

**ИГРЫ,** очень полезные  
для развития  
ребенка!

**185** простых  
**ИГР**

в которые должен  
сыграть  
каждый умный ребенок

Татьяна Шульман



**185** увлекательных игр для родителей,  
в которые с удовольствием играют дети

Главная книга родителя

Татьяна Шульман

**Игры, очень полезные для  
развития ребенка! 185 простых  
игр, в которые должен сыграть  
каждый умный ребенок**

«Издательство АСТ»

2008

## **Шульман Т.**

Игры, очень полезные для развития ребенка! 185 простых игр, в которые должен сыграть каждый умный ребенок / Т. Шульман — «Издательство АСТ», 2008 — (Главная книга родителя)

Чем занять ребенка, которому наскучило возиться с машинками или куклами, и он пришел к вам со словами: «Поиграй со мной...» Конечно, вы готовы поиграть с ним, ребенок предлагает игру наподобие жмурок-прятки... И тут вы задумываетесь, а есть ли такие игры, в которые было бы интересно и полезно играть и детям и взрослым? Уверяем вас, такие игры есть! В этой книге собраны игры для детей на все случаи жизни дома для всей семьи, на городских улицах и за городом, для большой детской компании, для парочки детей, скучающих дома и т. д. и т. п. И самое главное, в эти игры интересно и полезно играть всем: и детям и взрослым!

## Содержание

Вступление	5
ВЕЧЕР В ТЕПЛОЙ КОМПАНИИ	6
Играем всей семьей!	6
Путешествие по карте	7
Картинки-загадки	8
Найди клад	9
Старая сказка на новый лад	10
Зевака	11
Фантазии из макарон	12
Кто лишний?	13
Ассоциации	14
Запомни!	15
Писатель	16
Юный географ	17
Отпечатки	18
Города, реки, растения	19
Конец ознакомительного фрагмента.	20

# **Татьяна Шульман**

## **Игры, очень полезные для развития ребенка! 185 игр, в которые должен сыграть каждый умный ребенок**

### **Вступление**

Чем занять ребенка, если ему быстро надоедает возиться с машинками или куклами в одиночку? Включиться в его забавы, пытаться выдумать что-то интересное, читать в сотый раз книжки, которые уже помнятся наизусть? А если играть с ним или с ними, причем так, чтобы не подавлять зевоту самому – то во что?

Вы переживаете, что семейный досуг все члены семьи проводят порознь – у телевизора или компьютера? И живут фактически каждый сам по себе, встречаясь только за обеденным столом?

Существует множество игр, увлекательных в равной степени для детей и взрослых, в которых с удовольствием может принять участие вся ваша семья.

А если вы оказались на даче, в лесу, выбрались из дома на пикник или просто вышли с детьми в хорошую погоду на улицу, тут уж сам Бог велел играть. И не надо думать, что все игры сводятся к пряткам, догонялкам или перебрасыванию мячика.

В нашей книге представлены игры для детей на все случаи жизни – дома для всей семьи, на городских улицах и за городом, для большой детской компании и для парочки детей, скучающих дома.

Различные задания «на сообразительность», творческие и логические, подвижные игры содействуют интеллектуальному и физическому развитию детей, сближению их с родителями и окружающими взрослыми, созданию теплой семейной атмосферы, развитию взаимопонимания.

И еще, знайте, что игры занимают детей дольше и проходят увлекательнее при участии взрослых. Так что играйте все вместе, не пожалеете!



## **ВЕЧЕР В ТЕПЛОЙ КОМПАНИИ**

### **Играем всей семьей!**

Когда-то, не так уж чтобы и очень давно, вечерами вся семья собиралась вместе. Взрослые и дети рассказывали друг другу о том, как они провели день, делились впечатлениями, обсуждали, как справиться с проблемами, смеялись... И именно это совместное времяпрепровождение и рождало в душах ощущение настоящей сплоченной семьи.

К сожалению, к настоящему моменту традиция «собратся вечерком у камина» почти исчезла: родители, как правило, работают до позднего вечера, дети целый день на занятиях в кружках, секциях, музыкальных и художественных школах, да даже если и свободны, то предпочитают усестись за компьютер и «замочить монстров».

И если вдруг у всех членов семьи выдается свободный вечерок, то взрослые и дети просто не знают, что же им делать и на что потратить неожиданно образовавшееся свободное время.

Наш совет вам: поиграйте! Сядьте рядышком, откройте нашу книжку, найдите в этом разделе игру и... играйте! Уверены, что удовольствие получат все: и взрослые, и дети.

## **Путешествие по карте**

Возьмите любую географическую карту. Нарисуйте на ней линии для ходов, как в обычной игре с фишками и кубиком. Кружочки, по которым ходят фишки, рисуйте рядом с географическими объектами – озерами, реками, горами, городами и т. п.

Линии могут идти от одного края карты до другого, или по кругу, или расходиться в разные стороны.

В процессе игры, переходя с кружочка на кружочек, рассказывайте детям, что там есть интересного, необычного.

