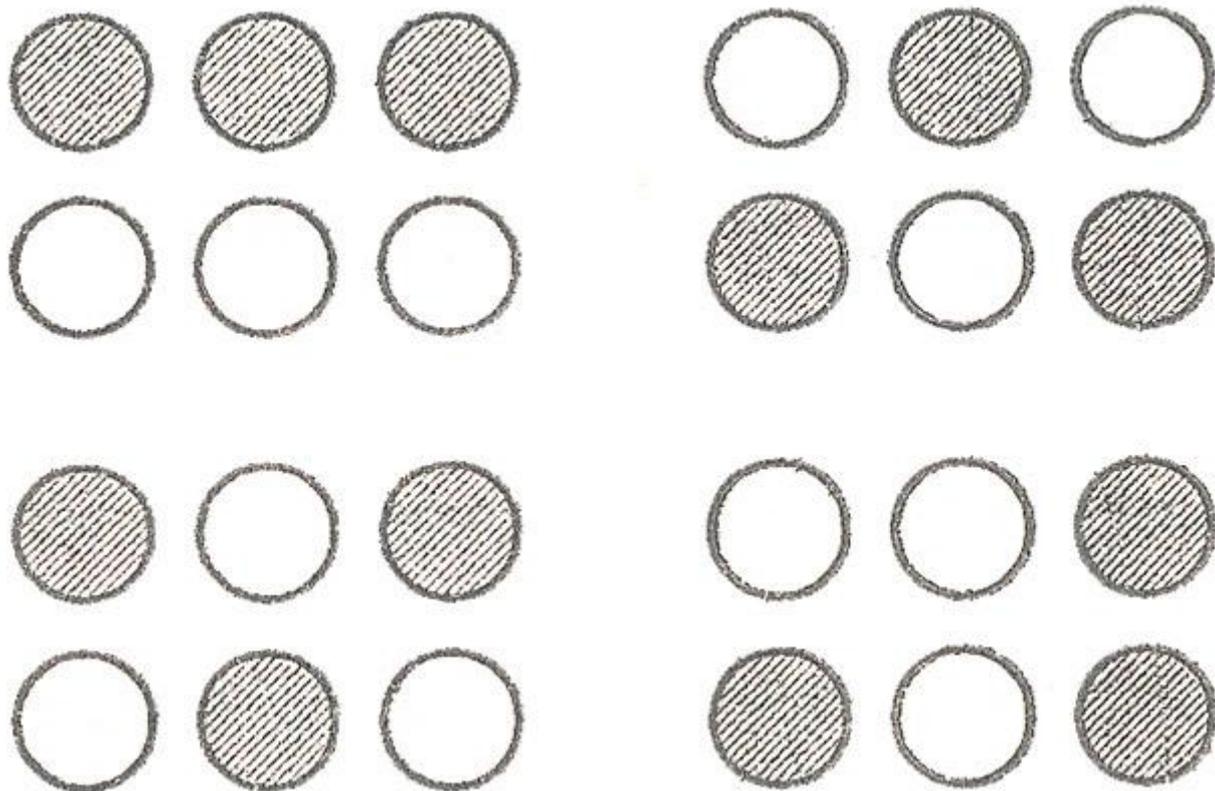


Игры на развитие мышления для детей 5-6 лет в домашних условиях

Игры для развития логического мышления у детей

Найди варианты

Нарисуйте 6 кругов. Попросите ребенка закрасить круги таким образом, чтобы закрашенных и не закрашенных фигур было поровну. Рассмотрите и посчитайте все возможные варианты закрашивания. Проведите соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.



Волшебники

Объясните ребенку правила игры: вы рисуете простую геометрическую фигуру, а он на ее основе создает более сложный рисунок, например, прямоугольник может превратиться в окно, аквариум, дом; круг — в мяч, снеговика, колесо, яблоко и т.п. Можно проводить игру в форме соревнования: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

Орнамент

Приготовьте игровой материал: из цветного картона вырежьте 4—5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, круги, прямоугольники и т.п.). Фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером. Покажите ребенку, как на игровом поле (лист картона или бархатной бумаги) можно выкладывать орнаменты из геометрических фигур. Нарисовав орнамент на бумаге, предложите малышу выложить узор по образцу. Усложняя задание, попросите ребенка выложить орнамент под диктовку, оперируя такими понятиями, как «право, лево, вверху, внизу».

Например: «В центре листа - большой красный круг, справа от него маленький оранжевый квадрат, слева — маленький желтый квадрат, над кругом — синий треугольник, под кругом — зеленый треугольник и т.п.»

Самая простая головоломка

Разрежьте любую геометрическую фигуру на 5 и более частей. Предложите ребенку собрать фигуру. Усложняя задание, используйте фигуры разного размера, разрежьте две одинаковые фигуры с отличающимся рисунком.

Правее! Выше!

Спрячьте игрушку и предложите ребенку ее найти, слушая ваши подсказки. Подсказывая, давайте малышу направление поиска: прямо, налево, выше, ниже: «ты найдешь этот предмет, если пойдешь прямо, а затем повернешь направо. Игрушка находится ниже картины, справа от стола и т.п.». Таким же образом можно загадать предмет, изображенный на сюжетной картинке, выбрав какой-либо объект в виде ориентира. Например: «То, что я загадала, находится ниже солнца, справа от дерева, перед домиком и т.п.».

Разве так бывает?

Нарисуйте картинку с заведомо нелепыми деталями, например, одуванчик среди сугробов, яблоки на березе, мальчик с косичками и т.п. Попросите ребенка внимательно рассмотреть изображение и указать то, чего быть не может. Игру можно проводить в форме соревнования: кто найдет больше «нелепиц», кто увидит самое смешное несоответствие. Чаще меняйте наглядный материал, подбирайте картинки с различными сюжетами, ситуациями. Усложняя задание, делайте ошибки, увидеть которые возможно только при внимательном рассмотрении рисунка. Предложите малышу самому нарисовать картинку с «нелепицей».

