

Развивающие игры для детей 4 лет

Эта система игр, с которой вы познакомитесь и которой будете пользоваться ежедневно, общаясь с ребенком, учитывает именно возрастные особенности. Эти игры одновременно и определяют степень развития психологических качеств, и помогают развить их. Здесь еще не существует жестких нормативов для каждой игры, например: выполнить это задание с первого раза или с десятого, воспользоваться помощью взрослого один раз или пять. Главное — есть ли у ребенка интерес к такой деятельности. И даже если не все задания он выполняет с первого раза, но каждый день делает пусть маленький, но шаг вперед, самостоятельно или с вашей помощью — значит, идет процесс развития.

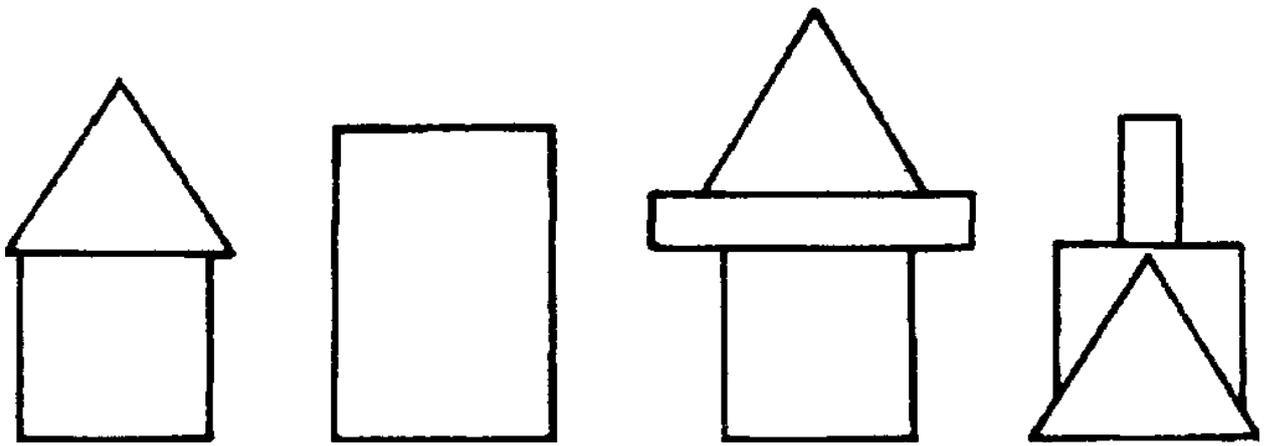
ПОЧИНИ ИГРУШКУ

Игра на ***развитие мышления***. Подберите для этой игры простую игрушку, например машинку, и предоставьте ребенку возможность в течение нескольких дней поиграть с ней. В процессе игры ребенок ознакомится со свойствами машинки. Затем незаметно, чтобы малыш не видел, на колесо машинки наденьте резинку (при этом колесо машинки крутиться не должно). Теперь, для того чтобы машинка ехала, нужно прикладывать больше усилий. Цель игры заключается в том, чтобы ребенок сам заметил неисправность и нашел ее причину.

Количество неисправностей в одной игрушке можно увеличивать до трех, но каждая новая неисправность добавляется после того, как ребенок научится находить предыдущую. Игру можно проводить с разными игрушками.

СДЕЛАЙ, КАК Я

Это простейшая игра, с которой можно начинать вводить ребенка в мир ***объема*** и ***формы***. Вам потребуются основные детали из обычного детского строительного набора: куб цилиндр призма конус параллелепипед. Сначала одновременно используйте две-три, а впоследствии четыре формы. Отберите себе и ребенку по две-три одинаковых детали. Затем на столе перед ребенком сложите небольшую постройку. Поставьте детали рядом или одна на другую. Вот некоторые из вариантов форм:



Когда все будет расставлено, предложите ребенку точно так же расположить его детали. Если сразу у него не получится, повторите все сначала: игра достаточно сложна для малыша. Попросите его самого построить что-нибудь и сделайте так же.

Более сложным вариантом игры будет «спрятанное построение»: ребенок не видит, как вы расставляете детали. Для этого возьмите листок белой бумаги и прикройте то, что собираетесь строить, бумажной ширмой, или попросите малыша крепко зажмуриться, а когда все будет готово, открыть глаза. К усложненному варианту переходите, когда хорошо освоен предыдущий.

