.

Классический вариант игры знаком еще нашим бабушкам. Ребенок берет мяч и, ритмично отбивая его от земли, говорит: «Я знаю пять названий цветов (или мебели, или посуды, или животных и т. п.): роза, мимоза, гвоздика, тюльпан, ромашка». Затем мяч переходит к следующему игроку, и он, отбивая мяч, перечисляет свои пять названий цветов и т. д. Игрок не должен повторять те слова, которые уже были произнесены другими, иначе он выбывает из игры. В случае потери мяча или «опоздания» в произнесении слова в ритме удара мяча игрок также выбывает из игры. Игра ведется до тех пор, пока не останется один участник, не выбывший из игры. Он победитель. Число участников игры не ограничено.

Для учебных целей используется усовершенствованный

вариант игры. Все дети делятся на две команды, выбирается ведущий. Жребием определяется команда, которая начинает игру. Ведущий передает мяч первой команде и объявляет тему игры, например «Школа». В дальнейшем ведущий следит за временем игры и соблюдением игровых правил.

Первый участник первой команды начинает: «Я знаю пять уроков: русский, математика, чтение, труд, физкультура». Мяч переходит ко второму участнику первой команды, и он продолжает: «Я знаю пять предметов школьной мебели: парта, стул, доска, шкаф, стол» и передает мяч третьему участнику. И так далее: «Я знаю пять предметов в портфеле...»; «Я знаю пять имен одноклассников...»; «Я знаю пять кабинетов...»; «Я знаю пять учителей...» и т. п. Если кто-то теряет мяч, не произносит или не успевает произнести слово, то этот участник выбывает из игры, а мяч переходит другой команде. Игра проводится в течение двадцати минут. Какая команда больше времени «удержит» у себя мяч и потеряет меньше участников, та и выиграла.

Игру «Я знаю...» можно проводить в индивидуальном зачете. В этом случае дети по очереди берут мяч, называют слова и передают мяч следующему игроку. Игра ведется до тех пор, пока не останется один победитель.

В учебных целях можно использовать темы:

«Русский язык». «Я знаю: пять букв (гласных, согласных, звонких, глухих); частей речи; членов предложений; предлогов; местоимений и т. д.»;

«Математика». «Я знаю: пять цифр, чисел, знаков, терминов, дробей и т. п.»;

«Природоведение». «Я знаю: пять дней, животных, растений, рек, городов, деревьев, овощей, машин и т. п.».

Чтобы определить, что должен знать ученик, можно обратиться к учебнику, программе и определить конкретные направления перечисленных понятий.

Игра «Я знаю...» может проводиться как в школе, так и в детском саду. Она динамична, нравится детям, обогащает их словарный запас, тренирует навык активного использования имеющихся слов, а также систематизации учебных и научных понятий. Игра «Словечко – солнышко»

Игры «в слова» являются основными учебными играми в начале обучения ребенка. Обогащение словарного запаса, освоение структурных языковых форм, стилистики – важнейшие факторы дальнейшего успеха в учении.

Для этой игры на доске или на планшете рисуют солнышко. В центре солнышка пишут какое-либо существительное. Дети делятся на две команды. Каждая команда получает «свое солнышко» с существительным.

Задача игроков – по очереди выходя к доске, писать на каждом луче солнышка прилагательное, сочетающееся с существительным в центре. Например, цветок красивый, желтый, ароматный, полевой, прекрасный, целебный и т. д. Какая команда заполнит больше лучиков за десять (или пять) минут, та и выиграла. Игра «Цаучок»

Эта игра аналогична предыдущей. Детям предлагается нарисовать «ножки у паучка». Тело «паучка» – корень слова, а ножки позволяют образовать однокоренные слова.

Дети делятся на команды, каждой дается задание (корень слова). Какая команда нарисует больше ножек у «паучка» за пять минут, та и выиграла. В качестве «тела» паучка необязательно выбирать корень слова. Можно взять любую часть слова или речи и дать соответствующее задание

(«Как можно больше слов с таким суффиксом», «Как можно больше родственных сказуемых»). Игра «Архимед»

Эта игра, основанная на активной работе фантазии и мышления, является прекрасным средством стимулирования интереса к учебе. Ее можно использовать в игре детей начиная с 9–10-летнего возраста.

– Как известно, Архимед воскликнул «Эврика!», когда ему в голову пришло гениальное решение сложной задачи, казалось, нерешаемой.

Вы предложите своим детям стать «Архимедами» и решить нерешаемые задачи. Ниже предлагается ряд проблем. Попросите ребенка дать как можно больше решений этих проблем. После того, как он «решит» одну проблему, предложите ему поискать еще решение, и так до тех пор, пока он не «иссякнет». Те проблемы, которые он не хочет решать, пусть не

решает. Проблемы, по которым получено наибольшее число решений, указывают на сформированную у ребенка сферу интересов.

Проблемы для решения.

1. Как развести сад на Луне?
2. Как распознать инопланетянина?
3. Как построить машину для расчесывания собак?
4. Как из мухи сделать слона?
5. Как без космического корабля слетать на Марс?
6. Как сосчитать все звезды?
7. Как сделать машину для воспитания детей?
8. Как сделать машину для приготовления уроков?
9. Как сделать машину для перемещения во времени?
10. Как оживить куклу?
11. Как научиться читать мысли другого человека?
12. Как выучить язык зверей?
13. Как разогнать тучи?
14. Как написать слово не используя карандаш или ручку?
15. Как вырастить возле дома тропический сад (или одно растение, например, пальму)?

Сферы интересов: интерес к земле и растениям, к живой природе – 1, 13, 15; интерес к космосу, мирозданию, космической технике – 2, 5, 9; интерес к животным, живой природе – 3, 4, 12; интерес к учебной работе – 6, 8, 14; интерес к человеку – 7, 10, 11.

Данная игра ориентирует в интересах по объекту и углубляет понимание многозначности последнего. Игра «Шерлок Холмс»

Эта игра, с помощью которой дети лучше усваивают алфавит, активно формируют навык чтения. Шерлок Холмс расследует преступление о пропаже алмаза. Ему в руки попало письмо, в котором преступник сообщает своему сообщнику, где он спрятал алмаз. Но письмо зашифровано. На листе изображена таблица с буквами, каждая буква помечена цифрой. Первая буква письма – цифрой «1»; вторая – цифрой «2»; третья – цифрой «3», и так далее. Необходимо как можно быстрее расшифровать письмо и найти алмаз. Кто быстрее справится, тот и выиграл.

Ответ: «Алмаз спрятан в камине».

Эту игру можно проводить на уроке, в конкурсах, в КВН, в интеллектуальных эстафетах. Подготовить ее очень просто. Буквы любой фразы разместить по клеточкам таблицы и

пронумеровать по порядку их места во фразе. Таким образом можно «зашифровать» не только задание для Шерлока Холмса, но и любое изречение, строку из стихотворения, пословицу. В любом случае у детей тренируется оперативный навык чтения. Игра «Буквоед»

Участникам игры необходимо как можно быстрее добраться к волшебнику Грамотею. «Да вот беда, буквенные колеса от вашего алфавитного автомобиля сломались. Страшный зверь Буквоед пришел и съел несколько букв, и теперь колеса не вращаются. Нужно за две минуты «починить» колеса. Кто справится, тот и попадет к Грамотею».