Кому что нужно

Представляйте себя в виде какого-либо одушевленного объекта. Ребенок должен назвать условия, необходимые для его жизнедеятельности. Например, вы говорите: «Я — цветок». Научите малыша рассуждать: «Цветок растет в земле, его поливают, листья цветка дышат, в холод цветы вянут, когда светит солнце — цветок растет. Значит цветку необходимы земля, вода, воздух, тепло, свет». Усложняя задачу, можно построить игру наоборот: «Мне необходимы воздух, вода, трава или сено для питания, луг, чтобы пастись, хлев, чтобы там жить. Кто я? (корова)».

Вопрос - ответ

Расставьте в ряд игрушки или любые другие безопасные предметы. Предложите ребенку найти загаданный вами предмет, задавая вопросы относительно его месторасположения. Например:

- Этот предмет справа от машины (центральный объект)?
- Да.
- Это кубик?
- Нет.
- Предмет находится между куклой и зайцем?

- Да.
- Это мяч?
- Да.

Что я загадала?

Разложите перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера. Предложите малышу отгадать, какой из них вы загадали. Объясните правила: отгадывая, можно задавать вопросы только со словами «больше—меньше». Например:

- Этот круг больше красного?
- Да.
- Он больше синего?
- Да?
- Больше желтого?
- Нет.
- Это зеленый круг?
- Да.

Полезно - вредно

Рассмотрите какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны. Например: «Если идет дождь — это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут. Но если дождь идет слишком долго — это плохо, потому что корни растений могут сгнить от избытка воды».

Юный архитектор

Расскажите ребенку о том, чем занимается архитектор. Рассмотрите фотографии архитектурных построек, объясните, что ни одно здание нельзя построить без предварительного плана, чертежа. Предложите поиграть в архитекторов: построить дом из кубиков или конструктора по чертежу. На первых занятиях рассматривайте простые конструкции из 4—5 деталей. Попросите ребенка построить дом и сделать чертеж готового строения. Затем возьмите на себя роль строителя, в то время, как малыш станет архитектором, то есть, сделает чертеж. Усложняя игру, можно построить несколько объектов и схематично изобразить один из них, предложив ребенку найти строение, сверяясь с чертежом.

Посади цветы

Для игры вам потребуется 40 карточек с изображениями цветов — с разной формой лепестков, разного размера, с сердцевинкой разного цвета. Предложите ребенку рассадить цветы на клумбах: на круглую клумбу — все цветы с круглыми лепестками, на квадратную ~ цветы с желтой сердцевинкой, на прямоугольную - все большие цветы. Какие цветы остались без клумбы, какие могут расти на двух или на трех клумбах?

А я думаю так!

Предложите ребенку поочередно составлять группы предметов по тому или иному признаку. Второй игрок должен убрать один из предметов группы и обосновать свой выбор, то есть, объяснить, почему он считает, что этот предмет лишний. Например, вы собрали группу из трех мягких игрушек —

зайка, мишка и кот. Вы объясняете свой выбор тем, что все это — мягкие игрушки-животные. Ребенок убирает кота, объясняя, что заяц и медведь — это дикие животные, а кот — домашний. Или, ребенок объединяет в группу мяч, машину и цилиндр, объясняя это тем, что предметы можно катить. Вы убираете мяч. Объяснения: цилиндр и машина в перевернутом состоянии не катятся, а мяч катится в любом положении».

Игры на развитие внимания для детей 5-6 лет



Найди отличия

Количество играющих: 2, 4 или 6 человек.

✿ Игроки становятся в пары. Дайте каждому игроку возможность внимательно рассмотреть своего партнера.

✿ Затем оба игрока поворачиваются спиной друг к другу и вносят в свою внешность несколько незначительных изменений: в причёске, в выражении лица, в одежде, в чем-нибудь таком, что можно увидеть.

✿ Когда все готово, они снова поворачиваются лицом друг к другу и пытаются найти отличия.

✿ Повторите игру несколько раз, меняя партнеров и увеличивая количество отличий.

Поём вместе

Количество играющих: 1-4 человека.

✿ Ведущий предлагает спеть какую-нибудь песню, например: «Я на солнышке лежу...».

✿ При этом песня исполняется вслух, когда ведущий хлопает один раз. Если ведущий хлопает дважды, дети продолжают петь песню, но про себя, на один хлопок — опять вслух и т. д.

Одеяло

Количество играющих: 6-8 человек.

Инвентарь: два стула, покрывало.

✿ Игроки делятся на две команды. Команды садятся друг против друга; между ними вешается покрывало в виде занавеса.

✿ Игроки одной команды не должны видеть игроков другой команды.

✿ Каждая команда по секрету от другой выбирает игрока, который садится ближе всех к покрывалу, лицом к нему.

✿ На счет «три» покрывало падает. Игроки, сидящие у покрывала, должны громко назвать имена друг друга (наблюдающие за ними товарищи по команде не должны им помогать).

✿ Тот, кто назовет первым, — выигрывает и ведет соперника на свою сторону.

✿ Выигрывает та команда, которая набрала больше игроков к концу игры.

Съедобное и несъедобное

Количество играющих: 1—6 человек.

Инвентарь: мяч.

✿ Дети садятся в ряд. Ведущий называет какое-нибудь слово и бросает мяч одному из детей.

✿ Если назван съедобный предмет, ребенку следует поймать мяч. Если же нет, то отбить его.

Слышать шум

Количество играющих: 3 — 6 человек.

✿ В этой игре дети учатся слушать сразу несколько говорящих. Сначала двое (две группы) играющих говорят одновременно два разных слова.

✿ Выбранный ребенок должен угадать эти слова. Затем количество произносимых слов увеличивается.

Волшебное слово

Количество играющих: 1—6 человек.

✿ Ведущий показывает различные движения и обращается к играющим со словами: «Поднимите руки, сядьте, встаньте, поднитесь на носочки, шагайте на месте» и т. д.

