

Во что поиграть с ребенком? Часть 2

В процессе игры у ребенка формируются внимание, воображение, произвольное управление своим поведением и все остальное. Игра должна приносить удовольствие, развивать и обучать детей.

Игра бывает особенно эффективна, если в ней вместе с детьми участвуют и взрослые. Еще больше удовольствия от игры ребенок получит в том случае, если эту игру сделали для него родители, если и сам ребенок помогал изготовить ее.

Ниже описаны игры, которые Вы легко можете сделать сами, не забыв привлечь к этому процессу и главного любителя игр в Вашем доме.

1. Игра для развития речи.

На листе плотной бумаги чертим прямоугольник 20×15 см, делим его на 12 клеток (5×5 см). Клетки пронумеровываем в произвольном порядке. На клетке номер 1 пишем: «Составь предложение с этими предлогами». В остальные клетки вписываем предлоги: в, под, над, в, на, из-под, по, к, у, из-за, через. Для игры понадобится два игровых кубика. Играть может несколько человек (дети в возрасте от 5 до 12 лет и взрослые).

Игра проходит следующим образом: первый игрок бросает кубики и смотрит на клетку с цифрой, равной выпавшему на кубиках значению. Игрок должен составить предложение с предлогом, находящимся на выпавшей клетке. После того, как клетка игрового поля была использована, ее накрывают фишкой (пуговкой, монеткой).

Затем следующий игрок бросает кубики и тоже составляет предложение с предлогом из той клетки, цифра на которой равна выпавшему на кубиках значению. Если на кубиках выпадет число клетки, уже накрытой фишкой (т.е. с уже использованным предлогом), предложение с этим предлогом составляется снова, а клетка накрывается второй фишкой.

Игра ведется до тех пор, пока все клетки (кроме клетки номер 1) не будут накрыты хотя бы одной фишкой. Во время игры ведется счет (на листе бумаги): если игрок составил предложение с еще пустой клетки (т.е. не закрытой ни одной фишкой), то он получает 1 очко. Если на клетке находилась уже 1 фишка, то за составленное предложение игрок получает 2 очка. Если же на клетке находилось уже 2 фишки, то 3 очка и т.д. Когда все клетки окажутся накрытыми, проводится подсчет набранных очков. Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

Можно сделать несколько таких квадратов: на одном из них - предлоги, на другом - союзы, на третьем - наречия. Когда квадрат с предлогами будет полностью накрыт, начинаем играть с квадратом с союзами, а потом и с квадратом с наречиями. При этом ведется общий по всем игровым квадратам счет. Когда все квадраты накрыты, подсчитываем набранные очки. Союзы, которые можно использовать для второго квадрата: и, а, но, что, чтобы, потому что, как будто, если, хотя, или, который. Наречия: лишь, еще, сплошь, потихоньку, скоро, уж, никогда, когда-нибудь, на глазок, завтра, иногда.

2. Пазлы.

Вы можете быстро изготовить ребенку пазлы, разрезав открытку. Для 2-3-летних детей открытку нужно сначала разрезать на 4 равные части. Лучше, если Вы используете две одинаковые открытки - одну разрежете, а вторая будет служить образцом. Затем задание можно усложнять - разрезать открытку на 6-8 прямоугольников, разрезать ее произвольно - части открытки могут быть треугольными, квадратными, в форме трапеций, многоугольников и т.д. Когда ребенок соберет пазл, детали сложим в конверт и предложим поиграть в следующий раз.

3. Игра «Веселый математик».

Для детей от 5 до 9 лет. Изготавливаем большое игровое поле (из картона, ватмана и т.п.), делим его на равные клетки. Количество клеток - от 60 до 100. Первая клетка обозначается как «старт», последняя - как «финиш». Некоторые клетки закрашиваем синим цветом, который будет обозначать пропуск хода. Несколько клеток делаем красными: это будут бонусные клетки, дающие право дополнительного хода. Несколько

клеток нужно закрасить черным цветом - это клетки, сообщающие, что игрок должен начать игру сначала. Зеленые клетки отправляют игрока на некоторое количество клеток назад (на зеленых клетках нужно написать цифру, обозначающую, на сколько клеток назад необходимо вернуться игроку). Готовим также от 30 до 50 карточек (чем больше игровое поле, тем больше должно быть карточек). На карточках пишем арифметические примеры: на сложение, деление и умножение (на 2, 3). Цифры в ответах на эти примеры не должны превышать тридцати.

На столе раскладывается игровое поле. Карточки с примерами перемешиваются и кладутся рядом стопкой лицевой стороной вниз. Игроки (от 2 до 4 человек) ставят свои фишки на клетку «старт». Бросив кубик, игроки определяют, кто будет ходить первым.

Игроки по очереди берут из стопки карточку с примером, решают его и откладывают использованную карточку в сторону. Получив ответ, игрок передвигает свою фишку на такое число клеток, которое вышло в ответе. Попав на цветную клетку, игрок, в зависимости от цвета клетки, должен либо пропустить ход (дать соперникам сделать по два хода), либо сразу же сделать дополнительный ход, либо идти на несколько клеток назад, либо начать игру сначала. Если игрок ошибся в решении примера, то следующий ход он пропускает.

Игра ведется до тех пор, пока один из игроков не придет к финишу. Этот игрок и будет выигравшим. Если игра еще не подошла к финишу, а все карточки уже были использованы, их перемешивают, кладут стопкой и снова используют.

Играйте со своими детьми - это доставит Вам и Вашим детям много приятных и счастливых мгновений

Автор - **Оксана Манкевич**

[Источник](#)