



Создание развивающей среды для ребёнка в домашних условиях.

Развивающие игры своими руками

Чего только не встретишь сейчас на прилавках игрушечных магазинов!

Просто глаза разбегаются! Чего только нет!

Особое место в каждом магазине отведено развивающим и обучающим играм. Одна игра поможет ребенку научиться различать цвета, другая – размеры, третья научит сортировать геометрические фигуры, четвертая расскажет о цифрах, пятая разовьет мелкую моторику, шестая... В общем, часто каждая конкретная игра направлена на развитие какого-то одного навыка или умения. Кроме этого, все эти игры ориентированы на определенный возраст. Если купить их все, то потратишь почти столько же денег, сколько требуется на покупку не самого дешевого телевизора.

У многих родителей опускаются руки. Неужели развитие ребенка стоит так дорого? Неужели нельзя придумать игру или игрушку, которая прослужит несколько лет, оставаясь полезной для ребенка? А что если сделать развивающую игру или игрушку своими руками? Это не так сложно, как кажется. Для проведения многих игр, действительно развивающих малыша, вам могут понадобиться всего лишь некоторые предметы обихода, а иногда и то, что вы собирались выбросить. А многие умения и навыки можно развить вообще без какого-либо специального инвентаря. Самое главное – ваша искренняя радость от общения с ребенком и неподдельный интерес.

Давайте вместе окунемся в море увлекательных развивающих игр!

Думаю, вам понравится не только играть, но и делать для своего малыша что-то своими руками.


Возраст 1,5–3 года

Цветочное лото «Клумбы»

Малыши любят подражать старшим. Если старший брат играет с друзьями в настольную игру, младшему тоже захочется поиграть. Однако многие, а точнее все настольные, игры сложны для детей 1,5–3 лет. Это происходит потому, что они основаны на знании счета и других сложных понятиях или рассчитаны на то, что игроки умеют следовать целому ряду сложных правил игры. Чтобы подготовить ребенка к игре в настоящие настольные игры, сделайте ему простейшие игры своими руками. У игры, о которой пойдет речь, есть несколько последовательно усложняющихся вариантов для одного и того же игрового материала.

Как сделать игру

Возьмите два листа бумаги для черчения или картона формата А4, разрежьте каждый лист пополам. На каждой части нарисуйте клумбу с четырьмя-пятью цветочками одинаковой формы, но разного цвета. На всех листах у вас будут одинаковые, но по-разному расположенные цветочки. Рисуйте только контуры цветочков, не раскрашивая их. Они могут напоминать тюльпаны или другой узнаваемый цветок. Вырежьте из цветного картона такие же цветочки.





Задания на развитие фантазии, воображения

Спросите у ребенка, на что похожа та или иная фигура. Попросите найти предметы в комнате, похожие на ту или иную фигуру. Попросите припомнить, какие предметы такой же формы он видел раньше.

* * *

Предложите ребенку составить из фигурок простое изображение (домик, кораблик и пр.). Не предлагайте готовое решение – какие фигуры выбрать и как их лучше расположить. Пусть малыш пофантазирует.

Возраст 3–5 лет

Игра «Половинки»

Нарисуйте на картоне силуэты пяти-шести домиков (бабочек, листьев или деревьев – любые изображения, симметричные относительно оси) разной формы и размера. Разрежьте их по центру на две части (по оси симметрии). Для домиков можно дополнительно вырезать из картона окошки, для бабочек – фигурки для украшения крыльев, для деревьев – изображения плодов (парами – разной формы). Принцип игры для всех вариантов одинаков.

Рассмотрим игру с домиками.

* * *

Покажите ребенку половинки домиков, попросите подобрать половинки, подходящие друг к другу, – собрать домики. Спросите, какая половинка правая, какая левая.

* * *

Попросите ребенка найти самый высокий домик, самый низкий, самый широкий, самый узкий, одинаковые по высоте и ширине домики.

* * *

Попросите ребенка найти одинаковые окошки и поставить их на домики симметрично – одинаково с правой и с левой стороны (как в зеркале) и, наоборот, несимметрично – по-разному.

