

Рассказывает и советует педагог-психолог

Линник Светлана Александровна

УВАЖАЕМЫЕ РОДИТЕЛИ!

Мы предлагаем вам уникальные и очень доступные для проигрывания в любых условиях авторские игры Марии Рузиной. В большинстве этих игр единственный атрибут – ваши пальчики. Уникальность игр заключается в том, что за кажущейся их простотой скрываются невероятные возможности для развития всех сторон психики ребенка. Игры помогут подготовить ваших детей к школе, в частности, сформируют мелкую моторику рук, направят избыточную активность ваших непосед в нужное русло, разовьют внимание, память, мышление, а также, при ваших совместных занятиях, будут способствовать улучшению взаимопонимания в семье.

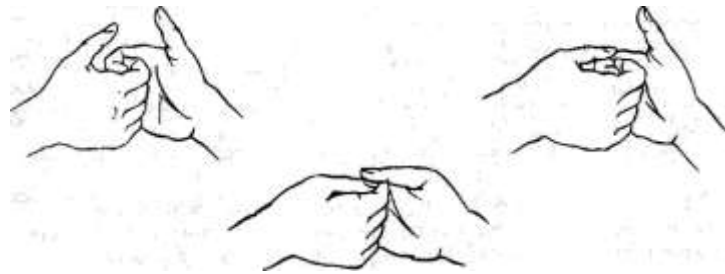
Заинтересованные взрослые могут познакомиться с остальными играми в книге «Страна пальчиковых игр» Марии Рузиной.

ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ

ПРИЖМИ ПАЛЕЦ

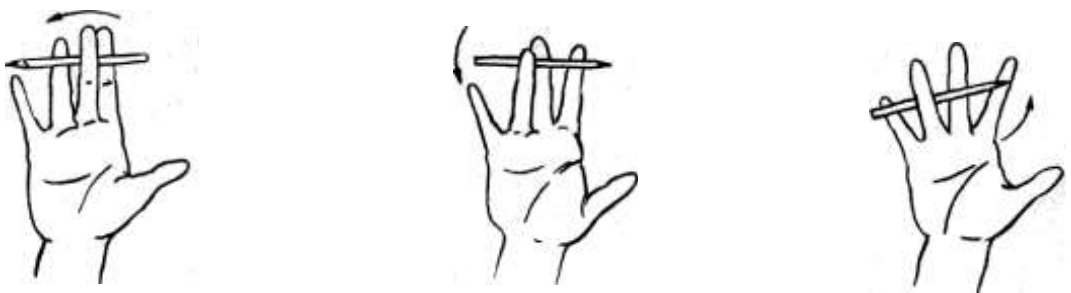
В игре участвуют двое. Играющие сцепляют согнутые пальцы правых рук, образуя небольшую «платформу». По определенному сигналу, например, «Начали!» один из участников кладет большой палец на «платформу», а второй участник должен поймать его сверху своим большим пальцем, «охотится». Затем участники меняются ролями.

Вариант игры: сцепляются и правые и левые руки соперников. Одновременно «охотятся» и правые и левые большие пальцы.



ПРОПЕЛЛЕР

Играющие вкладывают карандаш между прямыми пальцами: указательным, средним и безымянным. По сигналу «Начали!» карандаш передается с пальца на палец, причем большим пальцем помогать нельзя. Побеждает тот, чей пропеллер вертится быстрее и «не ломается» (т. е. чей карандаш не падает).



ГОСТИ

Ладони сомкнуты, пальцы прижаты друг к другу.

- Мама, мама! Мизинцы четыре раза постукивают друг о друга.
- Что, что, что? Постукивают друг о друга указательные пальцы.
- Гости едут! Постукивают мизинцы.
- Ну и что? Постукивают указательные пальцы.
- Здравсьте! Здравсьте! Средний и безымянный пальцы дважды перекрещиваются с теми же пальцами другой руки, обходя их то справа, то слева.

— Чмок, чмок, чмок! Средний и безымянный пальцы постукивают по тем же пальцам другой руки (гости целуются).