✿ Играющие повторяют движения лишь в том случае, если ведущий добавит слово «пожалуйста».

✿ Кто ошибется, выходит из игры, а потом выполняет какое-либо задание (поет, читает стихи).

Снежный ком

Количество играющих: 6-10 человек.

✿ Игроки встают в круг. Первый игрок называет свое имя.

✿ Игрок, стоящий справа от него, называет имя первого игрока и добавляет к нему свое.

✿ Игра продолжается от игрока к игроку до тех пор, пока последний участник не перечислит имена всей группы.

Будь внимателен

Количество играющих: 1—6 человек.

✿ Перед началом игры разучите условные сигналы. При слове «зайчики» дети должны попрыгать, при слове «цапли» — стоять на одной ноге, а при слове «лошадки» — остановиться и стучать одной ногой об пол.

✿ Теперь попросите детей идти по кругу. Ведущий с разными интервалами и в различном порядке называет слова-команды, а дети их выполняют.

✿ Можно расширить набор команд по усмотрению взрослого.

Чего не хватает?

Количество играющих: 1-6 человек.

Инвентарь: несколько игрушек.

✿ Поставьте перед ребенком на одну минуту несколько игрушек, лучше немного, 4-5.

✿ Попросите его отвернуться и уберите одну игрушку.

✿ Когда ребенок повернется, спросите его, какой не хватает.

Найди игрушку

✿ Попросите ребенка найти игрушку по вашему описанию. При этом, описывая предмет, не называйте его. Например: «Принеси мне нечто круглое, резиновое, синего цвета, то, что прыгает, если это ударить рукой» (мяч).

Поющие животные

Количество играющих: 2-6 человек.

✿ Играющим предлагается представить себя животными, любящими петь.

✿ Дети должны по очереди «спеть» (промяукать, прогавкать и т. д.) какую-нибудь песню, например, «В лесу родилась елочка», а остальные — угадать ее.

Повтори картинку

Инвентарь: бумага, ручки или карандаши.

✿ На листе бумаги нарисуйте какую-нибудь простую картинку. Например, геометрическую фигуру, одну или две.

✿ Покажите ребенку ваш рисунок в течение 2-3 секунд. Уберите рисунок.

✿ Попросите ребенка нарисовать увиденное.

Земля, вода, огонь, воздух

Количество играющих: 1-6 человек.

✿ Играющие садятся в круг. Ведущий договаривается с ними что, если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, а слово «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах.

✿ Дети повторяют слова за ведущим и выполняют соответствующие движения. Сначала можно говорить медленно, потом быстрее и быстрее.

✿ Выигрывает тот, кто не сбился и выполнил все команды правильно.

Пантомима

Количество играющих: 1—4 человека.

✿ Попросите детей изобразить мимикой и жестами некоторые ситуации. Например:

- ◆ показать, что на улице холодно;
- ◆ вдеть нитку в иголку;
- ◆ постучать в дверь;
- ◆ расчесаться.

✿ Можно изобразить походку разных людей. Например:

- ◆ манекенщицы;
- ◆ старика;
- ◆ спешащего человека;
- ◆ балерины;
- ◆ человека, который несет тяжелые сумки;
- ◆ и многое другое.

✿ Можно попросить ребенка самому выбрать какую-либо ситуацию и изобразить ее, а других — попробовать отгадать, что это за ситуация.

Стоп, хоп, раз

Количество играющих: 1-6 человек.

✿ Дети идут друг за другом по кругу. По сигналу: «стоп!» все останавливаются, по сигналу: «хоп» — подпрыгивают и на сигнал: «раз» — поворачиваются и идут в обратном направлении.

✿ При ходьбе дети повторяют за взрослым все три сигнала.

✿ Тот, кто ошибается, выходит из игры.

Чей ботинок?

Количество играющих: от 3 человек.

✿ Дети садятся на лавку (стулья) в ряд и снимают обувь, один из них, голящий, садится спиной.

✿ Ведущий берет по одному ботинку и спрашивает у голящего: «Чей ботинок?».

✿ Голящий называет имя игрока. Ведущий ставит ботинок у ног названного ребенка. И так пока не закончится обувь.

✿ Ребенок, у которого оказалась пара одинаковых туфель, голит следующим, предыдущий голящий может быть ведущим.

Сыщик

Количество играющих: 1-8 человек.

✿ Попросите трех или четырех детей выйти вперед. Сообщите остальным детям, что среди тех, кто стоит перед ними, есть загадочная личность, которую надо «вычислить». Давайте детям подсказки и наводящие вопросы, которые помогут им догадаться, кто же именно эта загадочная личность.

✿ Начните с подсказок описательного характера вроде цвета волос, особенностей одежды и т. д.

✿ Если ни одна из этих подсказок не поможет детям, они могут использовать следующий прием: попросить всех, кто не удовлетворяет определенному критерию, сесть на пол. Например, если вы скажете, что загадочная личность носит коричневую обувь, то каждый стоящий ребенок, который не обут в коричневую обувь, должен сесть.

✿ По мере того, как у детей развивается наблюдательность, увеличивайте численность группы, среди которой скрывается загадочная личность.

Птицы и ветер

Количество играющих: 1—6 человек.

✿ Дети бегут друг за другом и, размахивая руками, изображают летящих птиц. По сигналу взрослого: «Ветер, буря» они запрыгивают на диван или стулья.

✿ По сигналу: «Хорошая погода» дети бегают по залу, а при повторении сигнала «Ветер, буря» снова ищут себе места.

Ухо - нос

Количество играющих: 1 - 6 человек.

✿ Дети (ребенок) сидят или стоят.

✿ Играющие должны хлопнуть перед собой в ладоши, взяться правой рукой за свое левое ухо, а левой — за нос.

✿ Затем, хлопнув в ладоши, наоборот, взяться правой рукой за нос, левой — за правое ухо, и так повторить несколько раз.

✿ Кто меньше всех ошибется, тот выигрывает и назначается ведущим в следующей игре. По ходу игры следует приговаривать: «ухо - нос, ухо - нос» и т. д.