* * *

Сделайте домик и поставьте окна несимметрично. Попросите ребенка найти, где нарушен порядок (симметрия), и восстановить его.

* * *

На одном из домиков разместите две-три пары окошек, предложите ребенку посмотреть на получившуюся картинку. Измените расположение окошек (ребенок должен отвернуться). Попросите малыша по памяти восстановить рисунок.

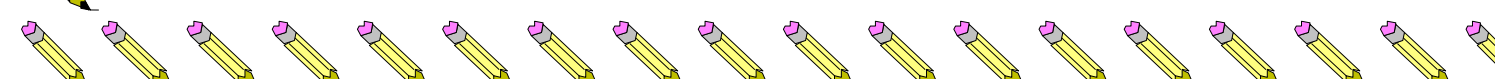
* * *

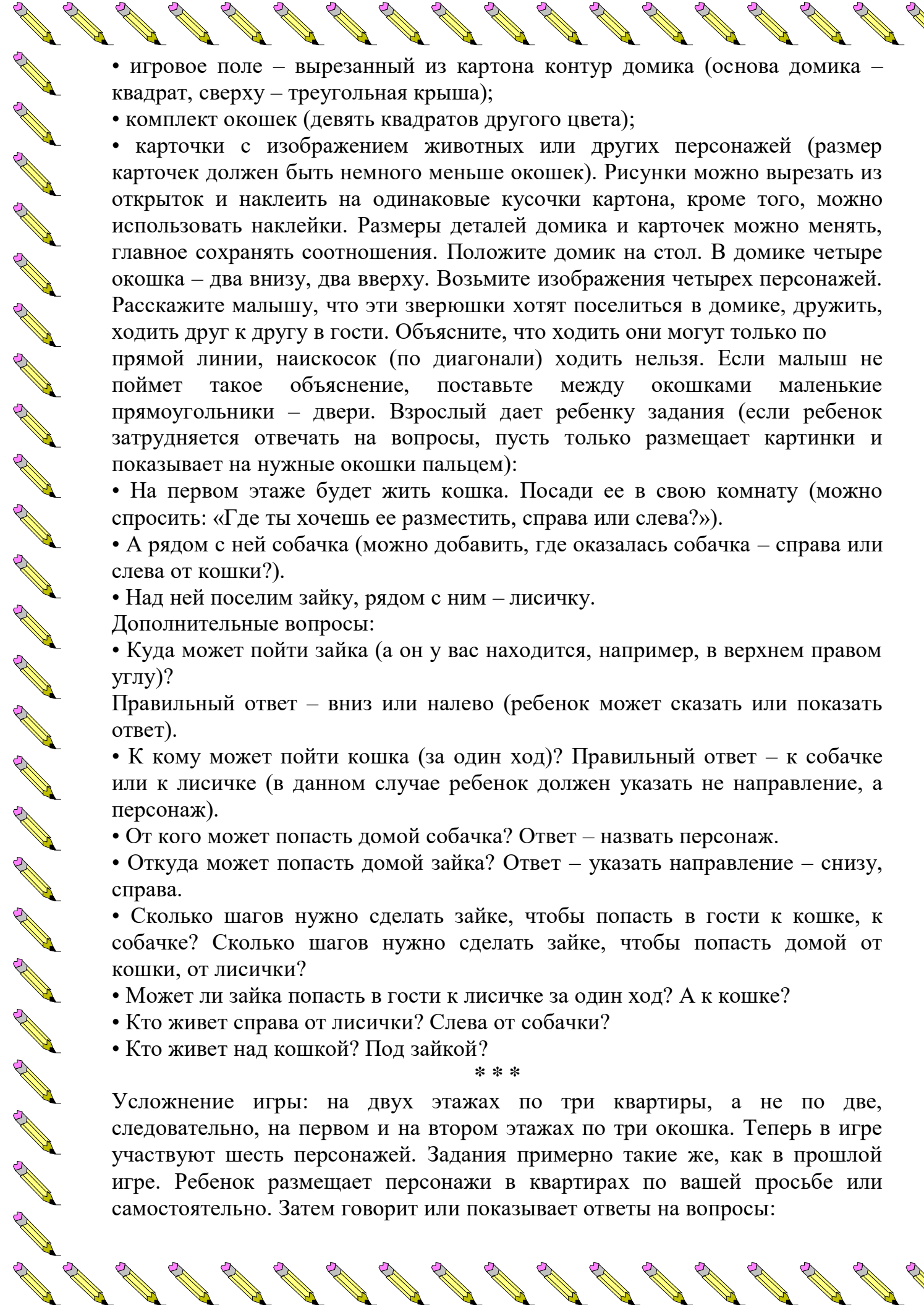
На одном из домиков разместите две пары окошек, предложите ребенку посмотреть на получившуюся картинку и разберите ее. Попросите ребенка по памяти восстановить рисунок.

