

ДОРОГИЕ РОДИТЕЛИ И РЕБЯТА!

Продолжаем готовиться к школе и не скучать дома. Проведем эти дни с пользой и радостью познания! Мы предлагаем вам игры и упражнения, которые формируют у



детей самое главное для будущего школьника - учебные навыки. А это: умение внимательно слушать взрослого,

понимать инструкцию, выполнять задание до конца, а также развивают внимание и самоконтроль.

Успехов вам! Дерзайте!

«ДА» И «НЕТ» НЕ ГОВОРИТЕ, ЧЁРНЫЙ С БЕЛЫМ НЕ НОСИТЕ

Взрослый задает ребенку вопросы. Ребенок отвечает на них, но при этом не должен называть запрещенные цвета и не говорить «да» и «нет».

ВОЛШЕБНОЕ СЛОВО

Взрослый показывает любые упражнения, а ребенок их повторяет только в том случае, если взрослый говорит: «Пожалуйста!».

ГДЕ ЧТО БЫЛО

Ребенок запоминает предметы, лежащие на столе; затем он отворачивается. Взрослый передвигает предметы; а ребенок указывает, что изменилось.

НАЗОВИ, ЧТО ТЫ ВИДИШЬ

Ребенок за 1 мин должен назвать как можно больше предметов, находящихся в комнате. Можно называть предметы: все красные (зеленые, синие и т.п.), все круглые (треугольные, квадратные и т.д.), все деревянные (металлические, стеклянные и т.п.). Можно устроить соревнование: по очереди называть предметы, кто последний назовет, тот и выиграл.

БОЛГАРИЯ

Материал: счетные палочки для подсчёта очков.

Правила игры: взрослый задает ребенку вопросы, а он отвечает на них «болгарски»: кивая, если хочет сказать «нет», и, качая головой, если хочет ответить «да». За правильный ответ ребенку начисляется одно очко, за ошибочный - забирается одно очко. У кого наберется больше очков, тот и выиграл.

Примерный перечень вопросов:

- Тебя зовут Саша?
- Сейчас лето?
- Правда, что обедают обычно в середине ночи?
- Ты умеешь считать до 10?
- Апельсины синего цвета?
- Бегемот больше, чем муха?
- Мороженое обычно холодное?
- Правда, что обычно летом холодно и идет снег?
- Правда, что ты умеешь качать головой?
- Лимон по вкусу кислый?
- Правда, что чай пьют из кастрюли?
- Правда, что 5 меньше 7?
- Правда, что яблоки не растут на елках?

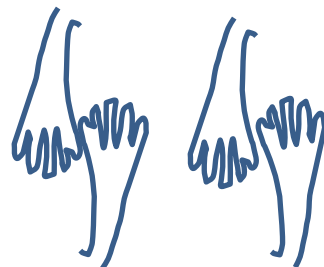
- Тебе 3 года?
- Ты умеешь прыгать на одной ноге?
- Правда, что рыбы живут высоко в горах и охотятся на орлов?
- Правда, что слон самое маленькое животное?
- Ты умеешь кивать головой?
- После понедельника бывает вторник?
- Трава всегда синего цвета?

ЛЕТЕЛ ЛЕБЕДЬ

Игра развивает внимание, быстроту реакции.

Участвуют два человека. Игроки, находясь друг напротив друга, ставят ладони так, как показано на рисунке.

Затем игроки по очереди хлопают друг друга по ладони, по очереди произнося следующие слова:



Первый игрок – «летел»

Второй игрок – «лебедь»

Первый игрок – «по синему»

Второй игрок – «небу»

Первый игрок – «читал»

Второй игрок – «газету»

Первый игрок – «под номером»

Второй игрок – (называется любое число от 1 до 10 или до 20).

Далее игроки считают до выбранного числа, сопровождая счет хлопками. Тот, кто называет последнюю цифру, должен успеть поймать ладонь второго игрока (или хотя бы ее коснуться). Второй игрок в это же время должен успеть убрать ладонь. Выигрывает тот, кто будет быстрее. Игра идет до трех очков. Игрок, набравший три очка, становится победителем.