Разыщем предмет

Количество играющих: 1-6 человек.

Инвентарь: игрушки или другие предметы.

✿ Дети сидят, отвернувшись и закрыв глаза. Ведущий кладет предмет, не закрывая его, на видное место. После разрешения ведущего дети открывают глаза и разыскивают предмет, осматривая комнату.

✿ Первый, увидевший его, не показывает другим, что знает, где предмет, а молча садится на определенное место; также поступает второй нашедший его, и т. д.

✿ Последний обнаруживший предмет становится ведущим.

Прибеги в свой дом

Количество играющих: 1-6 человек.

Инвентарь: игрушки.

✿ Дети сидят на скамеечке. У них в руках игрушки. После слов ведущего: «Пойдем гулять» дети оставляют игрушки «дома» и идут за ведущим.

✿ При словах: «Дождик пошел» все убегают в свои «дома».

✿ Пока дети «гуляют», взрослый должен незаметно переложить игрушки на другое место. Дети стараются найти их и «переехать в другой дом» — к своим игрушкам.

Язык тела

✿ Побеседуйте с детьми о том, каким образом можно говорить «да» и «нет».

✿ Выберите два простых движения, заменяющие эти слова (например, покачивания головой, движения руками).

✿ Задавайте детям вопросы, на которые они могли бы ответить жестами «да» или «нет».

Пианино

Количество играющих: 2-6 человек.

✿ Дети садятся в ряд, положив правую ладошку на левое колено игрока, сидящего справа, а левую ладошку на правое колено игрока, сидящего слева.

✿ Задача следующая: дети должны по очереди хлопнуть ладошкой один раз, при этом игроки, чьи ладошки расположены по краям ряда, хлопают дважды.

✿ Ребенок, который хлопнул неправильное количество раз или не в свою очередь, убирает ладошку за спину.

✿ Игра продолжается до тех пор, пока не останутся ладошки одного ребенка.

Наблюдай за телом

Количество играющих: от 3 человек.

✿ Пригласите одного ребенка выйти вперед и неподвижно стоять перед остальными детьми.

✿ Шепотом попросите его пошевелить какой-нибудь частью своего тела. Ребенок должен слегка пошевелить этой частью тела (рукой, ногой и т. д.), а затем снова стоять совершенно неподвижно.

✿ Детям следует очень внимательно наблюдать за тем, какой частью тела пошевелил тот ребенок, который играет роль водящего, и громко сообщать о результатах своих наблюдений.

Делай как я!

Количество играющих: 1-6 человек.

✿ Ведущий выполняет какие-либо движения, а остальные дети должны повторить их как можно точнее.

✿ Это может быть кивание головой, покачивание бедрами, движения руками и т. д. Выполняйте каждое движение по 4-5 раз, прежде чем заменить его другим.

✿ Ребенок, выполнявший движения наиболее точно, может занять место ведущего.

Доброе утро, Пятачок!

Количество играющих: 3-6 человек.

✿ Выберите ребенка, который будет «Пятачком». Он садится в передней части комнаты, повернувшись спиной к остальным детям.

✿ Оставшиеся дети по очереди говорят: «Доброе утро, Пятачок!», при этом они могут изменить свой голос. После каждого приветствия «Пятачок» старается угадать говорившего и отвечает: «Доброе утро, (называет имя ребенка, который к нему обращался)».

✿ Если «Пятачок» угадал правильно, он продолжает играть данную роль. Если ему это не удалось, выбирается другой ребенок, который будет «Пятачком».

Соедини точки

Инвентарь: бумага, ручка или цветные карандаши.

✿ Нанесите точки на лист бумаги.

✿ Попросите ребенка соединить их так, чтобы получилась какая-нибудь замысловатая абстрактная фигура.

✿ А теперь пусть он сам нарисует точки и даст соединить их вам.

✿ Главная задача не пропустить ни одну точку, чтобы все они стали частью какой-то фигуры.

✿ Как дополнение к игре можно подсчитать количество использованных в фигуре точек.

Общие черты

Игра развивает проницательность, наблюдательность и способность анализировать, однако при этом требует умения считать.

✿ Смысл этой игры заключается в поиске общих характерных особенностей у людей или предметов, окружающих вас. Игра должна проходить в форме беседы. Например, ваш ребенок замечает человека в очках, и каждый начинает считать, сколько людей вокруг носят очки. Можно искать людей в коричневых ботинках, блондинов, собак одной породы и т. д.

Игры на развитие математического мышления для детей 5-6 лет



Игра в ладошки

Количество играющих: 6-8 человек.

Инвентарь: можно использовать карточки с цифрами.

✿ Игроки встают в круг, каждый из них получает номер, начиная с номера один и далее по часовой стрелке.

✿ Игра начинается с участника под номером один, который сначала хлопает себя дважды по коленям, говоря: «Один, один», а затем хлопает дважды в ладоши, называя номер другого участника игры (например: «Пять, пять»).

✿ Остальная часть группы хлопает по коленкам и в ладоши вместе с номером один.

✿ Игрок, чей номер был назван (в данном случае игрок номер пять), тут же подхватывает: «Пять, пять», а затем называет другой номер, например: «Два, два» и т. д.

✿ Если играющий называет номер уже выбывшего участника, он также выходит из игры.

✿ Игра продолжается до тех пор, пока не останутся двое участников.

Горох в бутылку

Количество игроков: 1-6 человек.

Инвентарь: бутылки с широким горлышком по количеству игроков, горох.

✿ Поставьте бутылки на пол. Выдайте детям по десять горошин.

✿ Стоя около бутылки, дети разжимают кулак и выпускают по одной горошине так, чтобы они попали в бутылку. Руку надо держать на уровне груди.

✿ Дети должны посчитать, сколько горошин попало в бутылку, а сколько просыпалось мимо.

✿ У кого больше горошин попадет в бутылку, тот и выигрывает.

✿ Со временем можно увеличивать число горошин, про должая закреплять, таким образом, навыки счета.

