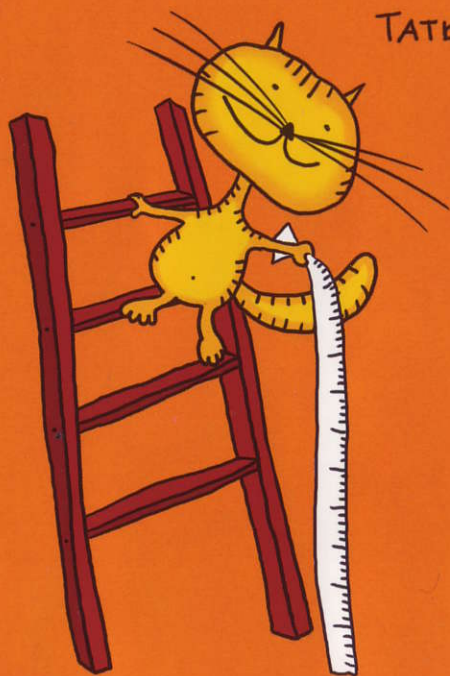


У МЕНЯ РАСТУТ ГОДА...

ТАТЬЯНА МЕДНИКОВА



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ

«У МЕНЯ РАСТУТ ГОДА, БУДЕТ И СЕМНАДЦАТЬ.

ГДЕ РАБОТАТЬ МНЕ ТОГДА, ЧЕМ ЗАНИМАТЬСЯ?»

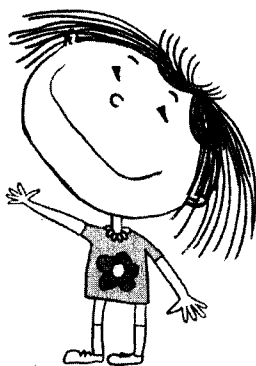
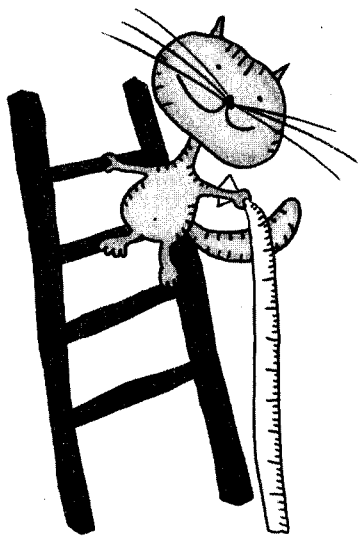
А ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧЕМ ВАШ РЕБЁНОК БУДЕТ ЗАНИМАТЬСЯ, КОГДА ОН ВЫРАСТЕТ?

УЖЕ СЕЙЧАС, КОГДА ЕМУ 4-5 ЛЕТ, ВЫ МОЖЕТЕ ПОВЛИЯТЬ
НА ВЫБОР ЕГО ПРОФЕССИИ!

Конечно, «лучшие работники — столяры и плотники»,
но, может быть, вы думаете иначе?

У МЕНЯ РАСТУТ ГОДА...

ТАТЬЯНА МЕДНИКОВА



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ
И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ



СИБИРСКОЕ УНИВЕРСИТЕТСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

УДК 37.03
ББК 74.1
М42

Художник Владимир Антонов

Медникова, Т.

М42 Развивающие игры и упражнения для детей 4–5 лет. У меня растут года... [Текст] / Т. Медникова. — Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2009. — 110 с. — (Умница).

ISBN 978-5-379-00911-3

В сборнике развивающих игр для детей 4–5 лет собраны полюбившиеся детям и хорошо зарекомендовавшие себя в педагогическом отношении *тихие* и *подвижные* игры. Они помогут Вам подготовить ребенка к школе, увлечь новыми интересными занятиями, сформировать организованность и самостоятельность, открыть радость познания и совместного творчества.

Для работы с детьми в семье, детском саду, учреждениях дополнительного образования, няней, гувернанток, студий и центров раннего развития.

**УДК 37.03
ББК 74.1**

Публикуется с разрешения ООО «Актуальная литература»
e-mail: info@actuall.ru

ISBN 978-5-379-00911-3

© Медникова Т., 2009
© Актуальная литература, 2009
© Сибирское университетское
издательство, оформление, 2009

Содержание

ОТ РЕДАКТОРА	6
ТИХИЕ ИГРЫ	7
Меньше – больше	8
Как называется?	8
Что кому?	8
Одним словом	9
Как узнать?	9
Часть и целое	10
Назови лишнее	12
Буква заблудилась	14
Переезд	17
Из чего же? Из чего же?	20
Найди одинаковые предметы	20
Новый дом для куклы	21
Волшебные звуки	22
Все работы хороши!	22
Что поменялось?	24
Времена года	24
Топ-хлоп	25
Сложи картинку	25
Давай придумывать!	27
Ищем клад	27
Я знаю десять названий	29
Найди домик	29
Архитекторы и строители	31
Что лишнее?	31
Чем пахнет?	33
Я — луна, а ты — звезда	33
Сверни ленту	33
Построим башню	34

Воздушные шары	35
Сравни предметы	35
Делай, как я!	37
Магазин	37
Повторяй за мной!	40
Самый внимательный	40
Сделай сам	40
Подсказки	42
Шарик на горке	43
Фотографическая память	43
Птица – не птица	46
Угадай, кого загадали!	47
В гостях у сказок	47
Кто я?	49
Шаги, или Кто быстрее доберется до... ..	49
Что ты делаешь?	50
Занимательные задачи	50
Отгадай предмет по его частям	51
Живое – неживое	52
Отгадай предмет по описанию	52
Кто без чего не обойдется	53
Что снаружи? Что внутри?	54
Кто это?	54
Школа юных писателей	56
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	57
Сбей мяч	58
Воробьи и вороны	58
Король	58
Коршун	59
На улице нашей сапожник	60
Карлики и великаны	61
Щиплем перья	61
Игра со шляпой	61
Найди мяч	62
Цап-царап	62
Не зевай!	63

Попади в обруч (флажок)	63
Перелет птиц	63
Удочка	64
Кошка	64
Ястреб	65
Хромая лиса	65
Стрекоза	66
Перебежки	66
Жмурки	67
Трубочка	67
Пятнашки (салки)	68
Заморожу	68
Кошки-мышки	68
Не боимся мы кота	69
Сова охотится ночью	69
Медведь, что ешь?	70
СТИШКИ ДЛЯ СОВМЕСТНОГО РАЗУЧИВАНИЯ С ДЕТЬМИ	71
ВЕСЁЛЫЕ ЗАГАДКИ	85
Народные загадки	86
Загадки-рифмовки	97
Загадки-обманки	101
Загадки о сказочных персонажах	104
ЛИТЕРАТУРА	110

От редактора

Для малышей 4–5 лет работа и игра — это одно и то же. Дети с удовольствием включаются в игровой процесс, запросто решают сложные задачи, находят ответы на непростые вопросы. Игры учат рассуждать, изобретать, доказывать, а значит, развивают интеллект, мышление, воображение — все те познавательные процессы, которые в будущем помогут детям успешно овладевать учебной программой.

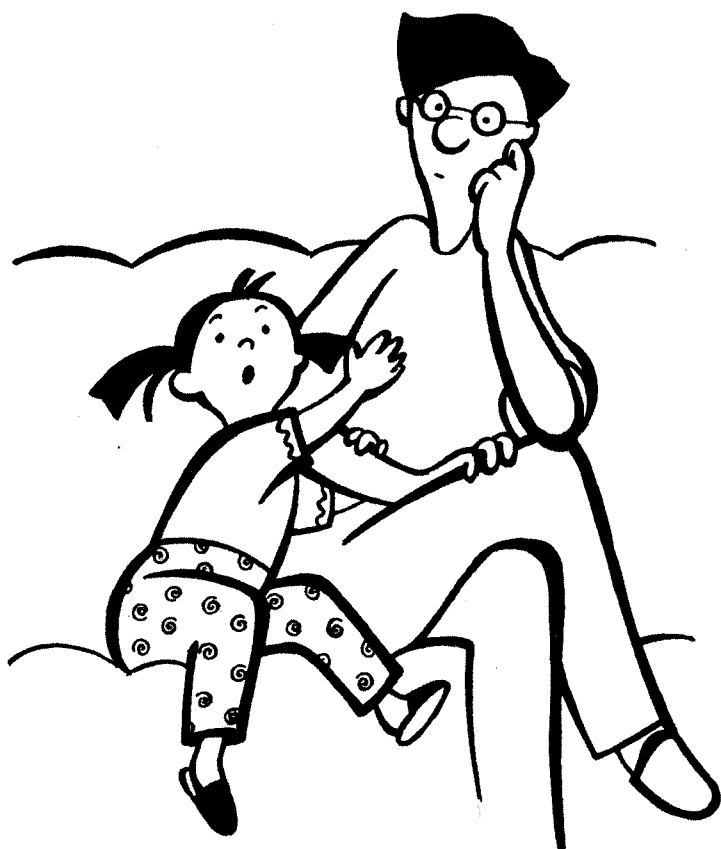
Игра очень важна для общения 4–5-летнего ребенка со взрослыми и, прежде всего, с его родителями. Ребенок счастлив, когда мама, папа или дедушка уделяют ему внимание, становятся равноправными участниками его занятий.

Перед вами сборник, в котором собраны полюбившиеся детям и хорошо зарекомендовавшие себя в педагогическом отношении тихие и подвижные игры. Они помогут Вам увлечь своего 4–5-летнего ребенка новыми интересными занятиями, сформировать такие качества как организованность и самостоятельность, подготовить к школе, открыть радость познания и совместного творчества!

Г. К. Федосенко

ТИХИЕ ИГРЫ

Развиваем интеллект:
речь, внимание, восприятие,
память, мышление,
воображение



Меньше — больше

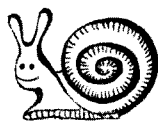
Игра развивает сообразительность,
знакомит детей со словообразовательными
суффиксами



Взрослый называет различные слова (предметы, животные, растения и т. д.) и говорит малышу, что эти слова можно сделать «маленькими» или «большими». Например: заяц — зайчик — зайчище; мяч — мячик; волк — волчок — волчище; дом — домик — домище и т. д. Далее взрослый просит ребенка попробовать самостоятельно «увеличить» и «уменьшить» слова (добавлять к словам суффиксы).

Как называется?

Игра развивает сообразительность,
мышление, память и речь



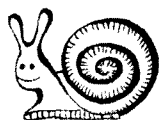
Опишите малышу что-либо ему известное (человека, растение, животное) и предложите ему угадать то, о чем вы говорите, например:

- ⊗ часы, которые помогают проснуться, — будильник,
- ⊗ большая ложка, которой мешают суп, — поварешка,
- ⊗ человек, который играет на трубе, — трубач.

СОВЕТ! Меняйтесь с ребенком ролями. Если возникают сложности, помогайте ему составить нужное описание.

Что кому?

Игра развивает сообразительность,
логическое мышление



Взрослый называет ребенку человека определенной профессии или животное и предлагает сказать, какой

предмет ему может понадобиться. Например, пчеле необходимы цветы и нектар; почтальону — сумка и письма; птице — гнездо; парикмахеру — ножницы, расческа и т. д.

СОВЕТ! Если малыш хорошо справляется с заданием, можно усложнить игру — попросите ребенка не только назвать предмет, но и сказать, зачем он нужен. Например, весы нужны продавцу для того, чтобы взвешивать продукты, и т. д.

ОДНИМ СЛОВОМ

Игра развивает речь,
сообразительность и мышление



По аналогии с игрой «Как называется?» предложите ребенку называть не предмет, а его признак, то есть не существительное, а прилагательное. Чтобы малыш понял правила игры, приведите ему несколько примеров:

- ✿ чашка для чая — чайная,
- ✿ щетка для чистки зубов — зубная,
- ✿ хвост лисы — лисий и т. д.

Как узнать?

Игра развивает сообразительность и мышление



Задавайте ребенку вопросы, подобные следующим:

- ✿ Как можно узнать, холодно или тепло на улице? (*Посмотреть на градусник за окном.*)
- ✿ Сварилась картошка или нет? (*Проткнуть картошку вилкой или попробовать.*)
- ✿ Высохла ли рубашка? (*Потрогать руками.*)
- ✿ Сладкий ли чай? (*Попробовать.*)
- ✿ Пишет фломастер или нет? (*Попробовать написать им что-нибудь.*)
- ✿ Крепко ли завязана веревка? (*Потянуть.*)

- ✿ Есть ли вода в стакане? (*Посмотреть.*)
- ✿ Есть ли мячик в закрытой коробке? (*Потрясти коробку.*)
- ✿ Есть ли кто-нибудь дома? (*Позвонить или постучать в дверь, позвонить в домофон или по телефону.*)
- ✿ Работает ли пылесос? (*Включить в розетку и попробовать пропылесосить.*)
- ✿ Одинаковой ли длины нарисованные полоски? (*Измерить их линейкой.*)
- ✿ Интересная ли книжка? (*Прочитать.*)
- ✿ Мягкий ли хлеб? (*Пощупать.*)
- ✿ Любит ли собачка кашу? (*Дать попробовать.*)

Часть и Целое

Игра развивает речь, память и мышление



1 ВАРИАНТ

Взрослый называет часть какого-либо предмета или существа. Малыш угадывает, какой предмет (существо) загаданы взрослым. Например:

- ✿ винт — часть вертолета, самолета,
- ✿ колесо — часть автомобиля, кареты,
- ✿ парус — часть корабля,
- ✿ вагон — часть поезда, трамвая,
- ✿ руль — часть автомобиля,
- ✿ крыша — часть дома,
- ✿ стрелка — часть часов,
- ✿ кнопка — часть куртки,
- ✿ страница — часть газеты, книги, журнала,
- ✿ каблук — часть обуви,
- ✿ козырек — часть кепки, фуражки,
- ✿ подлокотник — часть кресла, дивана,
- ✿ карман — часть ветровки, пальто, сумки,
- ✿ клавиатура — часть компьютера,

- ☼ дверь — часть дома, квартиры, автобуса,
- ☼ стержень — часть ручки,
- ☼ ветка — часть дерева, кустарника,
- ☼ лепесток — часть цветка,
- ☼ шишка — часть сосны, ели,
- ☼ семена — часть подсолнуха,
- ☼ хвост — часть птицы, собаки, самолета,
- ☼ плавник — часть рыбы,
- ☼ перо — часть птицы (курицы, пингвина, страуса и т. д.),
- ☼ клюв — часть птицы,
- ☼ панцирь — часть черепахи,
- ☼ грива — часть льва.

СОВЕТ! Если ребенок затрудняется дать ответ, помогите ему, приведите свой пример или задайте наводящий вопрос

2 ВАРИАНТ

Взрослый называет предмет, а ребенок — одну или несколько его частей, например:

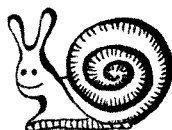
- ☼ дом — крыша, дверь, стул,
- ☼ стол — ножки, столешница,
- ☼ корабль — палуба, штурвал, паруса,
- ☼ велосипед — колеса, педали, рама,
- ☼ троллейбус — «усы», вагоны, руль,
- ☼ книга — станицы, обложка, корешок,
- ☼ компьютер — монитор, клавиатура, системный блок,
- ☼ часы — стрелки, циферблат,
- ☼ авторучка — стержень, корпус,
- ☼ чемодан — ручка, дно, замок,
- ☼ пальто — карманы, воротник, рукава, подкладка,
- ☼ плита — конфорки, духовка, шнур,
- ☼ чайник — носик, ручка, шнур,
- ☼ удочка — леска, крючок,
- ☼ гитара — струны, гриф,
- ☼ дверь — замок, ручка, дверной глазок,
- ☼ забор — доски,

- ✿ цветок — стебель, лепесток,
- ✿ дерево — ствол, листва, корни,
- ✿ гриб — ножка, шляпка,
- ✿ бабочка — крылья, усики,
- ✿ собака — лапы, хвост, нос и т. д.

СОВЕТ! Помогите малышу увидеть разницу между частью и содержимым предмета. Так, в чемодане может лежать рубашка, но это не часть чемодана. Обращайте внимание ребенка на то, что у разных предметов бывают части с одинаковым названием. Они, как правило, выполняют одну и ту же функцию, даже при разной форме. Например, руль у автомобиля и велосипеда.