Побеждают те дети, которые успели за две минуты дописать все необходимые буквы. По желанию и необходимости можно составить множество таких «колес». Данную игру можно использовать в других играх или КВН. Игра «Выложим карты на стол»

В этой игре, предложенной итальянским педагогом Ф. Пассаторе, происходит формирование речевых навыков. Суть игры состоит в том, чтобы составить иллюстрированный рассказ. Игра проводится в группе детей. Надо приготовить специальные «карты»: на пятьдесят одинаковых картонных карточек наклеить разнообразные вырезки из старых журналов и газет. Эту работу дети выполняют на подготовительном этапе игры (например, на уроке труда).

Когда «карты» готовы, можно приступать к игре. Участники игры садятся вокруг стола, разыгрывают право первого хода. Карты тасуют и выкладывают на середину стола «рубашкой» вверх. Первый игрок снимает верхнюю карту и интерпретирует рисунок, начиная со слова «Однажды...». Остальные внимательно слушают, готовясь продолжить эту интерпретацию. Сосед снимает следующую карту, выкладывает ее рядом с первой и описывает, но так, чтобы его описание было связано с предыдущим. Затем следующий участник открывает третью карту и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока не «обойдет» всех участников. В результате в ходе коллективного творчества получается иллюстрированное описание, которое дети могут пересказать. Так как комбинация тасуемых карт каждый раз бывает новая, эту игру с данным комплектом карт можно проводить многократно.

Игра «лучший счетчик»

Дети делятся на две (можно на три) команды. Ведущий задает всем вопрос: «Сколько в комнате окон?» Кто первым ответил, тот получает балл. Если первый ответ неправильный, то игрок из команды выбывает. Вопросы идут по нарастающей сложности счета. Если кто-то из членов команды не участвует в работе (не дал ни одного ответа за игру), команда штрафует на три балла. Игра «Возможные вопросы»

- Сколько в комнате дверей?
- Сколько столов?
- Сколько ручек на партах первого ряда?
- Сколько учебников на первых трех партах?
- Сколько учеников сидят у окон?
- Сколько стульев в комнате?
- Сколько пальцев на руках у сидящих на задних партах?

И так далее.

Кроме навыка счета эта игра организует и развивает у детей внимание. Игра «Цифровое

табло»

Игра закрепляет знание цифр и чисел и одновременно тренирует у детей согласованность действий.

Все участники игры делятся на две команды, одинаковые по количеству участников. Команды встают напротив друг друга, и каждая получает комплект карточек с цифрами. Ведущий называет многозначное число.

(Количество знаков в числе соответствует количеству игроков в команде.) Игроки команд должны как можно быстрее составить это число и показать его на карточках. Каждый игрок держит одну карточку с цифрой. Цифры в называемых числах не должны повторяться. Побеждает та команда, которая быстрее и без ошибок соберет указанное число. Игра «Человек»

Ведущий встает перед участниками игры и, показывая рукой на отдельные части своего тела, громко называет их, правильно или неправильно. Если он назвал правильно, то участники игры хлопают один раз в ладоши, если ошибся, то остаются неподвижными. Тот, кто хлопнул «неправильно», выбывает из игры. Победителями становятся те дети, которые остались в игре до самого конца (когда перечислены все элементы).

Изучение своего тела с помощью данной игры только одна из ее возможностей. Вариантом игры может стать использование картинок предметов и называние их при демонстрации. Если предмет назван верно, дети хлопают в ладоши, если неверно, то не хлопают. Эта игра может с успехом использоваться для изучения иностранного языка.

Игра «Небылицы»

Детям необходимо обнаружить ошибку («небылицу») в излагаемом материале. Например, им предлагается определение понятия, правило, текст, в котором допущена «небылица». Тот, кто первым обнаружил ошибку, получает цветной квадратик. (Это необходимо для будущего подсчета баллов.) Кто наберет больше квадратиков, тот и победитель игры. Чтобы составить учебные «небылицы», можно использовать несколько приемов:

– Перефразировать правила «наоборот». Например: «От перемены мест слагаемых сумма меняется», «ЖИ и ШИ пишется с буквой «Ы» и т. п.;

– Взять два определения и поменять у них начало и конец. Например: «Согласные звуки делятся на четные и нечетные»; «Числа делятся на звонкие и глухие»;

– В учебный или познавательный текст вставить заведомо неправильную информацию. Например: «Наступили новогодние каникулы. Дети очень обрадовались, они взяли санки, мячики, коньки и лыжи, надели купальники и отправились на речку. Там они загорали, купались, катались на санках и играли в снежки. Затем они вернулись домой. Вечером наряжали елку. Весело прошли зимние каникулы»;

– Изъять из определения необходимую информацию таким образом, чтобы нарушались логические связи: «Окончание – это значимая часть, служащая для связи».

Использование «небылиц» для освоения учебного материала способствует развитию памяти, логического мышления, внимательности ребенка. Такая игра на уроке воспринимается детьми с юмором, пробуждает их активность и интерес к изучаемому материалу.

Еще больший эффект в плане закрепления знаний дает вариант игры под названием «Конкурс на лучшую небылицу». В этом случае детям предлагается самим придумать небылицу и провести конкурс на самую лучшую, остроумную и познавательную. Игра

«Сказочный бал»

Проверку знаний можно провести в форме этой увлекательной игры.

– Итак, сегодня не обычный урок, а сказочный бал. Но чтобы попасть на него, необходимо ответить на каверзные вопросы стоящих у входа стражников.

Из группы детей выбирают несколько «стражников», которые заранее готовят 3–4 вопроса по учебному материалу. Вопросы проверяются учителем: они должны быть четко сформулированы и требовать лаконичного ответа.

«Стражники» делятся на пары. Они будут охранять вход, сменяя друг друга каждые пять минут. «Гости» выстраиваются в очередь. Каждый «гость» проходит между стражниками и отвечает на их вопрос. Вопросы «стражники» задают по очереди. Если ответ на вопрос правильный, «гостю» дают эмблему «Мудрой совы» и пропускают на бал. Если ответ неверный, «стражники» закрывают для этого «гостя» «вход», и он должен встать в конец очереди, чтобы повторить попытку попасть на бал. Если вопросы закончились, а остались не попавшие на бал «гости», их награждают шутивным призом «Нос Буратино», символизирующим недобросовестную учебу и любопытство, которое поможет горемыкам в будущем получить много знаний.

«Гости» собрались – можно начинать бал. Все участники делятся на команды. Каждая команда выбирает свой цвет. Кружочек этого цвета прикрепляют на грудь членам команды. Затем они «наряжают» Дерево Мудрости (большую ветку дерева). Для этого каждый участник бала пишет на листке бумаги цвета своей команды какой-либо хитрый вопрос, задачку, шараду, ребус и т. п. (Эти задания нужно подготовить дома.) Каждый автор должен хорошо знать ответ на свое задание. Листок сворачивают в трубочку, завязывают ниткой и вешают на Дерево Мудрости. (Дерево может быть нарисовано на листе ватмана, и тогда записки нужно прикреплять булавками.) Затем приступают к конкурсу. По очереди члены команды подходят к Дереву Мудрости и снимают по одной записке другой команды, определяя их по цвету. Задание решают всей командой. Как только ответ найден, его объявляют вслух. Автор данной записки называет правильное решение. Если ответ верный, команда получает за него 5 баллов и отправляется за следующей запиской.