ШЛА КОРОВА

Правила этой игры похожи на правила игры «Летел лебедь». В игре участвуют двое и более человек. . Игроки, находясь друг напротив друга (если больше двух

игроков, то они образуют круг), развернув правую руку ладонью вниз, а левую — ладонью вверх, соединяют свои ладони с ладонями соседей. По очереди произносят по одному слову из стиха, в такт слову хлопая по ладони правого соседа:

«Шла корова, сказала слово.

Какое слово сказала корова?»

Кому выпадает очередь отвечать, называет любое слово, например, «трава». Его сосед вместе с хлопком говорит первую букву этого слова — «т», следующий — вторую, и так до конца слова, до последнего «а». Задача последнего игрока — не зазеваться и успеть убрать руку из-под завершающего хлопка. Игра идет до трех очков. Игрок, набравший три очка, становится победителем.

НОС – ПОЛ - ПОТОЛОК

Ребенок выполняет команды, которые говорит и показывает взрослый: нос – показывает пальцем на нос, пол – опускает руки вниз, потолок – поднимает руки вверх.

Взрослый называет и выполняет все команды вместе с ребенком, но при этом специально ошибается. Задача ребенка внимательно слушать и точно выполнять только те команды, которые называет взрослый.

ЗАКОЛДОВАННЫЕ ФИГУРЫ

Детям предлагается лист с геометрическими фигурами на выбор (круги, квадраты, треугольники и т.д.), можно дать любые изображения: палочки, волнистые линии, полукруги, уголки и т.д. Дается задание: дорисовать каждую фигуру до целой картинке, до целого сюжета. Все картинке должны отличаться друг от друга.

КОДИРОВАНИЕ

Предложите ребенку лист с напечатанным текстом или вырезку из газеты (попытайтесь, чтобы текст был не мелким). Ребенок должен, например, зеленым карандашом наискосок вычеркнуть все буквы «а» в течение 2 минут. После этого времени дать команду «стоп». Затем красным карандашом наискосок вычеркнуть

букву «о», а синим – букву «м» (на каждую по 2 минуты). Далее можно сразу для вычеркивания дать несколько букв, например, наискось вычеркнуть все буквы «д», обвести в кружок все буквы «я», а подчеркнуть нужно все буквы «н».

По окончании учитель-воспитанник оценивает ответы учеников-воспитанников. За получившиеся или близкие к образцу работы дают звёздочку. Солнышко даётся только за правильное самостоятельное выполнение быстрее всех.

ПОЙМАЙ ЗВУК

Взрослый читает ряд слов. Задача ребенка – хлопнуть в ладоши, когда услышит слово с заданным звуком. Например, «поймать» все слова со звуком «О».

Инструкция ребенку: «Представь, что ты диспетчер на подводной лодке. Твоя задача – отыскать черный ящик разбившегося самолета. Для этого нужно точно засечь сигнал. Я буду читать тебе слова. Как только ты услышишь слово со звуком «О», хлопай в ладоши – это значит, что ты поймал нужный сигнал. Будь внимателен! Ты будешь слышать много неправильных сигналов, постарайся ловить только нужные, иначе лодка может сбиться с курса».

Примерный список слов:

1). Слова со звуком «О» - окно, лед, рама, книга, шум, лом, перо, шляпа, корова, кошка, пол, лиса, рука, юла, лицо, стол, стул, шкаф, полка, хлеб, лес, айсберг, дерево, лист, чашка, лук, кино, ракета, букет, сумка, зонт, живот, компот, кукла, салат, озеро;

2). Слова со звуком «В» - кролик, вертолет, вешалка, молоко, обезьяна, свекла, велосипед, крокодил, война, праздник, волосы, свеча, весна, якорь, гонщик, кровля, подъезд, маршрут, красивый, свобода, прыжок, чайка, табуретка, ковер, светофор, волшебник, ножницы, виноград, вязать.