УГАДАЙ, КОГО ЗАГАДАЛИ

Эта игра поможет ребенку лучше *ориентироваться в пространстве*. В ней вместе с малышом могут участвовать его любимые игрушки. Например, кукла с мишкой и зайчик. Важно, чтобы они были достаточно крупные и их можно было посадить и поставить перед ребенком, за ним и сбоку от него. Ребенка поставьте или посадите в центре, а игрушки разместите вокруг. Скажите, что загадали одну из них, а ему надо угадать, какую. Адрес загаданной игрушки, например, такой: она сидит СБОКУ от тебя (или ПЕРЕД тобой, ЗА тобой). Он должен назвать игрушку, находящуюся в указанном месте. Затем поменяйтесь местами, рассадите игрушки вокруг себя — теперь загадывать адрес игрушки будет ребенок. В дальнейшем, если малыш не испытывает затруднений, попробуйте ввести понятия СПРАВА и СЛЕВА. Надеемся, ребенок вполне с этим справится.

ПОКАЖИ ПО-РАЗНОМУ

Игра направлена на *развитие внимания*. Участвуют несколько человек. Дети знакомятся со словами-*антонимами*.

ВЫСОКИЙ — НИЗКИЙ. Дети идут по кругу. Ведущий говорит: «Сейчас вы будете проходить ворота. Если я скажу, что ворота высокие, вы будете продолжать идти так же, как сейчас, а если низкие, то нагнетесь. Тот, кто не нагнется вовремя, выходит из игры».

ТЯЖЕЛЫЙ — ЛЕГКИЙ. Каждому участнику игры дается пустой пакет или сумка. Взрослый говорит: «Вы несете сумки. Сумка может быть или легкой, или тяжелой. Покажите, как несут легкую сумку (дети показывают). Теперь покажите, как несут тяжелую сумку. А сейчас будьте внимательны: я буду говорить, тяжелая или легкая у вас сумка. Вы должны нести сумку либо как тяжелую, либо как легкую».

БЫСТРО — МЕДЛЕННО. Игра строится аналогично, дети должны идти или медленно, или быстро.

Игру можно продолжать, разыгрывая следующие пары слов с противоположным значением: ВЕСЕЛО - ГРУСТНО, ЖАРКО - ХОЛОДНО, ТЕМНО -СВЕТЛО и т. д.

Затем можно предложить детям найти противоположности в реальных объектах: например, сказать, каким бывает дом, когда его начинают строить (низким), и каким, когда его построили (высоким), и т. д.

ВО ЧТО С ЭТИМ МОЖНО ИГРАТЬ?

Игра направлена на *развитие творческих способностей*. Вам потребуется заранее отобрать и приготовить несколько предметов, не имеющих четкого назначения: палочка, кубик, коробочка, камешек, картонка и т. п. Игра состоит в том, чтобы придумать, чем они могут быть, вместо какого реального предмета использоваться. В начале игры вы берете любой предмет, допустим, палочку, показываете его ребенку и предлагаете придумать, чем она может быть в игре. Будет прекрасно, если малыш сам назовет возможные варианты. Если он затрудняется, помогите ему. Должно быть, вы не забыли, что палочка может быть градусником для куклы, ложечкой, ключом, удочкой. Кубиком нельзя кормить куклу, а коробочкой измерять температуру, ибо одним из обязательных условий игры, которое неукоснительно следует соблюдать, является некоторое сходство с реальным предметом. Попробуйте предложить веселое соревнование — кто назовет больше. Пусть победителем окажется ребенок.

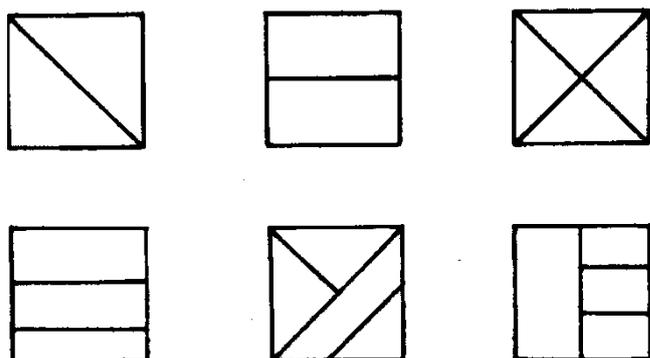
Полезно поиграть с ребенком и в противоположную игру: предложите ему придумать, какие предметы можно использовать вместо ложки для куклы,

вместо кровати, вместо машины и т. п. Это также поможет ему легко замещать один предмет другим, шире использовать возможности воображения.