Назови лишнее

Игра развивает речь,
мышление и сообразительность

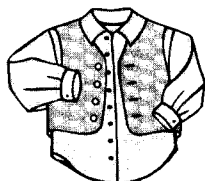
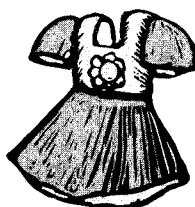
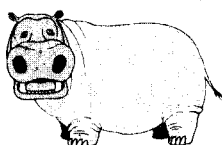
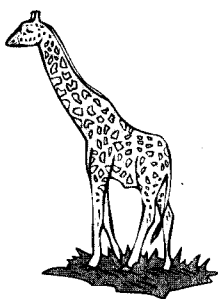
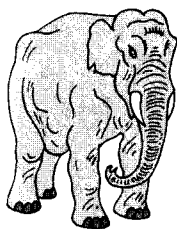
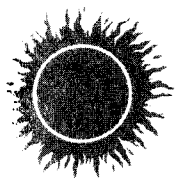
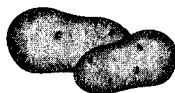
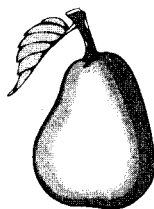
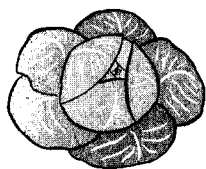


Из четырех слов, названных взрослым, ребенок выбирает одно лишнее, которое по значению «не вписывается» в данный ряд.

В подобную игру можно играть, используя картинки, — это гораздо проще.

Без картинок, на слух, не всякий ребенок сразу разберется, как решить задачку. Нет возможности рассмотреть ряд, поразмыслить. Нужно, во-первых, хорошо запомнить все слова и быстро понять, что именно не вписывается в общий ряд. Поэтому для начала можно давать упрощенные задания. А потом уже переходить на более сложные.

Сначала вы называете ребенку признак, по которому следует сортировать слова. Например, предметы, которые нужны на кухне: сковородка, холодильник, кровать, ложка. Ребенок называет, что именно не вполне уместно на кухне.



Проводя такие тренировочные игры, старайтесь использовать как можно более разнообразные признаки для объединений слов:

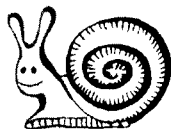
- ✿ назначение предмета,
- ✿ цвета и размеры,
- ✿ материал, из которого предмет изготовлен,
- ✿ мягкость – жесткость,
- ✿ прозрачность – непрозрачность и др.

Можете называть животных, объединяя их в группы по месту обитания, способу передвижения, видовой принадлежности и т. д. Называйте не только существительные, но и прилагательные, объединенные общим признаком. Например, горячий, теплый, жесткий, холодный. Общий признак слов — температура (по-детски — «нагретость»), лишнее слово — жесткий.

СОВЕТ! Попробуйте немного изменить правила игры: называйте ребенку не четыре, а только три слова, из которых надо выбрать лишнее. Но уже не сообщайте общий признак. Дайте возможность малышу самому догадаться.

Буква заблудилась

Игра развивает чувство юмора и учит тому, что каждая буква должна стоять на своем месте



Прочитайте малышу эти веселые строчки, посмейтесь вместе над комичностью ситуации, а потом найдите «заблудившуюся» букву и расставьте все на свои места:

Буква заблудилась*

Неизвестно как случилось,
Только буква заблудилась.
Заскочила в чей-то дом
И хозяйничает в нем.
Но едва туда вошла

* Стихотворение А. Шибеева.

Буква-озорница —
Очень странные дела
Начали твориться...

Закричал охотник: «Ой!
Двери гонятся за мной!»

Тает снег. Течет ручей,
На ветвях полно **в**рачей.

На виду у детворы
Крысу красят маляры.

Мама с **б**очками пошла
По дороге вдоль села.

Старый дедушка Пахом
На козе скакал верхом.

Сели в **л**ожку — и айда!
По реке туда-сюда!

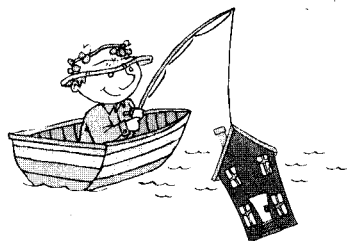
Врач напомнил дяде Мите:
«Не забудьте об одном:
Обязательно примите
Десять **ц**апель перед сном».

Писем мы не написали:
Тучку целый день искали.

Сидит на грядке крепко
Оранжевая **к**епка.

Загремел весенний **г**ном,
Тучи на небе кругом.

Говорят, один рыбак
В речке выловил башмак.
Но зато ему потом
На крючок попался **д**ом.



Лежит лентяй на раскладушке,
Грызет, похрустывая, **пушки**.

Ехал дядя без **жилета**,
Заплатил он штраф за это..

Жучка будку не доела,
Неохота, надоело.

У вратаря большой улов:
Влетело в сетку пять **волов**.

Я рубашку сшила **шишке**,
Я сошью ему штанишки.

Поэт закончил строчку,
В конце поставил **бочку**.

На пожелтевшую траву
Роняет лев свою листву.

Где обедал, воробей?
В зоопарке у **дверей**.

На **волке** — сметана,
Творог, молоко.
И рад бы поесть,
Достать нелегко.

Забодал меня **котел**,
На него я очень зол.

Тащит мышонок в норку
Огромную хлебную **горку**.

Не учил уроки,
А играл в футбол.
Оттого в тетрадке
Появился **гол**.

На островок налетел ураган,
На пальме остался последний **баран**.

Под березами, где тень,
Притаился старый **день**.

На поляне весной
Вырос **зуб** молодой.

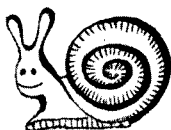
Куклу выронив из рук,
 Маша мчится к маме:
 Там ползет зеленый **▲**лук
 С длинными усами.

Эй, не стойте слишком близко.
 Я тигренок, а не **■**иска.

Пять баранов скушал Толька
 И сказал: «Еще бы столько...»

Мы собираем васильки,
 На голове у нас **■**ценки.

Переезд

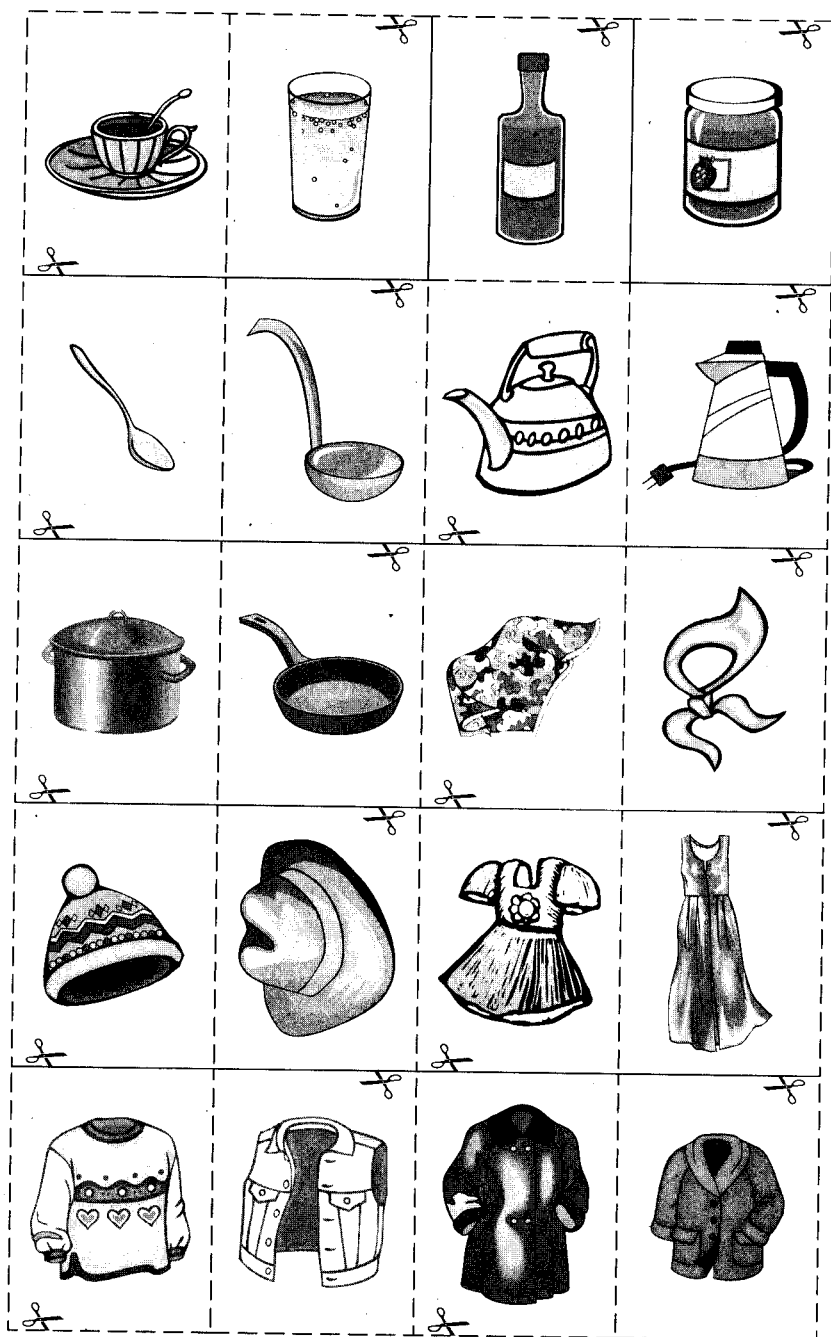


Игра развивает речь ребенка, расширяет его активный словарный запас, учит различать предметы, сходные по назначению, запоминать их названия

Вам понадобятся: парные предметные картинки (их нужно вырезать) и разноцветные коробочки для того, чтобы складывать в них картинки.

Дайте ребенку 2-3 пары картинок, например: чашка – стакан, платок – косынка, ранец – портфель. Скажите малышу, что вы получили (купили) новую квартиру. Теперь вам надо собрать и упаковать вещи для переезда. Сначала вы будете упаковывать посуду. Попросите ребенка подавать вам те вещи, которые вы будете называть. Обязательно скажите, что нужно это делать очень внимательно, так как многие вещи внешне похожи. Например, очень похожи кружка с чашкой, чайник с кофейником. Далее вы называете по одному предмету из каждой пары, например, кофейник. Если ребенок ошибается (показывает чайник), картинка остается у него. К концу игры у ребенка не должно остаться ни одной картинки.

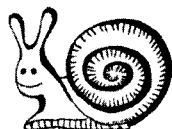
СОВЕТ! После того как вы закончите, предложите ребенку по одной вынимать из коробок собранные картинки и говорить, что на них нарисовано.





Задача взрослого — называть предметы, объединяемые в пару с тем предметом, который назовет ребенок. Например, ребенок говорит: «Перчатки», вы — «Варежки».

Из чего же? Из чего же?



Развитие наблюдательности и внимания.
Игра помогает ребенку познакомиться с названиями материалов, из которых сделаны предметы (дерево, металл, пластик, резина, стекло)

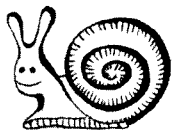
Вам понадобятся: предметы, сделанные из разных материалов, подносы, сделанные из тех же материалов, что и предметы, мешочек.

Перед началом игры расскажите ребенку, что все окружающие нас предметы сделаны из разных материалов, попросите его вспомнить, какие он знает материалы, а также сделанные из них вещи.

Заранее приготовьте мешочек с различными предметами. Например, в мешочке могут находиться деревянная матрешка, пластмассовая кукла, металлический солдатик, резиновый мяч и стеклянное блюдо.

Расставьте подносы. Вместе с малышом определите, из какого материала сделан каждый поднос и попросите его доставать по очереди предметы из мешочка. Ребенок должен назвать материал, из которого сделан предмет, и найти для него подходящий поднос.

Найди одинаковые предметы



Развитие наблюдательности, смекалки.
Игра учит ребенка сравнивать предметы, находить в них признаки сходства и различия

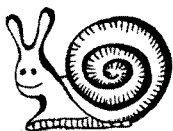
Вам понадобятся: различные предметы (желательно игрушки), среди которых есть абсолютно одинаковые и

незначительно отличающиеся друг от друга (например, две одинаковые матрешки с разным рисунком, две одинаковые машинки, различающиеся цветом кузова или размером).

Расставьте предметы на столе, расположив абсолютно одинаковые подальше друг от друга. Предложите ребенку найти два абсолютно одинаковых предмета и объяснить свой выбор. В том случае, если ребенок выберет два похожих, но не одинаковых предмета, попросите его внимательнее посмотреть и найти отличие.

НОВЫЙ ДОМ ДЛЯ КУКЛЫ

Игра помогает ребенку запомнить и правильно употреблять слова «мебель», «одежда», «обувь», «посуда», «игрушки»



Вам понадобятся: кукла, игрушечная мебель, посуда, одежда, обувь и игрушки для куклы.

В двух разных углах комнаты сделайте новый и старый домики для куклы. В старый дом положите все вещи куклы: посуду, мебель, одежду, обувь, игрушки. В новый дом посадите куклу. Расскажите малышу, что у куклы новоселье и нужно помочь ей обустроить дом — перенести ее вещи из старого домика в новый.

Попросите ребенка приносить только те предметы, которые относятся к сказанному вами слову. Например, если вы говорите слово «мебель», малыш должен принести диван, кресло, кровать, то есть только те предметы, которые являются мебелью.

СОВЕТ! По ходу игры проверяйте вместе с ребенком правильность выбора предмета. Пусть он сам расставит и разложит предметы в новом домике куклы.

Волшебные звуки

Игра на развитие слухового внимания,
сообразительности, умения употреблять слова,
обозначающие тот или иной звук



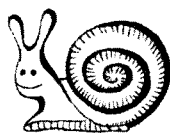
Вам понадобятся: любые «звучащие» предметы. Например, колокольчик, игрушечное пианино, книга (шуршание страниц), свисток; ширма или любое заграждение. Можете сделать ширму из гладильной доски, набросив на нее покрывало.

Зайдите за ширму и с помощью приготовленных «звучащих» предметов и инструментов последовательно извлекайте звуки. Задача малыша — отгадать, с помощью чего вы издаете каждый звук. Если у ребенка возникают трудности с ответом, повторите звук, попросив его слушать внимательнее. Если малыш легко справляется с заданием, можно повторять звуки, но только тише.

СОВЕТ! Эту игру можно проводить и на улице. Например, на прогулке обращайтесь внимание ребенка на звуки сигнализирующих машин, шелестящих листьев, на пение птиц и т. п.

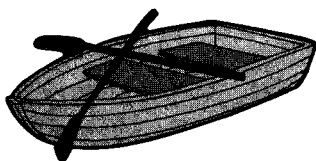
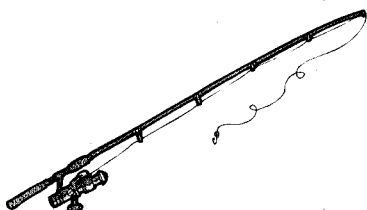
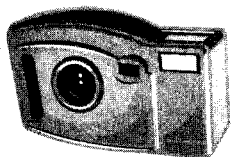
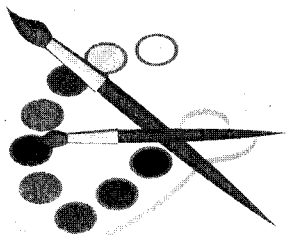
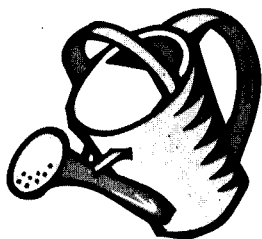
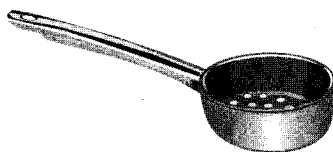
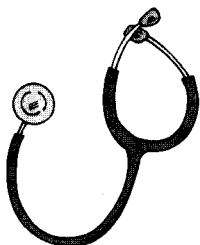
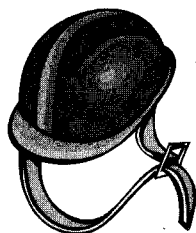
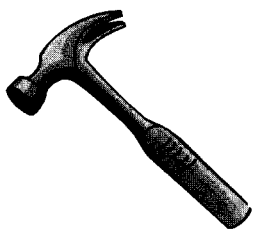
Все работы хороши!

Игра учит соотносить орудия труда
с профессиями, воспитывает интерес
к работе взрослых людей

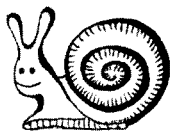


Вам понадобятся: картинки, на которых изображены орудия труда представителей разных профессий. Например, молоток, набор медицинских инструментов, кухонная посуда и т. п.

Вместе с ребенком называйте предмет труда и спрашивайте у малыша о том, какая профессия соответствует этому инструменту. Попросите ребенка вспомнить, где он видел такого работника.



Что поменялось?