ОХОТНИК ЗА СЛОВАМИ

Взрослый читает список слов, включающий в себя разные слова, среди которых есть слова, обозначающие животных (например, аквариум, слон, стол, бочка, ящерица, асфальт, очки, мышь, лошадь.....). Задача ребенка – хлопнуть в ладоши, т.е. поймать животное. За правильно пойманное животное он получает

очко, за ошибку (хлопок на слово, не обозначающее животное) теряет два очка. Вы можете использовать разные варианты: «Поймай, всё, что летает», «Поймай профессию», «Поймай все растения».

Если это получается легко, усложните инструкцию. Ребенку необходимо хлопнуть по столу правой ладонью, если он услышит название животного, левой – если название съедобного предмета, а хлопнуть в ладоши в ответ на название неодушевленного и несъедобного. Как вариант игры: те же движения надо воспроизвести в ответ на услышанные слова, состоящие из одного, двух и трех слогов.

Инструкция ребенку:

«Поймай всех животных». «Ты сейчас будешь охотником. Твоя задача – поймать как можно больше животных для зоопарка. Я буду читать тебе слова. Как только ты услышишь название какого-нибудь животного, сразу хлопай в ладоши – значит ты его поймал. Мы будем считать, сколько животных ты сможешь поймать; за каждую ошибку я буду забирать у тебя два животных (2 счетные палочки). В конце посчитаем у кого больше окажется животных.

«Поймай всё, что летает». «Представь, что ты инопланетянин, впервые оказавшийся на земле. Тебе нужно изучить все летающие объекты, но для этого сначала следует собрать. Я буду читать тебе слова, если ты услышишь что-то летающее, хлопни в ладоши, и объект автоматически переместится на твой космический корабль».

«Поймай профессию». «Представь, что ты работаешь в отделе кадров. Тебе нужно отобрать людей, владеющих какой-либо профессией. Я буду читать тебе слова. Если ты услышишь название какой-нибудь профессии – сразу хлопай в ладоши».

ЗАПРЕТНЫЕ ЧИСЛА

Вам понадобятся мячик и счетные палочки. В эту игру можно играть с ребенком, который хорошо считает до 100 или до 50. Игроки перекидывают друг другу мяч, считая по порядку от 1 до 100. В начале игры вводятся «запретные числа», которые нельзя произносить вслух. Если игроку достается запретное число,

то мяч перекидывается следующему игроку молча (число считается «про себя»). Например, 2,5 и 8 – запретные цифры (20, 51,68 и т.п.), нельзя называть вслух. Тот, кто проговорился, получает штрафное очко. Проигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Задача ребенка – вовремя остановиться и не сказать запретное число.

В начале игры можно записать «запретное» число на бумаге, то будет служить для ребенка визуальной опорой.

УЗОРЫ И КАРТИНКИ

Ребенок под диктовку взрослого может рисовать узоры, картинки в тетради в крупную клетку.

Вариант задания. Две клеточки вверх, две клеточки вправо, две клеточки вниз, две клеточки вправо, две клеточки вверх и так до конца строчки. Таких узоров можно придумывать бесконечно много.

Кроме рисования узоров мы предлагаем вам рисование картинок. Вот несколько образцов.

Более простые картинки:

Тюльпан

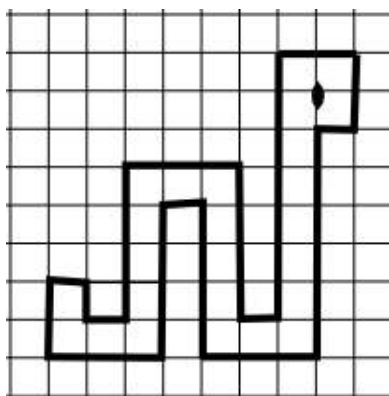
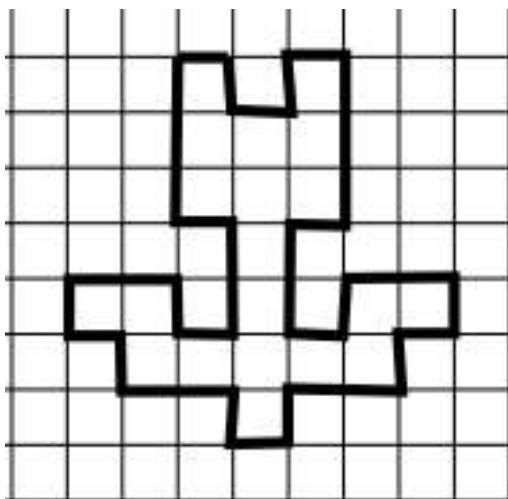
Начальная точка – 2 клетки вниз, 3 клетки вправо.

- *1 клетка вправо, *1 клетка вниз,
- *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
- *1 клетка вправо, *3 клетки вниз,
- *1 клетка влево, *2 клетки вниз,
- *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
- *2 клетки вправо, *1 клетка вниз,
- *1 клетка влево, *1 клетка вниз,
- *2 клетки влево, *1 клетка вниз,
- *1 клетка влево, *1 клетка вверх,
- *2 клетки влево, *1 клетка вверх,
- *1 клетка влево, *1 клетка вверх,
- *2 клетки вправо, *1 клетка вниз,
- *1 клетка вправо, *2 клетки вверх,
- *1 клетка влево, *3 клетки вверх.

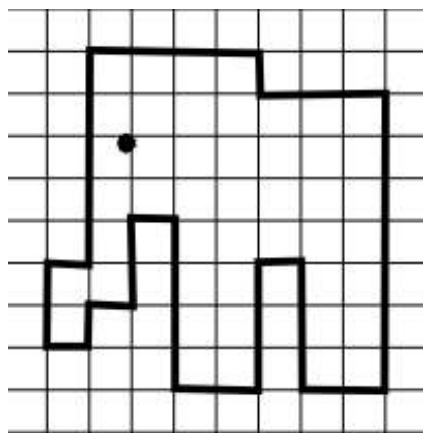
Змея

Начальная точка – 2 клетки вниз, 8 клеток вправо.

- *2 клетки вправо, *2 клетки вниз,
- *1 клетка влево, *5 клеток вниз,
- *3 клетки влево, *4 клетки вверх,
- *1 клетка влево, *4 клетки вниз,



*3 клетки влево, *2 клетки вверх,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вниз,
 *1 клетка вправо, *4 клетки вверх,
 *3 клетки вправо, *4 клетки вниз,
 *1 клетка вправо, *7 клеток вверх.



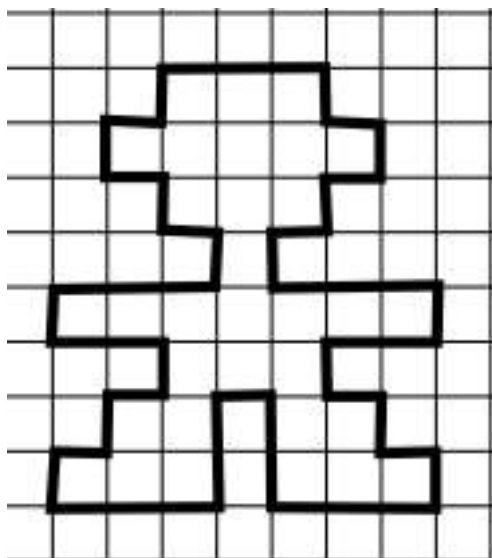
Слон

Начальная точка – 2 клетки вниз, 3 клетки вправо.

*4 клетки вправо, *1 клетка вниз,
 *3 клетки вправо, *7 клеток вниз,
 *2 клетки влево, *3 клетки вверх,
 *1 клетка влево, *3 клетки вниз,
 *2 клетки влево, *4 клетки вверх,
 *1 клетка влево, *2 клетки вниз,
 *1 клетка влево, *1 клетка вниз,
 *1 клетка влево, *2 клетки вверх,
 *1 клетка вправо, *5 клеток вверх.