Такие задания очень важны для развития мышления ребенка и вполне доступны в этом возрасте. Четырехлетним детям мы предлагаем и совсем новые задания, направленные на подготовку к овладению грамотой (выделение звуковой основы слова), а также письмом (тренировка точных движений руки). Игры-занятия в этом возрасте должны длиться не более 20 минут.

ГОЛОВОЛОМКИ

Составление фигур-головоломок — занятие увлекательное и полезное *для развития восприятия и пространственных представлений*. Сделать самим головоломку для малыша очень просто. Вырежьте из картона несколько одинаковых квадратов и покрасьте каждый из них в свой цвет. Не забудьте закрасить обе стороны. Теперь разрежьте каждый квадрат по-своему: два треугольника, два прямоугольника, четыре маленьких квадрата и т. д. Головоломка готова. Малыш составляет квадраты, накладывая детали на нарисованные вами контуры. Задание можно упростить, обозначив внутри контура линии, по которым разрезан данный квадрат. Его можно и усложнить, увеличив количество частей и сделав разрезы несимметричными. Вот пример возможных разрезов:



ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК

В этой игре ребенок учится *узнавать предметы на ощупь*, будет сравнивать *зрительные и осязательные впечатления*. Вам потребуется два комплекта одинаковых предметов — геометрических фигур, вырезанных из пластика, плотного картона, или мелких игрушек. Положите один набор в мешочек (из плотной ткани), затянутый резинкой. Задача играющего — на ощупь отыскать в мешочке фигурку, показанную ведущим. Меняйтесь с ребенком

ролями — будьте по очереди то играющим, то ведущим. Другой вариант игры — второй набор предметов нарисован на бумаге. Третий вариант — ведущий просто называет предмет, который нужно найти: «Найди треугольник», «Найди Буратино» и т. д.

ОБЕД ДЛЯ МАТРЕШЕК

(Игра на упорядочение предметов по величине.)

По росту выстраиваются матрешки. Вот одна из них, самая шаловливая, убежала и теперь не может найти свое место. Пусть малыш поможет ей, а потом покормит матрешек. Для этого понадобятся мисочки разных размеров, кубы — вкладыши или колечки от пирамидок по числу матрешек, — они будут изображать тарелки. Обязательное условие игры: каждая матрешка должна получить подходящую ей по размеру тарелку. Чем больше матрешка, тем большая тарелка ей нужна. Можно включить в игру и ложки — палочки разной длины. А каким будет меню матрешек в этот день, пусть придумает сам ребенок. И что с ними случится после обеда — тоже дело его фантазии.

РАЗНОЦВЕТНАЯ ВОДА

(Игра на развитие восприятия цвета)

Предложите ребенку покрасить воду, налитую в прозрачные стаканчики. Ему будет интересно получить разные оттенки одного и того же цвета. В одну баночку он добавит много синей краски — получится темно-синяя вода, в другую меньше — вода получится светлее. Можно сделать и три оттенка одного цвета разной светлоты, а если очень постараться, то и еще больше. Окрашивание воды поможет ребенку понять закономерности смешения цветов. Сочетание красной и желтой красок даст оранжевую воду, желтой и синей — зеленую, синей и красной — фиолетовую. Покажите малышу изображение радуги из шести цветов (исключая голубой) и объясните «волшебные свойства» красок: из основных цветов (красный, желтый, синий) получаются промежуточные, лежащие между основными. Заморозьте покрашенную ребенком воду, а потом рассмотрите вместе с ним разноцветные льдинки и вспомните, как получились такие цвета. Если на дворе зима, можно выложить узор из цветных льдинок. Хорошо, если вы с ребенком составите узор цветов, размещая «волшебные» льдинки по порядку — как в радуге.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

(Игра на развитие внимания)

Поставьте на стол три-четыре игрушки и дайте ребенку рассмотреть их (одна-две минуты). Затем попросите его отвернуться и уберите одну из игрушек. Когда малыш повернется, спросите его, что изменилось. Игру можно усложнить: увеличить количество игрушек до пяти-семи, ставить похожие игрушки (например, три игрушки из пяти — немного отличающиеся друг от друга машинки), не убирать ни одной игрушки, а поменять две из них местами и т. п. Можно превратить эту игру в соревнование, задавая друг другу задачи по очереди.

