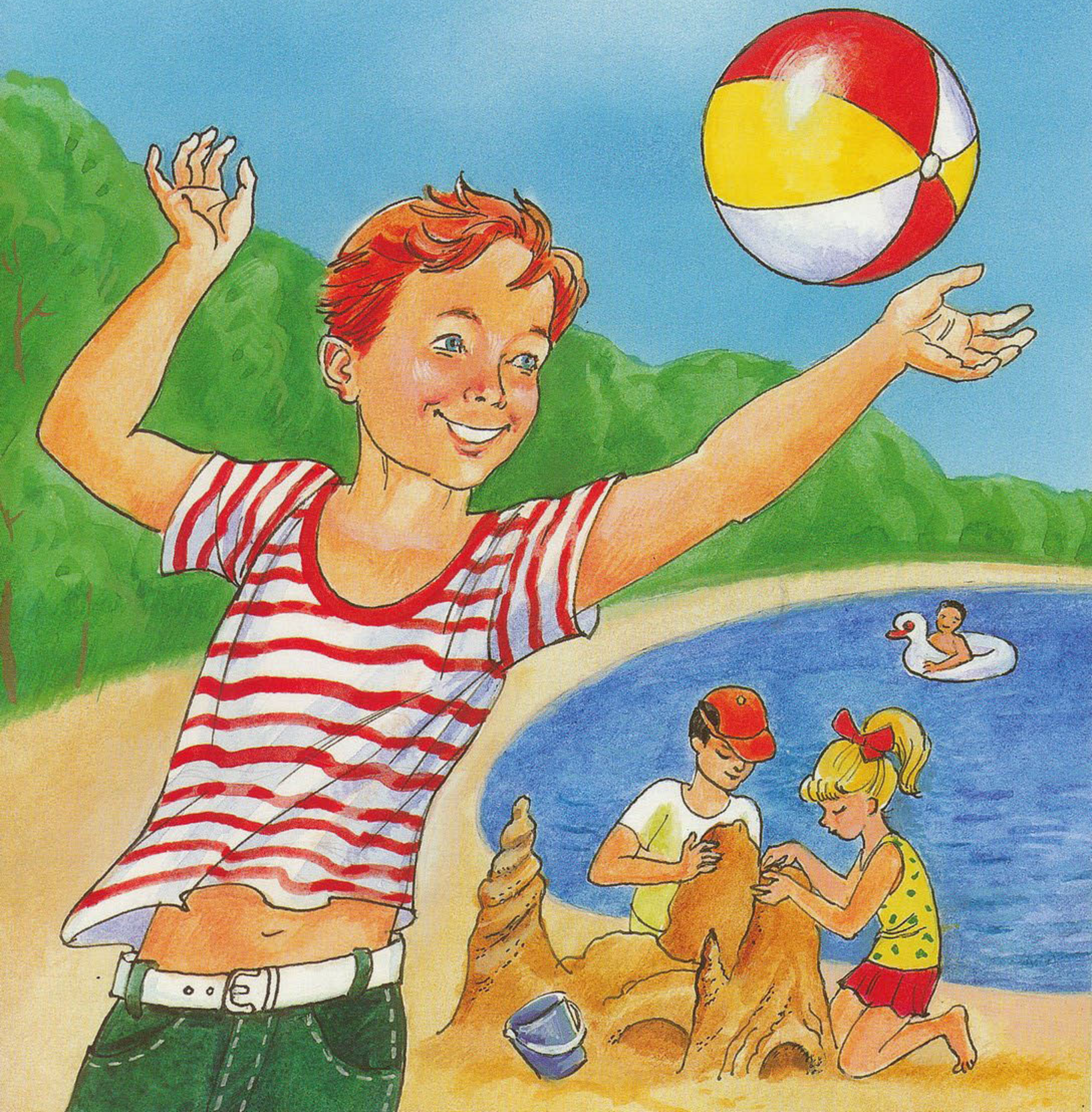


О. А. НОВИКОВСКАЯ

СБОРНИК

РАЗВИВАЮЩИХ ИГР С ВОДОЙ И ПЕСКОМ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ



О. А. Новиковская

**Сборник
развивающих игр
с водой и песком
для дошкольников**

**Санкт-Петербург
«ДЕТСТВО-ПРЕСС»**

2008

ББК 74.100.58

Н73

Новиковская О. А.
Н73 Сборник развивающих игр с водой и песком для дошкольников.— СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2008.— 64 с., ил.

ISBN 5-89814-309-2

Автор доступно рассказывает об основных свойствах песка, сухого и мокрого, и воды и предлагает множество разнообразных игр, связанных с этими материалами. В книге есть все — и групповые подвижные игры, и развлечения для ума, и занятия для самых маленьких. Предложив ребенку сыграть в эти игры, вы наверняка услышите восторженное согласие. И кроме этого, добьетесь положительных результатов — разовьете в малыше координацию и ловкость, научите читать, писать и ориентироваться на местности. Книга для педагогов и родителей.

ББК 74.100.58

ISBN 5-89814-309-2

© Новиковская О. А., 2005

© «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2005

© Оформление. «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2005

Введение

Впереди лето. Хочется верить, что ваш малыш проведет это теплое и солнечное время за городом, может быть, он побывает на берегу реки или моря, позагорает на песчаном пляже, вволю покупается и поиграет на берегу с водой и песком. Но даже если не удастся выехать на природу, то все равно летом, больше чем в любой другой сезон, ребенок будет гулять в парке, в саду или около своего дома на детской площадке. А на каждой детской площадке обязательно есть песочница, в которой малыши, да и дети постарше, очень любят играть.

Цель этой книги — помочь родителям и педагогам так организовать игры ребенка с песком и водой, чтобы они не только увлекали малыша, но и дали ему возможность лучше узнать окружающий его мир неживой природы: самому изучить свойства такого универсального строительного материала, как песок, свойства воды и предметов, погруженных в нее. Подвижные игры, приведенные в этой книге, помогут дошкольнику стать более ловким и умелым, а рисование и письмо на влажном песке привьют интерес к чтению, счету, разовьют фантазию маленького человека.

Также на страницах этой книги вы найдете много разных игр-соревнований на песке и в воде. В таких шуточных соревнованиях с удовольствием примут участие не только дошкольники, но и ребята постарше.

Изучаем свойства песка и «печем куличи»

Любому ребенку игра с песком доставляет большое удовольствие. Предложите малышу инструменты: совочек, ведерко, формочки разного цвета, объема и конфигурации, грабли, воронку и небольшое сито, а также пластиковые баночки и бутылочки, и он часами будет копаться в песочнице, насыпая песок в формочки и ссыпая его обратно.

Обратите внимание ребенка на то, что песок может быть сухим и влажным. Сухой песок рассыпается — из него нельзя ничего построить, но зато его можно пересыпать тонкой струйкой или просеивать через сито. Покажите ребенку, как сухим песком можно измерить объем разных формочек и даже бутылочек с узким горлышком, насыпая туда песок через воронку. Покажите, как через узкое горлышко бутылки песок высыпается обратно дольше, чем через широкое. Расскажите ребенку, что на этом принципе основаны песочные часы. В давние времена, когда еще не было других часов, именно песочные помогали людям отмерять время.

Детям постарше для исследования песка можно дать лупу. Насыпав немного песка на белый лист бумаги, вместе с ребенком внимательно рассмотрите песчинки под лупой. Обратите внимание ребенка на то, что они разной формы и размера. Расскажите малышу, как образуется песок. Песчинки — это крохотные камушки, которые получаются от трения и ударов друг о друга больших камней.

Совсем другие игры можно предложить детям с влажным песком. Прежде всего обратите внимание ребенка на то, что свойства у влажного песка совсем другие, чем у сухого. Во-первых, влажный песок — другого цвета (он темнее), во-вторых, он тяжелый и уже не сыплется, но зато из него можно «печь пирожки и куличики». Для этого влажный песок совочком накладывают в ведерко или формочку и утрамбовывают его тыльной стороной совка. Затем переворачивают формочку, придерживая песок, кладут на твердую поверхность, стучат совком по ее дну и осторожно снимают формочку. «Пирожок» готов.

Можно предложить ребенку испечь много «пирожков» разного размера и формы, а потом посчитать их. Если он слишком велик для нашей куклы, его можно разрезать. Можно организовать игру в «Пекарню». Выполняя просьбы покупателей, продавец будет продавать буханки, половинки и даже четвертинки хлебного карава. Таким образом ребенок познакомится в игре с новыми для него математическими понятиями.

В другой раз возьмите с собой на прогулку набор игрушечной посуды, с которой малыш сможет поиграть в «Столовую».

Юный повар будет готовить обеды из трех блюд для своих кукол. Тут песок будет выступать уже не только в роли муки и теста, но и в качестве крупы, соли и сахара. Для приготовления первых и вторых блюд повару понадобится вода, а трава, цветы и листья пригодятся для салатов.

Может быть, ребенок организует и другую игру — «Гости», в которой одна кукла пригласит на праздничный обед другую. Задача взрослого — подсказать ребенку тему для новой игры, а малыш уже приложит собственную фантазию.

Показывая ребенку игры с песком, предупредите малыша, что играть с ним небезопасно: нужно быть внимательным и следить, чтобы песок случайно не попал в глаза.

Строительство из песка

Отправляясь с ребенком на прогулку, возьмите с собой не только ведерко и лопатку, но и машинку. Пригодится вам и другой строительный материал: бруски, дощечки. Машина может быть большой, например самосвал, в нее ребенок будет загружать песок и отправлять его на игрушечную стройку, а может быть и маленькой, тогда ребенок будет строить для нее дороги и мосты во влажном песке.

