

# ПАМЯТКА

## «Игры будущего первоклассника»

Игра - главное дело в жизни дошкольника. Но к школе, конечно, готовиться надо, с этим поспорить трудно. Неподготовленному ребенку очень тяжело учиться. Можно организовать процесс обучения и развития дошкольника в увлекательной, захватывающей игре. В игре мы, взрослые, можем развить речь, память, внимание, логику и обучить ребенка таким сложным вещам, как математика, основы грамоты, незаметно для него.

Предлагаем вам сделать самостоятельно очень простую в изготовлении игру, которая поможет всесторонне развить малыша 4–6 лет.

### Как сделать игру?

1. Купите набор карточек из плотной бумаги в канцелярском магазине (карточки для записей или библиотечных каталогов). Просмотрите все журналы, рекламные каталоги и буклеты, которые есть в вашем доме. Если ничего нет, попросите ненужные издания у друзей или сослуживцев. Подберите и вырежьте небольшие (чтобы умещались на карточку) картинки, близкие и понятные ребенку по содержанию. Это могут быть:

- изображения мальчика, девочки, мужчины, женщины, группы детей (название карточки - дети) и группы взрослых (взрослые или люди);
- собака, кошка, другие домашние животные;

- некоторые дикие животные (обитающие в наших широтах) – белка, заяц, лиса и т. д.;
- знакомые растения (типа ромашки, одуванчика), изображение дерева, куста, ягоды, гриба, шишки и пр.;
- посуда, мебель, другие предметы обихода;
- изображения разных видов: поле, лес, река, улица города, деревенская улица, дом высотный, домик дачный и пр.;
- разные виды транспорта;
- несколько геометрических фигур (по одной на карточку);
- цвета радуги плюс черный и белый в виде «клякс», вырезанных из цветной бумаги (белый – рисуете только контур «кляксы» на самой карточке).

2. Неважно, какие именно изображения вы найдете и будете использовать для изготовления своей игры. Главный принцип подбора – разнообразие и понятность. Количество картинок - не менее сорока штук.

3. Покупая картонки для изготовления игры, сделайте небольшой запас, тогда вы сможете время от времени пополнять игру новыми карточками.

4. Подобранные картинки аккуратно наклейте на карточки с одной стороны. Вторую сторону оставьте пустой.

### **Как играть?**

#### **1. «Кто? Что?»**

Перемешайте картинки. Сложите стопкой. Берите по одной карточке и спрашивайте у детей, что изображено на рисунке. Ребенок должен описать картинку: назвать изображенный предмет, сказать, что он знает об этом предмете (чем больше предложений скажет ребенок, тем лучше). Пример: «Это книга. Книги бывают большие и маленькие. Книги интересные. В книгах можно

прочитать сказки, стихи или рассказы. Бывают книги-энциклопедии. Книги могут быть детские и для взрослых» и так далее. Если ребенок затрудняется, задавайте ему наводящие вопросы или говорите по одному предложению по очереди. Не настаивайте на продолжении, если ребенок исчерпал свои знания (или фантазию) по какой-нибудь картинке. Игра должна быть, в первую очередь, непринужденной.

## *2. «Мы придумщики»*

Выберите две любые картинки, положите их рядом, придумайте предложение, в котором будут присутствовать предметы (или признаки), изображенные на картинках. Например, изображена собака и красное пятно. Предложения могут быть разными. Если вы играете с малышом четырех лет, произнесите: «У собаки будка с красной крышей». Ребенку старшего дошкольного возраста придумайте предложение подлиннее, поинтереснее. Используйте разные части речи, стройте сложноподчиненные предложения. Не забывайте про чувство юмора – пусть игра будет забавной. Скажите что-нибудь типа: «Взлохмаченная рыжая собака пробежала мимо дома с красными окнами, из одного из них выглядывал очень странный человек с длинным носом». Предложите ребенку придумать свои предложения по тем же картинкам.

Проделывайте то же самое с тремя–четырьмя картинками. Старайтесь не повторять их комбинации в каждой следующей игре. Если игра проводится в группе, каждый игрок получает некоторое количество очков (по числу слов в предложении). Очки получает только тот игрок, кто выполнил все задания игры (не пропустил ни одного слова и использовал их в том же порядке, в котором разложены карточки).