Возраст 3–6 лет

Игра «Домик»

Вам понадобятся:





- игровое поле – вырезанный из картона контур домика (основа домика – квадрат, сверху – треугольная крыша);
- комплект окошек (девять квадратов другого цвета);
- карточки с изображением животных или других персонажей (размер карточек должен быть немного меньше окошек). Рисунки можно вырезать из открыток и наклеить на одинаковые кусочки картона, кроме того, можно использовать наклейки. Размеры деталей домика и карточек можно менять, главное сохранять соотношения. Положите домик на стол. В домике четыре окошка – два внизу, два вверху. Возьмите изображения четырех персонажей. Расскажите малышу, что эти зверюшки хотят поселиться в домике, дружить, ходить друг к другу в гости. Объясните, что ходить они могут только по прямой линии, наискосок (по диагонали) ходить нельзя. Если малыш не поймет такое объяснение, поставьте между окошками маленькие прямоугольники – двери. Взрослый дает ребенку задания (если ребенок затрудняется отвечать на вопросы, пусть только размещает картинки и показывает на нужные окошки пальцем):

- На первом этаже будет жить кошка. Посади ее в свою комнату (можно спросить: «Где ты хочешь ее разместить, справа или слева?»).
- А рядом с ней собачка (можно добавить, где оказалась собачка – справа или слева от кошки?).
- Над ней поселим зайку, рядом с ним – лисичку.

Дополнительные вопросы:

- Куда может пойти зайка (а он у вас находится, например, в верхнем правом углу)?

Правильный ответ – вниз или налево (ребенок может сказать или показать ответ).

- К кому может пойти кошка (за один ход)? Правильный ответ – к собачке или к лисичке (в данном случае ребенок должен указать не направление, а персонаж).

- От кого может попасть домой собачка? Ответ – назвать персонаж.

- Откуда может попасть домой зайка? Ответ – указать направление – снизу, справа.

- Сколько шагов нужно сделать зайке, чтобы попасть в гости к кошке, к собачке? Сколько шагов нужно сделать зайке, чтобы попасть домой от кошки, от лисички?