Покажите малышу, как построить мост. Для этого с помощью ведерка сделайте два куличика или две песчаные горки на небольшом расстоянии друг от друга, а между ними перекиньте дощечку (рис. 1) — по такому мосту сможет проехать машинка или пройти куколка. Под мостом вполне может проезжать поезд или

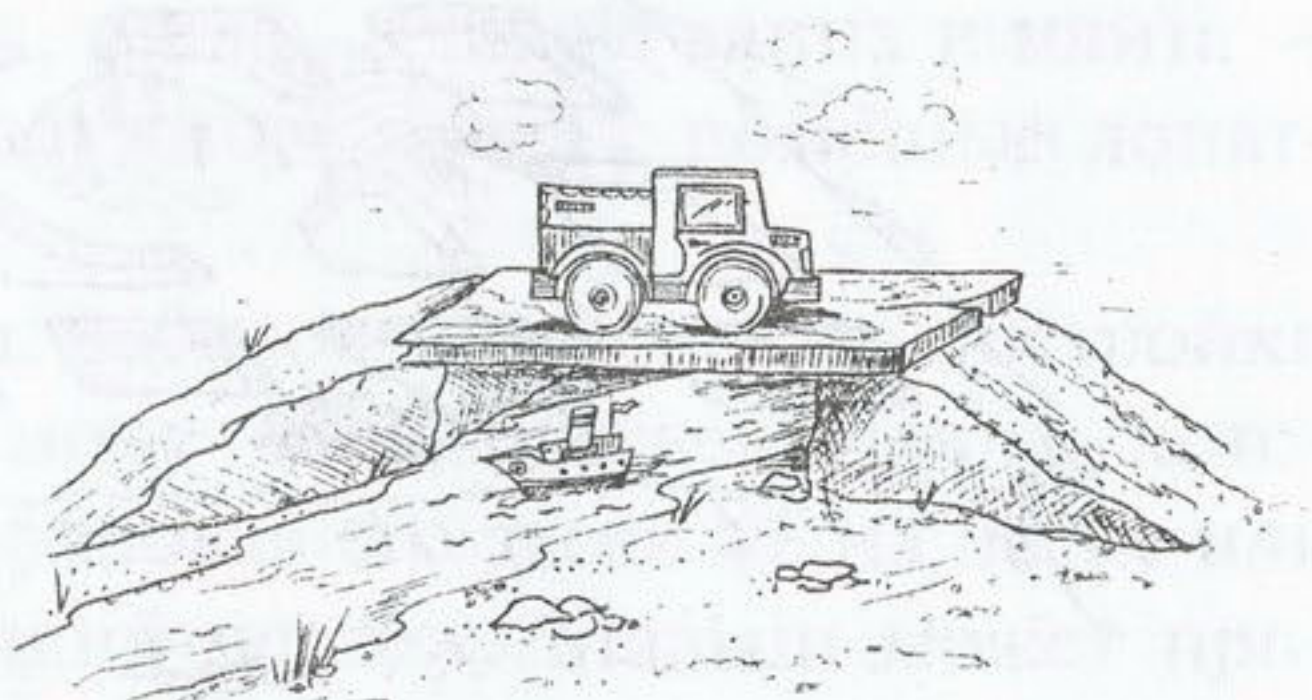


Рис. 1

плыть кораблик. Чтобы машинка могла выехать на мост и съехать с него, присыпьте песок к «опорам» моста с двух внешних сторон.

В хорошо увлажненном песке можно сделать туннель и без использования дополнительного строительного материала. Для этого песок насыпьте горкой, а через ее основание параллельно поверхности земли совком или рукой проделайте сквозное отверстие. Если отверстие не делать сквозным, то получится неплохой гараж для маленькой машинки или домик для любимой игрушки. В случае, если игрушек много, имеет смысл построить большой дом, в котором получится сразу несколько квартир.

Сочетая разные виды построек — дороги, туннели, мосты, песчаные горки, — можно построить трассу, по которой будет ездить игрушечная машинка, управляемая опытным шофером. Можно создать и целый город с площадями, скверами, домами и гаражами. Как в любом городе, здесь будут перекрестки, мосты, подземные переходы (рис. 2). Для того чтобы игра стала еще интереснее, можно заранее изготовить из плотного картона плоскостные изображения домов, светофоров, деревьев, людей и прикрепить к ним палочки с заостренными

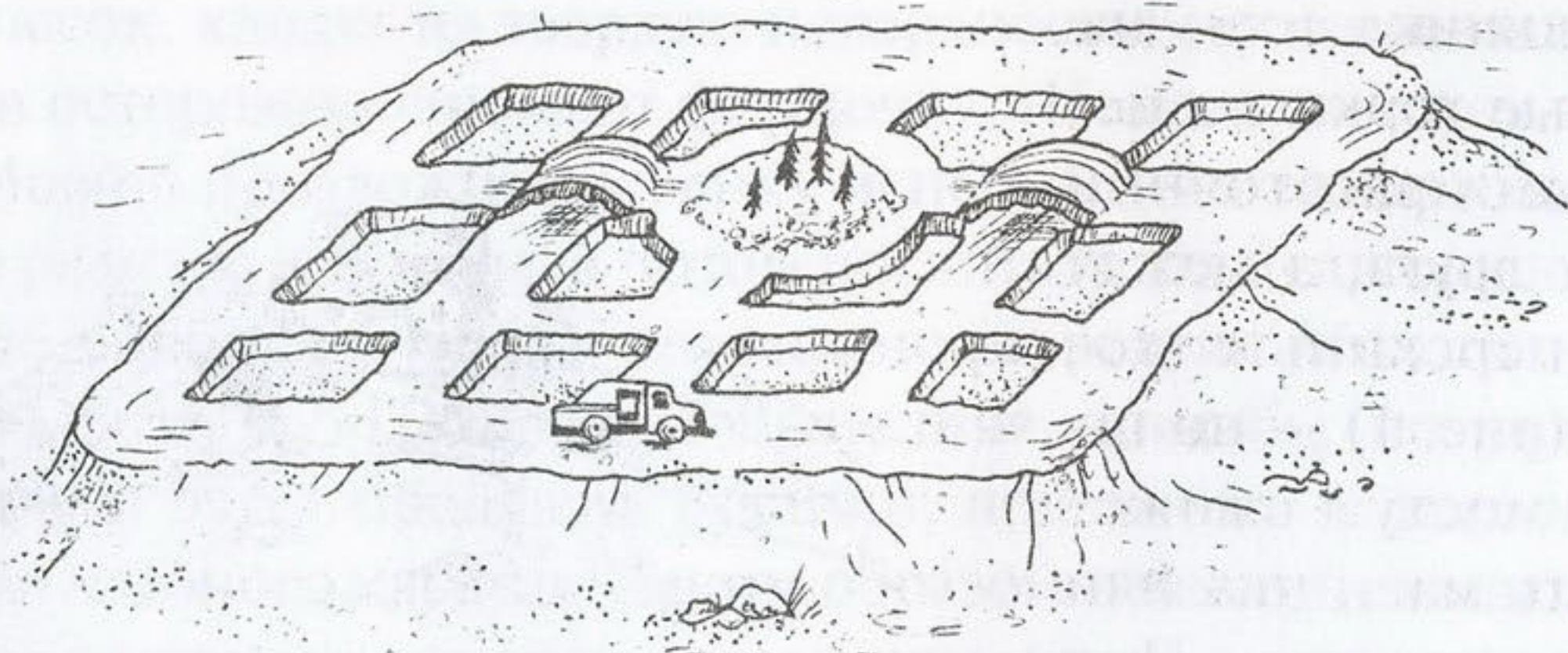


Рис. 2

концами. Эти макеты ребенок будет втыкать в песок, и его город станет совсем настоящим.

Малышу можно предложить построить детскую площадку для кукол, сделав на ней клумбу, скамейку, дорожки. Для этого пригодится и имеющийся под рукой природный материал: шишки, камешки, желуди, веточки, листочки, цветы.

Если у вас есть набор мелких игрушек «Дикие животные», то можно организовать в песочнице настоящий зоопарк, огородив его насыпным забором, сделанным с помощью ладоней. Пригодятся для строительства кирпичики и тонкая дощечка — перекладина для ворот. Можно использовать в строительстве и формочку, закопанную в песок вровень с землей и наполненную водой. Получится хороший пруд для водоплавающих птиц или бассейн для белого медведя.

Используя набор игрушек «Домашние животные», предложите ребенку построить ферму или птичий двор, посадить сад, сделать грядки для овощей, разбить клумбу. На лугу будут пасись корова, овцы, около дома будет стоять лошадка, ожидая хозяина, а в будке — сидеть сторожевой пес. Дом можно сделать так: отделите от песчаной горки лишние части песка и, приглаживая оставшийся песок фанеркой, придайте ему желаемую форму. Забор формируется из песка ладонями в виде вала или делается с помощью воткнутых в песок спичек (палочек). Из них можно изобразить в доме окно и дверь.

Девочке, пришедшей к песочнице с куклой, наверняка понравится игра в кукольную квартиру, где вся мебель — диван, стол (в виде куба), стул, шкаф, а также ванна и плита — сделана своими руками из влажного песка с помощью лопатки или дощечки.

Играя с влажным песком, ребенок может делать постройки по собственному замыслу, а может пользоваться планом, который вы ему предложите, нарисовав его здесь же на песке или дав ребенку в руки настоящий чертеж. Малыш может проявлять свою фантазию в самых разных играх. Предложите ему: «Построй дворец для своего любимого сказочного героя, а потом укрась его ракушками, цветами и узорами».

Если детей несколько, то можно устроить конкурс «Чей дворец лучше».

Построить дворец и даже замок из песка с высокими башнями и шпилями можно и весьма необычным способом. Для этого надо набрать полведерка песка, а затем налить туда же воду, доведя строительную смесь до консистенции манной каши. Капая большими каплями или выливая струйкой мокрый песок на свою постройку, можно наращивать ее вверх в форме башни. Строительную смесь из песка с водой можно поместить в полиэтиленовый мешок, у которого отрезан уголок, и выдавливать ее через отверстие. Последний способ напоминает украшение торта кремом с помощью кулинарного шприца. Этим же методом украшают уже готовую постройку или праздничный торт для куклы.

Существует и еще один оригинальный способ лепки из мокрого песка. Его можно сравнить с работой скульптора. Высокой горкой насыпается сухой песок, сверху делается углубление и туда струйкой льется вода. Затем сухой песок отгребается, внутри остается заготовка из хорошо увлажненного песка. Далее с помощью совка или дощечки, выполняющих роль резца, необходимо удалить лишние слои песка, для того чтобы создать настоящее произведение прикладного искусства.

Развиваем координацию и ловкость

Веселый всадник

Предложите ребенку, а еще лучше — двум детям (вдвоем можно соревноваться), пробежать или проскакать верхом на палке или большой ветке мимо нескольких песчаных горок или куличей, расположенных на одной линии на расстоянии 2—3 метров друг от друга. При этом объясните ему, что надо не только быстро пробежать по зигзагообразной трассе, но и постараться не разрушить эти горки. Можно постепенно усложнять задание, добавляя к нему новые элементы. Пусть ребенок, например, проделает тот же путь задом наперед.

