



# Развивающие Игры для детей

от 2 до 5 лет



**Ольга Смоликова  
Марина Кулешова**

**Развивающие игры  
для детей от 2 до 5 лет**

*предоставлено правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=666625](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=666625)*

*О. Смоликова, М. Кулешова «Развивающие игры для детей от двух до пяти лет»: Книжкин Дом, АСТ, Астрель; Москва; 2009  
ISBN 978-5-17-051177-8, 978-5-271-19223-4*

**Аннотация**

Пусть ваш малыш растет и учится, совершает свои маленькие открытия, изучает наш безграничный мир и получает первые уроки жизни в игре. Окунитесь в мир сказок, фантазии, выдумки – это пойдет на пользу не только вашему малышу, но и вам. Ведь любая игра – это радость общения, успех, яркие эмоции. Игра – это всегда развитие, шаг вперед. Позвольте себе отдохнуть с пользой – играйте вместе со своим чадом! Подбирая игры для этой книги, мы ориентировались на малышей в возрасте от двух до пяти лет, возраст, когда основным видом деятельности ребенка является игра. Это период жизни маленького человека, в котором активно развиваются моторика, память, внимание, творческие способности, формируются социальные навыки, проявляется стремление пробовать все и выбрать что-то «свое».

# Содержание

Введение	4
Умнеем играючи	6
Развиваем внимание и память	7
Говорим	27
Конец ознакомительного фрагмента.	47

# **О. Смоликова, М. Кулешова**

## **Развивающие игры для детей от двух до пяти лет**

### **Введение**

В прятки и салки, в слова и дочки-матери, в классики и в бирюльки, в поиски сокровищ и в зверей... Чтобы ваш малыш, повзрослев, не задавался вопросом «А где же детство?», прививайте культуру игры уже сейчас, чтобы детство, как и игра, было состоянием души. Пусть ваш малыш растет и учится, совершает свои маленькие открытия, изучает наш безграничный мир и получает первые уроки жизни в игре. Окунитесь в мир сказок, фантазии, выдумки – это пойдет на пользу не только вашему малышу, но и вам. Ведь любая игра это радость общения, успех, яркие эмоции. Игра – это всегда развитие, шаг вперед. Позвольте себе отдохнуть с пользой – играйте вместе со своим чадом!

Подбирая игры для этой книги, мы ориентировались на малышей в возрасте от двух до пяти лет, возраст, когда основным видом деятельности ребенка является игра. Это период жизни маленького человека, в котором активно развиваются моторика, память, внимание, творческие способно-

сти, формируются социальные навыки, проявляется стремление пробовать все и выбрать что-то «свое».

Хотим выразить благодарность родителям за то, что научили нас играть и оставаться детьми. За бесценный дар – спасибо! Также мы благодарны людям, которые публикуют в Интернете игры из своих коллекций в свободном доступе, эти забавы настолько популярны среди пользователей всемирной сети и стали такими любимыми, что сродни песням, уже вправе называться народными. Большое вам спасибо! И, конечно, не обошлись бы мы без наших неутомимых помощников: Даша, Арсений, Дима, Оля, Лев, Владик, Тихон, Саша... малыши-карандаши, которые играли с нами в игры и вдохновляли нас на придумывание новых и новых полезных забав. Вам тоже отдельное спасибо!

# Умнеем играючи

Как здорово, когда то, что интересно, еще и полезно! Развивайте своего ребенка в игре, пусть он учится считать и писать, изучает буквы не по прописям, а по дорожным знакам. Пусть знакомится с географией не в пятом классе, а уже сейчас, потому что это весело и интересно. Не усаживайте своего малыша насильно слушать сказки или учить стишки – лучше попросите рассказать вам фантастическую историю о зайце, который полетел на Луну и подружился с Веселым Зеленым Колонухом – вот вам и занятие на развитие речи, логики, фантазии, воображения, внимания, умения отвечать на вопросы, а заодно и о космосе кое-что новое от вас услышит. Смотрите на мир пытливым взглядом маленького человека, удивляйтесь вместе с ним и отмечайте про себя, чему ребенок учится в той или иной игре и во что еще интересное и полезное можно поиграть. Дерзайте, растите вместе с малышом!



# **Развиваем внимание и память**

## **Что исчезло?**

Перед ребенком раскладывают несколько предметов – мелкие игрушки, бытовые вещи, кубики, ребенок смотрит внимательно, потом закрывает глаза, и взрослый, либо второй участник игры убирает что-либо. Ребенок должен повернуться и вспомнить, что исчезло. Если это слишком легко для ребенка, попробуйте менять местами предметы, менять местами и одновременно убирать что-нибудь, добавлять новые предметы.

## **Словесный портрет**

Малыш внимательно рассматривает предмет или человека, потом отворачивается или закрывает глаза и описывает. Если у ребенка возникают трудности, помогите ему наводящими вопросами. Если часто играть, он скоро сможет сам составлять подробные и последовательные рассказы. Другой вариант этой игры – играют по парам. Двое смотрят друг на друга. Потом разворачиваются друг к другу спинами. Ведущий сообщает, что сейчас обоим игрокам предстоит вспом-

нить, как выглядит напарник. Далее следует ряд вопросов, на которые отвечают. Вопросы:

- Как зовут человека, который стоит за вашей спиной?
- Какого цвета его глаза?
- Какая у него прическа и цвет волос?
- Какой длины брюки на нем? (Этот вопрос задавайте без изменений, даже если среди играющих есть девочки в платьях).
- Во что обут человек за вашей спиной?