Последние слова и движения («Здрасьте!Здрасьте!», «Чмок, чмок, чмок») повторяются дважды.

КОСИ, КОСА!

Дети встают в две линии лицами друг к другу (обычно мальчики против девочек). Вытянув правые руки вперед, они сжимают кулаки, захватывая при этом в свой кулак большой палец правого соседа. Все качают из стороны в сторону сжатыми кулаками, играющие первой линии при этом приговаривают: «Коси, коса, пока роса!»



Затем все одновременно разжимают кулаки и, быстро развернув каждую руку, перехватив мизинец соседа, продолжают ритмичное движение в такт словам играющих второй линии: «Роса долой, и мы домой!» Вновь происходит перехват, и игра повторяется до тех пор, пока одна из команд не замешкается и не собьется. Выигравшие назначают фант проигравшим.



ЛАСТОЧКА, ЛАСТОЧКА, ПЕРЕПЕЛОЧКА

(игра для самых маленьких)

Правая ладонь малыша ложится на левую ладонь взрослого. Тихо, ласково и медленно взрослый произносит: «Ласточка». Одновременно пальцами правой руки он проводит по большому пальцу малыша от основания до кончика; затем, произнося это же слово, поглаживает другой палец ребенка. Перебрав несколько

пальцев малыша таким образом, взрослый, не меняя интонации, произносит одновременно с поглаживанием: «Перепелочка». Задача малыша — быть бдительным и как можно быстрее отдернуть руку, так как на последнем слоге этого слова взрослый схватит его за кончик пальца и начнет трясти, радостно приговаривая: «Поймал, поймал!» После того как перепелка «была поймана» или «улетела», игра продолжается с другой рукой ребенка. Освоив игру, ребенок сам часто предлагает перемену ролей и с удовольствием ловит «перепелку» — палец взрослого.

ВОРОБЕЙ В ГНЕЗДЕ

Первый играющий крепко сжимает руку в кулак (прячет воробья). Второй указательным либо большим пальцем пытается раскрыть кулак — «выпустить воробья из гнезда».

ЦАП!

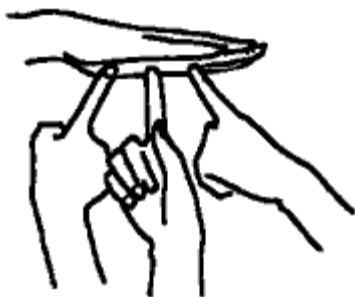
Водящий слегка поднимает руку и вытягивает ее: выпрямленная ладонь направлена вниз. Играющие приставляют указательные пальцы к его ладони снизу, а сами движутся по кругу под слова водящего:

Кто под крышей?

Кошки, мыши, волки, зайцы, прячьте пальцы.

Папа, мама, жаба: цап!

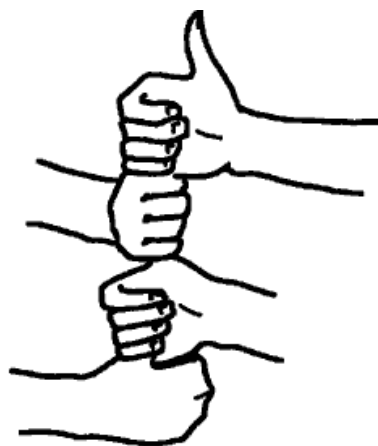
Услышав слово ЦАП, нужно быстро отдернуть пальцы, иначе водящий схватит палец зазевавшегося.



ПАЛЬЦЕВЫЕ ПРЯТКИ

Обе руки сжаты в кулак. Одновременно происходят два движения: большой палец правой руки поднимается вверх, а мизинец левой руки вытягивается вниз. Затем, опять же одновременно, большой палец правой руки прячется внутрь кулака, правый мизинец вытягивается вниз, а левая рука прячет мизинец и поднимает большой палец вверх.