Автослалом

Проведите на влажном песке извилистую линию. Для маленькой машинки она станет настоящей автотрассой. Еще лучше, если на трассе будут поставлены флажки (палочки), которые юному гонщику надо постараться не сбить во время движения (рис. 3).

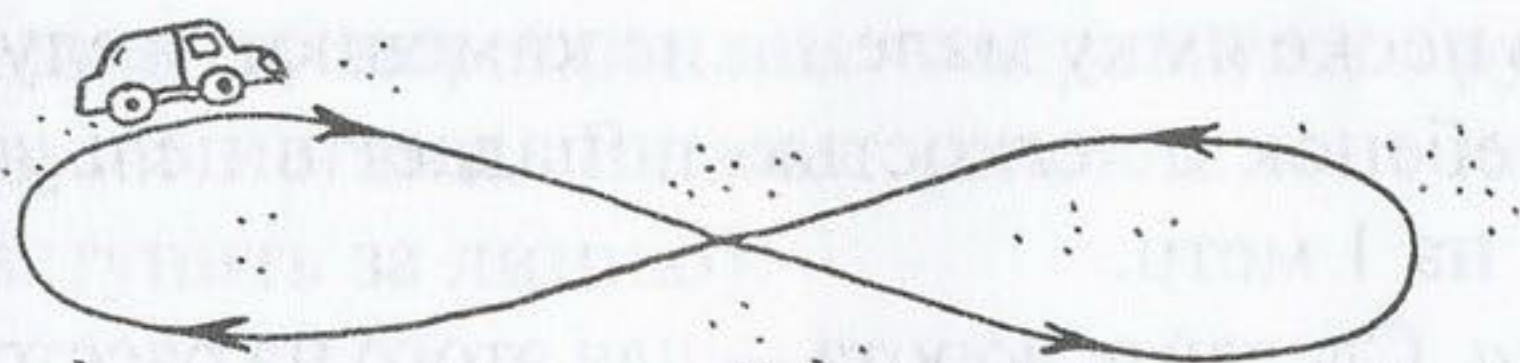


Рис. 3

Дорожку для машины можно сделать и без препятствий. Тогда она должна быть еще более извилистой, например в форме восьмерки или лабиринта (рис. 4).

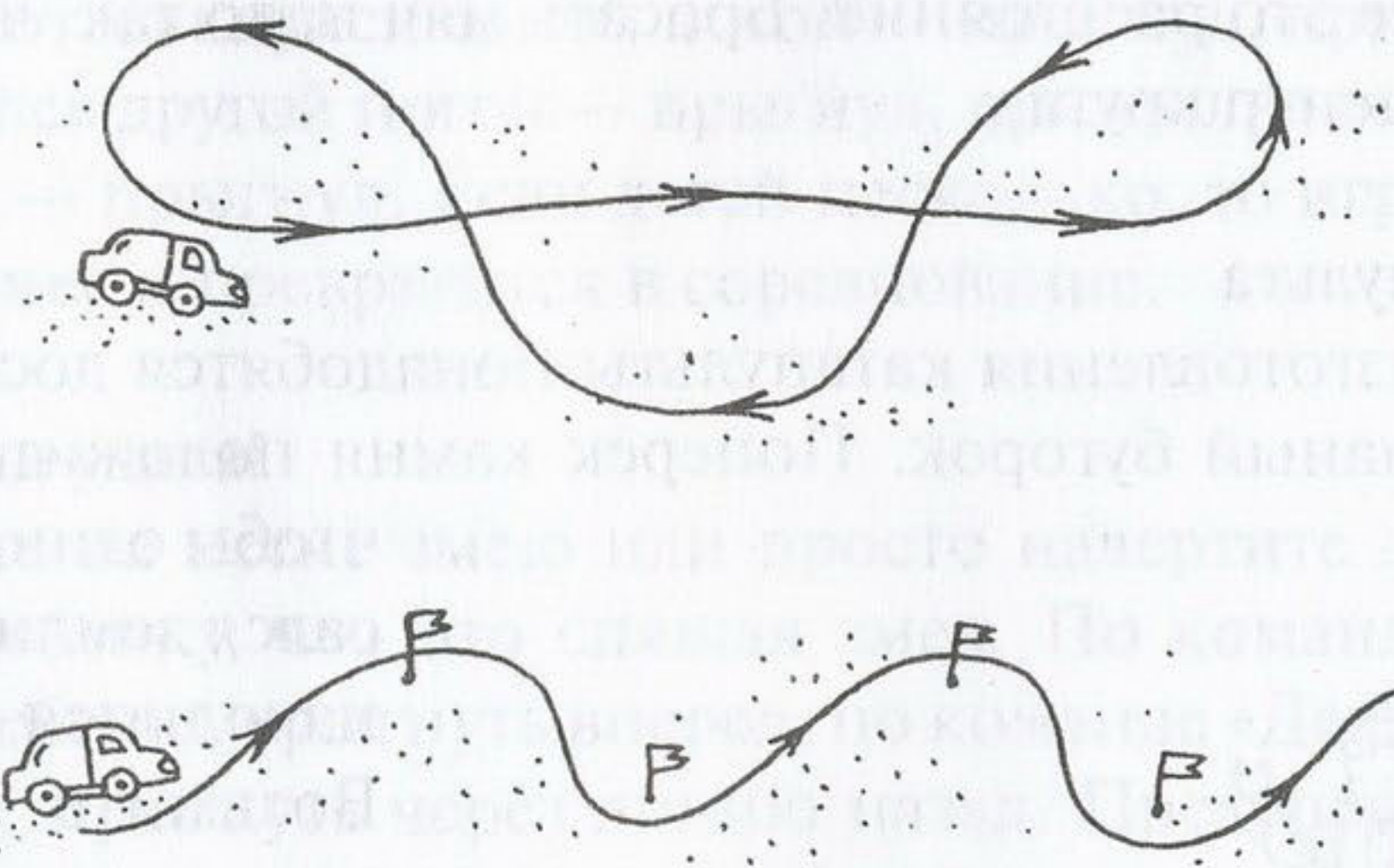


Рис. 4

Задом наперед

Поставьте на одной прямой 3 куличика и попросите ребенка обойти их змейкой, двигаясь вперед спиной. Нужно постараться ни разу не задеть препятствия. Перед тем как ребенок начнет движение, предложите ему внимательно изучить свой

путь. Во второй раз он должен будет обойти препятствия еще скорее, а в третий раз — бегом. Если эта задача ему удалась, то можно попробовать поставить уже не 3, а 5 куличей на одной линии.

Попади!

В цель. Предложите ребенку с заранее определенного расстояния (обозначьте его чертой) кидать в песчаную горку или вырытую в песке ямку маленькие камешки, желуди или шишки. Если ребенок с легкостью попадает в цель, то попросите его отойти на 1 метр.

В ворота. Сделайте ворота — для этого на расстоянии 1 м друг от друга воткните в песок палки или нарисуйте две линии. Ребенок с расстояния трех шагов должен прокатить мяч в ворота. После каждой удачной попытки уменьшайте ширину ворот, рисуя для этого новые линии или втыкая палки все ближе одна к другой.

В круг. Нарисуйте круг диаметром не менее 1 м. Предложите ребенку попасть мячом в круг с расстояния в 1,5—2 м. Затем увеличьте это расстояние. Бросать мяч надо так, чтобы он попадал в центр круга.

Катапульта

Для изготовления катапульты понадобятся доска и камень или песчаный бугорок. Поперек камня положите доску так,

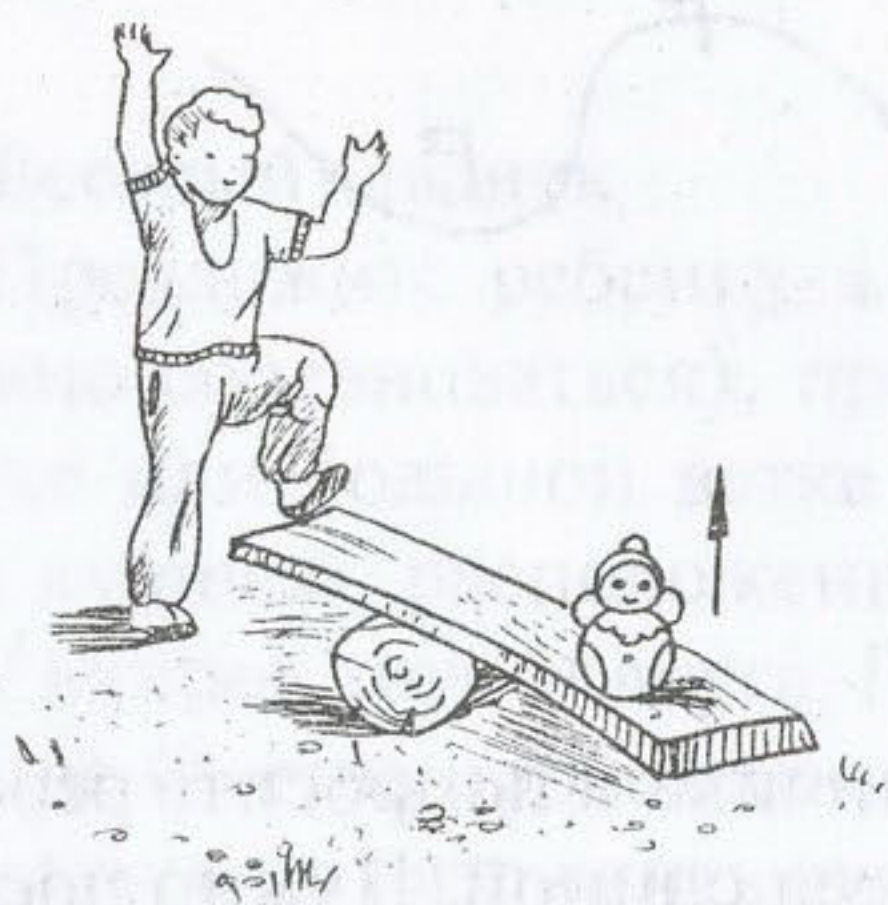


Рис. 5

чтобы один ее конец касался земли, а другой — находился в воздухе. Возьмите нетяжелый предмет — это может быть резиновая игрушка или маленький мешочек с песком. Положите предмет на нижний конец доски. Затем наступите ногой на верхний конец доски — предмет полетит в воздух (рис. 5).