## **Игра художников**

Каждому игроку выдается начерченное на листе поле на 9 квадратов. Ведущий зачитывает список слов, а игроки стараются все слова зарисовать, потом воспроизвести, глядя на картинки. Для начала можно брать простые слова: окно, дверь, собака... Постепенно их усложняя. Важно дать ребятам понять, что мы рисуем сейчас, чтобы потом вспомнить слова, и не важно, что мяч получился не круглый, а овальный. Важно рисовать быстро и понятно.

Усложненный вариант игры художников – это вместо слов использовать фразы, например:

- Голубь на крыше.
- Катится мяч.
- Мама готовит.
- Папа читает.



- Я мою руки.
- Брат рисует.
- Бабушка гуляет.
- Девочка смеется.
- Мальчик бежит.
- Маша ест.

Эти фразы нужно зарисовать и потом воспроизвести.

После простых слов попробуйте дать слова или словосочетания с понятиями: радость, успех, добро, зло, печаль, веселье. А что нарисовали бы вы? Сравните свои рисунки с рисунками детей.

## **Где стереть?**

На классной доске или на листе бумаги каждый ребенок рисует человечка. Потом, закрыв глаза, он должен стереть или заштриховать свой рисунок, но только строго выполняя указания ведущего, который говорит, что и в какой последовательности стирать, например, рот, нос, руки и т. д.

## **Марионетки**

Одному игроку завязывают глаза и ведут по простому маршруту, например, три шага вперед, поворот налево, два шага вперед, поворот направо, пять шагов вперед. Водящий

должен стоять за спиной марионетки и вести его за плечи. После прохождения всего маршрута задача марионетки с открытыми глазами пройти по тому же маршруту по памяти.

## **Повторюшки**

Один игрок садится напротив остальных и выполняет простые движения, например, пишет, смотрит в окно, пьет чай, поправляет прическу, смотрит вдаль, дирижирует, смотрит на часы, закидывает ногу на ногу и т. д. Задача игроков все повторить в том же порядке.

## **Корректор**

Для этой игры вам понадобятся листы с крупным распечатанным текстом. Попросите ребенка помочь: у вас поломался компьютер и случайно напечатал букву А там, где ее не должно было быть. Попросите его вычеркнуть все буквы А, т. к. они тут лишние. Можно придумать и другую историю: «Буква Я никак не хотела мириться с тем, что она последняя в алфавите, и решила заполнить всю страницу, чтобы о ней не забыли. Теперь ее надо вычеркнуть, чтобы сказку прочесть можно было». Постепенно усложняйте игру, например, ребенку нужно вычеркнуть все закатившиеся на страницу буквы О и обвести зеленым кружком букву Т.

Кстати, чтобы играть в эту игру, вовсе не обязательно уметь читать.

## **Летает – не летает**

Игра учит классифицировать предметы. Ведущий называет слова, и если этот предмет летает, то игроки поднимают руки в стороны, изображая самолет. Если названный предмет не летает, то игроки стоят молча, руки опущены.

## **«Да» и «нет» не говорить, черное и белое не носить**

Все правила объясняются во фразе – названии игры – «Да» и «нет» не говорить, черное и белое не носить. Ведущий задает вопросы всем участникам по очереди, они отвечают, стараясь не произносить запрещенных слов. Тот, кто ошибся, становится ведущим. Возможно, детям сразу будет сложно заменять эти слова, пусть среди игроков будет и взрослый, который своим примером покажет, как можно выйти из различных ситуаций, как можно согласиться, не сказав «да», и отрицать что-либо без слова «нет». Объяснить, что снег, на самом деле, на закате розовый, а днем отдает голубоватым.

## **Назови предметы**

Дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех.

## **Что на картинке**

Ребята по очереди называют, что нарисовано на картинке. Выигрывает тот, кто последним назвал слово. Также можно составлять рассказ по картинке, соответственно выигрывает тот, кто назвал последнее предложение. Игра может проводиться как на русском, так и на иностранном языке, в этом случае надо подбирать картинку с известными детям словами.

## **Дрессированная муха**

Дополнительно: лист бумаги, расчерченный на 16 клеток, изображение мухи или пуговка (игровая фишка), которая будет просто символизировать это насекомое. Поместите вашу «муху» на какую-либо клетку игрового поля. Теперь вы

будете ей приказывать, на сколько клеточек и в каком направлении нужно перемещаться. Ребенок должен представить себе мысленно эти передвижения. После того как вы отдали мухе несколько приказаний (например, одна клеточка вверх, две вправо, одна вниз), ребенок должен показать то место, где теперь должна быть хорошо дрессированная муха. Если место указано верно, то передвиньте муху на соответствующую клеточку ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).