В КОПНУ



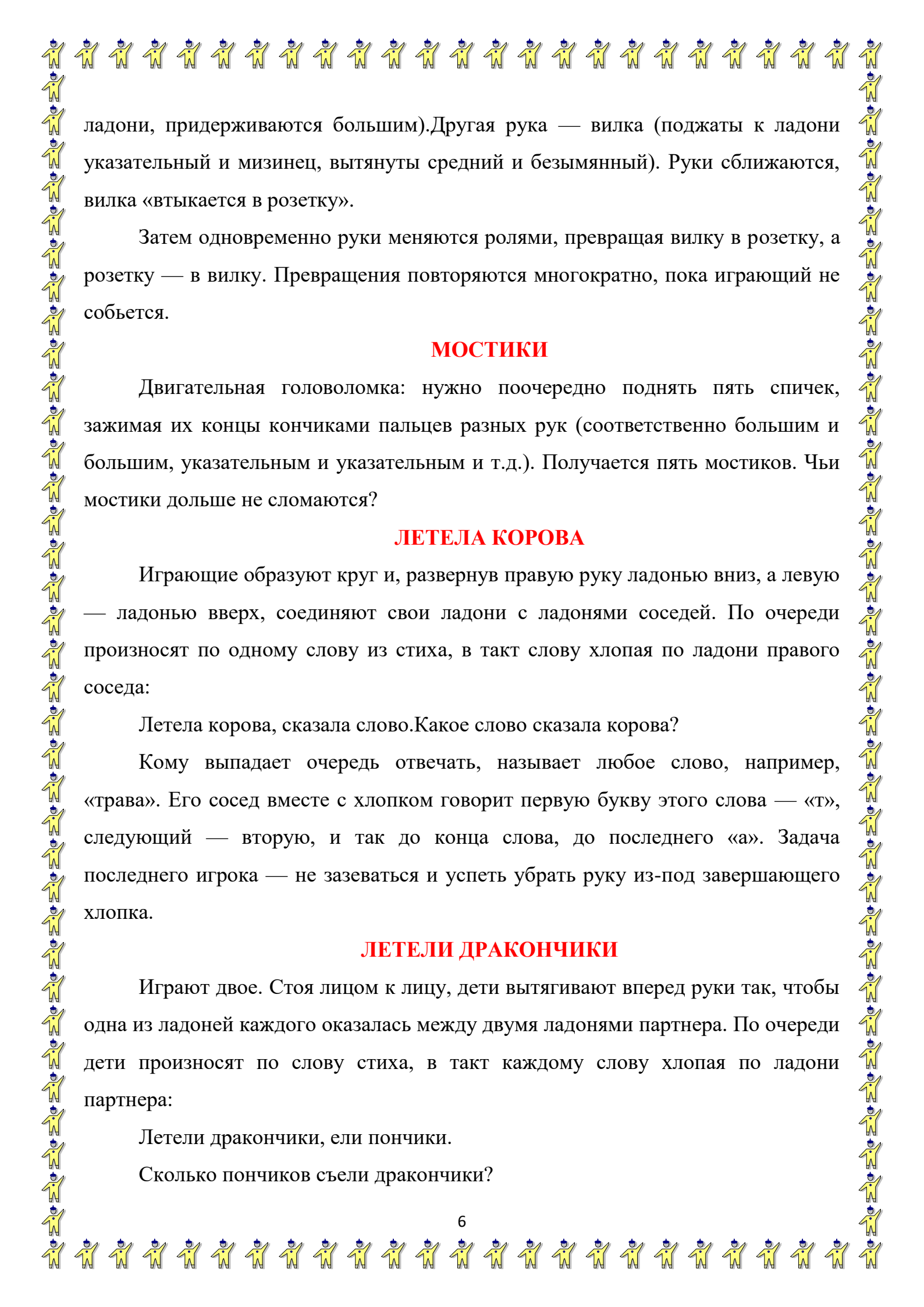
Играющие ставят на стол копну кулаков: каждый по очереди насаживает свой кулак на оттопыренный большой палец предыдущего игрока. Тот, чей кулак оказался вторым сверху, спрашивает: «Чья копна на моей копне?» Обладатель верхнего кулака отвечает: «Моя!» и тотчас слышит: «Ветром сдует, огнем сожжет!» — и задавший первый вопрос резко дует на верхний кулак. Тот, чья рука была верхней, быстро убирает ее. Игра продолжается так, пока на столе не останется один кулак. Тут все играющие указывают на него указательными пальцами и спрашивают: «Чья копна в поле одна?» — «Моя!» — «Убирай долой, поезжай домой!» — и дети ловят большой палец последнего игрока. Кто зазевается, не успеет вовремя убрать кулак или не в очередь задаст свой вопрос — проигрывает.

