**100 идей и 100 затей  
для заботливых мам и умных детей**

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **Мы предлагаем вашему вниманию серию игр и дидактических упражнений для развития памяти и мышления детей младшего и среднего дошкольного возраста**  "**Корзина**"  Взрослый показывает ребенку корзину (можно коробку, мешочек, сумочку и др.) и предлагает рассмотреть и назвать все предметы, которые там находятся. Предметы достают по одному и обязательно называют их. Количество предметов должно быть не менее 3-х и не более 10. После того, как все предметы были выложены, взрослый предлагает их запомнить и снова сложить в корзину. После этого ребенку предлагается вспомнить как можно больше предметов. |

|  |  |
| --- | --- |
| http://ds2483.msk.ru/pic/psyho31-1.jpg | "**Строители**"  Для игры понадобятся кубики, кирпичики, детали конструктора или любые другие предметы разного цвета, но одинакового размера и формы, из которых можно было бы построить башню. Количество деталей в постройке увеличивается с возрастом от 3-х до 5-7 штук.  Взрослый предлагает играть в стройку и выстроить башню. Он показывает, как надо это сделать. Когда башня готова, взрослый предлагает запомнить, в какой последовательности клались детали снизу вверх (например: синий, желтый, синий, красный). После башня разбирается, и ребенок должен по памяти выстроить новую башню. |
| "**Забавные зверюшки**"  Взрослый предлагает поиграть в разных зверей, хорошо знакомых ребенку (зайчика, кошечку, мишку и т.д.). При этом ребенку показываются от 3 до 5-тидвижений, изображающих поведение этих животных (умывается, прыгает, прячется, сердиться и прочее). После того, как ребенок запомнил все движения, взрослый только называет их, а ребенок вспоминает и самостоятельно показывает. Например: зайчик прячется, а теперь он прыгает, а теперь нашел и грызет морковку. Усложнением в этой игре будет увеличение движений показанных вновь и изображение в одной игре сразу нескольких животных. | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| "**Найди похожий предмет**"  Взрослый подбирает два, схожих по одному признаку, предмета (например: мяч и воздушный шар). Один из них (шар) он располагает в комнате так, чтобы он легко попадал в поле зрения ребенка. Второй предмет (мяч) держит в руках. Перед тем, как предложить ребенку поиск, взрослый спрашивает, как называется предмет у него в руках, и просит назвать его признаки (круглый, большой). Далее взрослый сообщает, что у этого предмета есть "брат", он находится здесь и они похожи, и предлагает найти похожий предмет. Задание считается выполненным только, если ребенок нашел предмет и объяснил сходство. | http://ds2483.msk.ru/pic/psyho31-2.jpg |
| "**Как достать конфету**"  *Игра предлагается ребенку не как издевка над его беспомощностью, а как испытание его находчивости и ловкости!*  Для игры необходимо расположить конфету или другое лакомство так, чтобы ребенок хорошо видел ее, но в силу своего роста не мог ее достать. Взрослый предлагает попробовать достать конфету, используя различные подручные предметы из окружающей обстановки и выражает свою готовность помогать ребенку физическими действиями (поднести, пододвинуть и т.д.), но не называть прямого способа решения задачи. Хорошим результатом будет, как можно большее число предложенных ребенком вариантов. | |

|  |  |
| --- | --- |
| "**Одень куклу правильно**"  Для игры нужен готовый или самостоятельно сделанный из бумаги комплект сезонной одежды и шаблон детской фигурки. Взрослый сообщает, что сегодня будет очень жарко, и куклу надо одеть на прогулку. При этом он подбирает для куклы контрастно не верный набор верхней одежды (шубу, шапку, варежки и т.д.). После этого он спрашивает все ли правильно и просит ребенка исправить ошибку и объяснить свое решение.  Игру можно усложнить с помощью дополнительных атрибутов (зонта, игрушек, лыж, книжки и прочее) и уточнения некоторых деталей в прогулке и погоде. Например, наша кукла собирается на детскую площадку, а за окном тучи. | http://ds2483.msk.ru/pic/psyho31-3.jpg |
|  | |