Игра развивает наблюдательность, память, речь, помогает ребенку определять пространственное расположение предметов, употреблять слова «справа», «слева», «впереди», «сзади», «сбоку», «около» и др.

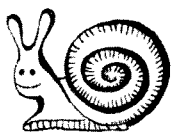
Вам понадобятся: ширма, кукольный персонаж (лучше, если игрушка будет одеваться на руку), стол, игрушки.

Перед началом игры поставьте ширму на стол с расставленными игрушками. Предложите ребенку поиграть с кукольным персонажем. Например, из-за ширмы появляется кукла, которая произносит: «Сейчас мы будем с тобой играть. Я принес сюда матрешку, пирамидку и машинку. Посмотри внимательно, где они стоят». Далее происходит диалог кукольного персонажа с ребенком. Кукла задает вопросы относительно местоположения всех игрушек: Где стоит машинка? А пирамидка? Что стоит слева от машинки? и т. д. Затем кукла просит малыша запомнить, где стоят игрушки.

Далее нужно, чтобы ребенок ненадолго отвернулся от ширмы. За это время взрослый меняет игрушки местами. Задача ребенка — сказать, что изменилось. После этого снова попросите ребенка отвернуться, но ничего не переставляйте. Вновь попросите ребенка сказать, что поменялось.

СОВЕТ! Игру можно усложнять, увеличивая количество игрушек, а также меняя, например, положение рук и ног, одежду игрушек, величину пирамидки, размер матрешки и т. п.

Времена Года



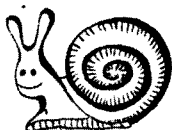
Игра учит ребенка соотносить явления природы и труд человека с конкретным временем года

Перед началом игры спросите малыша, знает ли он, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много

желтых листьев, когда тает снег, когда поливают цветы на газонах и т. д. Называйте время года и попросите ребенка отвечать, что происходит в это время года и какой работой заняты люди.

Топ-хлоп

Игра на развитие внимания и памяти

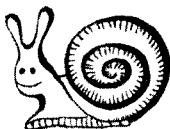


Вы произносите фразы-утверждения — правильные и неправильные. Если то, что вы говорите, соответствует действительности, малыш должен хлопнуть в ладоши, если нет — топнуть ногой. Например: «Летом всегда идет снег», «Картошку едят сырую», «Ворона — перелетная птица». Чем старше ребенок, тем сложнее должны быть фразы.

СОВЕТ! В эту же игру можно играть, используя кружки красного и зеленого цвета (светофор). На правильную фразу ребенок показывает зеленый цвет, на неправильное утверждение — красный.

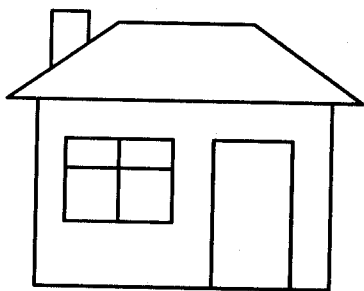
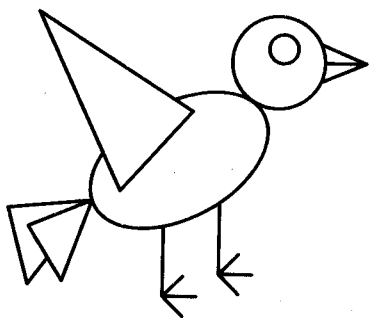
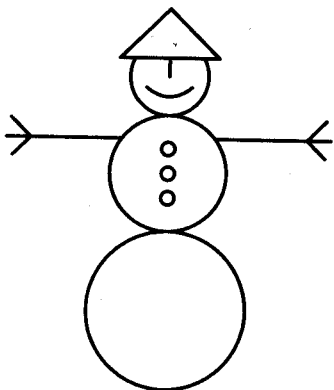
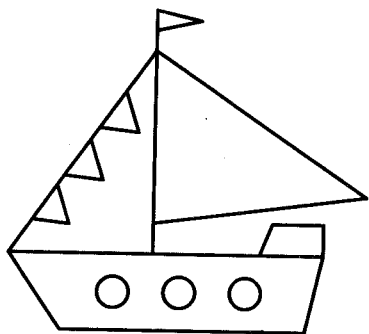
Ложу картинку

Игра на развитие внимания и памяти



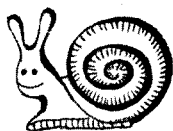
Вам потребуются: картинки со схематическими изображениями предметов и геометрические фигуры (то и другое нужно вырезать).

Покажите ребенку одну из картинок, рассмотрите, из скольких частей состоит изображенный на ней предмет, какие эти части по форме. Затем предложите ребенку найти среди геометрических фигур соответствующие части и сложить похожую картинку. В качестве образца можете использовать такие рисунки:



Давай придумывать!

Игра развивает абстрактное мышление, речь



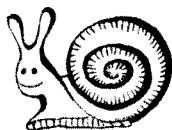
Вам потребуются: несколько разных предметов и карточки с рисунками (по числу выбранных предметов). Главное условие — изображения на картинках должны быть похожи, но не тождественны выбранным предметам. Например, карандаш, удочка, иголка, нож по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток — на полый цилиндр и т. д.

Игра проводится следующим образом — малыш садится за стол с набором предметов. Взрослый занимает место напротив, у него карточки с картинками. Он показывает ребенку карточки (по одной) и спрашивает: «Какой предмет похож на это изображение?». Ребенок выбирает соответствующий предмет и, если он сделал верный выбор, получает от взрослого карточку с изображением.

СОВЕТ! Поменяйтесь ролями: пусть у ребенка будут карточки с картинками, а у взрослого — разные предметы.

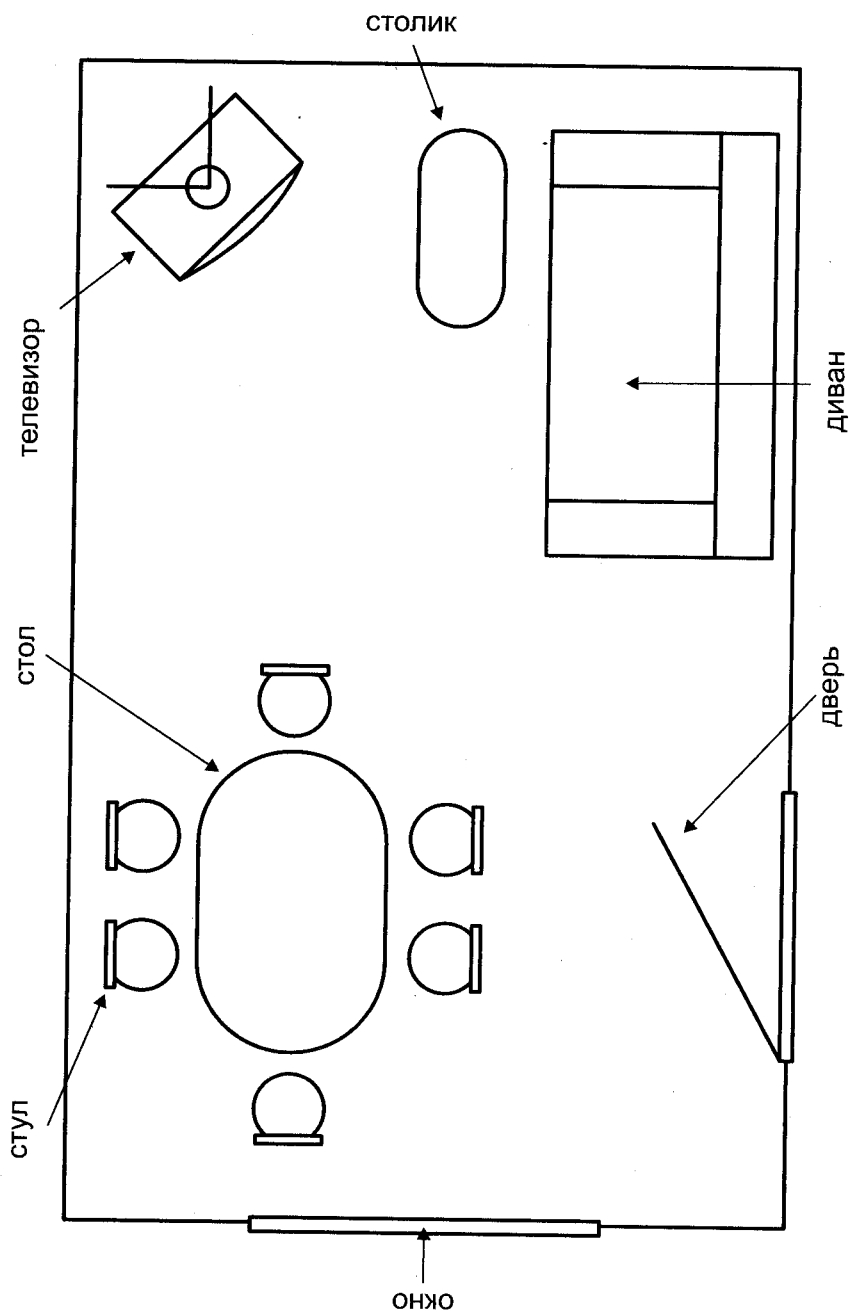
Ищем клад

Игра учит ориентироваться в пространстве



Сначала вместе с малышом нарисуйте план комнаты. Объясните ребенку все подробно: вместо стола, стула, дивана будут похожие на них фигуры.

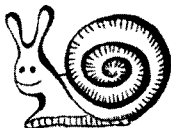
Проверьте с ребенком, не забыли ли вы что-нибудь. Задайте ему ряд уточняющих вопросов: «Окно есть? А дверь? А стол? Какой фигурой мы изобразим телевизор?» Обязательно разъясните, что это вид комнаты сверху. Далее подготовьте игрушку или какое-нибудь лакомство, малыш выходит в другую комнату или от-



ворачивается, а вы прячете «клад» где-либо в комнате. Затем ставите на плане яркий крестик и предлагаете ребенку найти клад. Вначале поищите клад вместе, держа на виду план и повторяя, где что находится. Когда ребенку эта игра будет даваться легко — усложните ее. Нарисуйте план всей квартиры, двора, а летом на даче — план участка.

Я знаю Десять названий

Игра развивает память, помогает ребенку пополнить словарный запас



Играть можно как вдвоем с ребенком, так и небольшой компанией. В игре используют мяч. Участники садятся в круг. Перекидывая друг другу мяч, игроки произносят следующий диалог:

— Я...

— Знаю...

— Десять (семь, пять)...

— Названий деревьев (птиц, цветов, профессий, фруктов, животных, рыб, городов и т. д.).

Затем все по очереди должны произносить названия того, что было задано. Например:

— Липа — раз!

— Береза — два!

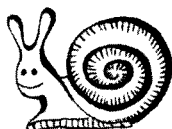
— Клен — три!

Тот, кто не сможет ответить, — отдает мяч.

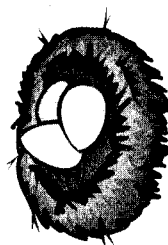
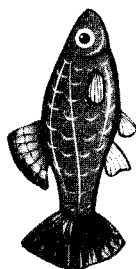
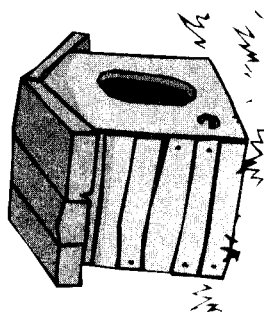
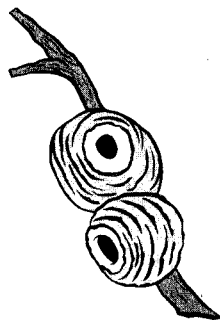
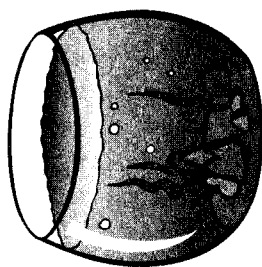
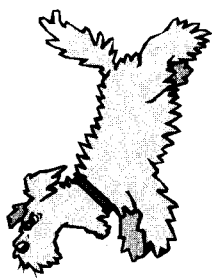
СОВЕТ! Как правило, дети быстро запоминают все названия, поэтому количество слов со временем можно увеличивать.

Найди Домик

Игра для развития устойчивости внимания



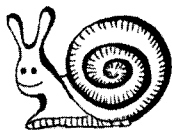
Предложите ребенку рисунок с изображением животных, птиц или других персонажей (начиная с пяти)



и такого же количества домиков. Предложите малышу найти домик для каждого персонажа.

Архитекторы и строители

Игра поможет вам вновь заинтересовать ребенка конструированием



Вам потребуются: кубики или любой строительный конструктор. Сначала нужно объяснить малышу, кто такие архитекторы и строители:

- ⊗ архитекторы — люди, которые проектируют, то есть придумывают и на бумаге изображают, как здания будут выглядеть внутри и снаружи (создают чертежи будущего здания), а также определяют, из чего здания будут строить;
- ⊗ строители — люди, которые по чертежам, созданным архитекторами, строят (возводят) здания.

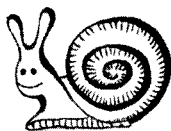
Затем сделайте вместе с ребенком несколько чертежей построек. Конечно, нужно использовать те элементы конструктора, которые есть у вас (можно просто обводить детали конструктора на бумаге). Когда чертежи будущих «зданий» будут готовы, предложите ребенку выступить в роли строителя, то есть возвести постройку по чертежу.

СОВЕТ! Вы можете играть так:

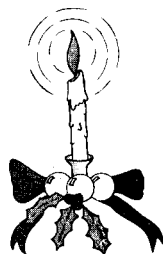
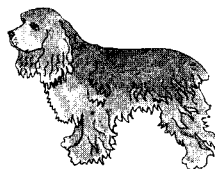
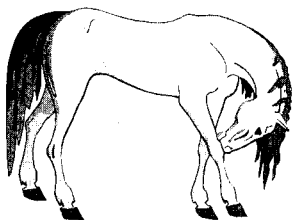
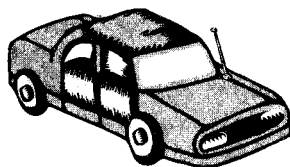
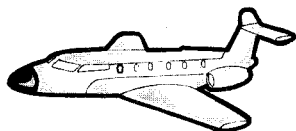
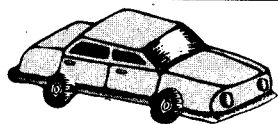
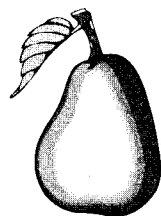
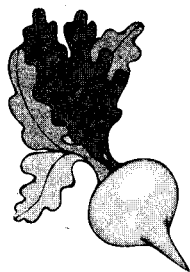
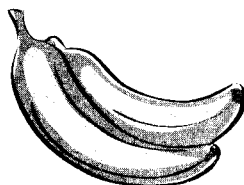
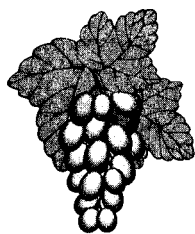
- ⊗ Вы строите, а затем ребенок делает чертеж готовой постройки.
- ⊗ Ребенок делает чертеж, а вы строите.
- ⊗ Кто-то один делает несколько построек и чертеж одной из построек. Задача — найти постройку по чертежу.
- ⊗ Сделать чертеж и постройку по нему с ошибками. Предложить ребенку найти ошибки.

Что лишнее?

Игра учит систематизировать предметы по признакам



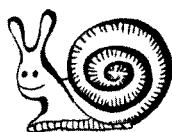
Попросите малыша внимательно рассмотреть картинки и исключить лишнее (в пределах каждого ряда).



СОВЕТ! Чем старше ребенок, тем ближе по смыслу должны быть изображения.

Чем пахнет?

Игра развивает обонятельный канал восприятия, помогает освоить понятия «кислый», «горький», «сладкий» и др.



Вам потребуются: предметы со специфическим запахом — шампунь, крем для рук, чеснок, лимон, квашеная капуста, духи, кожаные перчатки (сумка), хлеб, шерсть и др.

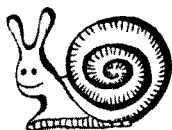
Вместе с малышом заранее рассмотрите все предметы. Оговорите, что съедобное, а что нет. Вместе понюхайте и попытайтесь классифицировать запахи по признакам:

- ✿ кислый — горький — сладкий,
- ✿ приятный — неприятный,
- ✿ съедобный — несъедобный.

Затем завяжите ребенку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.

Я — луна, а ты — звезда

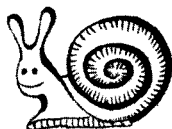
Игра на развитие логического мышления, быстроты реакции



Игру может начать как взрослый, так и ребенок. Например, взрослый говорит: «Я — гроза!». Малыш должен быстро ответить что-либо подходящее по теме, например: «А я — дождь». Взрослый продолжает: «Я — большая туча!». Ребенок может ответить: «Я — осень» и т. д.