## **За себя не отвечаю!**

В этой игре на вопросы, заданные одному игроку, должен отвечать другой. По жребию определяется водящий, остальные рассаживаются на стулья (скамейки, бревна, траву, покрывала и т. п.) в два ряда напротив друг друга – обязательно парами. Водящий идет между рядами и задает вопросы то одному, то другому – не по порядку, а неожиданно. Отвечать же на заданный вопрос должен сидящий напротив. Отвечать по существу дела, хотя вовсе не обязательно, чтобы мнение отвечающего совпадало с мнением того, за кого он отвечает. Например:

– Ты любишь в футбол играть? Сидящий напротив отвечает:

– Нет, в футбол он играть не любит. Он любит в речке купаться.

Если водящий задает вопросы в достаточно быстром темпе, то кто-нибудь обязательно ошибется и ответит за себя сам или не станет отвечать на вопрос, обращенный к его напарнику. Тот, кто ошибется, становится водящим. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Четыре стихии**

Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: «земля» – руки вниз, «вода» – вытянуть руки вперед, «воздух» – поднять руки вверх, «огонь» – произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

## **Ухо – нос**

Ребенок слушает команду: «Ухо» и дотрагивается до уха. «Нос» – дотрагивается до носа. Взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибиться. Постепенно и другие части лица и тела вводятся в игру.

Это также хороший способ запомнить иностранные слова.

## **Где что?**

Следует договориться с ребенком, что он будет хлопать в ладоши, когда услышит слово на заданную тему, например животные. После этого взрослый должен произнести ряд разных слов. Если ребенок ошибся, игра начинается сначала. Со временем можно усложнить задание, предложив ребенку вставать в том случае, если он услышит название растения, и одновременно с этим хлопать, когда услышит название животного ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Поиск**

При рассматривании книжки с картинками. С первой картинки начинается игра: «Я вижу что-то, оно красное! Что это?» Когда это что-то будет найдено, поменяться ролями. ([www.forkids.ru](http://www.forkids.ru)).

В эту же игру можно играть и в транспорте, и в очереди к врачу, и обходя новогоднюю елку.

## **Зеркало**

Игроки расходятся по комнате и встают, повернувшись в

разные стороны. Каждый из них – живое зеркало. Водящий передвигается по комнате между игроками. Как только он оказался перед каким-нибудь «зеркалом», оно, как и положено настоящему зеркалу, должно в точности повторить его движения, но не двигаясь с места. Если кто-то зазевался или повторил движения не точно, он попадает в плен в «зазеркалье». Выигрывает тот игрок, которому удалось продержаться в роли зеркала дольше остальных. В следующей игре водящим становится он ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Будь внимателен!**

Игроки рассаживаются по комнате и ждут некоторое время. Они не знают, какое именно задание им будет предложено и когда будет задан вопрос. Вопросы придумывает ведущий. Поэтому он должен быть особенно внимателен. Через определенное время ведущий просит описать все события, которые произошли в комнате с того момента, как все заняли свои места. Это может быть чье-то покашливание, скрип двери и т. д. ([www.forkids.ru](http://www.forkids.ru)).

## **Чуткое ухо**

Один игрок закрывает глаза и пытается отгадать, кто из других игроков только что храпел, бурчал или мяукал



## **Бонжур, месье!**

Раздайте всю колоду карт игрокам и договоритесь, какие действия вы будете совершать при определенной карте. Например, в нашей игре, увидев валета, мы должны были воскликнуть «Бонжур, месье!», если видели даму – «Бонжур, мадам!», короля – «Отдать честь», т. е. приложить руку к голове, а когда выпадал туз – накрыть его ладошкой. Игру можно упростить: только хлопать рукой по валету. Игроки играют вслепую, т. е. никто не видит своих карт. Кладут свою стопку перед собой и ходят верхней картой, а добытые кладут снизу. Ходит первый игрок, открывает свою карту и кладет на середину стола. Если попалась картинка, играющие выполняют действия, соответствующие этой картинке. Кто выполнил первым, забирает карты себе. Играющие по очереди открывают по одной карте и кладут их друг на друга посередине стола. Игра должна проходить в быстром темпе и продолжаться до тех пор, пока вся колода не окажется у одного игрока, а остальные не останутся без карт. (www.childish.fome.ru).

## **Важные мелочи**

На несколько секунд ведущий показывает предмет игрокам. Показывать надо так, чтобы у всех была возможность хорошо рассмотреть со всех сторон предложенный предмет. Затем ведущий прячет предмет и спрашивает игроков о какой-нибудь малозаметной особенности этого предмета. Игроки должны постараться припомнить названную деталь и дать правильный ответ.

## **Повторяй наоборот**

Ведущий выполняет различные движения: поднимает руку, берет ручку, встает со стула и т. д. Игроки должны в точности повторить его движения, но наоборот. Ведущий опускает руку – игроки поднимают, ведущий садится – игроки встают. Игрок, который сделал ошибку, выходит из игры. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Песня**

Взрослый предлагает детям хором спеть песню. Выбирается песня, которую знают все дети, и проговариваются или пропеваются все слова. Взрослый объясняет, что по первому

хлопку все начинают хором петь, а по второму все продолжают петь, только про себя. По третьему хлопку пение снова вслух. Кто ошибается – может занять место взрослого и предложить другую песню. Взрослый может помогать ребятам, дирижируя в те моменты, когда участники поют про себя, изображая то, о чем поется, например, «...трусика зайка серенький под елочкой скакал...». ([www.forkids.ru](http://www.forkids.ru)).