Курочки и петушки

Количество играющих: 2-6 человек.

Инвентарь: зерна (фасоль, горох, тыквенные семечки).

✿ Дети в течение одной минуты собирают зерна, разбросанные по полу. По окончании игры подсчитывается количество собранных зерен.

✿ Побеждает тот, кто больше собрал.

Скрепки

Количество играющих: 2-6 человек.

Инвентарь: две коробки канцелярских скрепок.

✿ Детям выдается одинаковое число канцелярских скрепок. Их задача — собрать из скрепок цепь за определенное время. По окончании времени дети должны сосчитать число звеньев своей цепи.

✿ Выигрывает тот, у кого цепь длиннее.

Найди пуговицы

Инвентарь: пуговицы разных цветов и размеров.

✿ Наверняка у вас дома есть коробка или мешочек с пуговицами. Высыпьте их на стол или на пол.

✿ Попросите детей найти по 2-3 пуговицы одинакового цвета или размера, на ножке, с двумя, четырьмя отверстиями. Их можно надеть на нитку, выложить из них узор или просто пришить на кусочек ткани.

✿ Попросите детей сосчитать общее количество пуговиц, пуговицы с ножками, круглые, большие, маленькие.

Счет на пальцах

Количество играющих: 2, 4 или 6 человек.

✿ Дети разбиваются по парам. Партнеры встают лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки и закладывают руки за спину.

✿ Игроки хором считают до трех. На счет «три» каждый игрок выбрасывает руки вперед, показывая некоторое количество пальцев (по собственному усмотрению).

✿ Побеждает игрок, который первым сосчитает пальцы на обеих руках — своей и партнера — и громко назовет полученное число.

✿ Сыграйте несколько раз, потом поменяйте партнеров и повторите игру.

Посчитаем крышечки

Количество играющих: 2 — 6 человек.

Инвентарь: крышки от бутылок, бумага, карандаш или ручка.

✿ Дети пишут номер с внутренней стороны каждой крышки или на листочке бумаги и приклеивают его к крышке. Затем по очереди рассыпают крышки по полу.

✿ Если крышка приземлилась номером вверх, то игрок получает то количество очков, которое указано на крышке. Если крышка легла номером вниз, то игрок ничего не получает.

✿ Дети бросают крышки определенное количество раз, выигрывает тот, кто набрал больше всех очков.

✿ Есть разные варианты этой игры. Например, игроки должны набрать определенное количество очков, скажем, 25. Кто первый набирает эту сумму, тот выигрывает.

✿ Или у каждого участника игры изначально по 50 очков, и задача — быстрее их «списать». Победителем становится тот, кто первый достигнет нуля.

Самые простые счета

Инвентарь: коробка из-под обуви, веревка, макароны (рожки).

✿ В коробке сделайте по четыре отверстия с двух противоположных сторон.

✿ Проденьте в одно из отверстий веревку, снаружи завяжите узелок, чтобы веревка не могла выскочить.

✿ Теперь наденьте на веревку 10 рожков и закрепите ее в противоположном отверстии. То же самое сделайте с остальными отверстиями.

✿ Рожки на самой нижней веревке означают единицы, на второй — десятки, на третьей — сотни, и, наконец, на четвертой — тысячи.

✿ Каждый рожок представляет одну единицу, десяток, сотню — в зависимости от расположения веревки.

✿ Такие счета научат вашего ребенка разбираться в цифрах, решать задачи на сложение и вычитание.

Мишки и шишки

Инвентарь: игрушечные медведи (или другие животные), шишки (или другие мелкие предметы: катушки с нитками, пуговицы).

✿ По полу разбрасывают шишки. Детям предлагают собирать их лапами игрушечных медведей.

✿ По окончании игры дети должны посчитать, сколько шишек им удалось собрать. Выигрывает тот, кто собрал больше.

Сколько карманов

Количество играющих: 1-6 человек.

✿ Попросите каждого из детей сосчитать количество карманов, которые у него имеются.

✿ Теперь дети должны назвать, у какого больше всех карманов. Затем — у кого меньшее количество.

✿ Наконец, они выясняют, сколько детей имеют одинаковое количество карманов.

Каждый третий

Количество играющих: от 6 человек.

✿ Постройте детей в кружок.

✿ Велите им рассчитаться на тройки (либо на двойки). Каждый третий (второй) ребенок выбывает — садится на стул или на пол.

✿ С детьми, которые стоят, снова рассчитайтесь на тройки (двойки), причем каждый третий выбывает.

✿ Продолжайте играть до тех пор, пока не останутся стоять меньше трех (двух) детей.

✿ Эта игра дает хорошую возможность попрактиковаться в счете.

Три раза мимо

Количество играющих: 2—6 человек.

✿ Образуйте круг. Держась за руки, ходите приставным шагом по кругу и декламируйте следующее стихотворение:

Три раза мимо гавани прошел кораблик наш,
Три раза мимо гавани, печален наш рассказ.
Три раза мимо гавани кораблик наш прошел,
Лежим мы все на острове, и всем нам хорошо.

✿ После слов «лежим мы все на острове» все дети падают на пол, продолжая по возможности держаться за руки и громко считать «раз, два, три».

✿ Продолжайте увеличивать числа и заключительный счет, не смущаясь возникающими при этом маленькими ритмическими затруднениями:

Четыре раза мимо гавани...

Пять раз уж мимо гавани...

Раз десять мимо гавани...

Математика в календаре

Инвентарь: календарь (желательно с крупными цифрами), небольшой лист бумаги.

✿ Воспользуйтесь чистым листом бумаги, чтобы закрыть им одну из дат в календаре. Попросите, чтобы дети угадали, какое число вы закрыли.

✿ После того, как они выскажут свою догадку, уберите лист, чтобы дети увидели, были ли они правы.

✿ Со старшими детьми можно закрыть сразу несколько чисел.

Кто больше

Количество играющих: 2-3 человека.