Верни ленту

Игра помогает детям освоить понятия «короткий», «длинный»



Вам потребуются: разноцветные ленты разной длины, наклеенные на карандаши.

Раздайте всем участникам ленты, но не говорите, что они разной длины. По сигналу дети начинают наматывать ленты на стержни. После того как все справятся с заданием, обратите внимание участников на то, почему одну из лент пришлось сворачивать дольше всего. Разверните ленты в полную длину и положите рядом так, чтобы разница в длине была хорошо заметна. Пусть дети сами догадаются о причине неудачи того соревнующегося, чья лента длиннее. Вы увидите, что после этого дети сразу станут обращать внимание на длину ленты, которую берут!

Построим башню

Игра помогает детям освоить понятия «устойчивый», «неустойчивый»



Вам потребуются: детские кубики разных размеров.

Суть игры в том, чтобы построить из кубиков самую высокую башню. Методом проб и ошибок ребенок убеждается, что, для того чтобы башня была достаточно устойчивой, внизу должны быть самые большие кубики, выше — поменьше, а еще выше — совсем маленькие. Приучайте последовательно отбирать кубики, выбирая каждый раз самый большой. Для сравнения по величине их надо прикладывать один к другому.

Построив башню из настоящих кубиков, можно перейти к строительству башен или лесенок из нарисованных фигур, выкладывая их на столе так, чтобы снизу вверх размер уменьшался.

СОВЕТ! Игра будет проходить намного интереснее, если вы дадите ребенку маленькую куклу и покажете, как она умеет залезать на башню или подниматься по лестнице. Поиграв с куклой, ребенок лучше поймет и смысл последовательного расположения фигур.

Воздушные шары

Игра учит малышей обращать внимание на цвет предметов и подбирать одинаковые цвета.

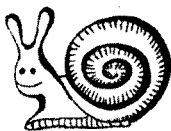


Вам потребуется: предварительно наклеить на бумагу или картон узкие полоски 6–7 разных цветов (лучше всего использовать чистые цвета радуги: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый) и вырезать из цветной бумаги круги тех же цветов. Эти полоски будут ниточками, а круги — шариками.

Объясните ребенку, что шарики надо «привязать» к ниточкам подходящих цветов, и покажите, как это сделать. После этого ему можно дать возможность действовать самостоятельно, вмешиваясь только в том случае, если малыш ошибается.

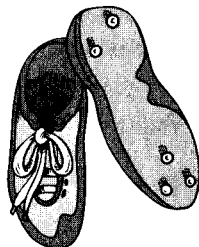
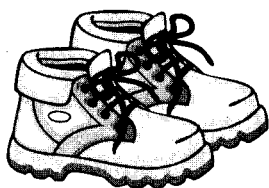
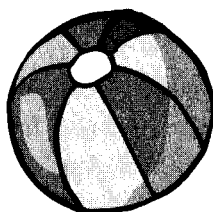
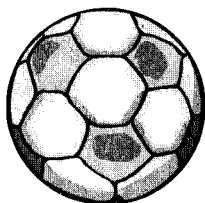
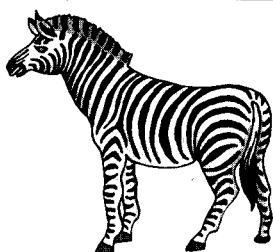
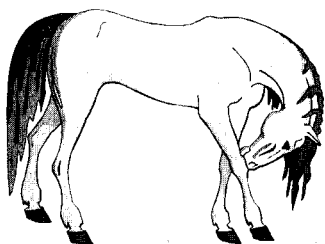
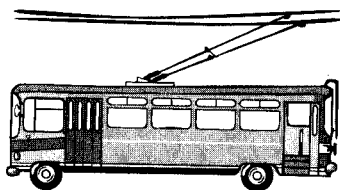
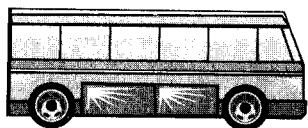
Сравни предметы

Игра на развитие внимания, аналитических способностей



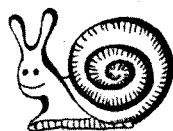
Перед ребенком ставятся две игрушки. Он должен сначала сказать, чем они похожи, а затем — чем отличаются друг от друга. Например, мишка и зайчик похожи тем, что они пушистые, у них есть лапки, глазки, ушки. А отличаются они тем, что мишка — большой, а зайчик — маленький, мишка — коричневый, а зайчик — белый и т. п. Можно называть признаки по очереди с ребенком.

СОВЕТ! Если вы хотите усложнить игру, попросите ребенка сравнить более похожие игрушки, например, две разные машины, два разных мяча и т. д. Вместо игрушек можно попросить ребенка сравнить рисунки:



Делай, как я!

Упражнение на развитие двигательной памяти



Взрослый, переходя из одного места комнаты в другое, принимает в этих местах разные позы (таких мест и поз должно быть 4–5). Затем ребенок должен обойти те же места и повторить те же позы сначала в том порядке, в котором они были показаны, а потом в обратном.

МаГазин*

Игра на развитие внимания и памяти



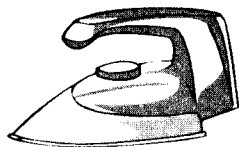
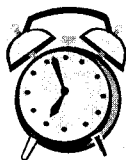
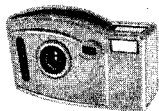
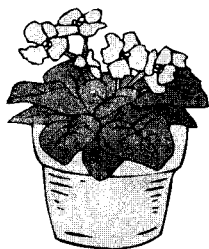
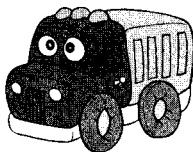
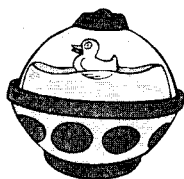
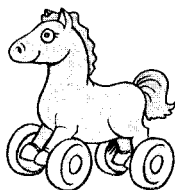
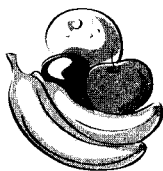
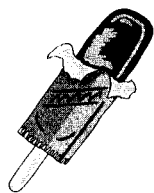
Ребенку предлагается рассмотреть полки в магазине, на которых много разного товара.

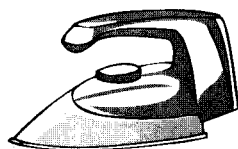
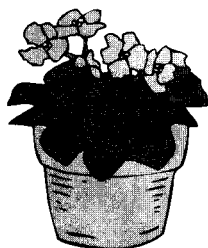
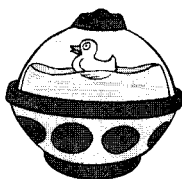
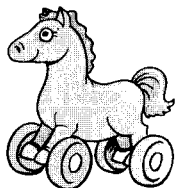
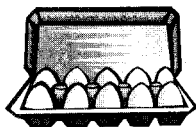
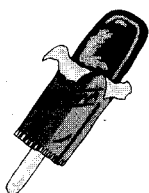
Затем ребенка просят рассказать, что где стоит, какого цвета предметы, как они расположены на полках и т. д. Далее взрослый говорит, что в магазин пришел покупатель и что-то купил:

Что изменилось? Что купили в магазине?

СОВЕТ! Эту игру можно видоизменять, усложнять. Например, попробуйте сделать игровое поле с изображением полок, а картинки с товаром — отдельно (вырезайте их из старых книжек, журналов, рисуйте сами и т. д.). Тогда можно менять количество «товара» на полках, изменять расположение предметов, попросив ребенка отвернуться.

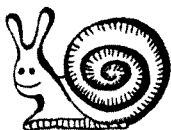
* О. В. Анисимович. Помощь родителям в воспитании ребенка. Беседы с психологом. — Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2009. — С. 95–97.





Повторяй за мной!

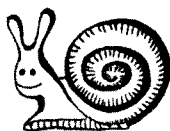
Упражнение на развитие словесной памяти



Взрослый не торопясь читает ребенку с интервалом в 5 секунд 10 приведенных ниже слов. Ребенок должен их запомнить и воспроизвести в той же последовательности. Например: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.

Самый Внимательный

Игра поможет определить, насколько у ребенка развита долговременная память

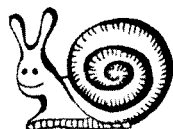


В эту игру можно играть как с одним ребенком, так и с несколькими, например, в детском саду. Предложите участникам ответить на следующие вопросы:

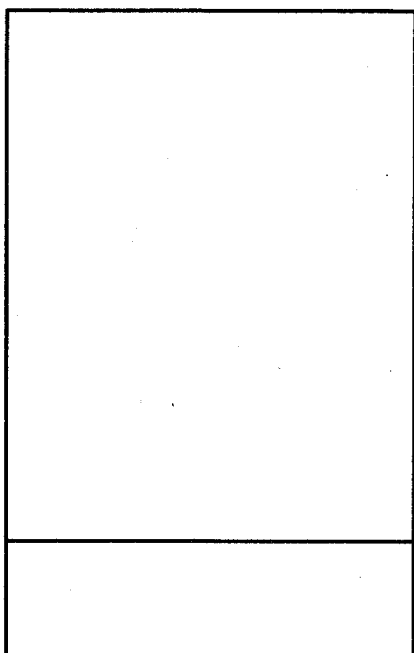
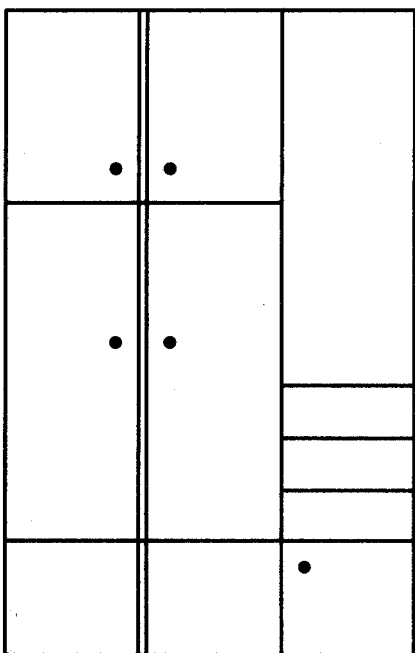
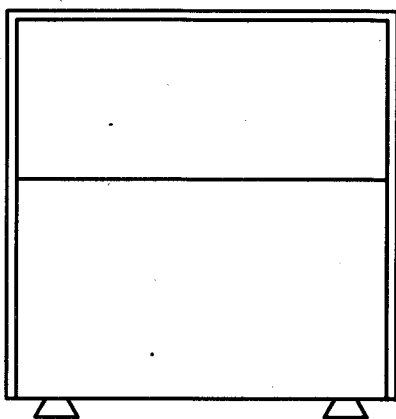
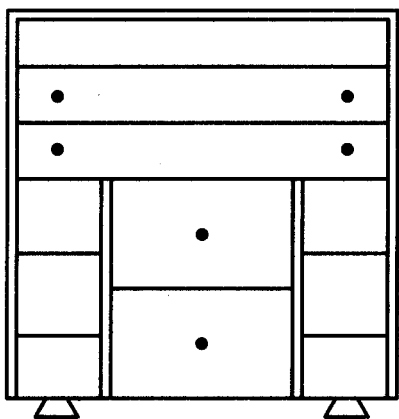
- ✿ Какого цвета шторы в вашей квартире?
- ✿ На каком этаже ты живешь?
- ✿ Сколько всего этажей в доме, где ты живешь?
- ✿ Есть ли лавочка рядом с твоим подъездом?
- ✿ Чем заканчивается сказка про репку?
- ✿ Когда ты в последний раз смеялся и почему?
- ✿ Кто выше: мама или папа?
- ✿ Сколько всего окон в вашей квартире?
- ✿ Что ты ел вчера (сегодня) на завтрак?
- ✿ Когда ты в последний раз был в цирке (театре)?
- ✿ Как зовут ваших соседей?
- ✿ Какие цветы растут у вас дома?

Сделай сам

Упражнение на развитие и диагностику кратковременной памяти



Попросите ребенка в пустых шкафах нарисовать те же полки, что и в «заполненных»:



СОВЕТ! Пусть ваш ребенок на свой вкус украсит полки — нарисует на них вазы или цветы.

Подсказки

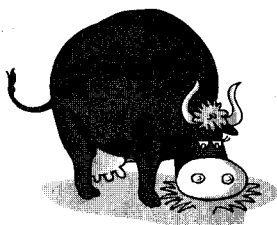
Игра на развитие ассоциативной памяти



Вначале скажите ребенку, что есть один очень интересный и простой способ запоминать слова. Для этого нужно найти между словами связь. Так, например, зонтик связан с дождем, а молоко с коровой.

Далее взрослый просит ребенка внимательно послушать и запомнить пары слов (слова читаются медленно):

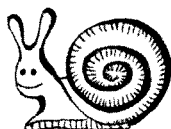
- ☼ небо – солнце
- ☼ туча – дождь
- ☼ собака – хвост
- ☼ заяц – капуста
- ☼ комната – кровать
- ☼ рыба – река
- ☼ цветок – ваза
- ☼ лягушка – тина
- ☼ птица – дерево
- ☼ море – корабль



Затем взрослый говорит первое слово из пары, а задача ребенка — вспоминать второе: небо — ..., туча — ..., собака — ... и т. д.

Шарик на Горке

Игра на развитие мышления



Вам потребуется: приготовить небольшую горку. Это может быть любая дощечка, поставленная под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от горки проведите черту (можно положить ниточку).

Дайте ребенку небольшой шарик и попросите его спустить шарик с горки так, чтобы шарик остановился около черты. Естественно, что сначала малыш будет ошибаться, но через некоторое время он научится точно определять соотношение расположения шарика на горке и дальности его пробега.

СОВЕТ! Можно провести эту игру и как соревнование («Чей шарик точнее докатится до черты?»).