ЗАПОМНИ КАРТИНКИ

(Игра на развитие памяти)

Для этой игры надо заранее заготовить 10—12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми или посоревноваться с ребенком самому — кто больше запомнит картинок. Играющие рассматривают картинки две-три минуты, потом картинки убираются, и все называют те, которые они запомнили. Можно называть по очереди по одной. Выигрывает тот, кто последним вспомнит еще не названную другим.

ПОВТОРЯЙ ДРУГ ЗА ДРУГОМ

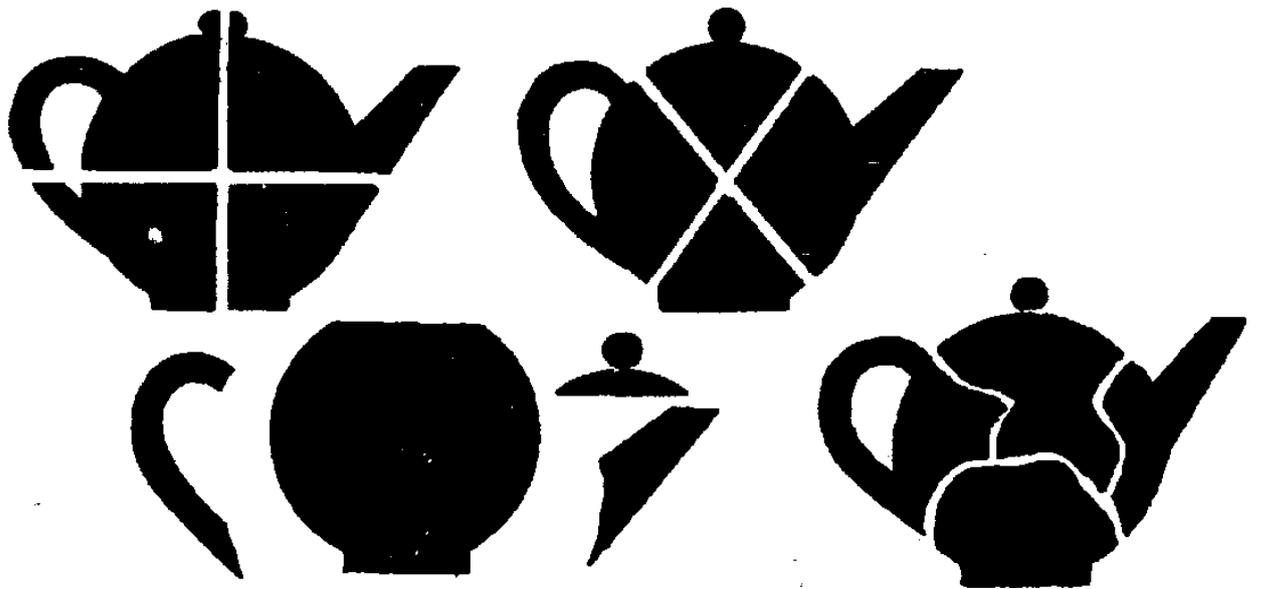
(Игра на развитие памяти)

В эту игру можно играть с одним ребенком или с несколькими детьми. Первый играющий называет любое слово, второй повторяет названное слово и добавляет к нему какое-нибудь свое. Следующий называет по порядку названные до него слова и добавляет к ним свое слово и т. д. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

РАЗРЕЗНЫЕ КАРТИНКИ

(Игра на развитие восприятия)

Попробуйте нарисовать крупный и яркий предмет или несложный сюжет (качество рисунка несущественно), затем разрежьте изображение на несколько частей — и пусть ребенок складывает картинку. Один и тот же рисунок можно разрезать по-разному. Например, чайник, который малыш по вашей просьбе склеит, будет еще несколько раз падать и разбиваться на разные осколки. В одном случае картинка будет разрезана по прямой или по диагонали, в другом — соответственно членению предмета (корпус, крышка, носик, ручка), в третьем осколки будут сложной неправильной формы.