## **Которая из них?**

Сядьте на пол вместе с ребенком. Найдите три какие-нибудь непрозрачные емкости (очень подойдут, например, жестяные банки из-под продуктов и т. п.). На глазах у ребенка положите под одну из банок маленькую игрушку. Медленно передвиньте банки, меняя их расположение на глазах у ребенка. Пусть теперь он возьмет одну из банок, под которой, по его мнению, находится игрушка. Если ваш малыш не понял, поднимите банку и покажите ему игрушку. Покажите ему также, что под остальными банками ничего не спрятано. Играйте с ребенком и подсказывайте ему ответ до тех пор, пока он не поймет суть происходящего и не сможет играть без вашей помощи. ([www.teremok.ru](http://www.teremok.ru)).

## Правда или нет

Один игрок бросает мяч второму и говорит фразу, например, слон живет в Африке или мышь гавкает на луну, крокодил фиолетовый, папа уехал на рыбалку, бабушка смотрит телевизор. Второй игрок ловит мяч, если фраза правдива, и отбивает, если нет. Тот, кто ошибся, выходит из игры.



## Сказки барона Мюнхгаузена

Взрослый берет на себя роль известного своей правдивостью барона Мюнхгаузена и рассказывает небылицу, ребенок слушает и говорит, что было выдумкой и почему. Например: «Пошел я как-то грибы собирать, а погода стояла пасмурная, осень, январь месяц, дождь льет как из ведра. Пришел по тропинке в лес. А там, среди сугробов, столько

грибов, да все как на подбор красивые. Я собрал их и домой заторопился, пока совсем не замерз». «Однажды по дороге на работу меня остановила собака и спросила, где можно купить колбасу. Я ей рассказал, что колбасу покупают в булочной. Тогда собака, махнув фиолетовым хвостом, побежала за колбасой».

## **Нужно – не нужно**

Ведущий говорит: «Я хочу посадить огород. Капуста нужна?». Дети отвечают: «Нужна». Перечисляя овощные растения, ведущий называет фруктовые. Кто из детей ошибся, платит фант. «Засадив» огород, дети продолжают игру – начинают «засаживать» сад. Ведущий, перечисляя фрукты, употребляет названия овощей. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **«Хрю»**

Игроки садятся друг к другу лицом и раскладывают колоду карт пополам. Кстати, тут же ребенок учится делить поровну – «тебе, мне». Затем игроки одновременно открывают по одной карте и складывают их в одну стопку до тех пор, пока оба не откроют карты одинакового достоинства – две дамы или две десятки. Первый, кто это заметит и крик-

нет «Хрю!», выигрывает все открытые карты и кладет их под свою стопку. Игра продолжается, пока кто-нибудь не заберет все карты. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Выполни правильно**

Память можно тренировать и следующим образом: взрослый дает инструкции ребенку, например: «Сходи в детскую, возьми красного мишку, куклу Таню и посади их обедать за маленький столик». Ребенку надо выполнить все в той же последовательности. Сначала указания могут быть простыми, постепенно усложняясь, например:

«Возьми синий грузовик, загрузи его кубиками, привези к окну и построй высокую башню».

## **Снежный ком**

Эта игра иногда используется учителями иностранных языков для запоминания новых слов. Дети ее обычно любят и с удовольствием в нее играют. Вовсе не обязательно играть английскими или немецкими словами, можно использовать русскую лексику. Первый участник называет слово на заданную тему, второй – повторяет слово первого и называет свое слово, третий – повторяет слова первого и второго в том же порядке и добавляет свое и так далее, кто ошибется, тот вы-

бывает.

## **Перепутались**

Ведущий выстраивает в ряд пять-шесть кукол или игрушек и объясняет, что все куклы хотели покататься на новом аттракционе и выстроились в очередь. Но тут приехал продавец сахарной ваты и все поспешили полакомиться. Когда куклы вернулись к аттракциону, то уже не помнили, кто за кем стоял. А ты помнишь?

В следующий раз вместо сахарной ваты приехал цирк с клоунами, а потом пришел кот, и все столпились вокруг него, слушая веселую историю об украденных сосисках и т. д.

## **Помогаю маме**

Мама или ведущий дает поручения детям, например, сходить в магазин и купить все, что нужно для приготовления компота (яблоки, груши, сливы, алычу) или все, что нужно для того, чтобы пойти в школу (тетрадь, ручку, карандаш, книгу). Ребенок идет к столу, где разложены предметы или карточки и выбирает то, что его просили купить. В эту игру можно играть и в повседневной жизни: собираясь на прогулку, просить принести синие шорты, белую футболку, носки, панамку. При этом обязательно перечисление сопровож-

дать пояснением, т. е. принеси одежду, в которой ты пойдешь гулять. Когда готовите борщ, попросите своего помощника принести вам овощи: морковь, свеклу, картошку, капусту. Собираясь на прогулку, попросите собрать игрушки, которые вы возьмете с собой: куклу Таню, коляску, мячик и ведро с лопаткой. Таким образом, давая ребенку указания, мы тренируем его словесную память, поскольку слова запоминаются сложнее, чем предметы. По мере запоминания слов можно расширять спектр необходимых вещей, так, например, к одежде можно добавить босоножки, рюкзак, расческу.