## *3. «Не пропусти!»*

Заранее напишите на листочке несколько предложений, в каждом из которых использованы два–три–четыре слова, которые можно проиллюстрировать карточками. Раздайте ребенку карточки от первого предложения. Пусть он разложит их перед собой на столе. Прочитайте предложение. Задача ребенка – внимательно слушать, не пропустить ни одного слова, которое можно показать картинками, и выложить их в ряд слева направо. Если играют несколько детей, можно прочитывать каждому свое предложение. Или выдать карточки вперемешку и попросить выкладывать каждое предложение сообща.

#### *4. «Сочиняем рассказ»*

Играют взрослый и ребенок или группа детей (в этом случае взрослый выступает в роли судьи). Возьмите все карточки, перемешайте, выложите на стол стопкой картинками вниз. Первый игрок берет одну карточку и придумывает начало рассказа «Однажды...». Остальные слушают и запоминают. Затем следующий игрок снимает следующую карточку, кладет ее справа от первой и продолжает придумывать рассказ. Затем вступает в игру следующий и так далее. Каждый игрок может сказать одно–три предложения. Игра продолжается до тех пор, пока не обойдет всех игроков (если их много). Или до тех пор, пока один из играющих не наберет заранее установленное число очков. А очки присуждаются или по количеству придуманных предложений или по общему количеству слов (но это затрудняет ход игры).

Можно добавить одно или несколько усложняющих игру условий. Например, чтобы каждое следующее предложение начиналось со следующей буквы в алфавите (и так от А до Я). Или чтобы в предложениях обязательно использовались числительные по порядку, или только четные (или нечетные) числительные, или

все цвета радуги (сначала по порядку, потом в обратном порядке). Можно заранее составить список слов (прочитать его один раз и больше не повторять), которые желательно добавлять в рассказ или наоборот, нельзя использовать (это уже задания на внимание и память). В этом случае за правильно добавленное дополнительное слово добавляется одно-два очка, а за использование слова, которое под запретом, – снимается одно–два очка.

### **5. «Сортировка»**

Предложите ребенку выложить из карточек две или несколько дорожек (в зависимости от задания). В каждой дорожке будут слова, имеющие тот или иной признак. Сортировать картинки можно:

- по значению картинок (традиционный подход) - фигуры, животные, растения, предметы и т. д., (можно дать задание – отделить предметы от остальных изображений или рассортировать на три группы: люди, предметы, все остальное и т. д.);
- по другим возможным признакам – «двигается - не двигается», «можно взять в руки – нельзя», «можно положить в карман – нельзя положить в карман», «съедобное – несъедобное», «портрет - пейзаж – предмет», «имеет звук – нет», «растет - не растет», «сделано людьми - не сделано», «твердое - мягкое» и т. д.;
- на группы по материалам изготовления: деревянные, металлические, пластмассовые и т. д.;
- по количеству изображенных предметов;
- по цветам - необязательно, чтобы весь предмет был окрашен в один цвет, важно наличие цвета на картинке;
- по форме;
- другим признакам.

### ***6. «Найди сходство»***

Предложите ребенку две произвольно выбранные карточки. Предложите найти хотя бы одно сходство между изображениями. Какое, например, сходство у книги и стола? Прямоугольная форма, оба сделаны людьми, сделаны из древесины. Могут попадаться пары, у которых легко найти несколько сходных признаков, и такие, у которых очень трудно обнаружить даже один.

### ***7. «Найди различие»***

Игра, аналогичная предыдущей, но искать надо противоположные признаки. Та же пара – книга и стол – у стола есть ножки, у книги нет.

### ***8. «Найди пару»***

Из нескольких выложенных на столе карточек нужно как можно быстрее составить пары, имеющие хотя бы один общий признак (вариант – как можно больше общих признаков), и объяснить свой выбор.

### ***9. «Четвертый лишний»***

Взрослый заранее подбирает несколько рядов по четыре карточки. Три из них имеют один общий признак (любой), а четвертая – не имеет его. Лишняя карточка может располагаться в любом месте ряда (в начале, середине, конце). Ребенок должен найти лишнюю карточку и объяснить свой выбор. Одна и та же задача может иметь несколько решений. Поощряйте ребенка, нашедшего нестандартное решение. Задание: ведро, кастрюля, тарелка, пузырек с краской. Что лишнее? Краска, потому что это не посуда. Или тарелка, потому что она не имеет цилиндрической формы, в отличие от остальных предметов. И так далее.