Задача команды – набрать как можно больше баллов, пока не кончились все записки. (Их можно снимать только по одной и, пока не произнесен ответ на задание, брать другую запрещено.) Когда записки закончатся, подсчитывается общая сумма баллов и определяется команда-победитель.

Следующий конкурс – выявляется самый дотошный гость. Для этого всем участникам игры читают учебный текст, по которому надо написать вопросы в течение десяти минут. Кто напишет за указанное время больше вопросов, тому присваивается титул «Самого дотошного ученика». Все поздравляют призеров. Бал окончен.

Особенность данной игры в том, что любой ее конкурс можно использовать как самостоятельный.

Возраст от 5 до 10 лет психологи называют

сензитивным для развития воображения. Это значит, что свойство воображения развивается в этот период наиболее интенсивно. Вместе с тем воображение лежит в психологической основе любого научного открытия. А что как не бесконечную череду «научных открытий», совершают наши маленькие «ученые» в школе. Следовательно, учеба, опирающаяся на воображение, пойдет эффективнее и легче для самого ребенка. Многие учебные игры

строятся именно на активизации воображения. Познакомимся с некоторыми из них. Игра «Изобретатель»

В ходе этой игры дети могут проявить способности изобретателя. Для этого используется прием «запрещений». Перед ребенком ставится задача, требующая решения, но запрещается использовать типичные способы и средства. Например: необходимо начертить круг, но нельзя пользоваться циркулем, нужно набрать в определенную емкость песок, но нельзя пользоваться лопатой или совком. Задача ребенка – предложить как можно больше вариантов решения при заданных условиях.

Возможные решения задачи с кругом:

1. Обвести карандашом стакан, блюдце, любой круглый предмет.
2. Привязать к карандашу нитку, закрепить один конец нитки на бумаге и карандашом начертить при натянутой нитке окружность (сделать примитивный циркуль).
3. Перевести круг с помощью прозрачной бумаги или оконного стекла.
4. Начертить круг на компьютере, а затем распечатать на принтере.

Возможно, ваш «изобретатель» предложит еще много вариантов решения задачи, совершив неожиданные и для вас открытия.

Задания

Разделить листок бумаги на четыре равные части, не пользуясь карандашом.

Раскрасить красками нарисованный цветок, не пользуясь кисточкой.

Сделать в листе бумаги круглое отверстие, не пользуясь ножницами.

Соединить два листа бумаги, чтобы они не распадались, не пользуясь клеем.

Выкопать ямку под посадку цветка, не пользуясь лопаткой. Игра «Космический полет»

Из детей формируется «команда космического корабля». Они должны распределить роли в команде: выбрать капитана корабля, штурманов, пилотов, исследователей по различным отраслям знаний, корабельного врача, корабельного повара с помощниками и любых других специалистов, которых предложат сами, посчитав их нужными в полете. Перед началом игры каждый участник получает по десять баллов.

После формирования команды каждый определяет свои задачи и функции в полете – что он собирается делать во время путешествия – и начинает «подготовку» к полету.

Капитан должен написать основные правила поведения на корабле и приказ о начале полета;

штурманы – проложить маршрут по карте звездного неба;

пилоты – с помощью штурманов – посчитать, сколько времени продлится путешествие (на своем суперскоростном корабле один сантиметр расстояния они будут пролетать за десять дней);

исследователи пишут список необходимых для их исследований вещей, которые они возьмут с собой;

врач готовит список необходимых медикаментов и количество баночек с витаминами для всей команды (сколько же надо витаминов, если пить по одной витаминке каждый день на протяжении путешествия каждому члену команды! Время путешествия врач узнает у пилотов);

повар должны сосчитать, сколько нужно с

помощниками взять в путешествие котлет, килограммов картошки (из расчета 0,5 кг в день на члена команды) и сколько каждому достанется конфет, если их взять 100 кг, а в килограмме пятьдесят штук конфет.

Затем все подготовленные материалы обсуждаются и проверяются всеми участниками игры. За каждую ошибку в своей деятельности (грамматическую или математическую) участник игры штрафует на один балл. При обсуждении качественного содержания деятельности другие «члены команды» могут дополнить списки необходимых предметов или выполняемых функций. Если дополнение принято остальными членами команды, участник получает пять баллов.

Когда подводятся итоги игры, считают, сколько баллов у каждого игрока, и определяют победителя. Игра «Двенадцать месяцев»

Это сложная коллективная игра, направленная на общее развитие и освоение знаний по природоведению, истории на уровне начальной школы. В игре принимают участие не менее 12 детей. Игра проводится в два этапа. На первом этапе осуществляется подготовка к празднику. Она занимает несколько дней. На втором этапе в назначенный день проводится праздник «Карнавал года».

Первый этап. Все дети получают роль одного из месяцев года. Если детей больше двенадцати, то оставшихся можно выбрать в жюри. Очень важно, чтобы свою роль дети выбирали по желанию. Можно также разделить участников на 12 команд, в состав которых входят: костюмированный герой, член будущего жюри, «оформители» и «сценаристы». Даже если у детей разные роли, им всем можно предложить одеться в карнавальные костюмы, соответствующие месяцу, выбранному командой.

Например, для

января подходит костюм, связанный с Рождеством.

Февраль предстанет в костюме Ветра, Вьюги.

Март может отразить в своем костюме символику праздника Восемое марта.

Апрель связывает свой костюм с Днем космонавтики.

Май – это месяц распускающейся яблони, первых цветов.

Июнь – начало летних каникул.

Июль – сенокос, созревание хлеба.

Август – месяц плодородия, сбора урожая.

Сентябрь – начало учебного года.

Октябрь – классическая картина осени.

Ноябрь может содержать в костюме элементы темной звездной ночи.

Декабрь, как символ Нового года, может украсить себя новогодними игрушками.

В костюмах зимних месяцев должен преобладать белый цвет; весенних – голубой, синий, светло-зеленый; летних – яркие цвета радуги; осенних – желто-коричневая гамма.

Дети должны подготовить небольшую сценку, иллюстрирующую «свой» месяц. Она включает стихотворение, описывающее природные особенности этого месяца, пантомиму, рассказывающую об основном занятии земледельцев в это время в России, и загадку о своем месяце.

Кроме того, все дети готовят по 3 вопроса, которые они смогут задать другим участникам карнавала, чтобы проверить знания особенностей своего месяца.

К проведению игры необходимо на подготовительном этапе оформить помещение: на стенах и окнах изобразить пейзажи разных времен года, подобрать соответствующую музыку, подготовить стенды с фотографиями участников карнавала, где дети сфотографированы на природе в разные времена года. Можно провести дополнительный конкурс на лучшую стенгазету, посвященную какому-либо времени года.

Второй этап. В назначенный день и время устраивается «Карнавал года».

Вначале проводится парад костюмированных участников карнавала. Если есть жюри, то его члены оценивают костюмы. Для этого у каждого члена жюри приготовлен набор планшеток с оценками от «4» до «9». На одной планшетке с двух разных сторон изображено по одной оценке.