Инвентарь: игрушки, корзинки или детские ведерки.

✿ На полу рассыпаются мелкие предметы (шишки, игрушки, кубики). Детям завязывают глаза. В руки им даются корзиночки.

✿ По условному сигналу они начинают собирать с пола предметы и класть их каждый в свою корзину.

✿ По сигналу «закончили» им развязывают глаза, после чего считают, сколько каждый собрал предметов.

✿ Выигрывает тот, у кого в корзинке окажется больше предметов.

Одна картошка

Количество играющих: 3-8 человек

✿ Рассадите детей в круг. Попросите их сжать обе руки в кулачки и держать их перед собой.

✿ Выберите водящего, который должен прикоснуться к каждому кулачку, а все дети тем временем хором говорят: «Одна картошка, две картошки, три картошки, четыре картошки, пять картошек, шесть картошек, семь картошек... Проверим».

✿ Тот кулачок, на который придется слово «проверим», должен быть спрятан соответствующим ребенком за спину.

✿ Игру начинают снова и продолжают до тех пор, пока остается всего один кулачок.

✿ Его обладатель становится водящим для следующего раунда игры.

Сможете сосчитать?

Количество играющих: 1-6 человек.

Инвентарь: лист бумаги, ручка, тарелка, конфеты, орешки, бобы и т. п.

✿ Это превосходная игра для развития существенного математического навыка — умения оценивать количество.

✿ На большом листе бумаги составьте список имен всех детей. Подготовьте тарелку с конфетами, орешками, виноградом.

✿ Спросите у детей: «Сколько конфет в тарелке? Сколько орешков? Сколько виноградин?». По мере того, как каждый ребенок называет количество, вы сами или ребенок можете записать результат на листе бумаги рядом с его именем.

✿ Потом вместе с детьми громко сосчитайте истинное количество и сравните его с ответами.

Что за число?

Количество играющих: 2-9 человек.

Инвентарь: колода игральных карт (только с числами).

✿ Возьмите колоду игральных карт. Показывайте их одну за другой детям. Спросите, какое число стоит на каждой карте. Дайте каждому по одной.

✿ Попросите, чтобы дети выстроились в шеренгу, соблюдая порядок возрастания чисел. Соберите карты назад.

✿ Произвольно раздайте их детям таким образом, чтобы каждому ребенку досталась по возможности другая карта. Позвольте детям снова расположиться в правильном порядке, то есть по возрастанию номеров.

Пять маленьких детишек

Количество играющих: 1-6 человек.

✿ Расскажите детям следующее стихотворение, а они хором должны продолжить пропущенные слова.

Пять маленьких детишек напились вдруг кефира,

Один пошел гулять, осталось их _____

Четверо детишек пускали пузыри,

Один пошел на улицу, осталось только _____

Три маленьких ребенка пошли играть в слова,

Один пошел на кухню, осталось только _____

Два маленьких ребенка делили апельсин,

Один домой отправился, остался лишь _____

Один ребенок маленький играет без друзей,

Пойдемте, одинокому поможем поскорей.

Допрыгни до числа

Количество играющих: 1—6 человек.

Инвентарь: мел.

✿ Нарисуйте на асфальте недалеко друг от друга небольшие квадраты, внутри которых обозначьте числа от одного до десяти.

✿ Давайте указания типа: «Скачи на одной ножке до цифры три». Или «Прыгни до цифры семь» и т. д.

✿ Затем дети сами могут давать указания друг другу.

Не урони шарик

Количество играющих: 2-6 человек.

Инвентарь: ложки, шарики (картофелина или яблоко).

✿ Ребенок должен в ложке донести шарик до условного места, не уронив его. Оптимальной расстояние, которое проходят дети, — 6-8 метров.

✿ Можно усложнить задачу, попросив ребенка считать сделанные им шаги.

Спокойные и малоподвижные игры для дошкольников

Фанты

Во многих играх с «проштрафившихся» игроков берут «фанты»: заколку, носовой платочек, сережку, шнурок, - то есть любую принадлежащую ему мелкую вещь.

Водящий отворачивается. Один из участников поднимает чью-либо вещь и спрашивает, что делать этому фанту. Водящий, не глядя на предмет, отвечает: «Этому фанту прокукарекать петушком». Или: «Этому поскакать козликом». «Этому пролезать под стулом». «Этому прочитать

стихотворение». «Этому - поздравить именинницу» и тому подобное. Задания должны быть достаточно корректными и не слишком сложными.

Иногда задания в виде свернутых записочек кладут в коробочку, вазочку или мешочек. Каждый участник по очереди вытаскивает бумажку и читает вслух, что на ней написано. Задание необходимо выполнить. Только тогда предмет («фант») возвращается хозяину.

Колдунчики

Водящий держит руку ладонью вниз на уровне груди. Остальные участники подставляют под ладонь, как под крышу, указательные пальцы. Пальцы игроков должны касаться ладони водящего.

Водящий произносит: «Колдуй, баба, колдуй, дед, заколдованный билет!» и резко захлопывает ладонь. Остальные игроки в этот момент отдергивают руки, чтобы их пальцы не попали в «ловушку». Водящий следит, чтобы никто из игроков не убирал палец раньше, чем он закончит говорить. Тот, кто попался, становится новым водящим.

Если водящему удастся ухватить пальцы сразу нескольких игроков, можно назначить им «фанты», как в следующей игре.

Ладошки

Дети стоят в кругу, водящий в центре круга. Звучит любая танцевальная музыка, соответствующая возрасту (на диске, мобильном телефоне или в «живом» инструментальном сопровождении). Дети приплясывают, активно работая руками. Движения произвольные, в темпе и характере музыки. Водящий ритмично хлопает в ладоши.

Танцевальная музыка меняется. Темп ускоряется. Дети протягивают руки вперед вверх ладонями, как бы предлагая водящему хлопнуть по ним. Но, как только он собирается это сделать, быстро прячут руки за спину. Ведущий активно старается осалить кого-либо из игроков, внезапно поворачивается, ударяет то левой, то правой рукой (или обеими вместе).

