

Волшебный сундучок

Для родителей



Развитие внимания

Игра «Череду́й движения»

Предложите ребёнку по очереди два раза топнуть ногой, два раза хлопнуть в ладоши и не сбиваться с ритма в течении нескольких минут. Постепенно игру можно усложнять: один раз хлопнуть в ладоши, два раза помахать руками, три раза подпрыгнуть.

Сложность последовательности движений надо подбирать в зависимости от возраста и особенностей детей.



Развитие внимания

Игра «Магазин»

С помощью игрушек создайте вместе с ребёнком модель супермаркета: разложите на полу или на столе всё, что будет продаваться в вашем магазине. Это могут быть и игрушки и любые другие вещи (книжки, карандаши, ложки, чашки, машинки)

Предложите малышу сходить куда-нибудь за новым товаром и пока он отвернётся, уберите что-нибудь из «магазина». Когда ребёнок вернётся к «магазину», скажите: «В магазин приходили покупатели. Угадай, что они купили?». Чем младше ребёнок, тем меньше должно быть товаров. Начинать можно с 3 - 4-х и постепенно увеличивать до 7 - 8-ми. Чтобы усложнить игру, когда ребёнок уходит, можно давать список «товаров», которые он должен принести в ваш «магазин».



Развитие внимания

Игра **«Колобки-новоселы»**. Ребенку дают лист бумаги, разделенный на 4 части, цветные карандаши. Сначала колобков надо «расселить» по их квартирам по образцу (на демонстрационном листе разложены круги — колобки различного цвета). Затем надо «расселить» колобков по словесной инструкции (нарисовать колобка соответствующим карандашом в указанной части листа): красный колобок получил комнату в правом верхнем углу, зеленый колобок — в левом нижнем и так далее.



Развитие внимания

Игра «**Таинственные шумы**». Раскладываете на столе различные «шумящие» предметы (пластмассовая коробочка с горошинами, два камешка, коробок со спичками, молоточек и т. д.). Ребенок должен рассмотреть эти предметы, послушать, как они звучат, затем взрослый за спиной ребенка издает 2 различных «шума» с интервалом 1 — 2 секунды между ними. Ребенок должен узнать, чем «шумели» за его спиной. Через некоторое время можно увеличить количество шумов.



Развитие внимания

Игра «волшебные пары»

Предложите малышу игру со словами. Ему надо называть по очереди одно животное и одно растение. Пример: слон, ромашка, лиса, дерево, кошка, трава. Постепенно игру можно усложнять и предлагать ребёнку называть по очереди два животных и два растения. Пример: собака, петух, куст, роза, лиса, волк, берёза, сосна, заяц, медведь. Потом ребёнку предложите называть по очереди, например, один предмет мебели, два предмета посуды. Дальше игра ещё усложняется: называть надо одно растение, два предмета мебели, три животных. Или назвать два числа и три геометрических фигуры. Варианты заданий подбираются в зависимости от возраста и индивидуальных способностей детей.



Развитие внимания

Игра «Кто пришёл?»

Предложите малышу поиграть в гостеприимного хозяина. К нему в дом будут приходиться разные гости и каждого гостя он должен встретить по-разному. Например, если придёт лисичка, ей надо сказать: «Здравствуй, кумушка». Если придёт медведь, его надо приветствовать так: «Проходи, Михалыч». Если придёт зайчик, ему надо сказать: «Привет, попрыгайчик» и так далее. Объясните малышу, что каждый гость, когда приходит, стучится по-разному. Ребёнку надо будет по характеру стука понять, кто пришёл и встретить гостя соответствующей фразой.



Развитие внимания

Объясните малышу, что каждый гость, когда приходит, стучится по-разному. Ребёнку надо будет по характеру стука понять, кто пришёл и встретить гостя соответствующей фразой. Продемонстрируйте, как будет стучаться каждый гость. Например, лисичка легко постукивает пальчиками, медведь бьёт кулаком, зайчик топает лапкой. Убедитесь, что ребёнок всё запомнил. Соорудите ребёнку «дом», например, огородите его стульями, или просто обозначьте границу кубиками и начинайте игру.



Развитие внимания

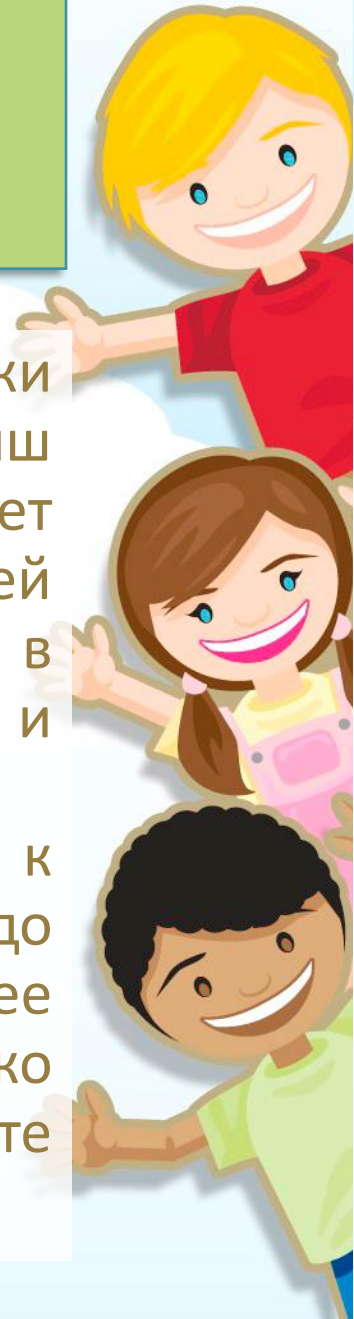
Продемонстрируйте, как будет стучаться каждый гость. Например, лисичка легко постукивает пальчиками, медведь бьёт кулаком, зайчик топает лапкой. Убедитесь, что ребёнок всё запомнил. Соорудите ребёнку «дом», например, огородите его стульями, или просто обозначьте границу кубиками и начинайте игру. Ребёнок «сидит в домике», взрослый снаружи изображает разных гостей: то стучит как лиса, малыш должен приветствовать лису правильно; то топает как зайчик, малыш встречает его соответствующей фразой и так далее.