После прохождения по сцене каждого костюмированного участника все члены жюри показывают свои оценки. В личном протоколе каждого участника суммируется его общая оценка. Если все дети в костюмах и участвуют в параде, то жюри может состоять из представителей всех других команд, кроме той, которая в данный момент «выступает», или из взрослых, помогающих проводить игру.

Затем проводится демонстрация сценок или «живых картинок», иллюстрирующих месяц года. Жюри оценивает каждую сценку.

Следующие конкурсы идут по типу КВН. Члены команды каждого месяца выходят на сцену и задают свою загадку всем остальным участникам карнавала. Кто первый отгадал загадку, тот получает 5 баллов. В ответ участникам команды задают из зала вопросы об их месяце. Каждый ответ оценивается жюри от 4 до 9 баллов. По окончании конкурсов все полученные баллы суммируются и выявляется победитель, который получает титул Короля карнавала, ему на голову водружают корону. Следующий по набранным баллам участник получает титул Главного советника. Король и Главный советник объявляют танцы, игры, раздают призы участникам. Призы получают за:

– «Лучший карнавальный костюм»;

– «Лучшую сценку»;

– «Лучшую загадку»;

– «Лучший вопрос»;

– «Лучший ответ»;

– «Лучшую стенгазету» и т. д.

Распределение мест и призов идет по общей сумме оценок участников или по решению жюри. Можно по каждой категории выделить несколько призов (первое, второе, третье места).

Важно, чтобы по возможности все дети были как-то отмечены и поощрены.

Для проведения конкурсов по типу КВН из участников можно сформировать команды не по месяцам, а по временам года. Тогда будут соревноваться четыре команды.

В целом игра «Карнавал года» интересна и познавательна. Дети испытывают большое удовольствие как от процесса подготовки игры, так и от проведения самого карнавала. Но игра требует достаточно большой подготовки и активной помощи со стороны взрослых.

Основной принцип любой учебной игры в том, чтобы она при сохранении игровой модели поведения включала в себя учебный материал. Ниже мы предлагаем ряд игр, которые направлены на усвоение конкретного знания в форме активной игры. Игра «Интеллектуал»

Детям предлагается выяснить, кто из них самый большой интеллектуал: им необходимо решить задачи в течение 30 минут. Кто решит больше всех задач, тот и лучший интеллектуал группы.

Это могут быть следующие задачи:

1. Разделите пять яблок между пятью людьми так, чтобы все получили по яблоку и одно осталось в корзинке.
2. Запишите «2» тремя пятерками.
3. В комнате четыре угла. В каждом углу сидит по кошке. Напротив каждой кошки по три кошки. Сколько всего кошек в комнате?
4. Запишите «4» тремя пятерками.
5. Портной имеет кусок ткани в 16 метров, от которого он ежедневно отрезает по два метра. По истечении скольких дней портной отрежет последний кусок ткани?
6. Запишите «5» тремя пятерками.
7. Увеличьте число 666 в полтора раза, не производя над ним никаких арифметических действий.

Ответы

1. Один человек берет одно яблоко вместе с корзинкой.
2. Решение: $2 = (5 + 5) : 5$.
3. В комнате четыре кошки.
4. Решение: $4 = 5 - 5 : 5$
5. Последний кусок портной отрежет на седьмой день.

6. Решение: $5 = 5 + 5 - 5$.

7. Написать число 666, а затем повернуть бумагу с написанным числом «вверх ногами» (на 180 градусов). Получится число 999.

В игре «Интеллектуал» не обязательно использовать приведенные задачи, хотя они хороши тем, что проверяют смекалку. Можно взять любые задачи и примеры из учебника и предложить их выполнить на «скорость». Игра «Интеллектуальная эстафета»

Эту игру, в которой имеется элемент группового соревнования, можно проводить на обычном уроке. Для ее проведения готовятся эстафетные карточки, на которых предлагается цепочка заданий. Задания, как правило, нетрудные, не требуют длительного размышления.

Вся группа делится на команды, в каждой из которых находится количество детей, равное количеству заданий эстафеты. Команды могут представлять собой ряды по партам в классе. По команде ведущего с последнего человека в ряду запускается эстафетная карточка. Он быстро решает первое задание и передает карточку сидящему перед ним. Тот решает второе задание и передает карточку следующему игроку. Работа ведется до тех пор, пока не будут выполнены все задания. Справившись с заданием, команда фиксирует время выполнения и передает карточку на проверку, например, учителю-ведущему. За каждую ошибку команда получает штрафное время – 2 минуты. Подводится общий итог времени каждой команды. Побеждает команда, у которой наименьшее время.

Образец эстафетной карточки.

1. Впишите пропущенные буквы алфавита:

А, Б, ... Д, Е, ... Ж, К, Л.

2. Поставьте правильно ударение в словах:

ВОДА, УЧЕНИК, ЗВОНИТ, ЗВОНОК, МАГАЗИН.

3. Поставьте правильную букву в словах:

М... ЛОКО, ЛОШ... ДЬ, М... ШИНА.

4. Разделите по слогам слова:

КУКЛА, УЧЕБНИК, ЗАЙЧИК, ВЕСЕЛЫЙ.

5. Напишите любое имя собственное.

6. На какой вопрос отвечает слово:

КНИГА – ...? КОШКА – ...?

7. Закончите предложение:

МАША УЧИЛА....

Можно приготовить несколько различных «эстафетных карточек», для каждой команды свою. Количество заданий в карточке определите сами. Можно сделать карточки по математике или чтению, карточки, включающие материал из разных предметов. Игра «Я знаю это Животное»

С помощью этой игры дети смогут продемонстрировать свои знания живой природы.

Все участники разбиваются на две команды. Выбираются 3 человека в жюри. Каждая команда загадывает животное, записывает на листочке, заклеивает листочек в конверт и сдает конверт жюри.

Начинается игра. Участники команды по очереди дают какую-то описательную характеристику загаданному животному, не называя его. Это может быть его внешний признак, особенность жизни или среды обитания. Тот, кто не смог сказать о животном, может его показать, но так, чтобы другая команда не сразу догадалась. После того как все высказались, другой команде дается одна минута, чтобы обсудить все услышанное и увиденное и решить, что это за животное. Затем представитель команды объявляет ее решение. Если угадано правильно, то команда получает 10 очков. Если неверно, то команде дают право задать противникам 3 вопроса и еще полминуты на обсуждение. Если ответ во втором случае правилен, то команда получает 5 очков. Чтобы проверить ответ, жюри надо открыть конверт с загаданным животным. Затем описывает свое животное вторая команда.

За одну игру каждая команда может описать (и угадать) несколько животных. Затем считают общую сумму очков у каждой команды и определяют победившую команду.

В команде семь человек. Загадано слово «тигр».

Первый участник. Это очень красивое животное.

Второй участник. В его окраске есть черный и желтый цвета.

Третий участник. У него острые зубы.

Четвертый участник. Рычит и оскаливается.

Пятый участник. Это животное живет в жарких странах.

Шестой участник. Это животное живет в тайге.

Седьмой участник. Это животное ест мясо.

Команда не угадала животное, задала следующие вопросы и получила ответы.

«Это животное большое?» – «Достаточно большое».