Детям школьного возраста задавайте вопросы или задания, связанные с этим местом, или типом географического объекта (река, море, океан).

Поиграйте в знаменитые путешествия – пройдите по маршруту Колумба, Магеллана, Беринга или Кука.

Вместо фишек вы можете пользоваться маленькими игрушками, например от «киндер-сюрприза».

## Картинки-загадки

Подготовьте для этой игры большую коробку и картинки с изображением различных предметов (хорошо подойдут картинки от детского лото).

Выберите водящего.

Водящий берет из коробки одну из картинок.

Не показывая остальным, что там нарисовано, он словами описывает предмет, нарисованный на ней. Участники игры предлагают свои версии.

Следующим водящим становится тот, кто больше всех даст правильных ответов.





## Найди клад

Настоящие искатели приключений любят и умеют читать карты и планы.

Сначала вместе с детьми нарисуйте план вашей комнаты. Подробно объясните им, что так вы нарисовали стул, а так – стол или диван – ведь это вид комнаты сверху. Проверьте, не забыли ли что-нибудь.

А теперь – самое интересное. Игроки выходят из комнаты или отворачиваются, а папа (ведущий) берет сокровище (игрушку или конфету) и прячет ее где-то в комнате. Это место он отмечает на плане крестиком и предлагает игрокам найти клад по карте. Маленькому ребенку можно помочь – поискать клад вместе, держа на виду план и повторяя, где что находится.

Потом можно усложнить игру: устроить поиски клада по плану квартиры, двора или дачного участка.



## Старая сказка на новый лад

Прочтите детям какой-нибудь маленький рассказик, сказку или отрывок.

Теперь предложите прочитать эту историю самим детям. Только пусть они перевоплотятся в кого угодно – в старика или двухлетнего ребенка, карлика, великана, разбойника или принцессу, тролля или робота, и читают текст не своим голосом, а голосом выбранного персонажа.

Читать в образе легче: вроде бы и не я читаю, а кто-то другой. А что я спотыкаюсь и читаю медленно – так это потому, что так нужно по роли.

Любой промах, при желании, можно обернуть в свою пользу – если понять это, не так страшно выступать перед публикой.

И слушатели не скучают: ведь им предстоит оценить работу.



## Зевака

Играют три-четыре человека.

Возьмите обычную колоду карт. Отсортируйте карты по уровню, на «семьи» следующим образом: отдельно тузы, отдельно короли и т. п.

Если в игре принимают участие три человека, в колоду положите шесть карточных семейств, если четыре человека, то восемь семей.

Колоду перетасуйте и каждому раздайте по восемь карт. Договоритесь, кто будет ходить первым.

Проанализировав свои карты, каждый участник игры решает, какую семью он будет собирать.

Первый игрок обменивается с соседом слева картой, которую кладет лицом вниз. Отдав свою ненужную карту, каждый участник надеется получить необходимую ему. Второй игрок, участвующий в обмене, анализирует теперь свои карты и тоже обменивается картами с соседом слева.

Если какой-то игрок собрал семью, например, все дамы, он старается незаметно (или наоборот, быстро и шумно) положить свои карты на стол.

И все игроки повторяют это за ним.

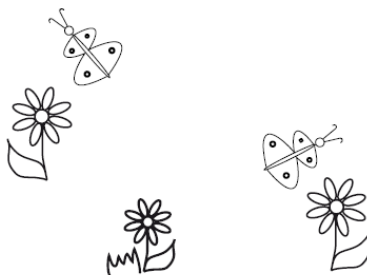
Тот, кто последним бросит карты на стол, тот и есть «Зевака».

## Фантазии из макарон

Возьмите несколько видов макаронных изделий (рожки, спиральки, ракушки) и раскрасьте их гуашью в яркие цвета. Чтобы они не пачкали рук, лучше смешать гуашь с клеем ПВА (в соотношении 1:1).

Подождите, пока краска высохнет. Подготовьте картон или белую плотную бумагу и клей. Предложите всем членам семьи сделать общий коллаж на тему, например: «Море и его обитатели» или

«Лесные жители». Такая «макаронная картина» несомненно, будет главным украшением вашей квартиры.



## Кто лишний?

Замечательная логическая игра, которая развивает навыки анализа. А играть в нее можно на кухне, например, тогда, когда вы готовите обед, а ваш ребенок, не желая с вами расставаться, тоже сидит на кухне и скучает.

Положите перед вашим чадом, допустим, яблоко, апельсин и чашку.

А теперь задайте вопрос:

«Кто лишний в этой компании?»

Ответ должен быть обоснован. И чем больше разных обоснований, тем лучше. Например:

– Яблоко и апельсин можно катать, а чашку – нет.

– А почему?

– Потому что яблоко и апельсин – круглые, а чашка другой формы.

– Яблоко и апельсин – съедобные, а чашка – нет.

А что общего у этих предметов? Может быть то, что все они находятся на кухне? Как видите, открывается огромное поле для творческого подхода и нестандартных решений.