## **Коробка с секретами**

Вам понадобится коробка из-под обуви, лучше оклеить ее цветной бумагой, или можно взять коробку для упаковки подарков. В коробке лежит 12–15 мелких предметов (заколки, брелоки, фигурки из киндер-сюрпризов, сувениры, ленточки, открытки, колечки, машинки, маленькие игрушки). Ведущий высыпает все «сокровища» на стол или на пол на одну минуту, дети внимательно изучают предметы. Потом нужно все собирать обратно и закрыть крышкой. После этого ведущий задает детям вопросы, кто ответит правильно, тот и получает приз.

– В виде чего была сделана заколка?

– Какого цвета был мяч?



- Что держал в руках индеец?
- Какого цвета кузов у автомобиля?
- Сколько шаров было у клоуна?
- На каком животном был синий колпак?

## **Запомни и пройди**

На асфальте мелом чертится зигзаг длиной два-четыре метра. Участникам дается время на подробное изучение тропинки, после чего они по очереди должны пройти точно по линии спиной вперед. Ведущий считает количество заступов. Смотреть под ноги нельзя.

## **Назовись**

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того как мяч обойдет всех и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший кому-то мяч, должен назвать его имя, поймавший мяч проделывает

то же самое и т. д. После проведения этой игры (на ее проведение затрачивается 10–15 минут) вполне реально запомнить до 20 имен.

## **Веселые картинки**

Игра для развития зрительной памяти. Предложите малышу внимательно рассмотреть 10 картинок, на каждой из которых изображен знакомый предмет. Затем попросите малыша по очереди назвать предметы, которые он запомнил. Важно количество предметов, которые запомнил ребенок. Покажите ребенку картинки, которые он не назвал. Повторите попытку через 10 минут. Предложите вспомнить все картинки через час. ([www.kidportal.ru](http://www.kidportal.ru)).

# Говорим

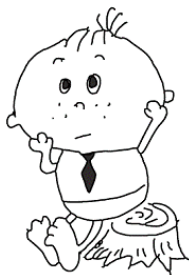
## Телефонные разговоры

Как долго женщины могут болтать по телефону? И кому какая от этого польза? А вот малышам очень даже нужно говорить с собеседником, которого они не видят. Ребенок невидим для человека на другом конце провода, соответственно язык жестов исключается, что способствует развитию речи. Однако как часто мы наблюдаем картину: ребенок рвется к трубке, требует права поговорить, а когда ему предоставляется такая возможность, — он молчит и слушает голос из трубки. Этого можно избежать, используя разговоры по телефону с умом. Предварительно договоритесь с папой, звонящим с работы, с подругой. Расскажите, какие вопросы ребенок лучше понимает, что уже хорошо выговаривает. Если малыш смог ответить хотя бы на один вопрос, для него разговор уже состоялся, уже большой успех, радость. Начните с простых вопросов, на которые ребенок может ответить «да» или «нет», постепенно переходя к более сложным вопросам. Тогда обоим собеседникам разговаривать будет не только интересно, но и полезно! Важно помнить, что регулярные занятия приносят больше пользы.

## Отвечаем на вопросы

Очень важно задавать ребенку вопросы. Это должны быть не только вопросы-тесты (Что это? Какого цвета машина? Что больше, дерево или куст?), а вопросы о том, как прошел день, что ребенок видел, что ему понравилось. Например, после похода в кукольный театр спросите, какой герой больше всего понравился? Прав ли был злодей? А почему он так поступил, как ты думаешь? А действительно ли он злодей? А кто прав? А что еще можно было сделать, как по-другому поступить? А как бы ты поступил? Во время подобных разговоров ребенок, во-первых, понимает, что его мнение важно, оно интересует близких, во-вторых, он учится прислушиваться к себе, своим чувствам, эмоциям, выражать их. Кроме того, это шанс узнать ваше чадо поближе, помочь при необходимости – внимательный слушатель вовремя заметит трудности маленького собеседника. Хорошо, если в разговоры вовлечены также бабушка, папа. Самому ребенку еще сложно построить целый рассказ, задавайте наводящие вопросы и внимательно слушайте, не старайтесь закончить предложения за него – это может надолго отбить охоту рассказывать что-то вообще. Поиграйте с ребенком в игры, пусть игрушки – куклы, мишки, машинки – задают вопросы и отвечают на них. Причем одну игрушку озвучиваете вы, другую – малыш. Познакомьте ребенка с кукольным

театром, приобретите или смастерите (что намного лучше, но требует больших временных затрат) кукол для домашнего кукольного театра, покажите представление, а затем обсудите его с ребенком. Пусть и малыш попробует себя в роли кукловода.