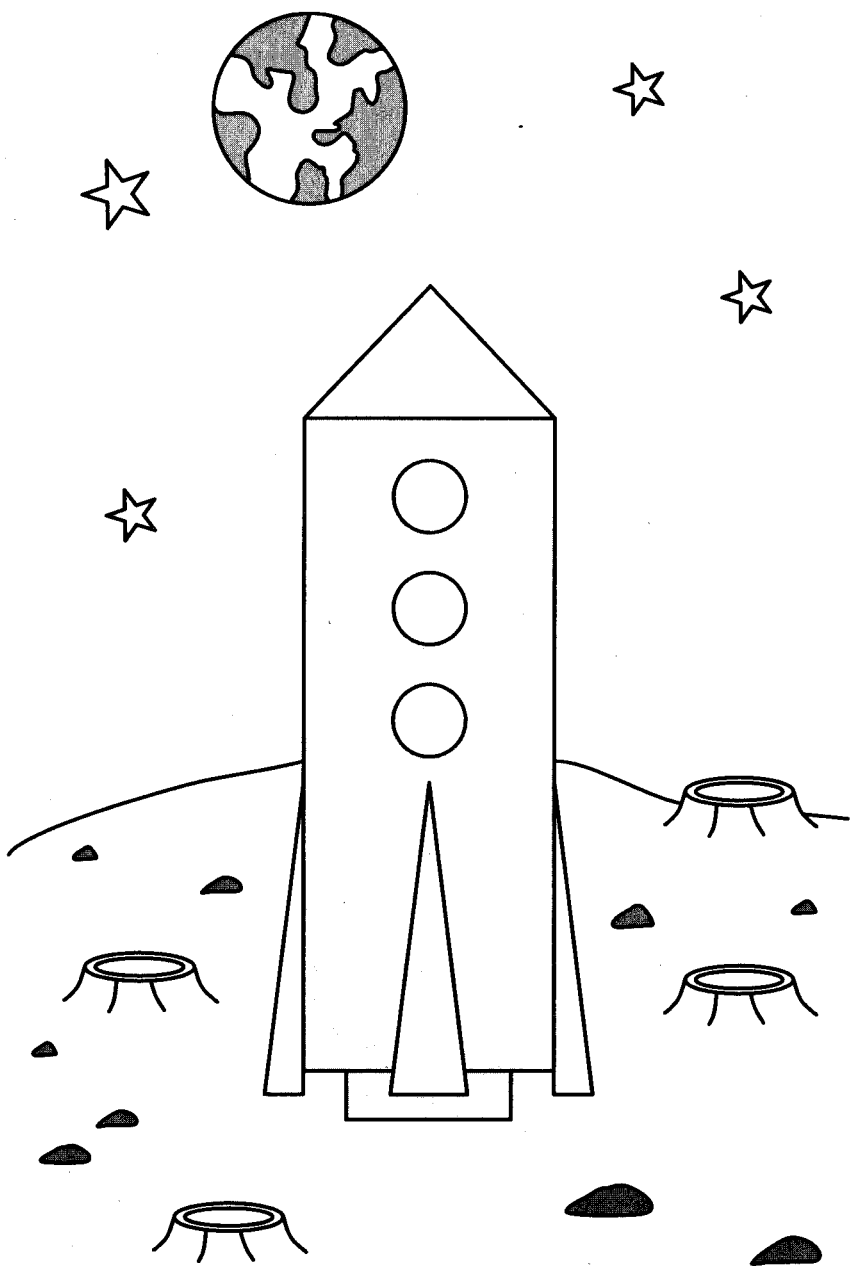
Фотографическая память

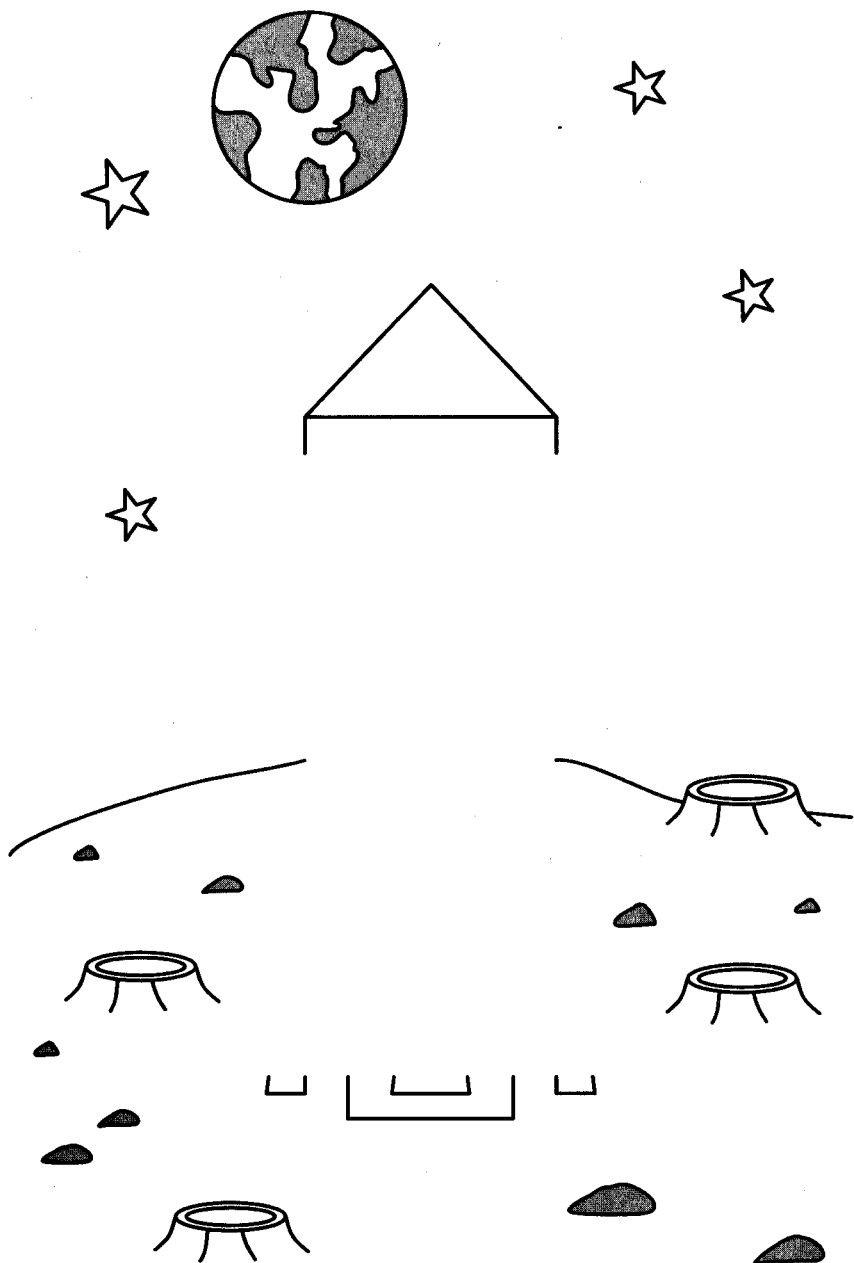
Игра на развитие и диагностику кратковременной зрительной памяти



Ребенку предъявляется для запоминания на 1 минуту несложная картинка, затем взрослый ее убирает, и малыш должен нарисовать картинку по памяти. Можно также попросить малыша дорисовать по памяти недостающие части, детали рисунка.

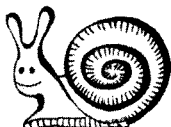
Скажите малышу запомнить все части и детали ракеты. Через минуту спрячьте этот рисунок и предложите малышу вспомнить и дорисовать все части ракеты.





Птица — не птица

Игра на внимание и знание птиц



Взрослый читает стишки:

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Мухи и стрижи...

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Аисты, вороны,
Галки, макароны.

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Лебеди, куницы,
Галки и стрижи,
Чайки и моржи.

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Чибисы, чижи,
Сойки и ужи.

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Чайки, пеликаны,
Майки и орланы.
Голуби, синицы,
Цапли, соловьи,
Окуни и воробьи.

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Утки, гуси, совы,
Ласточки, коровы.

Прилетели птицы:
Голуби, синицы,
Палки и стрижи,
Бабочки, чижи,
Аисты, кукушки,

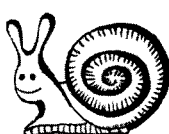
Даже совы-сплюшки,
Лебеди и утки —
И спасибо шутке!

Задача детей внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал — топнуть или хлопнуть. Обязательно спросите ребенка, что неправильно.

СОВЕТ! Спросите ребенка: «А муха — это кто?».

Угадай, кого загадали!

Игра учит ориентироваться в пространстве

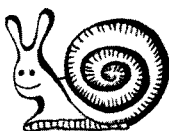


В игре вместе с малышом могут участвовать его любимые игрушки. Например, кукла с мишкой и зайчик. Важно, чтобы они были достаточно крупные и их можно было посадить или поставить перед ребенком, за ним и сбоку от него. Ребенка поставьте или посадите в центре, а игрушки разместите вокруг. Скажите, что 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 меняйтесь местами, рассадите игрушки вокруг себя. Теперь загадывать адрес игрушки будет ребенок.

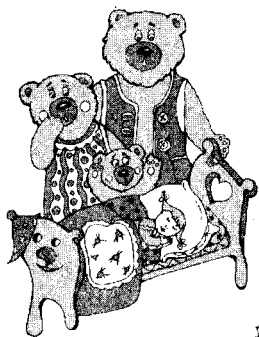
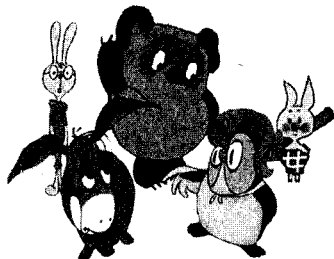
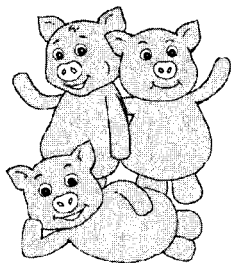
СОВЕТ! В дальнейшем, если малыш не испытывает затруднений, попробуйте ввести дополнительное различие: справа и слева. Надеемся, ваш ребенок вполне с этим справится.

В гостях у сказок

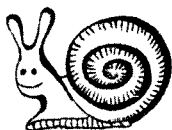
Игра поможет определить запас знаний ребенка,
его эрудицию



Попросите ребенка внимательно посмотреть на картинки и сказать, из каких сказок эти герои:



Кто я?



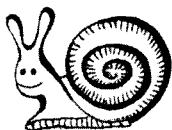
Игра на развитие творческих способностей

В нее можно играть где угодно: дома на кухне, по дороге из детского сада или в кукольном уголке. Для нее не потребуется специального стола и других приготовлений, нужны только родительская выдумка и фантазия. Итак: «Кто я?» — спрашиваете вы у ребенка и изображаете (жестами, мимикой, звуками и т. п.) поезд, машину, чайник, самолет, продавца, врача, собаку, кошку и т. п. Естественно, что возможности такого показа почти безграничны и зависят только от житейского опыта вашего ребенка. Расширяйте житейский опыт и с помощью такой игры.

СОВЕТ! Когда ребенок научится угадывать, что вы изображаете, загадывайте с ним по очереди.

Шаги, или Кто быстрее

Доберется до...

Игра на расширение словарного запаса
и развитие речи

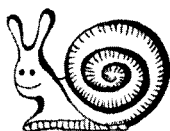
Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8–10 шагов). И оговаривают тему шагов, например «Вежливые слова». Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово. Даем минуту на размышление и объявляем старт.

Другие темы: «Все круглое», «Все горячее», «Все мокрое», «Ласковые слова для мамы», «Слова утешения» и т. д.

СОВЕТ! Поиграйте в эту игру еще так: дети встают парами друг против друга и делают шаги навстречу. Условия игры те же: шаг можно сделать, только сказав нужное слово.

Что ты делаешь?

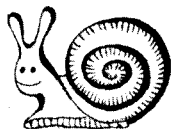
Игра на внимание, умение быстро переключаться



Игра проводится на улице. Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, жать овес, ремонтировать автомобиль, шить, вязать и т. д. Каждый участник выкапывает себе ямку, садится около нее, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке, задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит: «Пеките хлеб» или «Пойте песню», — и все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять заданную работу: «Хлеб пеку, хлеб пеку» и т. д. В это время ведущий неожиданно обращается с вопросом к кому-нибудь: «Что ты делаешь?» Спрашиваемый должен немедленно назвать назначенную ему работу, например: «Овес жну». Если же ошибется и назовет общую работу (хлеб пеку) или замнется, то меняется местами с ведущим.

Занимательные задачи

Развивают сообразительность и проверяют эрудицию

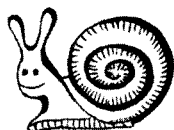


- ❁ Сколько ушей у трех мышей? (*Шесть ушей.*)
- ❁ Сколько лап у двух медвежат? (*Восемь лап.*)
- ❁ У семи братьев по одной сестре. Сколько всего сестер? (*Одна сестра.*)
- ❁ У бабушки Даши внучка Маца, кот Пушок и собака Дружок. Сколько всего внуков у бабушки? (*Ни одного внука, только внучка.*)
- ❁ Над рекой летели птицы: голубь, щука, две синицы, два стрижа и пять угрей. Сколько птиц? Ответь скорей! (*Пять птиц.*)
- ❁ Горело семь свечей. Две свечи погасили. Сколько свечей осталось? (*Две свечи — остальные сгорели.*)

- ❁ В корзине три яблока. Как поделить их между тремя детьми так, чтобы одно яблоко осталось в корзине? (*Отдать одно яблоко вместе с корзиной.*)
- ❁ На березе три толстых ветки, на каждой толстой ветке по три тоненьких веточки. На каждой тоненькой веточке по одному яблочку. Сколько всего яблок? (*Нисколько — на березе яблоки не растут.*)

Отгадай предмет по его частям

Игра на внимательность,
развитие аналитических способностей



Вам потребуются: карточки с изображениями различных предметов — мебель, овощи, животные, транспорт и т. д.

Карточки раздаются всем участникам игры. Ребенок, не показывая свою карточку другим игрокам и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

СОВЕТ! Попробуйте поиграть без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т. п.

Примеры описания предметов:

- ❁ Четыре ноги, спинка, сиденье. (*Стул.*)
- ❁ Цифры, стрелки. (*Часы.*)
- ❁ Буквы, картинки, листы. (*Книга.*)
- ❁ Ствол, ветки, листья. (*Дерево.*)
- ❁ Корень, стебель, листья, лепестки. (*Цветок.*)
- ❁ Экран, кнопки, электрический шнур, пульт. (*Телевизор.*)
- ❁ Носик, ручка, крышка, электрический шнур. (*Чайник.*)
- ❁ Лапы, хвост, ошейник. (*Собака.*)
- ❁ Ноги, хвост, хобот. (*Слон.*)

Вам кажется, что все слишком просто?! Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

Живое — неживое

Игра знакомит ребенка с понятиями «одушевленный» и «неодушевленный»



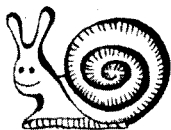
Сначала объясняем ребенку, что все живые предметы мы называем КТО, а неживые ЧТО. Приводим несколько примеров. Затем показываем ребенку парные картинки и задаем вопросы:

- ✿ Что растет? Кто растет?
- ✿ Кто летает? Что летает?
- ✿ Кто плавает? Что плавает?
- ✿ Кто самый большой? Что самое большое? и т. д.

СОВЕТ! Для игры можно использовать любые книжки с сюжетными картинками.

Отгадай предмет по описанию

Игра на внимательность, развитие аналитических способностей



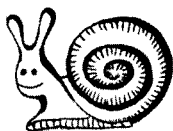
Условия игры те же, что и в игре «Отгадай предмет по его частям». Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать/соотнести по родам прилагательные и существительные, а также знать такие понятия, как «мебель», «овощи», «фрукты», «насекомые», «домашние и дикие животные» и т. п.

- ✿ Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед. (Медведь.)
- ✿ Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом. (Лиса.)
- ✿ Насекомое с разноцветными крыльями, похожа на цветок. (Бабочка.)

- ✿ Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом. (*Вертолет.*)
- ✿ Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ. (*Помидор.*)
- ✿ Сладкая, в красивой бумажке. (*Конфета.*)

Кто без чего не обойдется

Упражнение помогает ребенку научиться выделять существенные признаки предметов.



1 ВАРИАНТ

Взрослый называет главный предмет и зачитывает для него ряд слов. Ребенку из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись.

Например, взрослый говорит, что главный предмет — сад, и перечисляет ряд слов: растения, садовник, собака, забор, земля. Далее взрослый задает ребенку вопросы: Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений (садовника, собаки, забора, земли)? Почему? Какие слова для сада самые главные? Очень важно, чтобы каждый предполагаемый ребенком вариант подробно обсуждался, чтобы ребенок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком обсуждаемого понятия.

Примерные задания:

- ✿ Сапоги — шнурки, подошва, каблук, молния, голенище.
- ✿ Река — берег, рыба, рыболов, тина, вода.
- ✿ Город — автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед.
- ✿ Игра — карты, игроки, штрафы, наказания, правила.
- ✿ Чтение — глаза, книга, картинка, печать, слово.
- ✿ Война — самолет, пушки, сражения, ружья, солдаты.

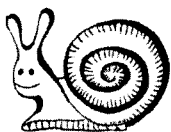
- ❁ Школа — учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради.

2 ВАРИАНТ

Взрослый называет слова (например, вода, провод, карандаш, стекло, кирпич и т. д.) и спрашивает ребенка: «Чего не может быть без этого предмета? Для чего или кого этот предмет самый главный?».

Что снаружи? Что внутри?

Игра знакомит ребенка с понятиями
«снаружи» и «внутри»



Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что — внутри. Например:

- ❁ дом — шкаф,
- ❁ книга — шкаф,
- ❁ сумка — кошелек,
- ❁ кошелек — деньги,
- ❁ кастрюля — каша,
- ❁ аквариум — рыбы,
- ❁ будка — собака,
- ❁ нора — лиса, и т. д.

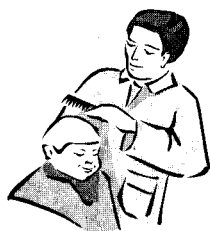
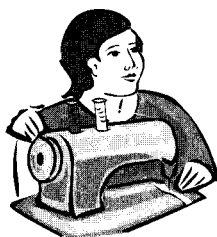
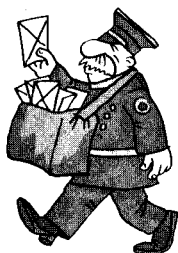
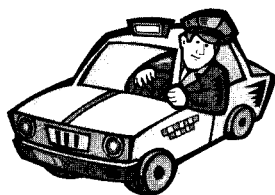
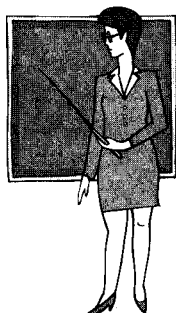
СОВЕТ! Поменяйтесь ролями — пусть ребенок загадывает пары слов.

Кто это?

Игра знакомит ребенка с профессиями



Вам потребуются: карточки с изображениями людей разных профессий и инструментов.



Как играть:

- ❁ Задаем вопросы «кто?» и «что?». Например: «Кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье? Что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?»
- ❁ Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.
- ❁ Спрашиваем, кому что нужно. Например: Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: Кому нужны ножницы? Кому нужна иглолка?