Посоревнуйтесь с ребенком — чей предмет взлетит выше. Будьте внимательны и не попадите им в себя или окружающих.

Переправа

Начертите на песке «ручеек» — 2 параллельные линии на небольшом расстоянии друг от друга (для 3-летнего ребенка расстояние должно быть 30 см, для старших детей — до 1 м). Предложите малышу перепрыгивать через этот «ручеек», отталкиваясь двумя ногами. Главное условие — «не намочить ножки» (не заступит за линию).

Кто дальше прыгнет

Обозначьте чертой место начала прыжка. Покажите ребенку, как можно прыгать с места или с разбега. Попросите юного спортсмена, употребляя слова «дальше» и «ближе», сравнить результаты разных попыток. Затем предложите потренироваться в тройном прыжке. Такой прыжок выполняется так: разбежался, оттолкнулся одной ногой — прыгнул, приземлился, оттолкнулся другой ногой — прыгнул, приземлился, оттолкнулся двумя — прыгнул. Если детей несколько, то игра станет еще интереснее и превратится в соревнование.

Не разбуди удава!

Нарисуйте на песке змею или просто начертите линию и объясните ребенку, что это спящая змея. По команде «Раз!» попросите ребенка прыгнуть вперед, по команде «Два!», не поворачиваясь, прыгнуть через линию назад. Предупредите ребенка, что удав не проснется лишь в том случае, если ребенок не наступит на линию.

По камешкам

Нарисуйте на разном расстоянии друг от друга круги (рис. 6) и предложите ребенку перебраться по ним от старта к финишу, словно по камешкам через реку или по кочкам через болото. Прыгая из кружка в кружок, малыш должен не оступиться, чтобы не угодить в «воду». Для детей старшего дошкольного

возраста кружки могут быть пронумерованы. Можно написать в них буквы какого-нибудь слова, например имя ребенка. Чтобы прийти к финишу, ребенок должен будет пройти по всем цифрам (буквам) по порядку.

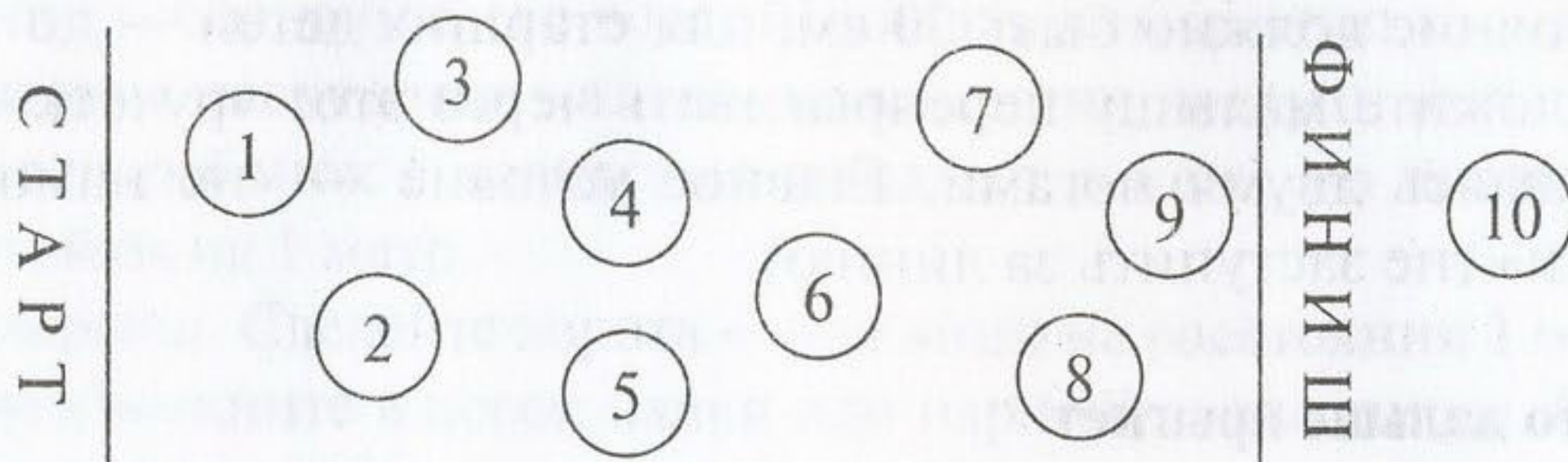


Рис. 6

Цапля

Нарисуйте на песке 8—10 кругов на расстоянии 30—50 см один от другого (рис. 7). Попросите ребенка прыгать из одного круга в другой на одной ноге (прямо или боком). Если в игре принимают участие двое или несколько детей, то выигрывает тот, кто дольше всех продержится на одной ноге.

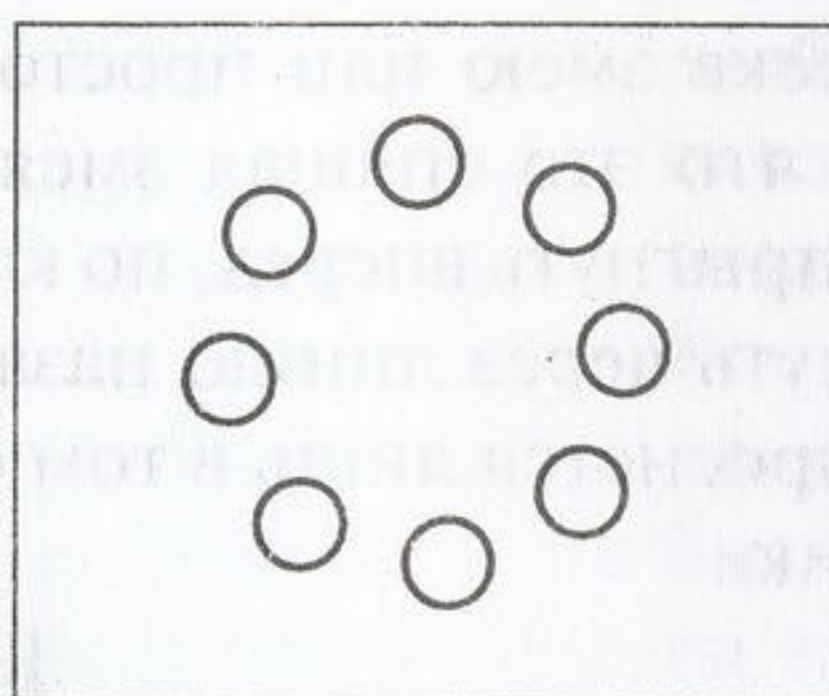


Рис. 7

Прогулки над пропастью

Нарисуйте круг диаметром 1 м. Объясните ребенку, что песок за пределами круга — это пропасть. Ребенок должен встать

в центр круга. Завяжите ему глаза. Затем попросите сделать вперед от трех до шести шагов (в зависимости от возраста), повернуться назад и снова сделать то же количество шагов. Главная задача — не упасть в пропасть, а снова оказаться в круге.

Прыжки по кругу

Игра для двух детей в возрасте от 4 лет.

Начертите на песке круг диаметром 1,5 м (рис. 8). Два игрока должны встать с разных его сторон. По сигналу «Раз, два, три!» они начинают прыгать вокруг на правой ноге (затем на левой) по часовой стрелке, стараясь догнать и запятнать друг друга.

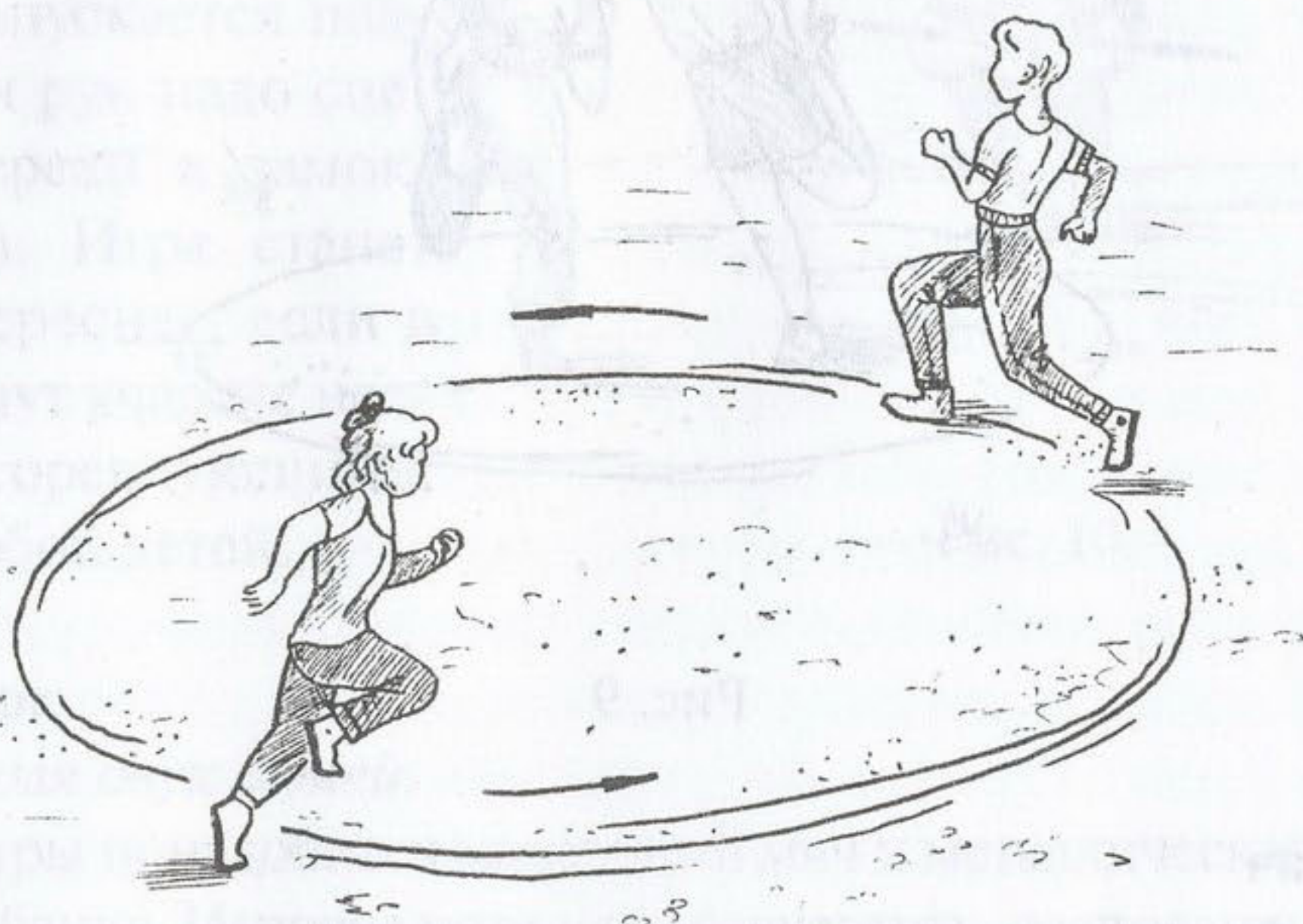


Рис. 8

Граница

Игра для двух детей.