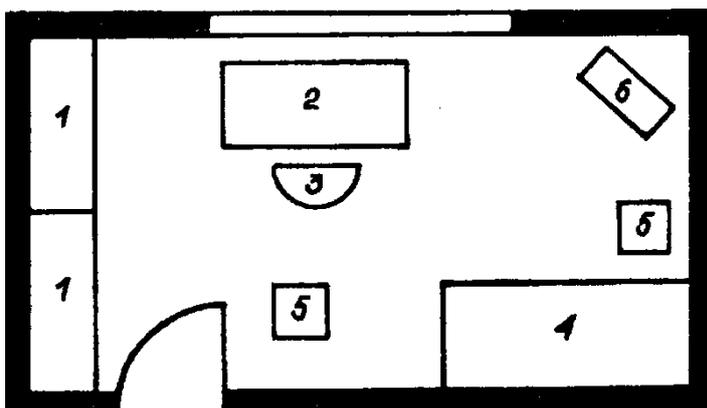


НАЙДИ ИГРУШКУ

(Игра на развитие мышления)

Игра проводится в комнате. Перед началом вам понадобится вычертить план вашей комнаты. Это достаточно просто. Выбрав определенный масштаб (например 1:10), начертите стены комнаты, обозначьте двери и окна, а затем изобразите находящиеся в ней предметы. В качестве примерного плана приводим следующий. В этой игре, пользуясь планом, надо найти спрятанный предмет. Взрослый и ребенок по очереди прячут игрушку и делают соответствующую отметку в плане. Ребенок должен научиться пользоваться планом, находясь в любой точке комнаты. Для этого сначала ему нужно будет сориентировать план (повернуть его так, чтобы изображение двери «смотрело» в сторону двери, а изображение окна — в сторону окна), а затем определить собственное место в комнате (я сижу вот на этом стуле). После этого уже легко найти в комнате отмеченный на плане предмет.

В дальнейшем игру можно проводить в другой комнате, на кухне или пользоваться планом, перевернутым на 180 градусов.



На плане изображены: 1 — двухсекционная стенка; 2 — письменный стол; 3 — кресло; 4 — кушетка; 5 — стулья; 6 — телевизор

КАКАЯ СЕГОДНЯ ПОГОДА?

(Игра на развитие образного мышления)

Прежде всего расскажите ребенку, что с помощью простого рисунка можно обозначить что угодно, в том числе и погоду. Объясните, что такие рисунки используются для составления специальных карт погоды, которые вывешиваются в портах — для экипажей кораблей, уходящих в плавание, и в аэропортах — для летчиков, ведущих самолеты, и пассажиров. Затем предложите ребенку придумать, как можно обозначить ясный солнечный день, пасмурный день, когда все небо в тучах, дождливый день, сильный снегопад, ветреный день, легкое волнение на море, шторм и т. д. Предоставьте ребенку возможность сначала самому выполнить задание. Если у него не будет получаться, подберите отдельные картинки или сделайте небольшие рисунки с изображением солнца, тучи, дождя, снежинки, волны, склоненного ветром дерева. Все рисунки должны быть простыми и легко узнаваемыми.

Когда рисунки будут готовы и ваш ребенок поймет, как обозначают с их помощью погоду, поиграйте в бюро прогнозов погоды. Вы будете давать сведения о погоде, а он — сообщать их жителям города (куклам), используя рисунки с условными обозначениями. Например, вы объявляете, что пошел дождь — и ребенок подбирает карточку с дождинками. Затем наступает его очередь, и он может сказать, что дождь перестал, выглянуло солнце, и рисунок тогда подбираете вы. Постепенно дополняйте имеющиеся изображения новыми. Предложите ребенку обозначить те изменения погоды, которые еще не встречались в игре.

Игру можно усложнить: изобразить два-три значка на одной карточке (солнце и ветер, снег и тучи и т. д.). В таком варианте ее можно использовать и в более старшем возрасте.

Литература

1. Матвеева Л. Г. и др. Что я могу узнать о своем ребенке? Психологические тесты. — Челябинск: Юж.-Урал. кн. изд-во, 1996. - 320 с.
2. Марцинковская Т. Д. Диагностика психического развития детей. Пособие по практической психологии. — М.: ЛИНКА—ПРЕСС, 1997 - 176 с.