|  |
| --- |
| "**Магазин**"  На столе раскладываются 5-7 предметов, как на прилавке. Ребенок - покупатель. Взрослый - продавец, он сообщает, что в этом магазине такие правила: покупатель может забрать только тот товар, цену которого он хорошо запомнит и правильно назовет. Далее продавец последовательно называет каждый предмет и его цену (например: мишка стоит 5 рублей, карандаш - 1 рубль, книжка - 7 рублей…..). После того как весь товар назван, продавец спрашивает, что будет брать покупатель. Ребенок называет предмет и его цену и получает товар. Выигрывает тот, у кого больше покупок. Игру можно усложнять большим количеством предметов и называнием цены не в прямом порядке, как стоят предметы, а в случайном. |

|  |  |
| --- | --- |
| http://ds2483.msk.ru/pic/psyho32-1.jpg | "**Следопыт**"  Взрослый сообщает, что по следам можно многое узнать. Далее он показывает ребенку по очереди изображение каких-либо следов. При этом, он называет, кому они принадлежат (например: курице, медведю, человеку, лошади и т. д. Потом ребенку предлагается запомнить как можно лучше все следы и зарисовать их самостоятельно точно также в таком же порядке. Игру можно усложнить размышлением о том, как эти следы связаны или о каких событиях можно догадаться по этим следам. |
| "**Кладоискатель**"  Взрослый вручает ребенку карту для поиска клада. Она представляет собой план помещения с условными обозначениями пунктов и направлений движения. Вместе с ребенком обсуждается, какие символы на карте, что обозначают. После того, как взрослый убедился, что ребенок хорошо представляет себе ход поиска, он предлагает "кладоискателю" хорошенько запомнить карту и уничтожить, а клад искать по памяти. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| http://ds2483.msk.ru/pic/psyho32-2.jpg | "**Фантазер**"  Ребенку предлагают представить себе самые невероятные ситуации и порассуждать на заданную тему. Например: Что произошло бы. Если бы ты стал великаном трехметрового роста. Для стимуляции хода детских рассуждений взрослый задает вопросы, касающиеся образа жизни, привычек, отношений с окружающим миром, приятных и неприятных моментах такого положения.  Ребенку предлагают представить себе самые невероятные ситуации и порассуждать на заданную тему. Например: Что произошло бы. Если бы ты стал великаном трехметрового роста. Для стимуляции хода детских рассуждений взрослый задает вопросы, касающиеся образа жизни, привычек, отношений с окружающим миром, приятных и неприятных моментах такого положения. | http://ds2483.msk.ru/pic/psyho32-3.jpg |
| "**Логические цепочки**"  Взрослый называет ребенку любой предмет и просит назвать (присоединить) любое другое слово, но так, чтобы между словом взрослого и словом ребенка была какая-нибудь связь. Вариант принимается, если игрок смог дать правильное объяснение связи между словами. Связь может быть установлена по любому признаку сходства или различия. Например: зима- лето, или Новый год, или мороз, или шуба и т. д.  "**Незаконченный рассказ**"  Взрослый начинает рассказывать историю, обрывая рассказ в центре событий, и предлагает ребенку придумать продолжение и концовку.  «Юра и Коля шли неподалеку от берега реки.  - Интересно, сказал Коля, - как это совершаются подвиги? Я все время мечтаю о подвиге!  - А я об этом не думаю, - ответил Юра и вдруг остановился. С реки донеслись...»  "**Причины и следствия**"  Попросите ребенка найти общую причину двух разных событий. Например: утром отключили воду - папа опоздал на работу, котенок пил молоко - мальчик не выучил уроки, на дороге много аварий - человек упал.  ***Надеемся, что представленный дидактический материал будет полезен и детям и взрослым. Желаем успеха в творчестве при создании собственных игр и упражнений с учетом известных уже Вам возрастных особенностей.*** | | |