Проведите черту — «границу». С обеих сторон на равном расстоянии (на полшага) от нее друг против друга, взявшись за руки, должны встать двое играющих, каждый из которых старается заставить соперника наступить на черту ногой или переступить ее. Рывки в игре не разрешаются, перетягивание должно быть плавным.

Петушки

Игра для двух детей.

Нарисуйте круг диаметром 3 м. В него должны войти два ребенка и принять исходное для боя положение, стоя на одной ноге (правая рука держит левую ногу, а левая рука согнута впереди и прижата к туловищу) (рис. 9). Задача игроков — вытолкнуть противника из круга или заставить встать на две ноги, толкая его плечом.



Рис. 9

Циркач

Игра для ребенка старшего дошкольного возраста или младшего школьника.

Игра основана на трюке, который иногда исполняют жонглеры в цирке. Для нее понадобится мяч и 5—8 небольших предметов.

Нарисуйте круг диаметром 1 м. За пределами круга с одной его стороны положите предметы. Попросите ребенка встать в центр круга, спиной к предметам, и подбросить мяч вверх. Пока мяч находится в воздухе, ребенок должен постараться поднять как можно больше предметов, которые лежат на земле, а затем поймать подброшенный мяч. Если детей несколько, то победителем считается тот, кто поймал мяч и собрал большее количество предметов.

Голубь

Игра для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Для этой игры понадобится палка длиной до 1 м. Перед игрой чертятся две линии — «старт» и «финиш», на расстоянии не более 5 метров друг от друга. Задача ребенка, приняв исходное — «птичье» — положение, двигаться к финишу. Исходное положение: присесть, ноги вместе, руки опущены до уровня коленей, под коленями через согнутые в локтях руки пропускается палка (кисти рук надо сцепить спереди в замок) (рис. 10). Игра станет еще интереснее, если в ней примут участие несколько соревнующихся между собой детей.



Рис. 10

Городок

Игра для двух детей.

Для игры понадобится маленький мяч и металлическая или пластиковая банка. Игровое поле надо расчертить, располагая линии на расстоянии примерно 30 см одна от другой. Посередине ставится банка-городок (рис. 11). Игрок, который собьет мячом городок, переставляет его на одну черту ближе. Тот из детей, кто таким образом «привезет» городок к себе в город, становится победителем.

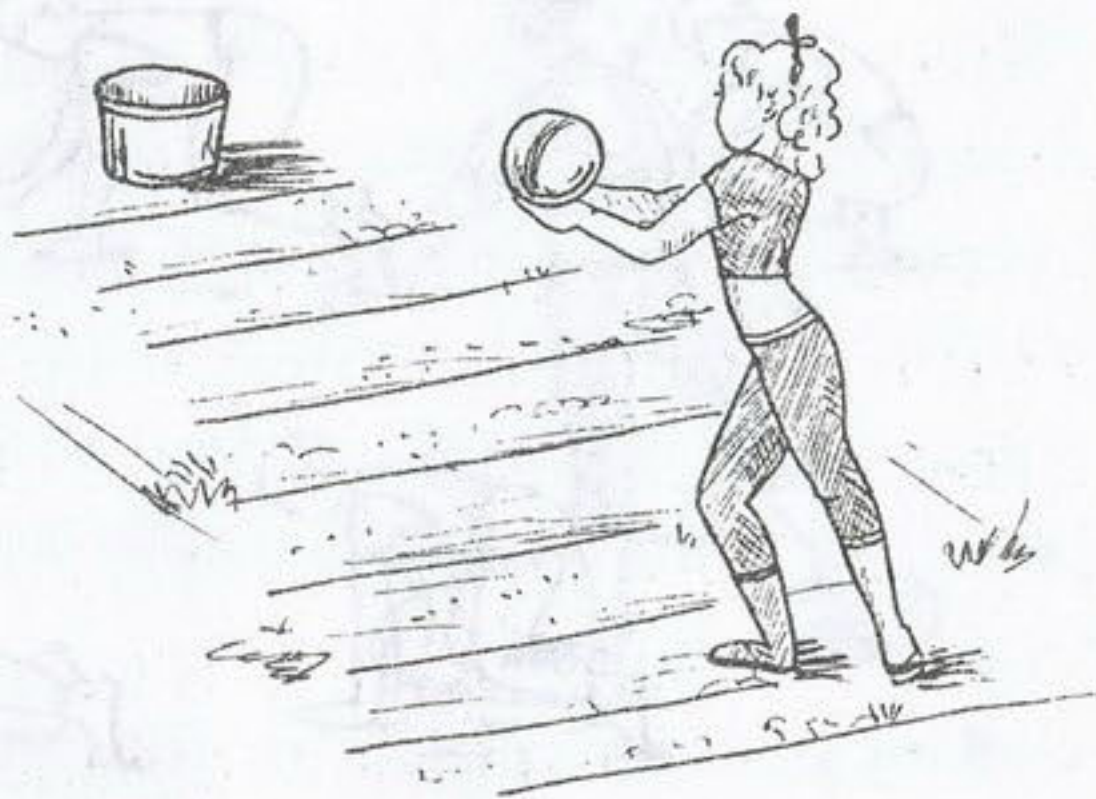


Рис. 11

Следы на песке

Отдыхая с ребенком на пляже, можно не только купаться и загорать. Можно научить малыша и разным интересным играм. Лучше всего проводить их, когда ребенок разут и ходит по теплему песку босыми ногами. Хождение по песку босиком очень полезно, так как укрепляет мышечный аппарат стоп, способствуя тем самым профилактике плоскостопия.

Самым маленьким детям предложите засыпать свои ножки теплым сухим песком; закопать, а потом отыскать ракушки или камешки. На песке хорошо видны следы — на этом также основано много занимательных игр для детей самого разного возраста. Вот некоторые из них.

Оставь свой след

Прыжок с поворотом. Стоя на песке, хорошенько отпечатайте на нем свои следы. Затем подпрыгните вверх, стараясь сделать в воздухе поворот на 180° и точно опуститься в свои следы.

Ходим не вставая. Из позы сидя на корточках, не сдвигая ног с места, предложите ребенку пройти вперед по песку руками, пока туловище не выпрямится, а затем вернуться в исходное положение, шагая ладонками по своим же следам в обратном направлении (рис. 12). Можно совершить такое путешествие и по-другому. Например, не ручками, а ножками или одновременно.

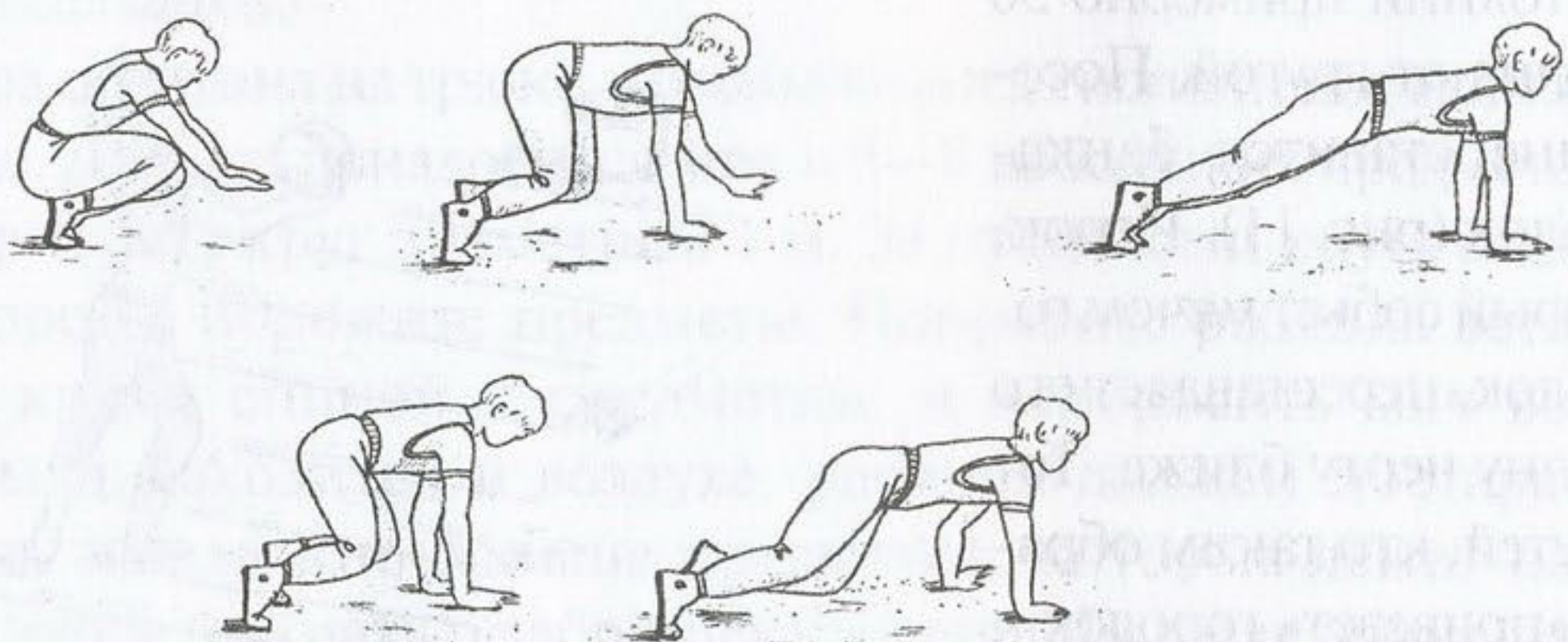


Рис. 12

Шаг в шаг. Взрослый идет по песку, оставляя на нем свои следы. Ребенок, делая широкие шаги, проходит по следам взрослого. Затем, наоборот, ребенок прокладывает свою дорожку, а взрослый передвигается по ней мелкими шажками. Проигрывает тот, кто первым не попадет в след другого.