### ***10. «Что изменилось?»***

Составьте дорожку из картинок (начинайте с трех-четырех

элементов, когда ребенок освоится с такими заданиями, увеличьте количество). Попросите его посмотреть на дорожку, потом отвернуться. Измените расположение одной картинки (потом двух-трех). Попросите ребенка восстановить первоначальное расположение картинок.

### *11. «Как было?»*

Составьте дорожку из картинок. Пусть ребенок посмотрит на нее. Уберите дорожку. Предложите восстановить первоначальное расположение картинок по памяти.

### *12. «Заселяем дом»*

Нарисуйте на куске старых обоев простейший силуэт домика – квадратный с треугольной крышей. Квадрат разделите на четыре части – это будут квартиры. Выберите картинки, изображающие живых персонажей – животных или людей. Диктуйте ребенку примерно следующее:

- На первом этаже будет жить кошка (можно спросить: где ты хочешь ее разместить, справа или слева?) - посади ее домой.
- А рядом с ней собачка (можно добавить, где она оказалась, - справа или слева от кошки).
- Над ней поселим зайку.
- Рядом с ним – лисичку.

Зверушки собираются ходить друг к другу в гости. Ходить можно только по прямой, а не по диагонали. Ребенок четырех лет может перекладывать картинки сам. В 5-6 лет – выполнять задания устно. Дополнительные вопросы ребенку:

- Куда может пойти зайка (а он у вас находится, например, в верхнем правом углу)? Правильный ответ - или вниз, или налево (можно сказать или показать).
- К кому может пойти кошка (за один ход)? Правильный ответ - к

собачке или лисичке (то есть указать не направление, а персонаж).

- От кого может попасть домой собачка? (ответ - персонаж).
- Откуда может попасть зайка? (ответ - направление - снизу, справа).
- За сколько шагов зайка попадет в гости к кошке, к собачке? За сколько шагов он попадет домой от кошки, 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?

Усложнить игру могут рисунки с более «вместительными» домиками. Например, на шесть квартир (два этажа, на каждом по три квартиры). Или на девять квартир (три этажа по три квартиры). Предложите ребенку расселить персонажи под диктовку или по собственному желанию, комментируя вслух, где кто будет жить. Пусть к персонажам приходит почтальон или они ходят друг к другу.

Дополнительные вопросы ребенку:

- Куда может пойти тот или иной персонаж (направо, налево, вверх или вниз)?
- К кому из персонажей он может пойти за один шаг? За два? За три? Покажи все варианты пути от одного к другому.
- От кого из персонажей он может попасть домой за один шаг? За два? За три? Покажи все варианты пути.
- За сколько шагов он может попасть в гости к тому или иному персонажу? За сколько шагов он попадет домой от другого персонажа?
- Может ли один из персонажей попасть к другому за один ход?



За два? За три?

- Кто из персонажей может попасть к такому-то за один ход? За два? За три?
- Кто живет справа, слева, сверху или снизу от названного персонажа?
- Кто живет между одним и другим?

Если вы учите ребенка читать, напишите слова к картинкам на таких же карточках и разложите их «по квартирам». Пусть ребенок заселяет дом, используя «таблички на дверях».

### *13. «Разложи по порядку»*

Дайте ребенку несколько карточек (произвольно). Если он еще не знает алфавит наизусть, произнесите его вслух, предлагая ребенку разложить имеющиеся карточки в алфавитном порядке. Если он знаком с алфавитом, пусть раскладывает самостоятельно.

### *14. «Слово из картинок»*

Разложите на столе некоторое количество картинок. Назовите любое (не слишком длинное слово). Предложите ребенку найти картинку, которая начинается с первой буквы произнесенного слова. А затем выкладывать в ряд другие картинки, соответствующие остальным буквам слова. Сначала помогайте ребенку в выполнении задания. Потом пусть справляется сам. Если детей несколько, можно устраивать соревнование на время.

### *15. «Придумай сам»*

Предложите ребенку задать вам задачу «Сортировка», «Найди сходство», «Найди различие», «Найди пару» или «Четвертый лишний» или другие и проконтролировать правильность выполнения вами данного задания.