Если водящему удалось дотронуться до чьих-то ладоней, он становится игроком и встает в круг с остальными, а осаленный водит.

Когда игроков много и круг большой, можно выбрать двоих (троих) водящих. А на детских праздниках водящими могут быть персонажи, пришедшие в гости, например, Буратино и Мальвина; Дед Мороз, Снеговик и Снегурочка; Чип и Дейл.

Тогда осаленные могут просто выходить за круг, а оставшиеся продолжать игру. Кто продержится в кругу дольше остальных, тот и победил.

Иногда нет возможности сопровождать игру музыкой. Тогда первую часть игры проведите под следующий текст, который рекомендуется читать в стиле рэп:

Мы покажем руки наши,
Кто как может, так и пляшет.
Мы сейчас танцуем вместе,
Чьи движенья интересней?

Зажигают Оля с Машей,
Макс, Сережа и Наташа.
Не стесняйся и давай,
От друзей не отставай!

Перед сменой музыки выкрикивают:
Быть внимательней пора,
Начинается игра!
(М. Грузова)
После чего и начинается «пятнание» ладоней.

Игра с мячом

Сначала выбирают ведущего игрока. Затем пять-восемь детей встают в маленький круг, протянув вперед руки так, чтобы ладони всех участников были друг к другу как можно ближе. На руки любого игрока кладут мячик. Дети начинают перекатывать мяч по рукам. Наклоняя ладони, добиваются того, чтобы мяч катался по кругу, не останавливаясь и не падая. Можно приговаривать:

Мяч в ладонях очутился,
По ладоням в путь пустился.
Ты катись, не упади,
В мои руки попади!
(М. Грузова)

Потом, считая вслух: «Раз, два, три», игроки трижды все вместе слегка подбрасывают мяч. На четвертый раз выкрикивают: «Лети!» и подбрасывают мячик как можно выше. Ведущий игрок быстро выкрикивает: «Таня (Оля, Дима), лови!» Все отскакивают назад, а названный игрок ловит падающий вниз мячик. Если поймал, он становится ведущим игроком. Если не поймал - выбывает из игры.

Равновесие

В этой игре может участвовать и один ребенок, и целая компания. Ребенок встает на одну ногу, руки разводит в стороны. Взрослый в спокойном темпе произносит слова:

Трудно, трудно так стоять,
Равновесие держать.
И не падать, не качаться,
Друг за друга не держаться!
Раз, два, три, четыре, пять, шесть...

Если детей много, побеждает тот, который последним встал на обе ноги, то есть дольше удерживал равновесие.

Если ребенок один, взрослый сравнивает результативность его попыток. В прошлый раз сын простоял, пока папа считал до двенадцати, а в этот раз устоял до двадцати. Для более точного определения времени «личных рекордов» используйте часы или секундомер.

Катилось яблоко

В эту игру можно играть сидя большой компанией за большим столом. Все дети ритмично произносят слова считалки и на ударные слоги передают яблоко друг другу:

Катилось яблоко

Мимо сада, мимо града.

Кто поднимет, тот и выйдет.

У кого на последнее слово яблоко оказалось в руках, тот выходит из-за стола. Остальные продолжают игру. Последний оставшийся за столом и получает яблоко в качестве приза.

Игру можно провести интереснее, если вместо считалки включить музыку. Взрослый выключает ее каждый раз внезапно, не глядя, у кого из детей в данный момент находится яблоко. Дети, зная, что музыка может остановиться в любое время, пытаются как можно быстрее избавиться от яблока. Не брать яблоко у соседа, пока звучит музыка, нельзя!

Рекомендуем перед началом игры объяснить детям, что старинное слово «град» означает «город».

Не урони!

Для этой игры нужно приготовить легкие предметы (воздушные шарики, перышко, пушинку или маленькую снежинку, вырезанную из салфетки).

Играющие делятся на команды от трех до семи участников (желательно одинаковое количество) в каждой. Команды расходятся в разные углы комнаты.

Каждой группе выдают по одному одинаковому легкому предмету. По сигналу их одновременно подбрасывают вверх. Игроки убирают руки за спину и пытаются не дать предмету упасть на пол. Шарик подбрасывают головами, плечами, ногами, но не руками! На пушинку или снежинку лучше дуть, стараясь, чтобы она подлетала вверх снова и снова.

Справиться с заданием не так легко. Для этого дети в группе должны действовать слаженно! Победит та команда, чей предмет дольше будет находиться в воздухе и не упадет на пол.

Перстенёк

Дети встают в кружок очень близко друг к другу. Руки у всех за спиной. Один из детей держит перстенёк. В центре кружка стоит водящий. Он говорит:

Ходит перстень вкруговую,

Из одной руки в другую.

Вот прогулки вышел срок —

У кого наш перстенёк?

Участники игры в это время незаметно передают друг другу перстень сзади по рукам. Затем водящий, выкрикивая «Руки! Руки!», поворачивается то к одному, то к другому игроку. Любой, к кому он обратился, должен

немедленно протянуть и показать ему руки. Тот, у кого в руках окажется перстень, становится следующим водящим.

Перстень продолжают передавать друг другу и тогда, когда водящий ищет его и требует показать руки. Каждый пытается быстрее избавиться от перстенька, но не принять его, если тебе его дают, или бросить на землю категорически запрещается. За это удаляют из игры.

Догадайся, кто?

Водящий отворачивается от остальных участников, которые встают полукругом за его спиной. Он заводит руку за спину, подставляя игрокам ладонь. Один из них шлепает его по ладони. Водящий тут же поворачивается, пытаясь угадать, кто именно это сделал. Но все игроки поднимают вверх большой палец и делают вид, что они ни при чем. Водящий опускает большой палец на кулачок, закрывает его тому, кого он подозревает. Если верно угадал «обидчика», тот становится водящим. Если нет - игра повторяется сначала.