Робот

Начальная точка – 2 клетки вниз, 4 клетки вправо.

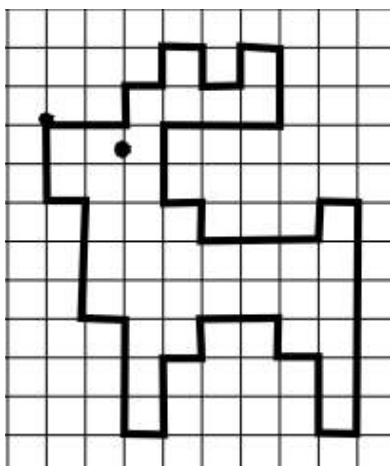


*3 клетки вправо, *1 клетка вниз,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вниз,
 *1 клетка влево, *1 клетка вниз,
 *1 клетка влево, *1 клетка вниз,
 *3 клетки вправо, *1 клетка вниз,
 *2 клетки влево, *1 клетка вниз,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вниз,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вниз,
 *3 клетки влево, *2 клетки вверх,
 *1 клетка влево, *2 клетки вниз,
 *3 клетки влево, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
 *2 клетки влево, *1 клетка вверх,
 *3 клетки вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка влево, *1 клетка вверх,
 *1 клетка влево, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вверх.

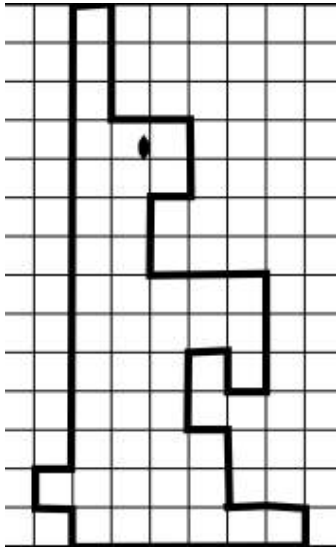
А это - более сложные картинки:

Олень

Начальная точка – 4 клетки вниз, 2 клетки вправо.



*2 клетки вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вниз,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *2 клетки вниз,
 *3 клетки влево, *2 клетки вниз,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вниз,
 *3 клетки вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *6 клеток вниз,

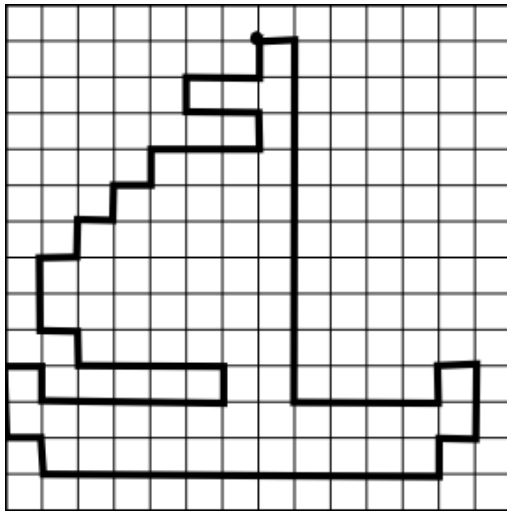


- *1 клетка влево, *2 клетки вверх,
- *1 клетка влево, *1 клетка вверх,
- *2 клетка влево, *1 клетка вниз,
- *1 клетка влево, *2 клетки вниз,
- *1 клетка влево, *3 клетки вверх,
- *1 клетка влево, *3 клетки вверх,
- *1 клетка влево, *2 клетки вверх.

Сидящий зайчик

Начальная точка – 2 клетки вниз, 3 клетки вправо.