## **Сначала и потом**

Рассматривая и обсуждая уже прочитанную книгу, расскажите ребенку, что было сначала и что потом. Объясните значение этих понятий. Можно также привести пару примеров из жизни:

- сначала мы умываемся, а потом ложимся спать;
- сначала моем руки, а потом идем кушать.

Когда малыш поймет значения слов, можно ему предложить продолжить фразы:

- сначала едят суп, потом второе;
- сначала идет дождь, потом появляются лужи;
- сначала овощи надо помыть и почистить, потом...
- сначала пирожное покупают, потом...
- сначала картошку сажают, потом...

Чем старше ребенок, тем сложнее может быть смысл фраз, например, взрослый может «ошибаться» в последовательности действий или в смысле фраз, например:

- сначала обувают ботинки, потом носки;
- сначала открывают дверь, потом звонят в нее;
- сначала моют посуду, потом едят;
- сначала курочка сносит яичко, а потом из него вылупляется маленький слоненок;
- сначала собирают фрукты, потом варят из них борщ.

Исправлять ошибки взрослого – тоже особенный момент для малыша. Вот какой он сообразительный, он понял, он-то знает правильный ответ и поможет вам разобраться. Дети постарше могут сами начинать фразы, чтобы вы их закончили.

## **Интервью**

В отличие от предыдущей игры, мы учим ребенка задавать вопросы. Не просто задавать, а так, чтобы собеседник

дал четкий подробный ответ. Это в свою очередь учит вести диалог, слушать собеседника, получать необходимые сведения и отвечать на заданные вопросы. Спросите у ребенка, с кем бы он хотел встретиться, пусть это будет герой мультфильма, известный писатель, актер, Дед Мороз, житель с другой планеты. Тогда взрослый берет на себя роль гостя студии, а ребенок – журналиста, который берет интервью. Помогите перед началом игры составить перечень вопросов, формулируйте их вместе. Не придумывайте вопросы за вашего журналиста.

## **Закончи предложение**

Ребенок должен закончить предложения:

- Мама положила хлеб... куда? (в хлебницу)
- Брат насыпал сахар... куда? (в сахарницу)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда?  
(в салатницу)
- Папа принес конфеты и положил их... куда? (в конфетницу)
- Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела)
- Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)
- Я не хочу спать, потому что... (еще рано)
- Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)

- Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)
- Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись от собаки). ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Что можно делать с... С чем можно делать...**

Начните фразу, чтобы ребенок ее продолжил:

- Цветы можно нюхать, собирать, сажать, поливать, любоваться ими, а еще...
- Фрукты можно чистить, мыть, а еще...
- Платье можно носить, стирать, шить, а еще... Или наоборот:
- Есть можно кашу, яблоко, помидор, а что еще?
- Прыгать можно с кровати, с пенька, с лестницы, со стула, а еще?
- Играть можно с куклой, с машиной, с друзьями, с воздушным шариком, в шахматы, в футбол, а еще?

Когда ребенок освоит принцип игры, можно усложнить правила:

- Суп едят, а компот пьют.
- Обувь обувают, а одежду...
- Сухарик грызут, а булочку...
- Пирожки пекут, а компот...
- Ножом режут, а вилкой...
- Топором рубят, а пилой...



По такому же принципу можно играть в игру – кто, что делает:

– Самолет летит, а поезд едет.

– Собака лает, а кошка...

– Утка крикает, а гусь...

– Лошадь бежит, а кенгуру...

– Птица летит, а корова...

Или:

– Вода течет, льется, журчит, а еще...

– Машина едет, тормозит, мелькает, мчится, стоит, а еще...

– Снег скрипит, хрустит, лепится, а еще...

– Дождь льет, моросит, капает, а еще...

Также можно назвать два предмета или живых существа, а ребенок называет общее действие для них:

– Корабль и лодка... (плывут (идут) по воде).

– Поезд и машина... (едут).

– Принтер и ксерокс... (печатают).

– Маша и Петя... (играют, бегают, прыгают).

– Бабушка и мама... (варят обед).

– Дедушка и папа... (играют в шахматы).

Или назвать несколько существительных, которые могут выполнять определенное действие:

- Играет – гармошка, футболист, гитара, Петя, музыка, игрок...
- Звенит – колокольчик, звонок...
- Шипит – змея, кошка, чайник...
- Скачет – заяц, лягушка, кенгуру, мячик...

Или же наоборот, вопросы с единственным правильным ответом:

- Кто лечит детей?
  - Кто учит детей?
  - Кто ловит преступников?
- Аналогично и о других профессиях:
- Кто скачет и ест морковку?
  - Кто рыжим хвостом следы замечает?
  - Кто летает на метле?
  - Кто на зиму в спячку впадает?
- ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru))

## **Что за зверь?**

Взрослый описывает какое-нибудь животное. Сначала называются общие признаки, потом уже более конкретные, точно указывающие на определенное животное. Сначала следует давать более общие описания. Затем называть более точные признаки, характерные только для загаданного существа.