Попробуйте группировать предметы по форме (круглые или удлиненные), цвету, размеру (большие и маленькие), назначению (что пригодится для сладких блюд, а что – для соленых) и т. д.

Если ребенок уже знаком с буквами, можно выкладывать, например, на холодильнике из магнитной азбуки слова: названия продуктов, кухонной утвари, меню сегодняшнего обеда и проч.

Знания, полученные как бы «между делом», во время игры, усваиваются значительно лучше, чем те, которые детям приходится специально заучивать.

## Ассоциации

Напишите на листке восемь слов в два столбика – по четыре в каждом. Это могут быть любые существительные: названия предметов, явлений, имена людей и животных.

Получаются четыре пары слов (по одному слову из каждого столбика). Задача игроков – для каждой такой пары придумать как можно больше разных ассоциаций, связывающих эти слова. Ассоциации должны быть неожиданными.

Например, если придуманы слова «котенок» и «солнышко», то ассоциации могут быть такими:

- котенок греется на солнышке;
- котенок рыжий, как солнышко;
- глаза у котенка горят, как солнышко.

На выполнение задания можно отвести не больше пяти минут. Затем – сравнить все ассоциации на каждое слово; автор наиболее интересных и будет победителем.

## Запомни!

Найдите дома десять-пятнадцать мелких предметов: это могут быть небольшие игрушки, ручки, значки и т. п. Заранее подготовьте листочки бумаги, ручки или карандаши.

Водящий раскладывает все предметы на столе и накрывает платком. Остальные участники игры становятся вокруг стола.

Водящий снимает платок и дает возможность играющим в течение тридцати секунд смотреть на все выставленные предметы, а затем снова накрывает их.

Каждый игрок записывает на листке предметы, которые он сумел запомнить, и отдает листок судье.

Победителями будут те, кому удалось запомнить все выложенные на столе предметы или же наибольшее их количество. Само собой разумеется, что подсказывать друг другу не стоит, иначе теряется всякий смысл состязания.

Можно играть и вдвоем – тогда игрок получает столько очков, сколько предметов он запомнил.



Кто первый?

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, пуговиц или чего-нибудь подобного, что найдется под рукой. Игрокам дается задание: с завязанными глазами разобрать большую смешанную кучку на отдельные кучки гороха, фасоли и т. п.

Побеждает тот, кто за определенное время быстрее разберет по кучкам больше гороха, фасоли и т. п. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают две горошины, фасолины и т. п. как штраф.

## **Писатель**

Возьмите несколько старых газет. Вырежьте из заголовков слова. Количество слов зависит от числа участников игры. Постарайтесь, чтобы у каждого игрока в запасе оказалось не менее двадцати слов. Теперь задача каждого участника составить связный и интересный рассказ, используя вырезки из газет. Затем каждый читает свой рассказ.

Если связный текст не получается, можно использовать дополнительные вырезки, которые надо уже сделать самостоятельно.



## Юный географ

Перед началом игры взрослый берет указку и показывает различные объекты на географической карте, называя наименование объекта (море, озеро, город и т. д.) и его название. Например: «Город Лондон, горы Анды, море Белое, озеро Рица...».

Каждый объект можно показать один, два или три раза, в зависимости от возраста играющих детей.

Потом дети по очереди берут указку и показывают любой из запомнившихся им объектов на карте и называют его: «Я знаю город Лондон (реку Нил и т. д.)».

За правильный показ игрок получает одно очко. Очки можно записывать на бумаге или на доске. Или выдавать за правильный ответ какой-нибудь знак – фантик, фишку от какой-то игры и т. д.

Если ребенок в игре показывает что-либо, не названное взрослым в предварительном показе, то есть то, что он знал заранее, то он получает не одно, а два очка.

## Отпечатки

Для этой игры вам понадобится гуашь, бумажная салфетка, плотная бумага и всякие предметы, которые могут оставить след какой-нибудь геометрической или просто интересной формы.

Например: квадратный кубик, катушка от ниток, коробочки, старая зубная щетка.

Разведите гуашь на палитре. Готовая краска по густоте должна напоминать сметану. Сначала положите салфетку на краску, так, чтобы краска впиталась в нее. Затем прижимайте различные предметы сначала к салфетке, а затем к бумаге.

Правда, интересно?

А теперь попробуйте изобразить что-нибудь из разных деталей: например, машину (катушка – колеса, кубики – кузов и окно); замок волшебника, диких животных – словом, все, что подскажет вам воображение.



## Города, реки, растения

Игра особенно понравится тем, кто любит географию. Тут можно продемонстрировать во всей красе свои знания и богатый словарный запас.

Играть в эту игру можно вдвоем или больше.

Каждому игроку понадобится тетрадный листок (лучше в клетку) и ручка. Один из игроков – ведущий.

Каждый из играющих расчерчивает листок на девять колонок и подписывает в таком порядке:

*мужское имя*

## **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.