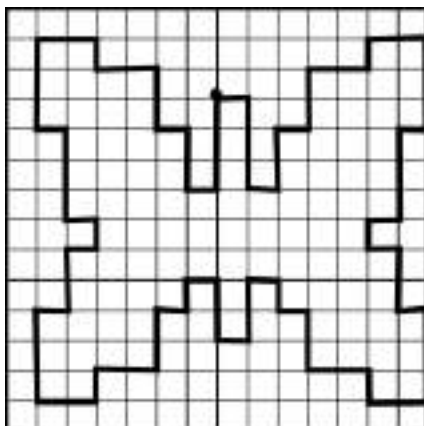
- *1 клетка вправо, *3 клетки вниз,
- *2 клетки вправо, *2 клетки вниз,
- *1 клетка влево, *2 клетки вниз,
- *3 клетки вправо, *3 клетки вниз,
- *1 клетки влево, *1 клетка вверх,
- *1 клетка влево, *2 клетки вниз,
- *1 клетка вправо, *2 клетки вниз,
- *2 клетки вправо, *1 клетка вниз,
- *6 клеток влево, *1 клетка вверх,
- *1 клетка влево, *1 клетка вверх,
- *1 клетка влево, *12 клеток вверх.



Парусник

Начальная точка – 2 клетки вниз, 9 клеток вправо.

- *1 клетка вниз, *2 клетки влево,
- *1 клетка вниз, *2 клетки вправо,
- *1 клетки вниз, *3 клетки влево,
- *1 клетка вниз, *1 клетка влево,
- *1 клетка вниз, *1 клетка влево,
- *1 клетка вниз, *1 клетка влево,
- *2 клетки вниз, *1 клетка вправо,
- *1 клетка вниз, *4 клетки вправо,
- *1 клетка вниз, *5 клеток влево,
- *1 клетка вверх, *1 клетка влево,
- *2 клетки вниз, *1 клетка вправо,
- *1 клетка вниз, *11 клеток вправо,
- *1 клетка вверх, *1 клетка вправо,
- *2 клетки вверх, *1 клетка влево,
- *1 клетка вниз, *4 клетки влево,
- *10 клеток вверх, *1 клетка влево.



Бабочка

Начальная точка – 4 клетки вниз, 8 клеток вправо.

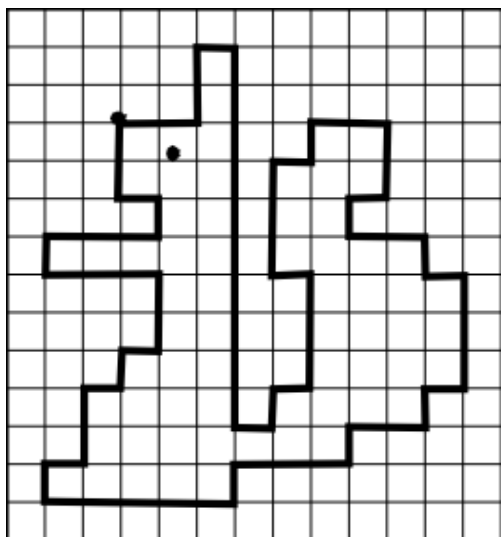
- *1 клетка вправо, *3 клетки вниз,
- *1 клетка вправо, *2 клетки вверх,
- *1 клетка вправо, *2 клетки вверх,
- *2 клетки вправо, *1 клетка вверх,
- *2 клетки вправо, *3 клетки вниз,
- *1 клетка влево, *3 клетки вниз,
- *1 клетки влево, *1 клетка вниз,
- *1 клетка вправо, *2 клетки вниз,

*1 клетка вправо, *3 клетки вниз,
 *2 клетки влево, *1 клетка вверх,
 *2 клетки влево, *2 клетки вверх,
 *1 клетка влево, *1 клетка вверх,
 *1 клетка влево, *2 клетки вниз,
 *1 клетка влево, *2 клетки вверх,
 *1 клетка влево, *1 клетка вниз,
 *1 клетка влево, *2 клетки вниз,
 *2 клетки влево, *1 клетка вниз,

*2 клетки влево, *3 клетки вверх,
 *1 клетка вправо, *2 клетки вверх,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка влево, *3 клетки вверх,
 *1 клетка влево, *3 клетки вверх,
 *2 клетки вправо, *1 клетка вниз,
 *2 клетки вправо, *2 клетки вниз,
 *1 клетка вправо, *2 клетки вниз,
 *1 клетка вправо, *3 клетки вверх.