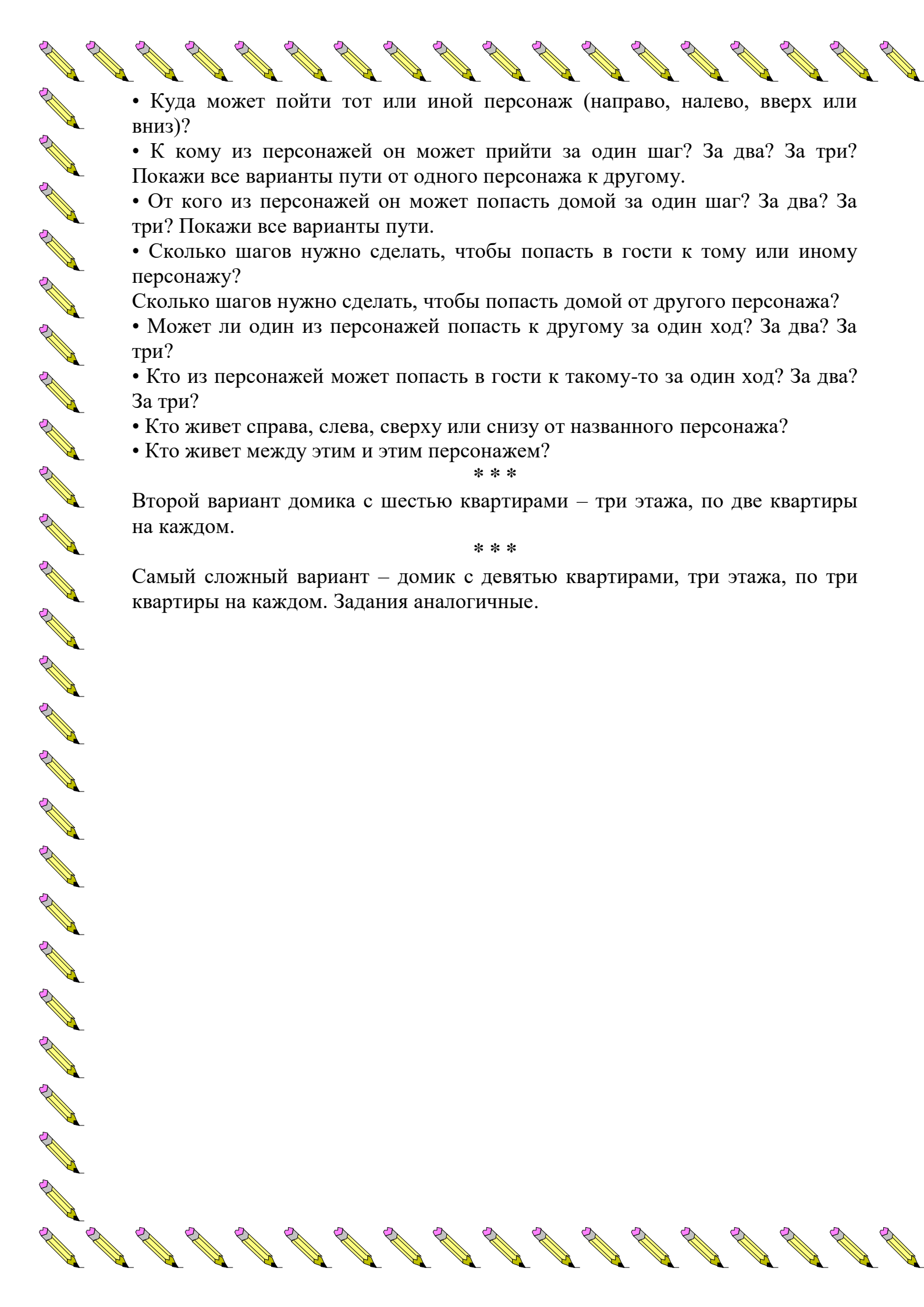
- Может ли зайка попасть в гости к лисичке за один ход? А к кошке?

- Кто живет справа от лисички? Слева от собачки?

- Кто живет над кошкой? Под зайкой?

* * *

Усложнение игры: на двух этажах по три квартиры, а не по две, следовательно, на первом и на втором этажах по три окошка. Теперь в игре участвуют шесть персонажей. Задания примерно такие же, как в прошлой игре. Ребенок размещает персонажи в квартирах по вашей просьбе или самостоятельно. Затем говорит или показывает ответы на вопросы:

- 
- Куда может пойти тот или иной персонаж (направо, налево, вверх или вниз)?
 - К кому из персонажей он может прийти за один шаг? За два? За три? Покажи все варианты пути от одного персонажа к другому.
 - От кого из персонажей он может попасть домой за один шаг? За два? За три? Покажи все варианты пути.
 - Сколько шагов нужно сделать, чтобы попасть в гости к тому или иному персонажу?
Сколько шагов нужно сделать, чтобы попасть домой от другого персонажа?
 - Может ли один из персонажей попасть к другому за один ход? За два? За три?
 - Кто из персонажей может попасть в гости к такому-то за один ход? За два? За три?
 - Кто живет справа, слева, сверху или снизу от названного персонажа?
 - Кто живет между этим и этим персонажем?

* * *

Второй вариант домика с шестью квартирами – три этажа, по две квартиры на каждом.

* * *

Самый сложный вариант – домик с девятью квартирами, три этажа, по три квартиры на каждом. Задания аналогичные.