ПОКЛОНЫ

Руки согнуты в локтях, пальцы направлены вверх, ладони развернуты друг к другу. Суть этой игры-забавы в том, что разные пальцы правой и левой рук попарно кланяются друг другу, трижды сгибаясь и выпрямляясь, затем те же движения повторяются зеркально.

ВИЛКА И РОЗЕТКА

Современная игра-забава, по типу движений очень похожая на предыдущую. Одна рука представляет собой электрическую розетку (указательный палец и мизинец вытянуты, средний и безымянный прижаты к



ладони, придерживаются большим). Другая рука — вилка (поджаты к ладони указательный и мизинец, вытянуты средний и безымянный). Руки сближаются, вилка «втыкается в розетку».

Затем одновременно руки меняются ролями, превращая вилку в розетку, а розетку — в вилку. Превращения повторяются многократно, пока играющий не собьется.

МОСТИКИ

Двигательная головоломка: нужно поочередно поднять пять спичек, зажимая их концы кончиками пальцев разных рук (соответственно большим и большим, указательным и указательным и т.д.). Получается пять мостиков. Чьи мостики дольше не сломаются?

ЛЕТЕЛА КОРОВА

Играющие образуют круг и, 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:

Летела корова, сказала слово. Какое слово сказала корова?

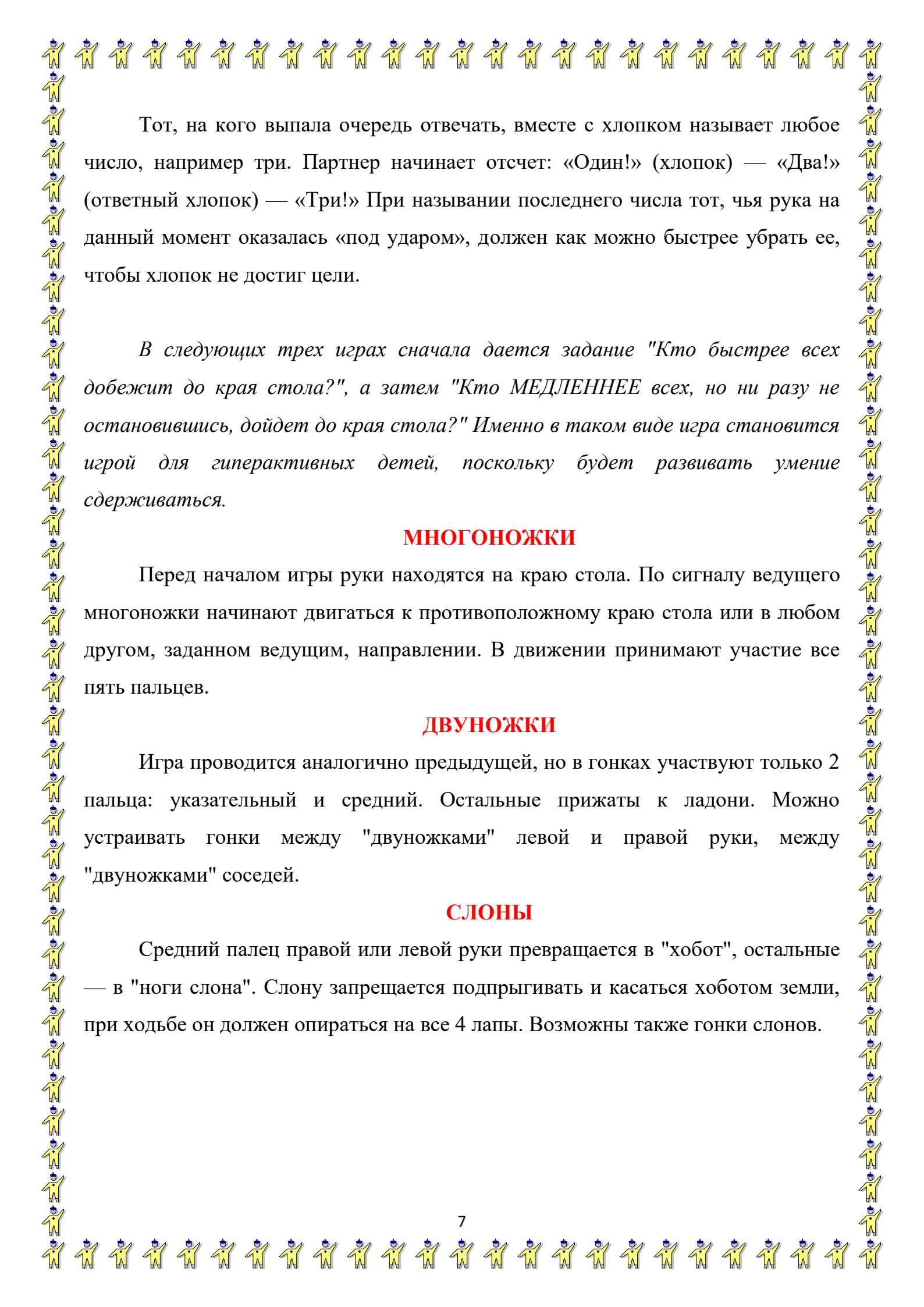
Кому выпадает очередь отвечать, называет любое слово, например, «трава». Его сосед вместе с хлопком говорит первую букву этого слова — «т», следующий — вторую, и так до конца слова, до последнего «а». Задача последнего игрока — не зазеваться и успеть убрать руку из-под завершающего хлопка.

ЛЕТЕЛИ ДРАКОНЧИКИ