Например:

- Серый, злой, зубастый, голодный. (Волк)
- Маленький, серенький, трусливый, длинноухий. (Заяц)
- Маленький, коротконогий, трудолюбивый, колючий.

(Ежик)

- Длинная, безногая, ядовитая. (Змея)
- Пушистая, рыжая, проворная, хитрая. (Лиса)
- Большой, неуклюжий, бурый, косялапый. (Медведь).

([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru))

## Фотоистория

Ребятам предлагается фотография, по которой они придумывают рассказ. Выигрывает тот, у кого получится самая длинная и фантастическая история. Лучше, чтобы все оказались победителями – каждый в своей категории: самая добрая история, самая смешная, самая правдивая, самая... А можно так – посмотрите любую книжку с картинками, почитайте, а потом возьмите и придумайте вместе с малышом по этим картинкам свою историю, можете брать сюжет из книги, но добавлять, убирать и менять события, имена героев и пр.

## **Чепуха**

Игроки ведут непринужденную беседу, только каждая реплика должна быть абсурдной:

- Я вчера ехал в садик на ведре.
- Ага, а мне ведра не досталось, пришлось опять на утюге кататься.
- А мы на крыше будем пирожки печь.
- А у нас в реке течет компот.
- Вчера по улице бродили белые медведи с жирафами.

## **Новые имена**

После изучения месяцев года спросите, как бы ваш ребенок назвал их. Пусть пофантазирует и расскажет, почему ему так кажется.

## **Скажи наоборот**

Ведущий называет слово, а игроки должны назвать слова, противоположные по смыслу: большой – маленький, добрый – злой, умный – глупый, твердый – мягкий, черное – белое, зима – лето, день – ночь и т. д. Выигрывает тот, кто назовет наибольшее количество противоположностей.

([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)). Детям можно пояснить, что подобные слова, противоположные по смыслу, называются антонимами. Сразу, конечно, слово не запомнится, но вы же будете играть еще и еще!

## **Скажи по-другому**

Ведущий называет слово или понятие, а ребята должны сказать то же самое, только другими словами или используя синонимы, например:

- бежать – быстро идти,
- прыгать – скакать,
- чашка – кружка,
- снеговик – снежная баба.

## **Назови три слова**

Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задается вопрос. Нужно, делая три шага вперед, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

Что можно купить? (Платье, костюм, брюки). Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

Кто сделал меньше всего шагов, тот проиграл.

([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## Что бывает... Какое бывает...

Начните игру словами: «Мягким может быть хлеб, а еще подушка, а еще мягким может быть...» и подождите, пока ребенок придумает свой вариант (хотя бы один). Если малыш не продолжает вашу фразу, закончите ее сами и предложите аналогичную – с еще одним признаком: любым другим или противоположным по значению, если это возможно (в данном случае: твердым бывает...). Или наоборот: «Мячик может быть большим или маленьким, красным, зеленым или желтым, резиновым или пластмассовым. А еще... и так далее о других предметах или живых существах. «А может мячик быть одновременно желтым и зеленым? А одновременно мягким и жестким? Или одновременно большим и маленьким?»

Или так:

- Что бывает круглое?
- Что бывает острое?
- Что бывает жидкое?
- Что бывает длинное?
- Что бывает пушистое?
- Что бывает твердое?
- Что бывает квадратное?
- Что бывает ароматное?
- Что бывает синее? И так далее...

Играть в подобные словесные игры можно по дороге в детский сад или на площадку, сидя в машине или в очереди к врачу. Отводить специальное время для них не стоит. Предложите ребенку задавать вам подобные задания. А вы время от времени допускайте ошибки, чтобы понять, насколько внимателен малыш или насколько хорошо он понимает суть игры и свойства предметов. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).



## **Один – много...**

Взрослый для примера дает несколько законченных заданий, потом делает паузу там, где ждет ответа от ребенка. «Стол – столы, сковородка – сковородки, кот – коты, сын – сыновья, дом – ..., рот – ... и так далее». Вариант: «Стол – много столов, нос – много носов, дочь – много дочерей...» ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Гонки скороговорок**

Играющие выстраиваются в ряд. Ведущий распределяет между всеми играющими 5-10 скороговорок (примерно равной степени сложности) так, чтобы играющие, получившие разные скороговорки, чередовались. Затем тот, на кого укажет ведущий, должен сделать шаг вперед и быстро, три раза подряд, сказать полученную им скороговорку. Если задание выполнено хорошо, он остается впереди шеренги, если плохо – возвращается на свое место. Победителями считаются все те, кто окажется к концу игры впереди шеренги.

## **Волшебное слово**

Сначала следует договориться, какие же слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на букву «М» или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка), а можно – обозначающие птиц, домашних животных и т. п. Вы рассказываете историю или произносите подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу (поднять руку вверх или встать). ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).