«У этого животного есть когти?» – «Да».

«У этого животного длинный хвост?» – «Да».

Затем команда вновь обсуждает услышанное и выносит свое решение. Игра «Создание мультфильма»

Предложите ребятам попробовать себя в роли сценаристов мультфильма. В основу сюжета

можно положить какую-либо известную детям басню или стихотворение. Для игры все участники должны предварительно выучить выбранное произведение наизусть. Затем можно приступить к игре – составлению «сценария мультфильма».

Два участника игры садятся за стол друг против друга, первый называет одного из героев «сценария», противник называет другого героя. Затем первый участник – следующего, и так по очереди, пока не будут названы все будущие герои. Продолжая в порядке очереди, игрок описывает первый кадр сюжета и произносит первую стихотворную строчку. Противник описывает второй сюжетный кадр и произносит вторую строчку, и так далее, пока они не прочитают все произведение. Сценарий мультфильма готов. Зрители оценивают, насколько он хорош. Особенно ценятся юмористические характеристики кадров и детальность описания. Сценаристов с каждой стороны может быть по два человека. Тогда они будут помогать друг другу при работе. Можно за одну игру создать несколько сценариев и выбрать лучший. Это придаст игре дух соревновательности и большую динамичность.

Детям предлагается выучить к игре басню И. А. Крылова «Лебедь, Рак и Щука».

Первый участник. Герой Лебедь.

Второй участник. Рак.

Первый. Щука.

Второй. Автор.

Первый. В кадре несколько ребят ссорятся.

За кадром голос автора: «Когда в товарищах согласия нет...»

Второй. В кадре два мальчика дерутся, а два показывают друг другу языки.

Голос автора: «На лад их дело не пойдет...»

Первый. Все дети отдельно друг от друга плачут.

Голос автора: «И выйдет из него не дело – только мука...»

Второй. В кадре появляются лебедь, рак и щука.

Голос автора: «Однажды Лебедь, Рак и Щука...»

Первый. В кадре большой воз с поклажей.

Голос автора: «Везти с поклажей воз взялись...»

Второй. В кадре впрягаются в телегу Лебедь, Рак и Щука.

Голос автора: «И вместе трое все в него впряглись...»

Первый. В кадре Лебедь теряет все перья и стоит ощипанный. Рак вылез из панциря и трясется от холода. Со Щуки сыплется чешуя.

Голос автора: «Из кожи лезут вон...»

Второй. Воз стоит на месте, как стоял.

Голос автора: «А возу все нет ходу...»

Первый. В кадре воз, над которым на крылышках порхает поклажа.

Голос автора: «Поклажа бы для них казалась и легка...»

Второй. Лебедь, привязанный к возу, пытается улететь в небо.

Голос автора: «Да Лебедь рвется в облака...»

Первый. В кадре привязанный к возу Рак тащит его задом наперед.

Голос автора: «Рак пятится назад...»

Второй. В кадре Щука прыгает в воду с откоса, на котором стоит воз, сама привязана к возу.

Голос автора: «А Щука тянет в воду...»

Первый. В кадре воз, который тянут Лебедь, Рак и Щука в разные стороны, рассыпается на части.

Голос автора: «Кто виноват из них, кто прав...»

Второй. В кадре судья, он читает приговор.

Голос автора за кадром: «Судить не нам...»

Первый. В кадре остатки воза и улетевшая в небо поклажа.

Голос автора: «Да только воз и ныне там»

Второй. Конец.

Эта игра достаточно сложная. Она требует абсолютного знания текста. Но воспринимается детьми с интересом. Игра «Экзамен»

Эта игра требует серьезной подготовки. Детям заранее предлагается составить по одному вопросу и одному заданию по теме. Затем они готовят билеты: на одинаковых листочках красиво пишут задания.

По составленному вопроснику дети готовятся к экзамену. В день экзамена вся группа делится на «студентов» и «экзаменаторов». «Экзаменаторы» садятся за стол, выкладывают билеты. «Студенты» по очереди берут со стола билет, готовятся к ответу, а затем отвечают «экзаменаторам». Те выслушивают ответ и ставят оценку. Когда все «студенты» ответили, дети меняются ролями: «экзаменаторы» становятся «студентами» и наоборот. Игра повторяется с новым распределением ролей.

Формирование навыков личностного поведения в ролевых играх

Один из мощнейших способов формирования навыков личностного поведения – это

ролевая игра. Как было показано в первой главе, роль это основа детской игры. Психологи давно использовали этот факт для формирования более объективного и адекватного, а значит, более правильного взгляда на мир и отношения людей. В характере игры, а также в той роли, которую берет на себя играющий ребенок в общих играх, довольно рано проявляются индивидуальные особенности отдельных детей, черты их характера. Общие

игры имеют большое значение для воспитания характера. Выносливость по отношению к боли, чувство достоинства, ответственности, доверия, справедливости, сочувствие к слабому. Ни в одном другом периоде своей жизни ребенок не научится столь многому и столь эффективно, как в своих детских играх. Именно поэтому игровая деятельность должна быть перенесена и в период школьного обучения: внутренние возможности ребенка в этом случае развиваются гораздо свободнее.

Остановимся на некоторых ролевых играх, влияющих на личностное развитие ребенка. Игра «Обмен ролями»

Технология игры очень проста. На короткое время Вы с ребенком обмениваетесь ролями. «Давай, ты будешь мамой (папой), а я дочкой (сыном)!» Например, предложите ребенку накрыть стол к завтраку, как это делает мама, проконтролировать, чтобы «дети» (например, папа и мама или бабушка) не забыли вымыть руки, правильно «вели» себя за столом и т. д.

Для более старших детей игра обмен ролями имеет еще более существенное значение. Например, Ваш сын пришел «не в духе» из школы, получил двойку, не выполнил свои обязанности и т. п. Вам необходимо серьезно с ним поговорить. Попробуйте изменить форму: «Сядь, мне надо серьезно с тобой поговорить» на вариант «Сядь, поговори со мной».

Предложите своему ребенку высказать все, что по Вашему или его мнению должны ему сказать Вы. Несомненно, Вы убедитесь в совершенно потрясающем результате взаимопонимания. Тут выявится и то, что вы с ребенком по-разному видите проблему, и то, в чем это различие. Вы узнаете своего ребенка с новой, неизвестной Вам стороны. Но и он гораздо глубже поймет Вас и Ваше настроение, отношение, чувства. Игра «Пустой стул»

Ваша маленькая дочка прибежала к Вам с жалобой на старшего брата. Не торопитесь устраивать следствие и разборку. Поставьте пустой стул, предложите девочке сесть напротив и скажите: «Представь, что на этом стуле сидит Витя. Он хороший? Плохой? А что тебе в нем не нравится? Что мы ему скажем? Начинай. А что ты ему сделала? Что он тебе ответил?» И так далее. При спокойном отношении и переориентации в игровую деятельность ребенок постепенно будет успокаиваться и в значительной мере пересмотрит оценку ситуации. Не исключено, что выяснится иная роль Вити и что дочка сама не совсем права, Витя не такой плохой. Игра «Шаг в будущее»

Игра, в которой проигрываются ожидаемые явления. Любая мама знает, какой стресс испытывает ребенок, когда ему предстоит визит к врачу. Он рисует в своем воображении ситуации, связанные с болевыми процедурами, вне зависимости от действительного положения дел. (Например, вы должны посетить обычного педиатра, осмотр которого, как правило, безболезненен.) Если Ваш ребенок сильно беспокоится, предложите ему сыграть в предстоящий визит к врачу. Пусть он выберет роль по вкусу: врача или пациента. И начинайте играть. Проигрывайте всю ситуацию последовательно.