III Колья юных писателей

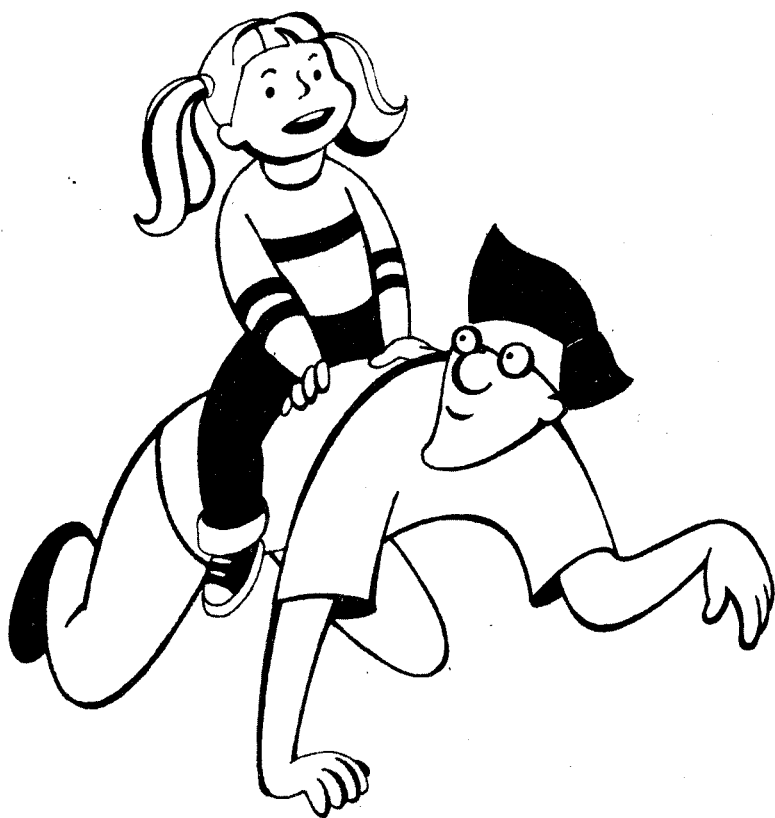
Упражнения на развитие связной и логичной речи



- ❁ Взрослый читает предложения, дети вставляют пропущенные слова. За основу можно взять рассказы В. Г. Сутеева, В. В. Бианки. Например: «На пороге сидела и жалобно мяукала... (Кто?). Кошка сидела перед чашкой с молоком и жадно... (Что делала?). Кошка поймала в саду... (Кого?). Шерсть у кошки... (Какая?), когти... (Какие?). Кошка лежала с котятами... (Где?). Котята играли мячиком... (Как?)».
- ❁ Взрослый произносит начало предложения, а дети должны его закончить. Можно помогать игрокам вопросами. Например: «Садовник поливает... (Что? Где? Когда? Зачем?)», «Дети идут... (Куда? Зачем?) и т. д. Надо обращать внимание на правильность построения предложений.
- ❁ Составить предложение с несколькими (3-4) заданными словами, например: собака, мяч, ребенок, играть.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Развиваем
координацию движений,
быстроту, ловкость, меткость,
внимательность



Сбей мяч

Игра на развитие ловкости
и координации движений



Положите на табурет большой мяч. Малыш, стоя перед табуретом на расстоянии 1,5–2 м, по сигналу «Сбей мяч!» бросает маленький мяч (диаметр до 10 см) в большой так, чтобы сбить его.

Воробьи и Вороны

Игра на внимательность, быстроту
и скорость реакции



Можно играть вдвоем с ребенком, но лучше компанией. Договоритесь заранее, что будут делать воробьи, а что — вороны. Например, по команде «Воробьи» дети будут ложиться на пол. А по команде «Вороны» — залезать на скамейку. Теперь можно начинать игру. Взрослый по слогам медленно произносит одну из команд, например: ВО-РО-НЫ! Дети должны быстро выполнить движение, которое было задано для ворон. Кто выполнит последним или перепутает — платит фант.

Король

Игра на развитие внимания
и творческих способностей



Один из играющих по желанию или по жребию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на «трон», а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у Короля. Договорившись, дети подходят к нему и говорят:

— Здравствуй, Король!

— Здравствуйте! — отвечает он.

- Нужны вам работники?
- Нужны.
- Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к заранее назначенному месту. Король ловит их. Тот, кого он поймает, становится новым Королем.

Если Король ошибется и назовет изображаемую работу неверно, то он продолжает ее отгадывать, пока не угадает. Ловить работников Король может, только если они еще не добежали до назначенного места. Большой интерес игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а значит заставить Короля подольше исполнять свою роль.

Коршун

Игра на координацию движений,
быстроту и ловкость



В начале игры дети бросают жребий и таким образом выбирают ведущего (Коршуна). Дети окружают Коршуна стайкой, и начинается диалог.

— Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу. Коршун, что делаешь?

- Ямочку рою.
- Зачем ямочка?
- Денежку ищу.
- Зачем тебе денежка?
- Иголку купить.
- Зачем тебе иголка?
- Мешочек сшить.
- Зачем мешочек?
- Камешки класть.
- Зачем камешки?
- В твоих детей бросать.

— За что?

— Они ко мне в огород лезят.

— Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, лови их!

Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра заканчивается, когда он переловит всех.

На улице нашей сапожник*

Игра развивает чувство ритма



Прodeкламируйте это стихотворение вместе с детьми. Каждый раз, когда вы говорите «бум» или «бам», дети имитируют удар молотком, якобы забивая очередной гвоздь в обувь. Можно также шлепать руками по столу, выдерживая ритм.

На улице нашей сапожник сидит,
Весь день он по детским ботинкам стучит,
Ударит «бум-бум» и ударит «бам-бам»,
Чтоб было удобно в них бегать ногам.

И снова он лупит «бум-бум, бам-бам-бам».
На улице нашей весь день тарарам.
«Бум-бум» и «бам-бам», «бам-бам» и «бум-бум»,
На улице нашей весь день стоит шум,

Он чинит ботинки весь день напролет,
Чтоб дети в них бежали взад и вперед,
Ударит «бум-бум» и ударит «бам-бам»,
Теперь можно бегать и бегать друзьям.

И снова он лупит «бум-бум, бам-бам-бам».
На улице нашей весь день тарарам.
«Бум-бум» и «бам-бам», «бам-бам» и «бум-бум»,
На улице нашей весь день стоит шум.

* Дж. Силберг. 500 пятиминутных развивающих игр для детей от 3 до 6 лет. — Мн.: Попурри, 2005. — С. 305–306.

Карлики и Великаны

Игра на внимательность, быстроту реакции



Игроки становятся в круг. Ведущий объясняет, что если он скажет **КАРЛИКИ**, все должны сесть на корточки, а если скажет **ВЕЛИКАНЫ**, все должны встать. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например: **КАР...ТОШКА**, **ВЕ...РЕВКА**, **КАР...МАНЫ**, **ВЕ...ДЕРКО**. Победителем становится самый внимательный игрок, то есть тот, кто останется в игре последним.

Шиплем перья

Игра на ловкость, быстроту и скорость реакции



Вам понадобятся: бельевые прищепки.

Несколько детей назначаются ловцами. Им дают бельевые прищепки, которые они цепляют себе на одежду. Если ловец поймает кого-либо из детей, он прикрепляет ему на одежду прищепку. Побеждает тот ловец, который первым освободится от своих прищепок.

Игра со шляпой

Игра на развитие творческих способностей и артистизма



Вам понадобится: дамская шляпа.

Дети сидят в кругу. Ведущий включает музыку, и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпу. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого в этот момент оказалась шляпа, надевает ее на себя и проходит по кругу, изображая благородную

даму. *Варианты:* Можно взять ковбойскую шляпу и изображать ковбоя; взять военную фуражку и изображать солдата и т. п.

СОВЕТ! Для того чтобы усложнить игру (для детей постарше), передавайте по кругу несколько разных шляп. С остановкой музыки все дети, у которых оказались шляпы, показывают свой моно-спектакль.

Найди мяч

Игра на координацию и взаимодействие



Игроки встают в круг, вплотную друг к другу, лицом в центр круга. В центре круга — водящий. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера.

Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящему нужно угадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому ребенку, он говорит: РУКИ! По этому требованию играющий должен сразу протянуть обе руки вперед. Тот, у кого оказался мяч, или кто уронил мяч, становится водящим.

Цап-царан

Игра на внимательность, быстроту и скорость реакции



Вам понадобятся: стулья по числу детей и один мяч. Дети садятся на стулья в кружок. В центре — водящий с мячом. Водящий бросает мяч одному из детей. Если он при этом кричит: «Цап», — ловящий мяч должен назвать имя своего соседа слева. Если же при броске прозвучало «Царан!», нужно назвать имя соседа справа. Кто ошибется, сменяет ведущего. Когда кому-либо надоест бросать мяч, то можно положить мяч на землю и сказать: «Цап-

царап». Тогда все тотчас должны поменяться местами, а водящий — быстро занять освободившийся стул.

СОВЕТ! Перед началом игры убедитесь, что дети знают, как кого зовут, и напомним им, где *лево* и *право*.

Не зевай!

Игра на скорость реакции,
координацию движений и внимательность.



Дети встают в круг спиной к центру и к водящему. У водящего в руках мяч. Он начинает отсчет от 1 до 5. После числа 5 он называет имя одного из детей и подбрасывает мяч вверх. Задача того, чье имя назвали, быстро обернуться и поймать мяч либо на лету, либо только после одного удара о землю. Кому это не удалось три раза — выбывает из круга.

Попади в обруч (флажок)

Игра тренирует глазомер и развивает меткость



На расстоянии 3 м от малыша устанавливается обруч или флажок. Малыш бросает малый мяч, стараясь попасть в цель. При попадании засчитывается очко. Расстояние можно менять в зависимости от успехов малыша. Игра заканчивается вручением символического приза.

Перелет птиц

Игра на внимание и координацию движений



Малыш стоит в одном углу комнаты. Он — «птица». В другом углу комнаты помещается лесенка-стремянка или стул (табурет). По вашему сигналу: «Птички улета-

ют!» — малыш, подняв и разведя руки-«крылья» в стороны, бежит по комнате. По сигналу: «Буря!» — ребенок бежит к лестнице (табурету) и взлезает на нее. («Птицы» скрываются от «бури» на «деревьях».) Когда вы говорите: «Буря прекратилась», — малыш спускается с лестницы и снова начинает бегать, то есть «птицы» продолжают «полет». Во время игры вы должны находиться возле лестницы, чтобы в случае необходимости помочь ребенку.

Удочка

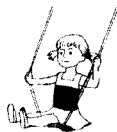
Игра на быстроту и скорость реакции



Дети стоят по кругу. В центре — водящий, лучше взрослый. В руках у ведущего шнур с привязанным на конце мягким мячом. Вместо шнура можно взять скакалку длиной 1,5–2 м. Со словами: «Ловись, рыбка большая и маленькая!» — ведущий вращает шнур так, чтобы его конец попал под ноги детей. Задача детей состоит в том, чтобы шнур не коснулся их ног. Для этого при приближении к ногам «удочки» нужно подпрыгнуть, чтобы шнур прошел под ногами. Если ребенок наступил на шнур, — он считается пойманным.

Кошка

Игра на развитие ловкости и проворства



Лучше всего играть в «Кошку» на улице, когда только начинает смеркаться. Одному из игроков поручают роль кошки. Кошка тщательно прячется за деревьями или кустами, стараясь остаться незамеченной товарищами. Последние по сигналу одного из старших бросаются во все стороны для разыскания кошки; кошка же периодически мяукает, давая знать о своем присутствии, затем быстро прячется, чтобы не быть открытой.

Игру продолжают до тех пор, пока кошка не будет найдена, тогда по жребию вновь назначают другую кошку.

Ястреб

Игра на развитие ловкости и проворства



Одновременно могут участвовать более шестнадцати детей. Лучше всего проводить игру во дворе или в саду, но подойдет и просторная комната. Участники бросают между собой жребий и выбирают «ястреба». «Ястреб» становится впереди всех, он не имеет права оглядываться. За ним парами выстраиваются остальные игроки, они держатся за руки, образуя несколько рядов. В руках у всех игроков, кроме «ястреба», по платку.

По сигналу пары перестают держаться за руки и разбегаются в разные стороны. В это время «ястреб» старается кого-нибудь поймать. Тот, кого поймает «ястреб», меняется с ним ролями.

Дети во время бега могут бросать в «ястреба» платки — если хотя бы один попадет, он считается пойманным. В этом случае по жребию среди детей выбирается на его место другой.

Хромая Лиса

Игра на координацию движений,
ловкость и быстроту



Количество участвующих детей может быть как угодно велико. Собравшись на просторном дворе или в большой комнате, они выбирают одного из участвующих, который будет «хромой лисой».

На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме хромой лисы. По сигналу дети начинают бежать

по кругу. «Хромая лиса» в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало «запятнать» кого-нибудь из бегущих, то есть прикоснуться к нему рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, потерпевший же принимает на себя роль хромой лисы.

Дети играют до тех пор, пока все не перебиваются в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный хромой лисой, должен все время прыгать на одной ноге. Главными элементами этой игры являются бег и прыжки.

Стрекоза

Игра тренирует мышцы ног,
развивает выносливость



Дети собираются во дворе, в саду или в просторной комнате, становятся на корточки, руки — на поясе, и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца площадки, назначенной для игры.

Тот, кто первым достигнет таким способом назначенного места, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих.

Перебежки

Игра на развитие ловкости
и координации движений



На расстоянии 4–5 м друг от друга поставьте два предмета или две игрушки. Водящий (это можете быть

взрослый, если игра проводится вдвоем с ребенком) находится между предметами (в «коридоре»), в руках у него может быть мяч. По сигналу взрослого малыш перебегает от одного предмета к другому, а водящий старается попасть в него мячом. При попадании водящий сменяется.

Жмурки

Игра на развитие ловкости и взаимовыручку



Место для игры — большая, просторная комната или чистый двор. Дети по жребию выбирают водящего. Платком или шарфом ему завязывают глаза. По сигналу все участники разбегаются в разные стороны, а водящий старается поймать кого-нибудь из них. Тот, кого поймает водящий, меняется с ним местами, и игра начинается заново.

Очень важно убедить детей, что они должны во время игры следить, чтобы водящий не наткнулся на какой-нибудь предмет. Об опасности им следует предупредить водящего криком: «Огонь!».

Трубочка

Игра на внимание и координацию движений



Эта игра напоминает собой «Жмурки». Одновременно участвовать может сколько угодно детей. Все игроки собираются в большой комнате или в чистом дворе. По жребию выбирают «жмурку», ему завязывают платком глаза, а в руки дают трубочку из свернутой бумаги. Остальные дети берут друг друга за руки, образуя круг, в центре которого становится «жмурка».

По сигналу дети хороводом обходят 2–3 раза вокруг «жмурки». Затем «жмурка» приближается к одному из

них, касается его трубочкой и спрашивает: «Кто ты?». Спрошенный должен что-нибудь невнятно пробормотать в ответ, а «жмурка» — угадать товарища. В случае удачи они меняются ролями.

Пятнашки (салки)

Игра на внимание и координацию движений



Выбирается водящий, его называют «пятнашкой». Он ловит всех остальных играющих, которые разбегаются по всей площадке. Если игрок присел на корточки или взялся за руки с другим играющим, «пятнашка» не должен их ловить, они в «домике». Тот, кого «пятнашка» поймал (коснулся рукой), становится водящим, а «пятнашка» присоединяется к игрокам. Когда все участники будут пойманы, выбирается новый водящий и игра продолжается.

Заморожу

Игра на развитие ловкости
и координации движений



Дети образуют круг и вытягивают руки вперед. Выбираются двое водящих. По сигналу ведущего они бегут внутри круга в противоположных направлениях, стараясь шлепнуть игроков по ладоням, которые те должны успеть убрать. Кого водящие коснулись рукой, считают замороженными и больше участия в игре не принимают.

Кошки—мышки

Игра на внимание и координацию движений



Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Игроки,

образующие круг, защищают мышку от кошки. Кошке же разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвется в круг, мышка может выбегать наружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новых кошку и мышку.

Не боимся мы кота

Игра развивает внимание, быстроту и ловкость



Выбирается водящий, он будет котом, все остальные участники — мыши. Кот садится на пол и «спит». Ведущий говорит:

Мышки, мышки, выходите,
Порезвитесь, попляшите,
Выходите поскорей,
Спит усатый кот-злодей!

Мышки окружают кота и начинают приплясывать со словами:

Тра-та-та, тра-та-та,
Не боимся мы кота!