## **Больше, чем... Меньше, чем...**

Взрослый ставит задачу: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а вы называете предмет или животное, которое по размеру больше, чем я назвал». Например, муравей – коробок, слон – дом, мышка – кошка, карандаш – самовар. И так далее. Или наоборот – вы называете что-то, а дети подбирают предмет, который меньше названного. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Придумай рифму**

Нужно придумать рифму для следующих слов и словосочетаний: полосатая пижама, дождь, подоконник, стакан воды, роса, старая бабушка, чашка, лейка, чайка, матрос, локон, чай с малиной, дверь на чердак. Победитель тот, кто придумает большее число рифм. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru))

## **Начало, середина, конец**

Дополнительно: коробка с различными маленькими предметами, в названии которых слышится один из звуков (например, «м» – и тогда в коробке лежат замок, гном, марка и т. д.). Коробка разделена на три части («н» – начало слова,

«с» – середина, «к» – конец). По мере усвоения игры предметы заменяются картинками. Ребенок берет из коробки один из предметов, называет его вслух и определяет, где он слышит звук «м»: в начале, середине или в конце слова. Затем кладет этот предмет в соответствующее отделение коробки. При этом ребенок может и не знать букв, символизирующих звуки ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Телеграф**

Игра на развитие фонематического слуха. Вы даете телеграмму: «Слоненок заболел». Юный телеграфист выкладывает столько полосок, сколько слов в предложении. А затем на каждой полоске рисует столько кружков, сколько слогов в слове. Телеграмма «слоненок заболел» будет выглядеть так: две бумажные полоски с тремя кружочками на каждой. Затем количество слов в предложении увеличивается. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **В образе**

Прочтите какой-нибудь маленький рассказик, эпизод или вообще абзац. И предложите подумать: кто и кому мог бы эту историю рассказывать? Дети наверняка обогатят вас множеством версий. Теперь предложите «рассказать» эту историю

от имени предположительного героя-рассказчика, то есть не своим голосом, а голосом старика или годовалого ребенка, карлика или великана, разбойника или ветра... В зависимости от выбранных версий. Обычно рассказывать в образе ребенка легче: вроде бы и не он говорит, а тот, другой. А спотыкается и пыхтит, потому что так нужно по роли. Оправданно и легализовано. Поэтому не страшно. И слушатели не скучают: им предстоит оценить работу – похоже или нет? ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Давай придумывать**

Перед началом занятия следует подготовить необходимый инвентарь: карточки с изображением различных предметов определенной формы (например, яйца или яблока), а также набор разнообразных предметов (коробочки, кольца, цилиндры и т. д.). Следует подбирать инвентарь так, чтобы предметы совпадали по форме с нарисованными на карточках объектами. Ребенок должен сесть за стол, на котором лежит набор предметов. Взрослый садится напротив и показывает ему по очереди карточки, а после этого спрашивает, какой предмет на карточке похож на тот или иной предмет, лежащий перед ним. Дети от 5 лет могут играть самостоятельно. ([www.teremok.ru](http://www.teremok.ru)).



## **У меньшеаем и увеличиваем**

Взрослый: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты «сделай его маленьким». Например, дом – домик, стол – столик, заяц – зайчик, слон – слоник и так далее». Далее пусть ребенок пробует самостоятельно добавлять к словам уменьшительные суффиксы. То же самое можно делать «в обратную сторону». Вы называете слово с уменьшительным суффиксом, а ребенок произносит слово без него. В процессе игры следите за тем, чтобы малыш не называл детенышей животных вместо правильного ответа. «Не заяц – зайчонок, а заяц – зайчик, не корова – теленок, а корова – коровка». Те же самые игры можно проводить с «увеличивающими» суффиксами: Дом – домище, волк – волчище, муравей – муравьище и так далее. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Опиши одним словом**

Задача, которая стоит перед ребенка, похожа на предыдущую, только назвать нужно не существительное, а прилагательное. Употреблять эти термины в разговоре с ребенком, конечно, не надо. Просто дайте ему несколько примеров, чтобы он смог выполнять такие задания:

- чашка для чая (чайная),
  - машина для гонок (гоночная),
  - щетка для чистки зубов (зубная),
  - котлета из мяса (мясная), из моркови (морковная),
  - лапа собаки (собачья) и так далее.
- ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

## **Переезжаем на новую квартиру**

Вам понадобятся предметные картинки (парные): чашка – стакан, кружка – чашка, масленка – сахарница, чайник – кофейник, кастрюля – сковорода, платок – косынка, шапка – шляпа, платье – сарафан, свитер – безрукавка, пальто – куртка, шуба – зимнее пальто, брюки – шорты, носки – гольфы, чулки – носки, перчатки – варежки, туфли – босоножки, тапки – сандалии, ранец – портфель, люстра – настольная лампа. Предложите ребенку 2–3 пары картинок, например:

чашка – стакан, платок – косынка, ранец – портфель. Расскажите: «Малыш (имя ребенка), мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Ты мне будешь помогать. Подавай мне только ту вещь, которую я назову. Будь внимателен – многие вещи внешне похожи. Не спутай, например, кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку». Мама называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребенок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него. К концу игры у ребенка не должно остаться ни одной картинки. Затем для активизации в речи соответствующего «словаря» предложите ребенку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а вы – называйте предмет, объединенный в пару с предъявляемым. Например, ребенок говорит: «Перчатки», вы – «Варежки», – и отдаете ему свою картинку. ([www.childish.fome.ru](http://www.childish.fome.ru)).

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.