Вот Вы собираетесь в поликлинику, пришли к врачу, проиграйте все этапы осмотра, назначьте процедуры, выпишите рецепты, сходите в аптеку и проведите лечение. Попробуйте проиграть разные сценарии. (Какой ребенку больше понравится.) Посмотрите результат. Дети склонны в игре выплескивать свое волнение и объективно делаются спокойнее. Не исключено, что после такой игры Ваш ребенок даже захочет идти к врачу, для того чтобы удовлетворить любопытство: а так ли все на самом деле, как в игре? Игра «Сновидений»

Мы часто видим разные сны. Дети не исключение. Обычно ребенок не запоминает, что ему снилось. Но бывают особые случаи, когда сон сильно эмоционально насыщен и занимает ребенка в бодрствующем состоянии. Чаще это тревожные сны или кошмары. Если ребенок проснулся и продолжает переживать страшные события сна, предложите ему поиграть в этот

сон. Распределите роли и в путь! Предложите ребенку роль сильного героя, пускай он уничтожит, разобьет в игре то или того, что его испугало.

Проиграйте события сна так, чтобы они имели благоприятный или даже счастливый исход. Еще лучше, если в игре события примут комическую окраску. Не жалеите времени на игру, и Вы очень поможете своему ребенку, успокоите его нервную систему.

Игра «Сновидения» поможет и тогда, когда ребенок просто возбужден или очень волнуется перед каким-либо событием. В этом случае она имеет другую форму. Предложите ребенку представить, что он «заснул» и «видит» сон. Сон веселый и приятный. «Во сне» он совершает разные действия. Предложите ему разыгрывать свое поведение «во сне». Помогите ему направить сюжет игры в спокойное и оптимистичное русло. Как показывает наша практика, такая игра детям очень нравится. Игра «Парное бильбоке»

Это старинная игра, развивающая координацию, внимание в совместной деятельности. Эта игра тренирует способности адаптироваться к другому человеку, «подстраиваться» под него, и является хорошей моделью взаимодействия и выработки личностного самоконтроля. Игра проводится вдвоем и может проходить как в комнате, так и на открытом воздухе.

Прямоугольник из ткани, размером 30 x 50 см закрепить по коротким сторонам на двух палочках. Справа и слева в ткани вырезать два отверстия. В центре на бечевке, длиной 80 – 100 см прикрепляется небольшой шарик.

Складывая и натягивая ткань, два игрока заставляют взлетать шарик. Задача каждого игрока – поймать падающий шарик в свою лунку. За каждое попадание считается одно очко. Играют до пяти очков или до трех подряд у одного игрока. Игра «Угадай меня!»

Игра направлена на формирование у ребенка внимания к другой личности, попытке оценить ее как через сравнение, так и через ассоциацию.

Играет группа детей. Водящий выходит за дверь, а среди остальных загадывают одного человека. Водящий входит и задает находящимся в комнате вопросы:

– На какое растение похож этот человек?

– На какое животное похож этот человек?

– В какого цвета платье (рубашку) лучше всего нарядить этого человека?

По полученным ответам водящий должен отгадать «загаданного» ребенка. Если кто-то из детей затрудняется ответить на заданный вопрос, то его пропускают и задают этот вопрос следующему. Если водящий угадал правильно, то он остается в группе игроков, а водящим становится «угаданный» ребенок. Игра «Живые картины»

Эта игра была известна еще нашим прабабушкам. Ее психологическое содержание довольно многообразно. Она характеризует умение человека понять и, что называется, «почувствовать» другую личность и одновременно учит этому. Все участники игры встают в круг. Один (водящий) находится в центре круга. Он должен с помощью мимики и пантомимы изобразить одного из участников игры. Остальные должны угадать, кто это. Тот, кто первым угадал изображаемого человека, становится водящим.

Важно не только уметь играть, но и уметь организовать игру. Для этой цели тоже необходим определенный навык. Игра «Затейник»

Это групповая игра. Каждому участнику предлагается по очереди вспомнить веселую игру и организовать ее проведение в группе. Участники группы выставляют «затейнику» оценку за проведенную игру по пятибалльной шкале. Подсчитывается общая сумма поставленных оценок. У кого она больше по итогам игры, тот и выиграл. Игра «Концерт»

Эта игра характеризуется тем, что готовится заранее, причем процесс подготовки для ребенка не менее занимателен и привлекателен, чем сама игра.

Кто-то из участников игры берет на себя роль конферансье. Он заранее готовит и вывешивает перед игрой на видном месте афишу о том, что состоится концерт, на котором выступят следующие участники (перечень). Если эта игра проводится в семье, то в качестве участников должны быть все члены семьи, включая домашних животных и случайно оказавшихся гостей. Задача каждого участника будущего концерта – придумать себе номер, реквизит, костюм и все это подготовить. Затем в назначенное время состоится сам концерт. Все участники выполняют роль зрителей, когда не заняты в номере. Затем путем голосования присваиваются призы. Важно, чтобы все участники получили какой-нибудь приз. Для этого нужно придумать соответствующее число номинаций. От самых обычных (за «лучший номер», «костюм») до нетрадиционных (за «самую широкую улыбку», «за работу всеми четырьмя лапами», «самую длинную юбку» и т. п.). Игра «Хоровая песня»

Эта игра направлена на развитие коллективной деятельности, совместной координации. Вперед выходит «дирижер» (по желанию). Все вместе выбирают песню для исполнения. Это должна быть всем знакомая и простая по мелодии песня. (Можно заранее заготовить шпартгалки со словами и раздать их игрокам.) По знаку «дирижера» все дети громко начинают петь, затем по хлопку «дирижера» наступает тишина, но все продолжают петь мысленно. По следующему хлопку вновь поют вслух. И так несколько раз. Тот кто собьется, становится «дирижером» и руководит исполнением другой песни. Выигрывают те игроки, кто дольше всех продержался в «певцах». Игра «Комплимент»

Участники разбиваются на пары (можно случайным образом), и эти пары должны на время говорить друг другу ласковые и хорошие слова, не останавливаясь и не повторяясь. Один говорит, в ответ другой говорит, вновь первый, вновь второй и т. д. Выигрывает самая «долгоиграющая» пара. Игра «Дразнилки с солью»

Чтобы уметь общаться, ребенок должен хорошо знать окружающих его людей, внимательно к ним относиться. Вместе с тем, он должен уметь «посмотреть на себя со стороны», правильно представлять, как он выглядит в глазах окружающих. Решение этих двух задач обеспечивает веселая игра «Дразнилки». Дразнилки и всякие нелепицы особенно популярны у детей 5–7 лет. Дети любят дразниться. «Дразнилки» в косвенной форме негативно оценивают поведение другого человека, дают выход отрицательным эмоциям, восстанавливают справедливость. Часто нелепые стишки используются детьми не с целью обидеть напарника по игре, а просто для развлечения компании, как своеобразная форма проявления чувства юмора детей. Стремление посмеяться других и повеселиться самому характерно для детей. Предлагаемая игра как раз и направлена на придание «дразнилкам» позитивного, веселого (а не обидного) контекста.