Развитие внимания

Ребёнок «сидит в домике», взрослый снаружи изображает разных гостей: то стучит как лиса, малыш должен приветствовать лису правильно; то топает как зайчик, малыш встречает его соответствующей фразой и так далее. Взрослый может повторяться: в гости могут прийти несколько медведей, лис и зайчиков.

Чем старше ребёнок, тем больше разных гостей к нему могут приходиться (в пятилетнем возрасте до семи). Прежде чем переходить на большее количество гостей, убедитесь, что ребёнок легко запоминает меньшее количество, и прибавляйте только по одному гостю.



Развитие мышления

«Разложи по чемоданам»

Приготовьте: катушку с нитками, пуговицу, ножницы, кусочек ткани, 4 предмета детской посуды и 2 коробки.

Скажите ребёнку: «Повар и портной столкнулись на вокзале, их вещи рассыпались и перемешались. Помоги разложить их вещи по чемоданам».

Когда дошкольник поймет принцип этой игры, предлагайте ему уже по 10 предметов, которые можно разделить на группы (съедобное — несъедобное, круглое — квадратное) и 2 коробочки. Дайте ему возможность самому находить признак и делить предметы на группы.



Развитие мышления

«Подружи предметы». Приготовьте пары предметов, имеющие общий признак (карандаш и деревянный кубик, кольца от пирамидки, яблоко и груша). Скажите ребенку: «Ты заметил, что обычно дружат люди, у которых есть что-то общее — например, они любят одинаковые книжки, игрушки, мультики. Подружиться могут не только люди, но и предметы. А для этого нужно найти между ними что-то общее. Давай попробуем?». Положите перед малышом карандаш и кубик, спросите, что между ними общего (оба сделаны из дерева). Затем предложите подружить новую пару (кисточка и краски), затем новую. Теперь поменяйтесь ролями — пусть ребёнок подберет вам два предмета, а вы скажете, что между ними общего.



Развитие мышления

- Различные виды кодирования. Определенным звукам или числам присваивается какой-либо символический знак, взрослый медленно диктует по одному звуку или числу, ребенок записывает их в виде условленных значков.
- Игра «**Найди общее-2**». Ребенку предлагается сравнить понятия на слух, указать сходство и их различия. Сначала рассматривают 1—2 примера (день — ночь, корова — лошадь, дождь — снег и т. д.).



Упражнения, направленные на развитие произвольности и самоконтроля

«Черепаша».

У одной стены комнаты встает воспитатель, у другой – дети. По сигналу взрослого дети, не останавливаясь и не спеша, изображая маленьких черепашек, начинают медленное движение на четвереньках к противоположной стене. Через 2-3 минуты воспитатель подает сигнал, по которому все участники останавливаются. Побеждает тот, кто оказался последним. Упражнение можно повторять несколько раз, затем обсудить с группой трудности при выполнении задания.



Упражнения, направленные на развитие произвольности и самоконтроля

«Кричалки – шепталки – молчалки».

картона: красного, желтого, синего. Когда ведущий поднимает красную ладонь – «кричалку», это означает, что можно бегать, кричать, шуметь; желтую ладонь – «шепталку» - это уже сигнал к тому, что нужно тихо передвигаться и перешептываться; синюю ладонь – «молчалку» - следует замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивается игра «молчалкой». После того как дети в конце игры лягут на пол, включается спокойная музыка.



Упражнения, направленные на развитие произвольности и самоконтроля

«Царевна Несмеяна».

Один из участников садится в центр круга, остальные должны постараться рассмешить его. Ребенка, сидящего в центре, можно условно называть Царевной Несмеяной. Выигрывает тот, кто дольше других сумел продержаться, не засмеявшись. Чтобы избежать затягивания упражнения, назначается предельное время пребывания в роли Царевны Несмеяны.



Упражнения, направленные на развитие произвольности и самоконтроля.

«Кричалки – шепталки – молчалки». Для проведения упражнения необходимо приготовить три силуэта ладони – сигналы - из разноцветного картона: красного, желтого, синего. Когда ведущий поднимает красную ладонь – «кричалку», это означает, что можно бегать, кричать, шуметь; желтую ладонь – «шепталку» - это уже сигнал к тому, что нужно тихо передвигаться и перешептываться; синюю ладонь – «молчалку» - следует замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивается игра «молчалкой». После того как дети в конце игры лягут на пол, включается спокойная музыка.