Канатоходец

Попросите малыша пройти по нарисованной на песке линии, как будто по канату. Линия может быть прямой или извилистой — это зависит от возраста ребенка. При этом ступни надо ставить вплотную одна к другой (к носку одной ноги прилагается пятка другой). Руки разводятся в стороны, спина держится прямо — так легче удерживать равновесие. Когда же «канатоходец» пройдет весь путь и ни разу не «упадет», то, конечно, заслужит аплодисменты взрослого.

Круги на песке

Сделать их можно двумя способами.

Первый способ. Возьмите в руку палочку, присядьте и, поворачиваясь на одном месте вокруг себя, прочертите круг (рис. 13).

Второй способ. В положении стоя, не сходя одной ногой с места, повернитесь вокруг себя, а другой ногой в это время как циркулем проведите линию (рис. 14).

Покажите малышу, как можно рисовать круги на песке.



Рис. 13



Рис. 14

Футбол

Игра для двух и более детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Предложите детям поиграть в футбол босыми ногами на песке. Ноги игроков у щиколотки не туго свяжите мягким платком, а вместо футбольного мяча дайте детям воздушный шарик. Ворота нарисуйте на песке.

Кому повезет

Игра для четырех игроков.

Если вы на пляже, поиграйте в такую игру-загадку. Ребенок-водящий берет по одной вещи у всех играющих и прячет их в кучки песка, так чтобы в одной было две вещи, в другой — одна, а в третьей — ни одной (рис. 15). Спрятав предметы, водящий предлагает остальным поискать их. Тот, кому достанется пара, — выигрывает. Выигравший сам становится водящим.

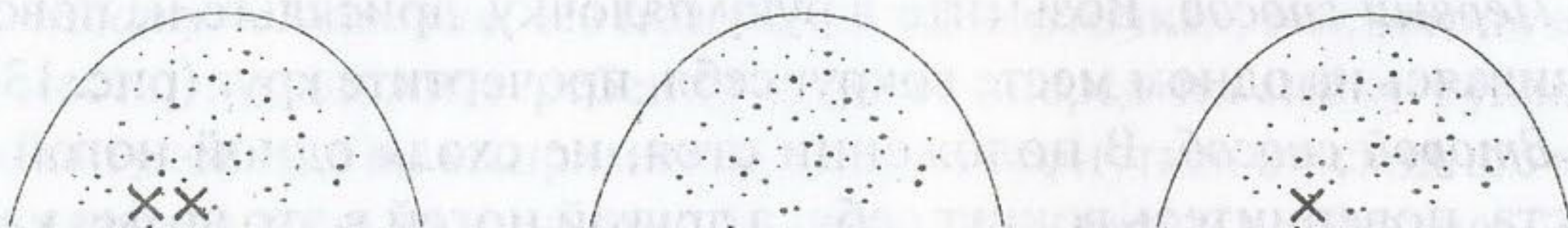


Рис. 15

Секрет

Игра для детей с 5 лет.

Для игры понадобится стеклышко или кусочек прозрачного пластика не меньше чем 10 см² (он может быть даже неправильной формы). В песке делается углубление. В нем ребенок раскладывает листья и мелкие цветочки, а затем накрывает их сверху стеклышком. Затем композиция засыпается песком, и секрет готов.

Осторожно расчистив пальцами песок, любой желающий может посмотреть на цветочную композицию, сделанную юным флористом.

Выкладываем и печатаем на песке

Создавать изображения, а также украшать свои постройки или «выпечные изделия» из песка ребенок может с помощью камешков, желудей, семечек, ракушек, шишек или других природных материалов. Покажите ему, как можно выкладывать на песке узор, геометрические фигуры, контуры разных предметов, например самолета, солнышка, цветка, или целую картину с домиком, дорожками и деревьями. Этим же способом можно изобразить букву или даже короткое слово (например, свое имя).

Поначалу взрослый может рисовать на песке палочкой контур предмета, а ребенок будет выкладывать по нему изображение. Затем малыш сам начнет придумывать сюжеты для своих картин.

На песке можно создавать изображения методом печатания. Чтобы выдавливать на песке контурные или объемные изображения, нужно сначала с помощью лопатки, дощечки или ладоней разровнять влажный песок, подготовив таким образом гладкую поверхность. А дальше, слегка вжимая в песок формочки, а затем осторожно их снимая, отпечатывать на нем разные изображения. Для печатания можно использовать формы без дна, которые применяют кулинары для вырезания из теста печенья разной конфигурации. Если у вас нет такого набора, то можно использовать и обычные формочки для песка, желательно разного размера и формы: круглые, квадратные, овальные, в виде звездочек, листочков, других предметов и животных. Комбинируя оттиски разной формы и величины, вы сможете составлять из них узор и даже картину.

Формочки, на дне которых есть какое-либо выпуклое изображение, тоже могут быть использованы для игры в печатников.

Рисуем на песке

Подготовьте гладкую поверхность на влажном песке так же, как и для печатания, и приступайте к рисованию. Рисовать на песке можно прутиком, тонкой палочкой или просто пальцем.

Дорожка

Для начала предложите малышу самое простое задание. Проведите прямую линию и попросите ребенка нарисовать рядом еще одну, примерно в 10—15 см от первой. Скажите ему, что это дорожка для машинки или ручеек для кораблика. Главное условие при проведении параллельной линии, чтобы малыш не отрывал руки, а провел свою линию одним движением. В следующий раз нарисуйте для копирования не прямую, а извилистую или ломаную линию (рис. 16).

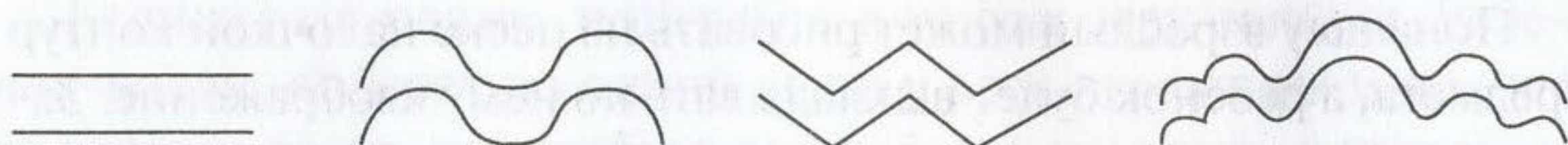


Рис. 16

Рельсы, рельсы, шпалы, шпалы...

Нарисуйте на песке две параллельные линии. Скажите ребенку, что это рельсы, и попросите помочь нарисовать для них шпалы. В другой раз, показав две линии, объясните, что это лесенка, на которой не хватает ступенек, — пусть малыш ее отремонтирует (рис. 17).

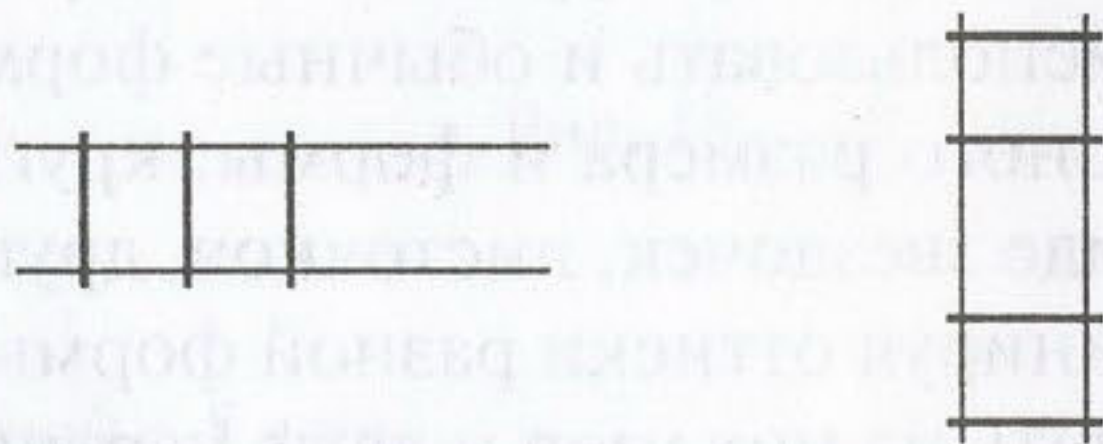


Рис. 17

Тир

Схематично нарисуйте ружье и на разном расстоянии от него несколько больших и маленьких мишеней (рис. 18). Предложите ребенку «пострелять» по мишеням и пожелайте ему попасть в «яблочко». Объясните ребенку, что линия, изображающая полет пули, обязательно должна быть прямой и что меткий стрелок обязательно должен попасть в цель.

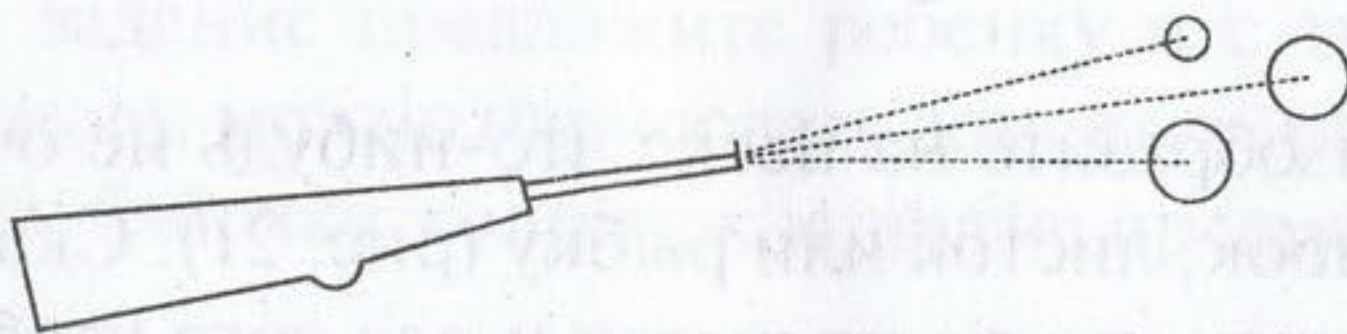


Рис. 18

Узоры на песке

Нарисуйте на песке простой узор (рис. 19) и попросите ребенка продолжить его.



Рис. 19

Точка, точка, запятая

Точка, точка, запятая —
Вышла рожица кривая.
Ручки, ножки, огуречик —
Получился человечек.