Первый вариант. Все участники садятся в круг (например за столом) так чтобы все видели друг друга и берут в зубы по соленой палочке. Затем они должны дразнить друг друга словами и мимикой, но чтобы не выронить изо рта соленую палочку. По мере того, как ее кончик во рту станет размокать, его откусывают и глотают, не выпуская палочку изо рта и не используя руки. Выронивший палочку может выходить из игры, но как вариант – оставаться в ней (вновь взять палочку в рот), получив за каждую потерю палочки штрафные очки. Побеждает тот участник, кто дразнился дольше всех и ни разу не выронил палочку изо рта.

Второй вариант игры «Дразнилки». В игре участвуют не менее десяти детей. Все участники

игры встают в широкий круг. В центр круга выходит первый игрок, сообщает на ухо взрослому ведущему, кого он собирается «дразнить», и начинает в смешной форме изображать кого-либо из участников игры. Все остальные наблюдают за ним и угадывают, кого из присутствующих изобразили. Если игрок достоверно изобразил своего товарища и того угадали с первого раза, то угаданный меняется местами с «ведущим». Если с первого раза человек оказался неузнанным, то дразнивший выходит из игры. Игра проходит по кругу. Выигравшими считаются те, кому дольше всех удалось продержаться в игре.

Шпаргалка для ведущего

Для развития навыков коллективного поведения хорошо использовать активные моторные игры. Вы можете предложить ребенку игры с мячом.

1. Все дети делятся на две команды и встают по кругу. Они должны быстро передавать по кругу мяч из рук в руки, не выронив его и не перебросив его по воздуху. Какая команда дольше удержала мяч, та и выиграла.
 2. Дети произвольно передвигаются по площадке, водящий держит в руках мяч. По команде ведущего все замирают, а водящий должен попасть в кого-то из игроков мячом, не сдвигаясь со своего места. Тот, в кого попал мяч, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто последний остался на площадке.
 3. Дети встают в круг и начинают перебрасывать друг другу мяч, как в волейболе. Тот, кто не поймал мяч, садится в центр круга на корточки. Время от времени игроки кидают мяч в сидящих в центре круга. Если кто-то из них ловит мяч, то он вновь встает в круг. Победителем остается последний в круге игрок. Игры «бегунов»
1. Дети делятся на пары, и по команде каждая пара, взявшись за руки, бежит к финишу. Побеждает та пара, которая прибежит первой и не расцепит руки.
 2. Все дети встают в широкий круг. Водящий выбирает одного игрока, называя его, и пытается его догнать. Они бегают с внешней стороны круга детей. Тот, кого догоняют, может выкрикнуть любое имя стоящего в круге. Тот, кого назвали, быстро покидает свое место и бежит от водящего, а первый бегущий игрок занимает освободившееся место. Тот, кто «попался» в руки водящего, сам становится водящим.
 3. По сигналу все начинают бегать по площадке, а водящий пытается «осалить» кого-то из игроков. Тот, кто попался, становится помощником водящего и тоже гоняется за игроками, пытаясь «осалить» их. Победитель тот, кто остался последним «неосаленным». Игра «Сиамские близнецы»

Все дети делятся на пары, желательно равные по росту. Затем каждая пара, взяв по листку чистой бумаги, встает лицом друг к другу. По команде дети прижимаются друг к другу лбами, между которыми зажат лист бумаги. Начинает звучать музыка, и под нее пары «сиамских близнецов» медленно двигаются в танце. Их руки должны быть заведены за спину; листок удерживается лбами. Оставаться на месте без движения нельзя. Если листок упадет на пол, пара останавливается и замирает в той позе, в которой оказалась, когда листок коснулся пола. Эти позы дети должны сохранить до конца игры, создавая помехи другим парам. Побеждает та пара, которая протанцевала дольше всех, удерживая листок бумаги. Игра «Воздушный волейбол»

Игра развивает координацию, кроме того, воспитывает у детей дух взаимопомощи, упорство,

настойчивость. Все участники игры располагаются на площадке равномерно – так, чтобы между двумя любыми игроками расстояние было не менее полутора метров. Затем в группу играющих вбрасывается надутый воздушный шарик. Задача игроков – отбивать друг другу шарик, не давая ему упасть на землю. Однако игроки не могут сдвигаться с места и отрывать пятки от пола. Кто сдвинулся с места или последним коснулся шарика, перед тем как тот упал на землю, получает штрафное очко. Получивший три штрафных очка выбывает из игры. Победителями признаются два игрока, последними оставшиеся на площадке. Игра «Забавный теннис»

Игра позволяет не только развивать координацию, но и лучше чувствовать другого человека, научиться согласовывать совместные действия. Два игрока встают друг другу в затылок на расстоянии одного метра. Первый игрок наклоняет туловище вперед, горизонтально земле. На шею, под затылок, ему кладут теннисный мячик. Резко распрямляя туловище, игрок «отбрасывает» головой и шеей мячик заднему игроку. Второй игрок ловит мяч, поворачивается спиной к первому и описанным способом «кидает» мяч партнеру. Каждая потеря мяча дает одно штрафное очко. Игра продолжается до пяти очков. Кто их быстрее наберет, тот и проиграл. Игра «Догони фишку»

Играют группы по четыре человека. По двое садятся напротив друг друга за стол. На столе перед ними лист бумаги с нарисованным игровым полем.

В среднюю клетку игрового поля помещают фишку. Разыгрывается право первого хода. Теперь пара, которая ходит первой, «выкидывает» вперед правые руки, ладонями вверх или вниз. Для пары, сидящей с правой стороны стола, выигрышным вариантом является совпадение рук обоих участников (обе ладони повернуты вверх или вниз). Если положение ладоней совпало, то они передвигают фишку на одну клеточку в свою сторону, если нет, то на одну клеточку в сторону противоположной пары. Пара, сидящая с левой стороны стола, заинтересована в том, чтобы их «выкинутые» ладони не совпали: одна смотрела вверх, другая вниз. В этом случае они передвигают фишку на одну клеточку в свою сторону. Если ладони совпали по положению, то они передвигают фишку на одну клеточку в сторону «противника». Задача каждой играющей пары – «довести» фишку как можно быстрее до самой ближней к себе клеточки. Тот, кто сделал это раньше, выиграл. Количество клеток игрового поля может достигать девяти, но это существенно удлинит игру.

Сложные модели поведения в группе формируются у ребенка путем накопления личного опыта, нередко путем «проб и ошибок». Ему можно помочь, предложив сюжетные игры, моделирующие отношения в обществе взрослых людей. Игра «Этикет»

Это сложная игра, помогающая детям освоить определенные модели поведения. Она проводится в несколько этапов.

Первый этап «Приветствие». Все участники игры рассаживаются на стульях так, чтобы видеть друг друга. Затем они по очереди выходят и приветствуют всех остальных. Основная задача: приветствие каждого игрока должно чем-то отличаться от других. Например, один сказал «Здравствуйте!»; другой – «Добрый день!»; третий – помахал рукой; четвертый – «отдал честь»; пятый – поклонился; шестой помахал рукой и сказал: «Привет!» и т. д. Дети могут комбинировать несколько приветствий в одно, взрослый может им помогать. Когда все друг друга поприветствовали, начинается второй этап игры.