Играют двое. Стоя лицом к лицу, дети вытягивают вперед руки так, чтобы одна из ладоней каждого оказалась между двумя ладонями партнера. По очереди дети произносят по слову стиха, в такт каждому слову хлопая по ладони партнера:

Летели дракончики, ели пончики.

Сколько пончиков съели дракончики?



Тот, на кого выпала очередь отвечать, вместе с хлопком называет любое число, например три. Партнер начинает отсчет: «Один!» (хлопок) — «Два!» (ответный хлопок) — «Три!» При назывании последнего числа тот, чья рука на данный момент оказалась «под ударом», должен как можно быстрее убрать ее, чтобы хлопок не достиг цели.

В следующих трех играх сначала дается задание "Кто быстрее всех добегит до края стола?", а затем "Кто МЕДЛЕННЕЕ всех, но ни разу не остановившись, дойдет до края стола?" Именно в таком виде игра становится игрой для гиперактивных детей, поскольку будет развивать умение сдерживаться.

МНОГОНОЖКИ

Перед началом игры руки находятся на краю стола. По сигналу ведущего многоножки начинают двигаться к противоположному краю стола или в любом другом, заданном ведущим, направлении. В движении принимают участие все пять пальцев.

ДВУНОЖКИ

Игра проводится аналогично предыдущей, но в гонках участвуют только 2 пальца: указательный и средний. Остальные прижаты к ладони. Можно устраивать гонки между "двуножками" левой и правой руки, между "двуножками" соседей.

СЛОНЫ

Средний палец правой или левой руки превращается в "хобот", остальные — в "ноги слона". Слону запрещается подпрыгивать и касаться хоботом земли, при ходьбе он должен опираться на все 4 лапы. Возможны также гонки слонов.