Прочитайте стишок и нарисуйте на песке смешного человечка (рис. 20). Наверняка ребенку самому захочется повторить эти строчки и изобразить человечка.



Рис. 20

Кто я?

Точками изобразите на песке что-нибудь не очень сложное, например грибок, листок или рыбку (рис. 21). Скажите ребенку, что в этих точках кто-то прячется и для того чтобы узнать, кто это, нужно все точки соединить одной линией.

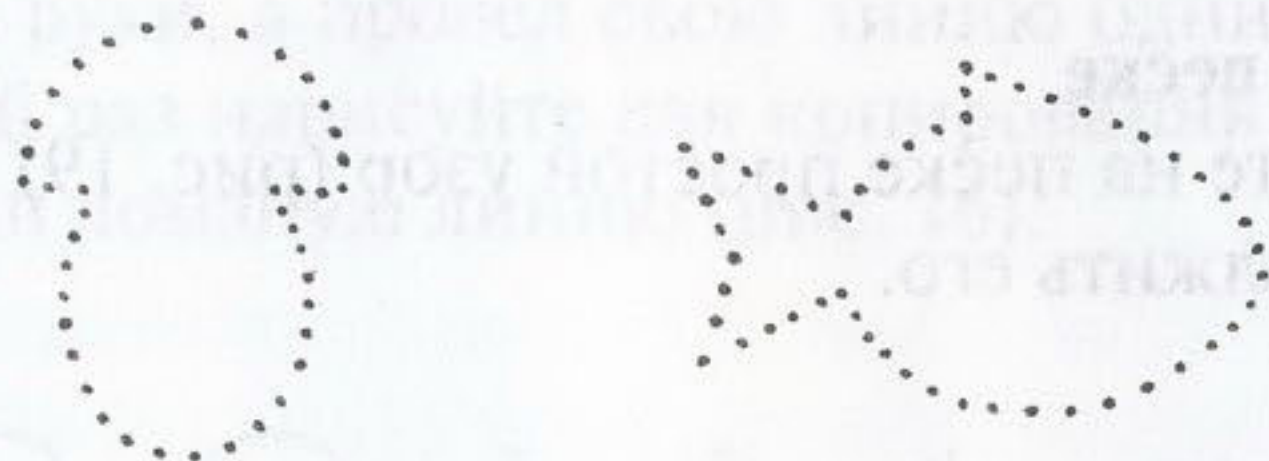


Рис. 21

Волшебное превращение

Нарисуйте на песке круг и спросите ребенка, на что он похож, а затем попросите малыша дорисовать картинку, так чтобы стало сразу понятно, что это такое. Круг может превратиться в солнышко, часы, мяч, яблоко, колесо, шарик, бублик, лицо и многое другое (рис. 22).

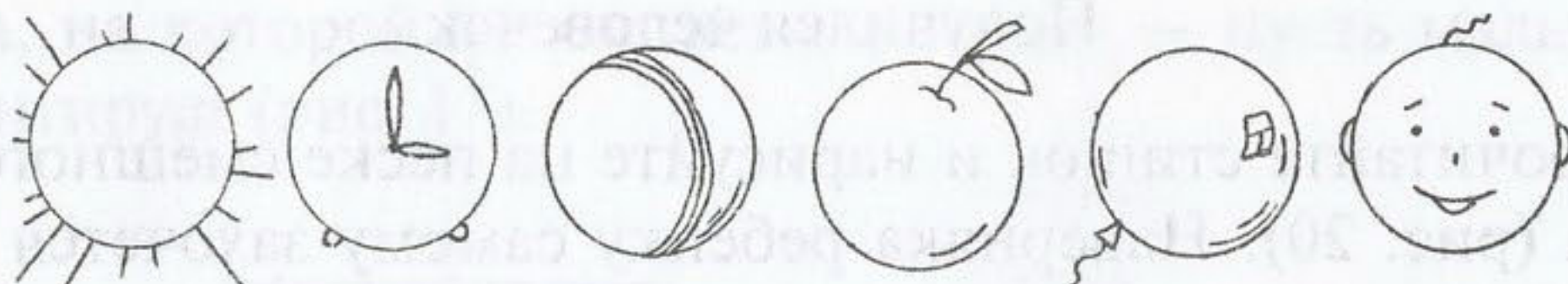


Рис. 22

Аналогичное задание выполните с квадратом. Из него могут получиться дом, часы, кубик, воздушный змей, рама, телевизор, сумка и еще много других предметов (рис. 23).

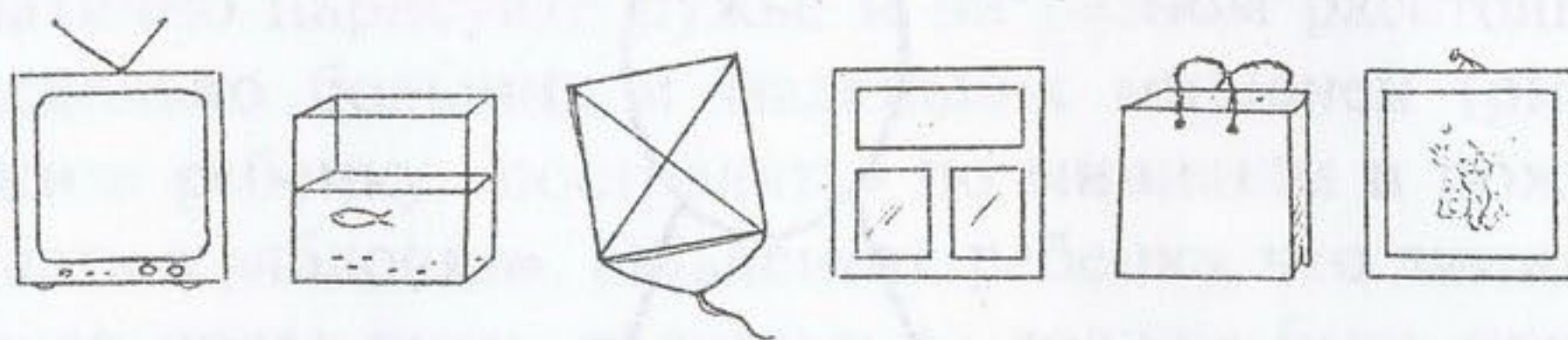


Рис. 23

Подобное задание предложите ребенку и с треугольником. Взяв его за основу, можно нарисовать дом, елку, цветок, девочку, палатку, сачок, бабочку, колпачок и другие предметы (рис. 24).

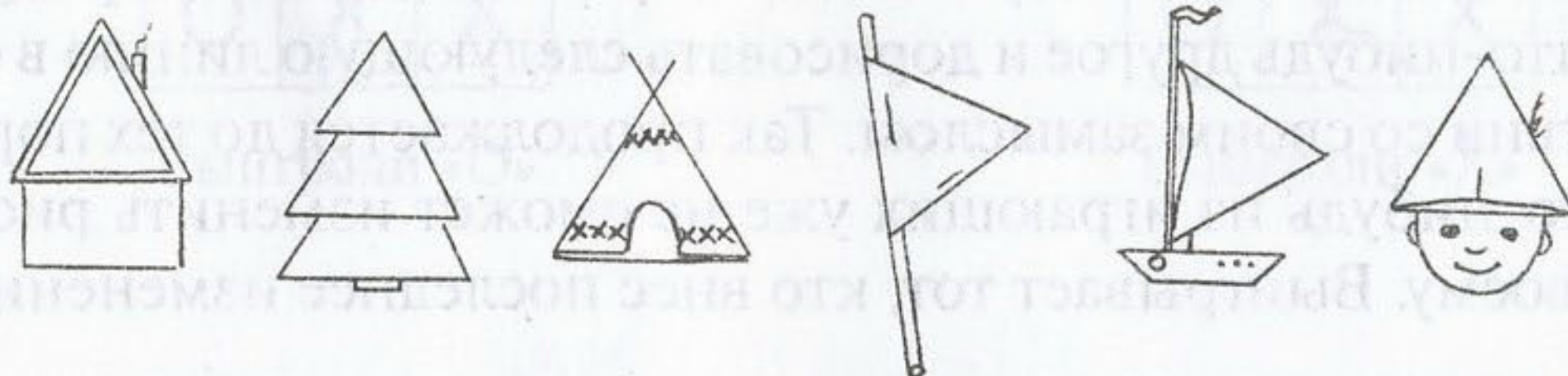


Рис. 24

Это же задание можно выполнить и с овалом. Из него получатся жук, булка, цветок, шарик, огурец, человечек, бантик и многое другое (рис. 25).

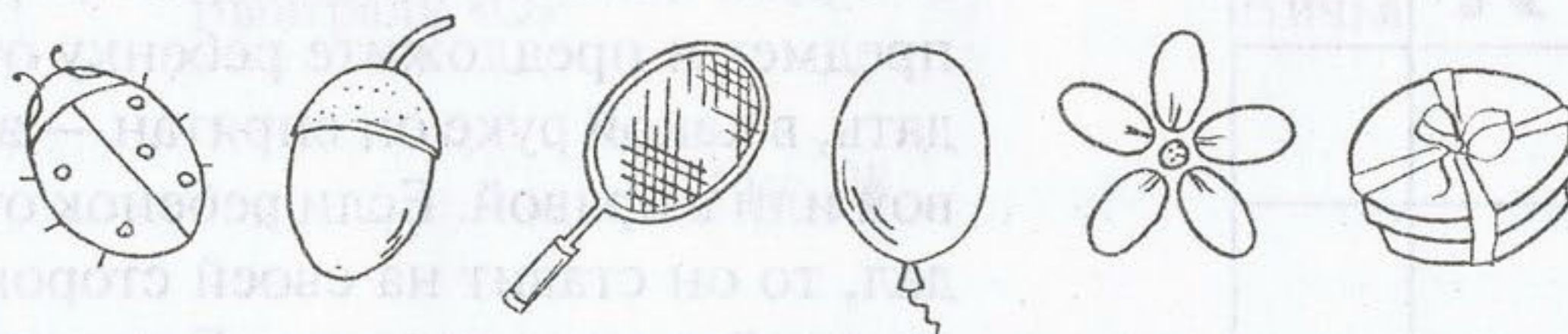


Рис. 25

Посоревнуйтесь с ребенком: кто из вас придумает больше картинок.