По сигналу ведущего: «Проснулся кот!» — мыши убегают в свой домик, а «кот» пытается их поймать. Те, кого кот запятнает (коснется рукой), становятся его добычей.

По второму сигналу ведущего: «Уснул кот!» — играющие вновь подходят к водящему, который вернулся на свое место и «спит», и снова поют песенку мышей. После трех выходов кота на охоту его сменяет новый водящий.

Сова охотится ночью

Игра развивает внимание
и артистические способности



Выбирается водящий, он будет совой. Все остальные игроки изображают разных зверушек: мышей, птичек, лягушат, зайчиков и белочек.

Ведущий дает команду: «День!». Все звери бегают и прыгают. Сова спит в гнезде. По второй команде: «Ночь!» — все должны замереть и не шевелиться. Сова вылетает на охоту. Любой шелохнувшийся, засмеявшийся или сменивший позу игрок, замеченный совой, становится ее добычей. По сигналу «День!» сова улетает к себе в гнездо, а все зверушки снова начинают бегать и резвиться до команды «Ночь!». Когда в гнезде окажется 5 пойманных зверушек, выбирается новая сова.

По желанию детей можете повторить игру несколько раз.

Медведь, что ешь?

Игра развивает внимание, быстроту и ловкость



Выбирается медведь, все остальные — пчелы. Определяется, где у пчел домик, — черта, за которой медведь не имеет права их ловить. По сигналу ведущего пчелы подходят к медведю и спрашивают: «Медведь, что ешь?». Медведь отвечает: «Малину», «Рыбу», «Шишки»... Как только медведь скажет: «Мед!» — он бросается на пчел и начинает их ловить. Те, спасаясь, бегут в домик. Кого медведь поймал, того отводит к себе в берлогу. После трех выходов выбирают нового водящего-медведя. Тот из медведей, кто за время игры поймал пчел больше, чем другие, объявляется победителем.

СТИШКИ

· для совместного
разучивания с детьми



Вышла курочка гулять*

Вышла курочка гулять,
Свежей травки пощипать.
А за ней ребятки,
Желтые цыплятки.

— Ко-ко-ко, ко-ко-ко,
Не ходите далеко.
Лапками гребите,
Зернышки ищите.

Съели толстого жука,
Дождевого червяка.
Выпили водицы
Целое корытце.

Сенокос**

Старый заяц сено косит,
А лиса сгребает.
Муха сено к возу носит,
А комар кидает.

Довезли до сеновала.
Муха с возу закричала:

— На чердак я не пойду,
Я оттуда упаду,
Ноженьку сломаю,
Буду я хромая!

* Стихотворение Т. Волгиной.

** В пересказе С. Маршака.

Разговор с пчелой*

Меня ужалила пчела.
Я закричал: «Как ты могла?!».
Пчела в ответ:
«А ты как мог
Сорвать любимый мой цветок?
Ведь он мне был уж-жасно нуж-жен,
Я берегла его на уж-жин!».

Бутерброд**

Как у наших у ворот
За горою
Жил да был бутерброд
С колбасою.

Захотелось ему
Прогуляться,
На траве-мураве
Повалиться.

И сманил он с собой
На прогулку
Краснощекую сдобную
Булку.

Но чайные чашки в печали,
Стуча и бренча, закричали:
«Бутерброд,
Сумасброд,
Не ходи из ворот,
А пойдешь —

* Стихотворение М. Бородицкой.

** Стихотворение К. Чуковского.

Пропадешь,
Муре в рот попадешь!

Муре в рот,
Муре в рот,
Муре в рот
Попадешь!».

* * *

Бода-бода-болабода,
Живет жабка у болота,
Выпуча глаза сидит,
Громко, громко говорит:
Квак-квак, квак-квак,
А я прыгаю вот так!

* * *

— Я хомячок (ням-ням),
Я ем зерно (ням-ням),
Живу я там (ням-ням),
Где есть оно (ням-ням).

* * *

— Гуси, гуси.
— Га-га-га.
— Есть хотите?
— Да-да-да.
— Ну, бегите же домой.

— Серый волк уж под горой.
Зубы точит, воду пьет,
Нам проходу не дает.
— Так летите, как хотите.
Только крылья берегите.

* * *

Выпал иней на луга,
Щиплет гусям лапки.
— Гуси, гуси.
— Га-га-га.
— Надевайте тапки,
Берегите лапки!*

* * *

Под горою вырос гриб,
Гриб увидел дед Архип.
Стал тянуть его из мха,
Только силушка плоха.
Обессилен дед Архип.
Ты сможешь вырвать гриб?

Два Кота**

Жили-были два кота —
Восемь лапок, два хвоста.

* Стихотворение Е. Авдиенко.

** Стихотворение С. Маршака.

Подрались
Между собой
Серые коты.

Поднялись
У них трубой
Серые хвосты.
Бились днем и ночью,
Прочь летели клочья.

И остались от котов
Только кончики хвостов.

* * *

Просит вечером подушка:
«Положи меня под ушко,
Очень хочется, малыш,
Посмотреть то, как ты спишь».

* * *

Приглашенные к обеду,
Шли букашки к Короеду.
Лабиринт пройдешь не скоро
В триста тридцать коридоров...
Все пришли! А Короед,
Не дождавшись, съел обед.*

* * *

К нам домой пришла лягушка,
Разбросала все игрушки,
Оглядела кавардак
И сказала тихо: «Квак...»:

* Стихотворение Е. Кульшевой.

* * *

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком.
Зацепилась за перила,
Прямо в речку угодила.

В трикотажном магазине

В трикотажном магазине повстречались три кота.
Продавались там перчатки, были разные цвета.
Подошли к прилавку важно, промяукали протяжно:
— А у вас мышиный цвет есть в продаже или нет???

Горошек

— Горошек, горошек, да ты акробат!
Как ловко взбираешься ты на канат!
Усатый горошек сразу зазнался.
— Да я б, — говорит, — до Солнца добрался.
— Да я б, — говорит, — до неба добрался.
— Да жаль, — говорит, — канат оборвался.

* * *

Средь широких и диких степей
Сладко спал одинокий репей.
Спал и видел прекрасные сны,
Как он вцепится в чьи-то штаны,

В волчий хвост или заячью грудь
И отважно отправится в путь.

Ели*

Ели на опушке —
До небес макушки —
Слушают, молчат,
Смотрят на внучат.

А внучата-елочки —
Тонкие иголочки —
У лесных ворот
Водят хоровод.

Дом под крыльцом**

Под крыльцом построен дом —
Лубяная крыша.
Кто живет в домишке том?
Ну конечно, мыши!

Из зерна они пекут
Вкусные лепешки
И мышонка берегут
От соседки кошки.

* Стихотворение И. Токмаковой.

** Стихотворение В. Лунина.

* * *

— Муравьишко, муравьишко,
Расскажи, где твой домишко?
— Возле пня под старой елкой,
Где горой лежат иголки.
Я там год живу уже
На трехсотом этаже!

* * *

Сказал комар:
— Какой кошмар!
Я страдаю — нету сил —
Меня кто-то укусил!

Стихи А. Тимофеевского

Брат куда-то кубик спрятал.
Я об этом не грущу.
Просто мы играем с братом:
Брат мой прячет — я ищу.

Я ищу, а он мне: БЛИЖЕ!
ВПРАВО! ВЛЕВО! ВЫШЕ! НИЖЕ!
Брата разбирает смех:
— Ты не знаешь, где здесь ВЕРХ!

Я кричу: — Прекрасно знаю,
Не сбивай и не дразни!
Брат на это отвечает:
— Если знаешь, объясни...

ВЫСОКО — НИЗКО

В синем небе — голубь сизый.
Он летит так ВЫСОКО,
Что его отсюда снизу
Различить мне не легко.

А бабочка летает НИЗКО.
Она нарядна, как артистка,
Вспорхнула на тюльпан, на мак
И села вдруг на мой башмак.

ВЫСОКИЙ — НИЗКИЙ

ВЫСОКИЙ дом многоэтажный,
Как великан — большой и важный.

Приземистый и НИЗКИЙ домик
В сравнении с великаном — гномик.

Длинный — короткий

Поросенок, чтоб напиться,
Тычет мордочкой в корытце,
Вместо хвостика — крючок,
Нос — КОРОТКИЙ пятачок.

А это — африканский слон,
Бананы очень любит он.
Чтоб рвать бананы и кокосы,
Слон обзавелся ДЛИННЫМ носом.

Толстый — тонкий

Пройди сквозь все леса и рощи,
Сквозь страны все и города,
Деревьев баобаба толще
Ты не увидишь никогда.

У баобаба ТОЛСТЫЙ ствол.
Я вам в пример его привел,
Чтоб с ТОНКИМ тополем сравнить,
Они ведь — как канат и нить.

Мелкий — глубокий

В речке квакает лягушка —
Очень МЕЛКАЯ речушка.
Эту речку даже кот
Перейти сумеет вброд.

А в океане много места,
В нем и двум китам не тесно.
Плескаться весело вдвоем
Там, где ГЛУБОКИЙ водоем.

Большой — маленький

Сначала мыльный пузырек
Был крохотный, как ноготок.
Сначала был он МАЛЕНЬКИЙ,
Трепещущий и аленький.
Его я начал раздувать,
Стал пузырек цвета менять.
Я дую осторожно —
Он розовый и голубой,
А главное, такой БОЛЬШОЙ,
Представить невозможно.

Далеко — близко

У меня есть две бабули:
Баба Рая, баба Юля.
Чтоб увидеть бабу Раю,
Надо ехать на трамвае,
А потом пешком по парку,
А потом свернуть под арку,
В общем, очень ДАЛЕКО.
К ней добраться нелегко.
Очень БЛИЗКО — баба Юля.
Вот — передо мной на стуле.

Широкый — узкий

Тропинка вьется, извивается,
Тропинка УЗКАЯ такая,
На ней едва лишь уместается
Одна ступня моя босая.

А вот ШИРОКОЕ шоссе,
И по нему пройдем мы все:
И я, и бабушка, и брат —
Здесь можно проводить парад.

Право — лево

Где ПРАВЫЙ, где ЛЕВЫЙ —
Где ЛЕВО, где ПРАВО?
Легко вам отвечу,
Подумавши здраво.
Это ПРАВАЯ рука,
Она послушна и крепка.
ПРАВОЙ — ложку я держу,
Пса на поводке вожу,
ПРАВАЯ — мячик кидает,
ЛЕВАЯ — ей помогает.

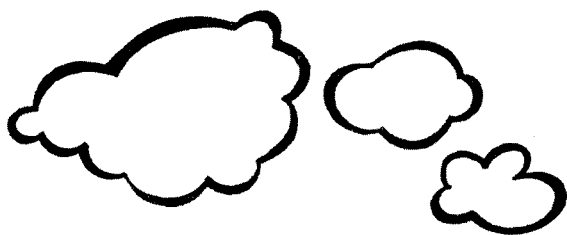


ВЕРХ — НИЗ

Нам игрушки надоели, .
Дома делать нечего.
Лучше сядем на качели —
Вот нам будет весело!

Визг, смех.
Смех, визг!
Я — ВВЕРХ!
Ты — ВНИЗ!

ВЕСЁЛЫЕ ЗАГАДКИ



Детские загадки расширяют кругозор детей, знакомят их с окружающим миром, явлениями природы. Отгадывание загадок способствует развитию у детей наблюдательности, памяти, смекалки, мышления и воображения. Загадки-рифмовки помогут вашим детям получить первые представления о рифме, а загадки-обманки научат малыша думать и быть внимательным, не поддаваться на хитрые уловки. А еще такие загадки развивают чувство юмора.

СОВЕТ! Не спешите подсказывать, дайте крохе найти ответ самому!

Народные загадки

Маленький, удаленький,
Сквозь землю прошел,
Красну шапочку нашел.
(Гриб.)

Сидит дед, во сто шуб одет.
Кто его раздевает — тот слезы проливает.
(Лук.)

Летом одевается,
Зимой раздевается.
(Дерево.)

Красна девица сидит в темнице,
А коса на улице.
(Морковь.)

Сто одежек,
И все без застежек.
(Капуста.)

Желтый Антошка
Вертится на ножке.

Где солнце стоит,
Туда он и глядит.

(Подсолнух.)

Вырос в поле дом, полон зёрном.

(Колос.)

Конь бежит — земля дрожит.

(Гром.)

Меня ждут — не дождутся,
А как увидят — разбегутся.

(Дождь.)

Без рук, без топоренка
Построена избенка.

(Гнездо.)

Зубастый зверек
Грызет с визгом дубок.

(Пила.)

Два брюшка, четыре ушка.

(Подушка.)

Четыре братца под одной шляпой.

(Стол.)

Между двух светил я в середине один.

(Нос.)

Ползун ползет,
Иголки везет.

(Еж.)

На шесте — дворец,
Во дворце — певец.

(Скворечник и скворец.)

Сам алый, сахарный,
Кафтан зеленый, бархатный.

(Арбуз.)

Летит — молчит,
Лежит — молчит,
Когда умрет, тогда ревет.
(Снег.)

Собачка верная, не лает,
Не кусается, а не пускает в дом.
(Замок.)

Годовой кусточек
Как день пройдет —
Роняет листочек,
Год пройдет —
Весь опадет.
(Календарь.)

Синенька шубенка
Весь мир покрыла.
(Небо.)

То блин, то полблина,
То та, то эта сторона.
(Месяц.)

Что выше леса,
Краше света,
Без огня горит?
(Солнце.)

Гуляет в поле, да не конь,
Летает на воле, да не птица.
(Ветер.)

По синему морю
Белые гуси плывут.
(Облака.)

Крупно, дробно зачастил,
Всю землю напоил.
(Дождь.)

Раскинулся золотой мост
На семь сел, на семь верст.
(Радуга.)

Без рук, без ног,
А рисовать умеет.
(Мороз.)

Зимой греет,
Весной тлеет,
Летом умирает,
Осенью оживает.
(Снег.)

Бежит бычок —
Золотой рожок,
Бежит, журчит.
(Ручей.)

Что вверх корнем растёт?
(Сосулька.)

Кругом вода,
А с питьем беда.
(Море.)

У маленькой скотинки
Сто серебряных монеток в спинке.
(Рыбы.)

Когда я черен,
Я куслив и задорен,
А лишь покраснею,
Таки присмирею.
(Рак.)

Выпуча глаза сидит,
По-французски говорит,
По-блошьи прыгает,
По-человечьи плавает.
(Лягушка.)

Кто на себе свой дом носит?

(Улитка.)

Маленький, легонький,
А за хвост не подынешь.

(Ящерица.)

Без рук, без ног,
На брюхе ползет.

(Червяк.)

Ниток много-много,
А в клубок не смотает,
Одежды себе не шьет,
А ткань всегда ткёт.

(Паук и паутина.)

Голос тонок,
Нос долог,
Кто его убьёт,
Тот свою кровь прольёт.

(Комар.)

Нашёл я шар, разбил его,
Увидел серебро и золото.

(Яйцо.)

Не княжеской породы,
А ходит с короной;
Не ратный ездок,
А с ремнем на ноге;
Не сторожем стоит,
А всех рано будит.

(Петух)

Посередь деревьев кузнецы куют.

(Дятел.)

Среди двора
Стоит копыта,
Спереди вилы,
Сзади метла.

(Корова.)

Не земледелец, не кузнец, не плотник,
А первый на селе работник.

(Лошадь.)

— Эй, куда, борода?

— Берегись, наскочу, лбом хвачу!

(Козел.)

Не прядет, не ткёт,
А людей одевает.

(Овца.)

Мохнатенька, усатенька,
Сядет — песенку поет.

(Кошка.)

Серовато, зубовато,
По полю рыщет,
Телят, ягнят ищет.

(Волк.)

Маленький, беленький,
По лесочку прыг, прыг,
По снежочку тык, тык.

(Заяц.)

Не мышь, не птица,
В лесу резвится,
На деревьях живёт
И орешки грызет.

(Белка.)

Стоят столы белые,
На них шапки зелёны.

(Береза.)

Синий мундир,
Желтая подкладка,
В середине сладко.

(Слива.)

Стоит лепешка
На одной ножке,

Кто мимо пройдет,
Всяк поклонится.

(Гриб.)

Стоят в поле сестрички —
Желтый глазок, белые реснички.

(Ромашка.)

Мягок, а не пух,
Зелен, а не трава.

(Мох.)

Чиста, да не вода,
Клейка, да не смола,
Бела, да не снег,
Сладка, да не мед,
От рогатого берут
И живулькам дают.

(Молоко.)

Я бел как снег,
В чести у всех,
И нравлюсь вам,
Да во вред зубам.

(Сахар.)

Бьют меня палками,
Жмут меня камнями,
Держат меня в огненной пещере,
Режут меня ножами.
За что меня так губят?
За то, что любят.