Второй этап «Комплимент». Дети избирают из своей группы Короля и Королеву, которых усаживают на трон (можно поставить на стол два стула, изобразив «трон»).

Все остальные участники игры – подданные, которые по очереди подходят к «трону», кланяются Королю и говорят комплимент Королеве. Когда все подданные сказали свои комплименты, роли Короля и Королевы переходят к следующим участникам, и так до тех пор,

пока все не получат свою «долю» поклонов и комплиментов.

Третий этап «Приглашение на танец». Участники подходят друг к другу и приглашают на танец. Приглашенные благодарят.

Четвертый этап «Угощение» или «Подарок». Дети по очереди «угощают» друг друга мороженым (шоколадом, конфетой, яблоком) или «дарят» друг другу «подарок». В ответ получают слова благодарности. Каждый игрок должен кого-то «угостить» или что-то «подарить» и поблагодарить, когда «угостили» его.

Пятый этап «Прощание». Все дети по очереди «прощаются» и выходят из комнаты. Игра закончена.

Затем все вместе обсуждают, кто был лучшим в игре на ее различных этапах. Игра «Сколько у меня друзей!»

Детям предлагается указать три качества, которые они хотели бы видеть у своего лучшего друга. Потом ребята должны назвать по одному качеству у присутствующих, за которые этого человека можно похвалить. Затем сравнивают список «качеств лучшего друга» с качествами присутствующих и считают совпадения. По результатам определяют, сколько у каждого потенциальных друзей в группе. Игра «Близнецы»

Игра позволяет ребенку более четко усвоить содержание конкретных понятий и их антиподов. Особенно она полезна для усвоения нравственных категорий и норм.

Детям рассказывают историю: «Жили два близнеца. Одного звали Витя, а другого Митя. Они были очень похожи, и различить их можно было только по тому, что и как они делали. Витя всегда все делал правильно: правильно говорил, учился, вел себя. А Митя все делал наоборот, то есть неправильно».

Вот мы сейчас и выясним, кто был Витя, а кто Митя в каждом случае. Итак:

– Один мальчик ел суп ложкой, а другой – вилок. Кто Витя и кто Митя?

– Один мальчик спать ложился вечером, а другой – утром. Кто из них кто?

– Один мальчик старался получать только пятерки, а другой учился на тройки. Кто Витя, а кто Митя?

– Один, входя в дом, снимал шапку, а другой нет. Кто был Митя?

– Один мальчик съел много конфет, а сказал, что не трогал их вовсе. Другой не брал конфеты без разрешения и ждал, когда позовут к чаю. Кто был кто?

– Один мальчик сидел на уроках тихо, а другой болтал. Кто Витя, а кто Митя?

Эти вопросы можно продолжать, противопоставляя правильное и неправильное поведение.

Другая форма этой игры предусматривает, что ребенок сам предлагает правильные и неправильные формы поведения по механизму противопоставления.

– Витя честно признался, что случайно разбил чашку, а Митя... (Дальше ребенок достраивает фразу сам.)

– Витя перед едой вымыл руки, а Митя...

– Митя входил в класс самый первый, отталкивая девочек, а Витя...

– Митя ждал, когда бабушка погладит ему рубашку, а Витя...

– Митя считал очень веселым испугать девочку, неожиданно крикнув ей в ухо, а Витя...

Так можно продолжать, пока игра представляет интерес для детей. Можно предложить ребятам самим придумать, что делал Витя и что Митя. Этот вариант вызывает особенно бурную и активную реакцию детей – вы услышите множество возможных правильных и неправильных форм поведения. В зависимости от возраста детей, понятия, заложенные в формулировке, можно менять – от более простых к более сложным. Игра «Репортаж»

Игра поможет освоить новые формы поведения, научит общаться. Участники игры должны подготовить и провести «телевизионный репортаж». В качестве темы можно избрать событие, знакомое всем участникам игры. (Например, репортаж о прошедшей экскурсии, вчерашнем уроке, о летних каникулах и т. п.)

Все участники игры делятся на пары. Один из пары будет «репортером», а другой – «гостем телевидения». «Репортер» заранее готовит несколько вопросов по теме, которые он задал своему гостю. Затем играющая пара садится на сцене перед остальными участниками-зрителями. Начинается «телевизионный репортаж». «Репортер» представляет «гостя», называет тему беседы и задает первый вопрос; «гость» отвечает; следует второй вопрос, и так далее. В ходе беседы «репортер» может описывать какие-то события, делать комментарии, задавать импровизированные вопросы. В свою очередь «гость» тоже может отклоняться от темы, задавать встречные вопросы. Когда «репортаж» закончился, место на «экране» занимает другая пара. Так продолжается, пока себя не покажут в роли «репортера» и «гостя» все желающие.

Игра будет интереснее, если каждая пара будет разрабатывать свою тему. За каждый «репортаж» игроки, исполняющие в данный момент роль зрителей, выставляют паре свои оценки: 3, 4 или 5 баллов. Оценки выставляет каждый участник отдельно. Затем оценки суммируются, а суммы каждой пары сравниваются между собой. Победителем является та пара, которая набрала больше всего баллов. Игра «Эксперимент с лабораторной мышью»

Эта игра для достаточно больших детей (начиная с 9 лет) направленные на развитие навыков понимания другого человека и лидерства. Играют два человека, остальные дети – зрители. Пары активных игроков последовательно меняются. Суть игры в том, что один игрок выполняет роль «экспериментатора», а другой – «лабораторной мыши». «Мышь» выходит из комнаты, а «экспериментатор» вместе с другими детьми решает, какое задание должна выполнить «мышь». Например, подойти к столу и сесть на стул или подойти к окну и т. п. Задания должны быть динамичными и достаточно простыми. Затем приглашают «мышь» в комнату, не объясняя, что от нее требуется. Она делает, что хочет, а «экспериментатор» за ней наблюдает. Когда действия «мыши» будут близки к тому, что от нее требуется, экспериментатор говорит ей: «Умница». Это единственное слово, которое может произносить «экспериментатор», причем это надо делать с одной и той же интонацией. Игра заканчивается, когда «мышь», наконец, сделает то, что от нее требуется. Выигрывает та пара, которая справится с заданием быстрее и точнее всех. Ей можно выдать шуточный «Диплом кандидата мышиных наук». Игра «Казачьи – разбойники»

Классическая игра наших бабушек и дедушек. Все участники игры делятся на две команды: одна – «разбойники», другая – «казачьи». «Разбойники» прячутся, а «казачьи» их ловят. Однако, когда «разбойники» прячутся, они оставляют «следы», указывающие маршрут поиска. Это стрелки, указывающие направление, или записки, в которых может быть прямое указание этапа маршрута, а может быть зашифрованное в виде ребуса или загадки. Все зависит от фантазии игроков. Игра «Казачьи-разбойники» проходит тем интереснее, чем больше сил положено на ее подготовку (разработан маршрут, подготовлены записки и т. д.). Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все «разбойники».