Белочка

Начальная точка – 4 клетки вниз, 4 клетки вправо.



*2 клетки вправо, *2 клетки вверх,
 *1 клетка вправо, *10 клеток вниз,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *3 клетки вверх,
 *1 клетка влево, *3 клетки вверх,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
 *2 клетки вправо, *2 клетки вниз,
 *1 клетка влево, *1 клетка вниз,
 *2 клетки вправо, *1 клетка вниз,
 *1 клетка вправо, *3 клетки вниз,
 *1 клетка влево, *1 клетка вниз,
 *2 клетки влево, *1 клетка вниз,
 *3 клетки влево, *1 клетка вниз,
 *5 клеток влево, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *2 клетки вверх,
 *1 клетка вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка вправо, *2 клетки вверх,
 *3 клетки влево, *1 клетка вверх,
 *3 клетки вправо, *1 клетка вверх,
 *1 клетка влево, *2 клетки вверх

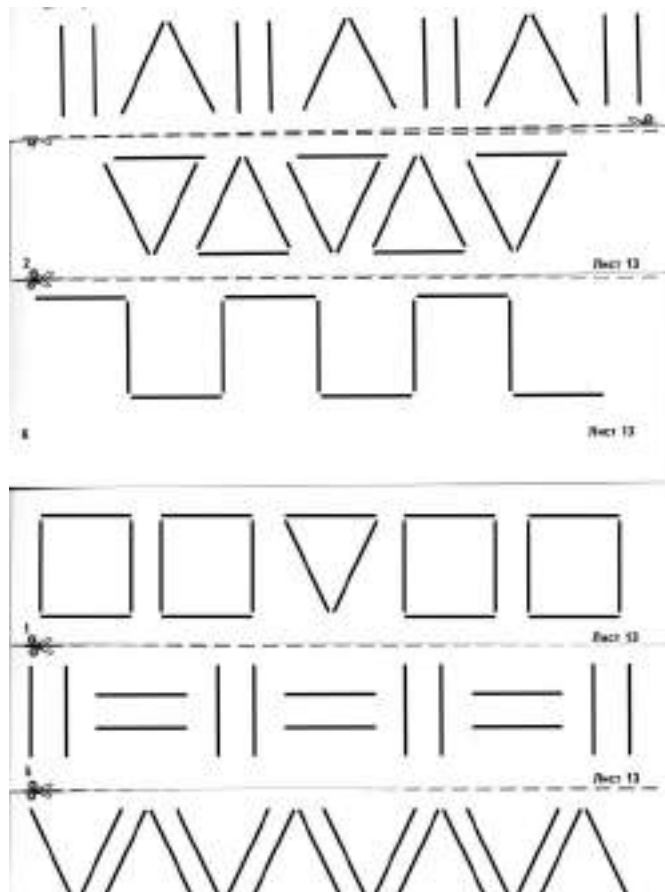
Кроме рисования под диктовку научите детей срисовывать эти картинки с образца, помогая определить начальную точку.

Обязательно соблюдайте гигиенические требования!!! Следите за

правильной посадкой ребенка за столом, хорошим освещением, за правильным положением пальцев относительно пишущего предмета и за положением кисти; работа проводится в тетрадях в крупную клетку; каждые 3-4 минуты письма проводите физкультурные минутки, гимнастики для глаз и пальцев рук.

Сложи узор

Вам потребуются обычные счетные палочки. Предложите ребенку сложить из палочек такие узоры. Узоры, а также различные картинки и сюжеты вы можете придумать сами.



УСПЕХОВ ВАМ И ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ!!!