(Хлеб.)

Что на сковороду наливают
Да вчетверо сгибают?

(Блины.)

В воде рождается, а воды боится.

(Соль.)

Сидит Ермошка
На одной ножке,
На нем сто одежек,
И все без застежек.
(Капуста.)

Сидит дед,
В семь шуб одет,
Кто его раздевает,
Тот слезы проливает.
(Лук.)

Сверху зелено,
Снизу красно,
В землю вросло.
(Морковь.)

Кругла, а не шар,
С хвостом, а не мышь,
Желта, как мед,
А вкус не тот.
(Репка.)

Крыльями машет, а улететь не может.
(Мельница.)

Зимой нет теплей,
Летом нет холодней.
(Печь.)

Рогат, да не бык,
Хватает, да не сыт,
Людам отдает,
А сам на отдых идет.
(Ухват.)

Есть спина, а не служит,
Четыре ноги, а не ходит,
Но всегда стоит,
И всем сидеть велит
(Стул.)

Ни хвоста, ни головы,
А четыре ноги.
(Стол.)

Кто ходит ночь и ходит день,
Не зная, что такое лень?
(Часы.)

Пляшет-скачет крошка,
А всего одна ножка,
Как устанет —
В угол встанет.
(Веник.)

Четыре ноги, два уха,
Один нос да брюхо.
(Самовар.)

Чудо чудом сошлось кругом:
Дыр много, а выскочить некуда.
(Решето.)

Железный нос,
В землю врос,
Роет, копает,
Землю разрыхляет.
(Плуг.)

Четыре братца на свете:
Два меньших впереди,
Два больших позади,
Спешат, бегут,
Друг друга не догоняют.
(Колеса.)

Купи, не жалей —
Будет ехать веселей.
(Колокольчик.)

Под гору — коняшки,
В гору — деревяшки.
(Лыжи.)

Принялась она за дело,
Завизжала и запела,
Ела, ела дуб, дуб,
Поломала зуб, зуб.

(Пила.)

Бьют Ермилку
Что есть сил по затылку,
А он не плачет,
Только ножку прячет.

(Гвоздь.)

Угловат Кузьма,
Развязать нельзя.

(Цепь.)

Два конца, два кольца,
А посередине гвоздик.

(Ножницы.)

Сижу верхом,
Не знаю, на ком,
Знакомца встречу —
Соскочу, привечу.

(Шапка.)

Умный Ивашка,
Всю жизнь в одной рубашке,
По белому полю пройдет —
Каждый след его поймет.

(Карандаш.)

Какая водица
Только для грамоты годится?

(Чернила.)

Не куст, а с листочками,
Не рубашка, а сшита,
Не человек, а разговаривает.

(Книга.)

Сидит Пахом
На коне верхом,
Книги читает,
А грамоты не знает.

(Очки.)

То толстеет, то худеет,
На весь дом голосит.

(Гармонь.)

Никто его не видывал,
А слышать всякий слыхивал,
Без тела, а живет,
Без языка, а кричит.

(Эхо.)

Загадки-рифмовки

В реке большая драка:

Поссорились два...

(рака.)

Встает на заре,

Поет во дворе,

На голове гребешок.

Кто же это?

(Петушок.)

Подставив солнышку бочок,

Лежит на грядке...

(кабачок.)

Как зовут меня, скажи.

Часто прячусь я во ржи,

Скромный полевой цветок,

Синеглазый...

(василек.)

«Спинка в веснушках.

Ах, как неловко!» —

И покраснела...

(божья коровка.)

Злая, как волчица.

Жжется, как горчица!

Что это за диво?

Это же...

(крапива.)

Ку-ка-ре-ку кричит он звонко,

Хлопает крыльями громко-громко,

Курочек верный пастух,

Как зовут его?

(Петух.)*

* Далее — загадки-рифмовки Л. Гржибовской.

Он сидит послушный очень,
Лаять он совсем не хочет,
Шерстью он большой оброс,
Ну конечно, это...

(пес.)

В клетке целый день сидит
И под нос себе твердит,
Но услышав двери скрип,
Он кричит: «Филипп-Филипп!».
Кеше пить быстрее дай,
Кто же это?

(Попугай.)

Под дождем она гуляет,
Щипать травку обожает,
«Кря, — кричит. — Все это шутка».
Ну конечно, это — ...

(утка.)

Распускает хвост павлином,
Ходит важным господином,
По земле ногами — стук,
Как зовут его?

(Индюк.)

Он зимой в берлоге спит,
Потихонечку храпит,
А проснется — ну реветь,
Как зовут его?

(Медведь.)

На Дюймовочке решил жениться,
Девочку спасла лишь птица.
Зерном он набивает рот,
Ну конечно, это...

(крот.)

Над цветком она жужжит,
К улью быстро так летит,

Мед свой в соты отдала,
Как зовут ее?

(Пчела.)

Он твердит одно: «Га-га,
Кто обидел? Где? Когда?
Никого я не боюсь!»
Ну конечно, это...

(гусь.)

Любит красную морковку,
Грызет капусту очень ловко,
Скачет он то тут, то там,
По лесам и по полям,
Серый, белый и косой,
Кто, скажите, он такой?

(Заяц.)

Как по морю-океану
Рыба-рыбища плывет
И к огромному фонтану
Подплывать нам не дает!
От него волна бежит,
Ну конечно, это...

(кит.)

Серая шубка, мех серебристый,
Очень красивая, хвостик пушистый.
Если вам немного повезет,
Орешек из руки у вас возьмет.
А от вас летит, как стрелка,
Ну конечно это...

(белка.)

По тропинке в лесу
Я большое яблоко несу,
На иголки я похож,
Звать меня, конечно, ...

(еж.)

Огромная кошка по лесу скачет,
В ушках сережки она не прячет.
Ей не скажешь слова «брысь»,
Потому что это — ...
(рысь.)

Царь зверей раскатисто рычит,
Всех зверей собрать спешит,
На камень грациозно сев.
Скажите, кто же это?
(Лев.)

В зоопарке выше клетки
Чья-то голова торчит,
Бананы срывает с высокой ветки,
О длинной шее своей молчит.
Кличка у него «Пиф-Паф»,
А зовут его...
(жираф.)

В лесу на ветке она сидит,
Одно «ку-ку» она твердит,
Года она нам всем считает,
Птенцов своих она теряет.
«Ку-ку» то там, то тут,
Как птицу эту зовут?
(Кукушка.)

Каждый вечер так легко
Она дает нам молоко.
Говорит она два слова,
Как зовут ее?
(Корова.)

Ночью он совсем не спит,
Дом от мышек сторожит,
Молоко из миски пьет.
Ну конечно, это...
(кот.)

Загадки—обманки

Он пиявок добывал,
Карабасу продавал,
Весь пропах болотной тиной,
Его звали...

(Дуремар.)

В Простоквашино он жил
И с Матроскиным дружил.
Простоват он был немножко,
Звали песика...

(Шарик.)

Он гулял по лесу смело,
Но лиса героя съела.
На прощанье спел бедняжка.
Его звали...

(Колобок.)

Бедных кукол бьет и мучит,
Ищет он волшебный ключик.
У него ужасный вид,
Это доктор...

(Карабас.)

Много дней он был в пути,
Чтоб жену свою найти,
А помог ему клубок,
Его звали...

(Иван-царевич.)

Все узнает, подглядит,
Всем мешает и вредит.
Ей лишь крыска дорога,
А зовут ее...

(Шапокляк.)

И красива, и мила,
Только очень уж мала!

Стройная фигурочка,
А зовут...

(Дюймовочка.)

Жил в бутылке сотни лет,
Наконец, увидел свет,
Бородою он оброс,
Этот добрый...

(Старик Хоттабыч.)

С голубыми волосами
И огромными глазами
Эта куколка-актриса,
И зовут ее...

(Мальвина.)

Потерял он как-то хвостик,
Но его вернули гости.
Он ворчлив, как старичок,
Этот грустный...

(Ослик Иа.)

Он большой шалун и комик,
У него на крыше домик.
Хвастунишка и зазнайка,
А зовут его...

(Карлсон.)

С пальмы вниз,
На пальму снова
Ловко прыгает...

(обезьяна.)

Кто любит
По ветвям носиться?
Конечно, рыжая...

(белка.)

Дочерей и сыновей
учит хрюкать...

(свинья.)

Кто в малине знает толк?

Косолапый бурый...

(медведь.)

Зимой в берлоге видит сон

Лохматый косолапый...

(медведь.)

На заборе поутру

Кукарекал...

(петух.)

Хвост веером,

На голове корона.

Нет птицы краше, чем...

(павлин.)

В теплой лужице своей

Громко квакал...

(лягушка.)

В чаще, голову задрав,

Воет с голоду...

(волк.)

Над лесной полянкой ночью

Долго слышался кошмар:

Ухал, ахал, выл по-волчьи

И пугал зверей...

(филин.)

По сосне, как в барабан,

Застучал в лесу...

(дятел.)

Все преграды одолев,

Бьет копытом верный...

(конь.)

Простой вопрос для малышей:

Кого боится кот?

(Собаки.)

Загадки о сказочных персонажах

Зверей больных лечил,
Язык их изучил,
Где, как и что болит,
Знает доктор...
(Айболит.)

Очень страшный, с плеткой, злой,
С длинной-длинной бородой,
Знаком каждому из вас
Карабас-...
(Барабас.)

Он был сделан из полена,
С носом необыкновенным,
Длинным, острым, словно шило.
Этот мальчик...
(Буратино.)

Из театра Карабаса убежала,
Звери, птицы ее просто обожали,
Занималась воспитаньем Буратино
Голубоволосая...
(Мальвина.)

Голодным и несчастным был,
Но чудо-туфли раздобыл,
Стал самым быстрым среди слуг
Маленький и добрый...
(Мук.)

Чтоб принцессу увести,
Нанялся свиней пасти.
Ну, а раз свиней он пас,
Назывался...
(свинопас.)

Самый главный умывальник,
Над мочалками начальник,
Щетки у него солдаты.
Что за командир, ребята?
(Мойдодыр.)

Он к меду поднимался
И умудрялся петь:
«Я тучка, тучка, тучка,
Я вовсе не медведь».
(Винни-Пух.)

Конек дивный был у Вани,
На спине с двумя горбами,
Помогал добыть Жар-птицу,
Деву в царскую светлицу.
(Конек-Горбунок.)

В стране лилипутов
Был сеткой опутан,
В стране великаньей
На лодке греб в ванне.
(Гулливер.)

Из цветка тюльпана вышла,
Зимовала в норке мыши,
Ласточка ее спасла,
В страну эльфов унесла.
(Дюймовочка.)

Устав, она в своем углу
Садилась прямо на золу,
Во дворец на бал попала
И женою принца стала.
(Золушка.)

Прогнала мачеха из дома —
Нашла приют у семи гномов.
(Белоснежка.)

Знают взрослые и дети —
Нет его сильней на свете.
Одного напомню я —
Это Муромец Илья.

(Богатырь.)

Кто о нем не знает?
Мальчик в волчьей стае,
С языком зверей знаком,
У волков стал вожаком.

(Маугли.)

Он из семьи персидской бедной,
Хозяином стал лампы медной,
И с тех пор огромный джинн
Ему преданно служил.

(Аладдин.)

Мужчина тот в расцвете сил
Пропеллер за спиной носил.

(Карлсон.)

Рассказывал он с увлечением
О бесконечных приключениях.
Как искры добывал из глаз,
Как пчел в плену у турок пас,
Как волк впрягался в его сани,
Про зайца с восемью ногами.

(Мюнхгаузен.)

Наряд мой пестрый,
Колпак мой острый,
Мои шутки и смех
Веселят всех.

(Петрушка.)

Брови дугой, нос кочергой,
На голове колпак,
А сам весельчак.

(Скоморох.)

Когда проверить захотели
Ее горошиной в постели,
Не спасли от синяков
Даже двадцать тюфяков.

(Принцесса на горошине.)

Из снега старики слепили,
С ней зиму долгую прожили,
Жаль, погожим летним днем
Она исчезла над огнем.

(Снегурочка.)

Крыша любая ему до плеча,
Люди прозвали его «Каланча»,
Я вас прошу, никуда не глядя,
Вспомнить имя этого дяди.

(Дядя Степа.)

Тощий старец из сосуда
Мог свершить любое чудо.
Вольке преданно служил.
Кто этот волшебник был?

(Хоттабыч.)

Толстяк живет на крыше,
Летает он всех выше.

(Карлсон.)

Бабушка девочку очень любила.
Шапочку красную ей подарила.
Девочка имя забыла свое.
А ну, подскажите имя ее.

(Красная Шапочка.)

Возле леса, на опушке
Трое их живет в избушке.
Там три стула и три кружки.
Три кровати, три подушки.
Угадайте без подсказки,
Кто герои этой сказки?

(Три медведя.)

Лечит маленьких детей,
Лечит птичек и зверей,
Сквозь очки свои глядит
Добрый доктор...
(Айболит.)

На сметане мешен,
На окошке стужен,
Круглый бок, румяный бок,
Покатился...
(Колобок.)

Она красива и мила,
А имя ей от слова «зола».
(Золушка.)

Носик круглый, пяточком,
Им в земле удобно рыться,
Хвостик маленький крючком,
Вместо туфелек — копытца.
Трое их — и до чего же
Братья дружные похожи.
Отгадайте без подсказки,
Кто герои этой сказки?
(Три поросенка.)

У отца был мальчик странный,
Необычный — деревянный.
Но любил папаша сына.
Что за странный
Человечек деревянный
На земле и под водой
Ищет ключик золотой?
Всюду нос сует он длинный.
Кто же это?..
(Буратино.)

Литература

- Анисимович, О. В. Помощь родителям в воспитании ребенка. Беседы с психологом / О. В. Анисимович. — Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2009. — 159 с.
- Бородинская, М. Я. Куча мала: Стихи / М. Я. Бородинская. — М.: ОНИКС 21 век, 2002. — 63 с.
- Вачков, И. В. Метафорический тренинг. — М.: Ось-89, 2006. — 144 с.
- Детский садик: Сб. стихов. — М.: Самовар, 2004. — 48 с.
- Заходер, Б. В. Про всех на свете: Стихи и сказки. — М.: Дет. лит., 1990. — 383 с.
- Козак, О. Н. Волшебная книга игр для детей и их родителей. Ростов н/Д: Феникс, 2004. — 336 с.
- Маршак, С. Я. Королевский бутерброд: Пер. из А. А. Милна и англ. нар. поэзии. — М.: Дом, 1995. — 119 с.
- Маршак, С. Я. Стихи / С. Я. Маршак. — М.: Планета детства, 2002. — 63 с.
- Силберг, Дж. 500 пятиминутных развивающих игр для детей от 3 до 6 лет. — 3-е изд. — Мн.: Попурри, 2005. — 464 с.
- Тимофеевский, А. П. Веселая геометрия. — М.: Омега, 2006. — 64 с.
- Чуковский, К. И. Стихи / К. И. Чуковский. — М.: АСТ, 2002. — 63 с.

При составлении книги использовались материалы со следующих Интернет-сайтов:

<http://psyparents.ru>

<http://ourkids.info>

<http://malishi.ru>

<http://childish.fome.ru>

<http://www.razvivashki.ru/>

<http://www.kindereducation.com>



СИБИРСКОЕ УНИВЕРСИТЕТСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

Для писем: 630058, Россия, г. Новосибирск, а/я 134
Тел./факс: (383) 332-52-32

Отдел продаж: sales@sup99.ru
Москва: (495) 661-09-96
Новосибирск: (383) 330-50-19
Книга – почтой: post_book@sup99.ru

Информация для авторов, актуальный прайс-лист и подробное
описание продукции издательства – на официальном сайте
www.sup99.ru

Практическое пособие

Медникова Татьяна

**РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ
И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4–5 ЛЕТ
У меня растут года...**

Заказывающий редактор *Максим Тыщенко*
Выпускающий редактор *Татьяна Калинина*
Редактор *Галина Федосенко*
Обложка, оформление *Владимир Антонов*
Корректор *Анна Весенняя*
Компьютерная верстка *Светлана Косолапова*

*Соответствует гигиеническим требованиям к книжным изданиям
(сан.-эпид. закл. № 54.НС.05.953.П.013186.12.05 от 26.12.05)*

Подписано в печать 17.12.08. Формат 60×90/16. Бумага газетная.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 7. Уч.-изд. л. 2,5. Тираж 3000 экз. Заказ № 494.

Сибирское университетское издательство
630117, Новосибирск, ул. Арбузова, 1/1

Отпечатано в типографии
Сибирского университетского издательства
630117, Новосибирск, ул. Арбузова, 1/1