Можно поиграть по-другому. Несколько человек садятся на лавочку или стулья, а водящий выходит из помещения. Кто-то из детей прячет у себя небольшой предмет (брелок, ключ, носовой платочек, сладости - что именно, все участники, включая водящего, договариваются заранее).

Водящий входит и пытается угадать, у кого именно спрятан этот предмет. Остальные участники стараются никак этого не выдать, сохраняя безразличное выражение лиц.

Для правильного ответа дается максимум три попытки. Если водящий угадывает, он становится одним из игроков, а тот, у кого нашли предмет, - водящим. Если же не угадывает, то выбывает из игры, а нового водящего выбирают считалкой.

Поставь по-старому

Дети встают в ряд в произвольном порядке. Водящий встает напротив, лицом к игрокам. Ему дают несколько секунд (можно не спеша посчитать до десяти), чтобы он запомнил, кто и где стоит.

Затем водящий отворачивается, а игроки в это время быстро меняются местами друг с другом. Водящий поворачивается и говорит, кому и куда следует встать, чтобы получилось первоначальное построение. Если ему удастся поставить всех правильно, он получает приз и право назначить следующего водящего. А сам водящий становится игроком.

Если первая попытка оказывается неудачной, игру повторяют сначала, давая водящему возможность реабилитироваться. Если и во второй раз он не справляется с заданием, его удаляют из игры.

Играть в эту игру может и один участник. В этом случае перед ним на столе выкладывают несколько разных предметов, например игрушек. Ребенок запоминает, где какая лежит. Отворачивается, взрослый меняет игрушки местами, а водящий затем раскладывает их как прежде. Потом взрослый и ребенок меняются ролями.

Существует другой вариант игры на развитие внимания для более взрослых детей. Он называется

Молчанки

Если дети расшались и трудно их уговорить, взрослый может предложить им поиграть в «молчанку». После произнесения текста игрокам следует замереть, плотно закрыв рот. Тексты могут быть такими:

Чок-чок, зубы на крючок!

Кто слово скажет, тому щелчок!

Шел Молчан,

Голова - кочан.

Кто не молчал,

Тех за уши драл!

Кони, кони, кони, кони,

Мы сидели на балконе.

Чай пили, в ложки били,

По-турецки говорили:

«Чаби-чаляби, чаляби-чаби-чаби!»

Мы набрали в рот воды,

И слышали: «Замри!

А кто первый отомрет,

Тот получит шишку в лоб!»

В чашках орешки, медок, сахарок,

Сели, поели. Молчок!

Теперь водящий пытается разными способами рассмешить детей, а они стараются удержаться от смеха (трогать игроков руками нельзя). Кто первый рассмеётся, тот становится водящим.

«Да» и «нет» не говорите

Очень популярная игра наших бабушек и прабабушек. Дает возможность занять детей, не поднимая их с места. Требуем от игроков находчивости и достаточного словарного запаса.

Водящий сообщает присутствующим: «Вам барыня прислала сто рублей. Что хотите, то купите. Черно, бело не берите. "Да" и "нет" не говорите». Это, собственно, и есть правила игры. Водящий будет спрашивать у каждого участника, поедет ли он на бал, какое платье наденет, черное или белое, что себе купит на эти деньги и тому подобное. Игроки должны отвечать, не употребляя слов «черный», «белый», «да» и «нет».

Водящий всячески провоцирует на ответы, в которых должны быть эти слова. Например, он говорит: «Купи себе хлеба. Ты какой больше любишь, черный или белый?» Правильный ответ: «Сдобный, свежий, сегодняшний, мягкий» и прочее. Водящий: «А соли к хлебу купишь?» Отвечать нужно не «да!», а «куплю». Водящий: «А какого цвета соль? А меня угостишь?» и т. д.

Если водящему удалось кого-то «поймать на слове», тот становится водящим вместо него. Если какой-либо игрок достаточно внимателен и после нескольких вопросов ни разу не попался в «ловушки», водящий переходит к следующему участнику и ведет диалог с ним.

Водящий может задавать вопросы и вразнобой, меняя собеседников, когда ему этого захочется.

Что изменилось?

Играют небольшой компанией. Выбирают водящего, и он выходит или отворачивается к стене, закрывая лицо ладонями.

Дети, не более шести человек, встают так, как им хочется. Они могут выстроить скульптурную композицию, изобразить иллюстрацию к известному литературному произведению или сказке и так далее.

Входит или поворачивается водящий и в течение минуты старается запомнить всю картинку по возможности в деталях. Водящий снова выходит.

Дети стараются быстро и незаметно что-то изменить. Кто-то меняется головными уборами, кто-то поднимает другую руку или наклоняется в другую сторону и так далее. Изменений должно быть не очень много (4-5), и они не должны бросаться в глаза.

Ведущий снова входит и старается перечислить все обнаруженные изменения.

Нарисуй отгадки

Вы загадываете детям загадку, но отгадку они не произносят вслух, а рисуют на листе бумаги. Если детей двое-трое, рассадите их подальше друг от друга, чтобы они не заглядывали друг другу в рисунки-ответы. Загадки должны соответствовать уровню развития вашего ребенка (присутствующих детей). Если один из детей младше, шепните ответ ему на ушко и пускай тоже рисует отгадки.

На рисование каждого ответа отводится определенное время, например 3-5 минут. После этого проверяется правильность ответа и оценивается (лояльно!) качество рисунка. За лучшие ответы можно вручить приз, который победитель выберет сам из нескольких предложенных. Остальным достаются утешительные призы.

По окончании игры можно устроить выставку детских рисунков.

Примерные загадки, на которые несложно нарисовать ответ:

Золотой колобок по небу катается (Солнце);

Белые реснички, желтый глазок (Ромашка);

Белая вата плывет по небу куда-то (Облака);

У нашей Тани (нашего Вани) зима в стакане (Мороженое);

С неба звездочка упала, а в руке водичкой стала (Снежинка);

Не швея она, не ежик, но иголок много тоже (Елка).

Эта игра надолго займет детей и сохранит тишину.