Узнавалки

В этой игре рисуется какой-либо контур. А затем предлагается посмотреть на него с разных сторон, пытаясь придумать, на что же он похож. В качестве примера можно предложить следующие контуры (рис. 26) и варианты ответов к ним.

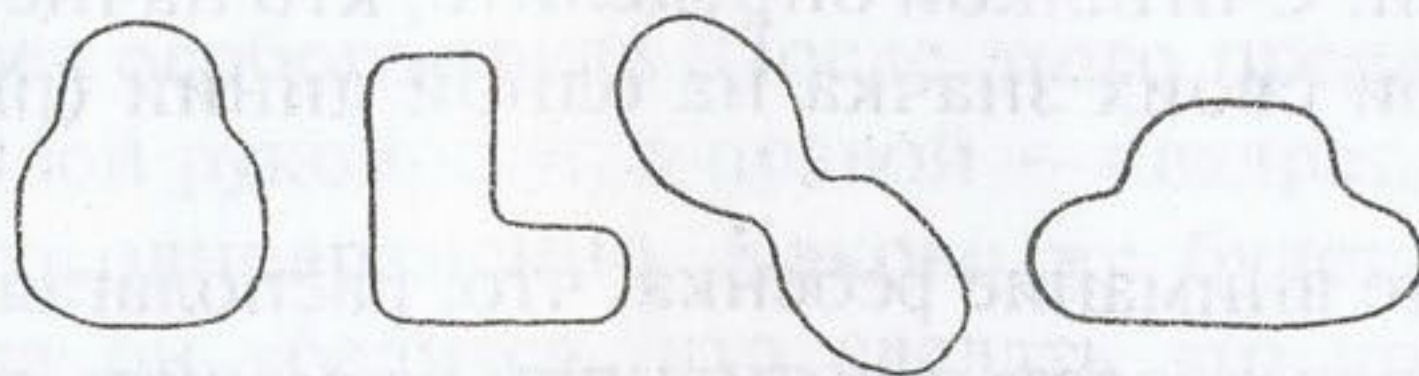


Рис. 26

Художники

Взрослый начинает какой-либо рисунок (провести можно только одну линию). Ребенок говорит, что это может быть, и дорисовывает еще одну линию. Взрослый должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать следующую линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внес последнее изменение.

Госпожа Удача

Начертите на песке прямоугольник, разлинуйте его на 2 колонки клеточек, не менее чем по 3 в колонке (рис. 27). Договоритесь с ребенком, кто на какой половине будет играть. Затем зажмите в руке камешек или любой мелкий предмет и предложите ребенку отгадать, в какой руке он спрятан — в левой или в правой. Если ребенок отгадал, то он ставит на своей стороне в верхней клетке крестик. Если не отгадал, то крестик на своей половине ставит взрослый. Выигрывает тот, кто раньше заполнит свою колонку крестиками.

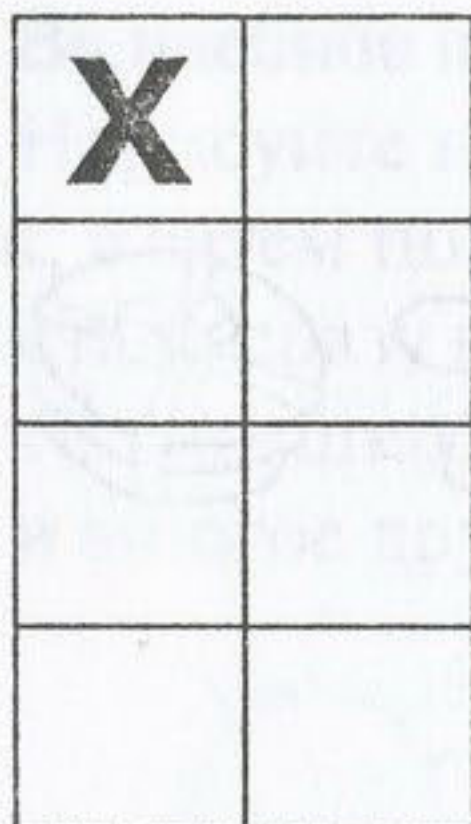


Рис. 27

Крестики-нолики

Игра для детей младшего школьного возраста.

Нарисуйте квадрат и разделите его на 9 клеточек. Предложите ребенку выбрать, что он будет рисовать: крестики или нолики. Считалкой определите, кто начнет игру. Поставивший три своих значка на одной линии (рис. 28) — выигрывает.

Обратите внимание ребенка, что, располагая значки в ряд, нужно препятствовать противнику размещать по прямой линии его значки.

X	X	O
O	O	O
O	X	X

Выиграли «О»

X	X	O
O	X	O
O	X	X

Выиграли «X»

O	X	X
O	O	X
X	X	O

Выиграли «О»

X	O	X
X	O	O
O	X	X

Ничья

Рис. 28

Одновременно

Задание для детей старшего дошкольного или младшего школьного возраста.

Предложите ребенку попробовать рисовать одновременно двумя руками. Для начала попросите нарисовать («намотать») два клубка ниток — один правой, а другой левой рукой. Движения рук должны быть синхронными, с той разницей, что левая рука рисует круги против часовой стрелки, а правая — по часовой стрелке.

Затем попросите ребенка нарисовать одновременно 2 круга, 2 квадрата или 2 треугольника. Наверняка ребенок выполнит задание без особого труда. После этого предложите ему нарисовать левой рукой круг, а правой — квадрат, а главное, выполнить это одновременно. Каково же будет удивление ребенка, когда он убедится, что сделать это чрезвычайно трудно.

Вслепую

Завяжите ребенку глаза платком и предложите что-нибудь нарисовать на песке. Начать можно, например, с автопортрета, а потом вместе посмеяться, когда выяснится, что брови «съехали» в сторону, а ухо оказалось посередине лица. Посоревнуйтесь с малышом в умении рисовать с закрытыми глазами.

Школа на песке

Через год или два ваш ребенок пойдет в школу — он стал уже совсем большим и начал изучать буквы и цифры. Играя с песком, рисуя на нем вместе с малышом, вы можете реализовывать еще одну важную задачу — в игровой форме обучать ребенка грамоте и счету.

Математика под ногами

Познакомьте 3—4-летнего малыша с геометрическими фигурами: кругом, квадратом и треугольником. Детям постарше нужно знать также названия и других фигур: прямоугольника, овала и ромба. Затем, чтобы закрепить эти знания и развить внимание ребенка, предложите ему следующие игры.

Занимательная геометрия

Пройди по квадратам. Нарисуйте вперемешку разные геометрические фигуры: круги, квадраты, треугольники, каждый размером около 20 см. Объясните ребенку, что это «камешки», по которым ему надо перейти через «реку» (обозначьте ее границы). Предложите малышу перебраться на другой берег реки, наступая лишь на круглые камешки, а в другой раз — на квадратные или треугольные (рис. 29).

Найди и покажи фигуры. Нарисуйте на песке один из следующих рисунков (рис. 30) и предложите ребенку показать, а детям постарше и посчитать все треугольники на картинке.

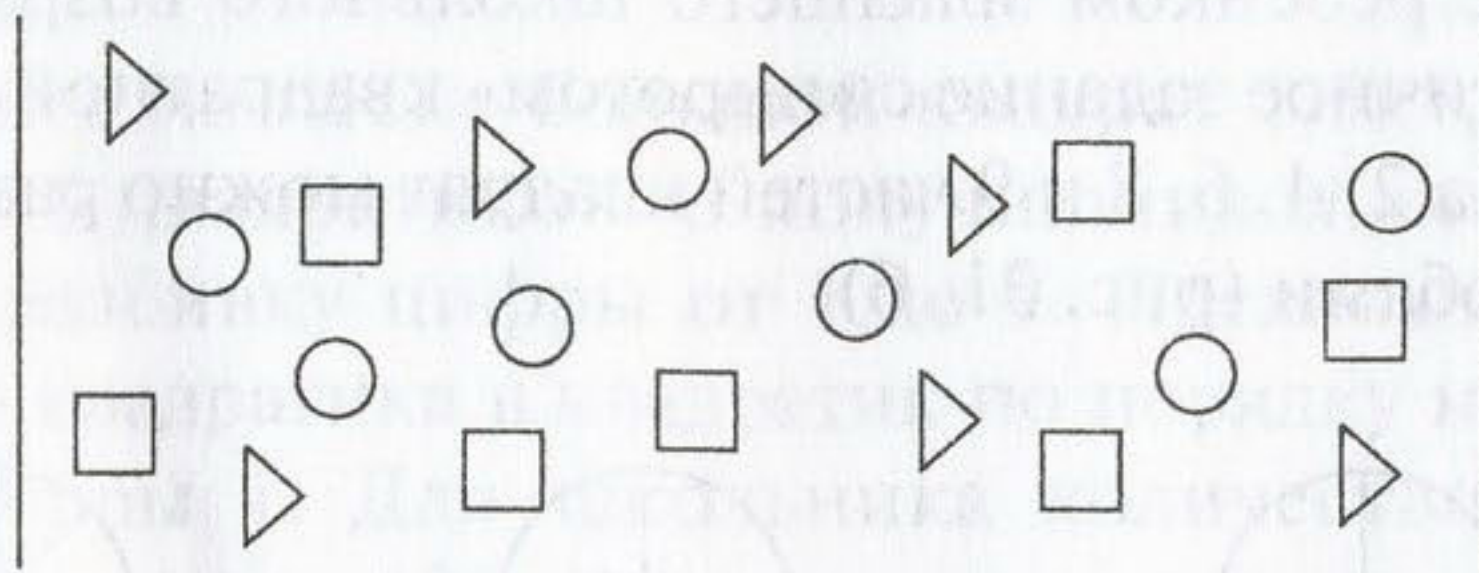
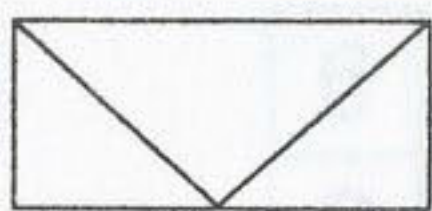
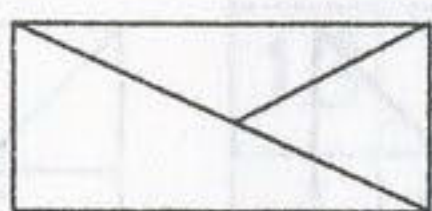


Рис. 29

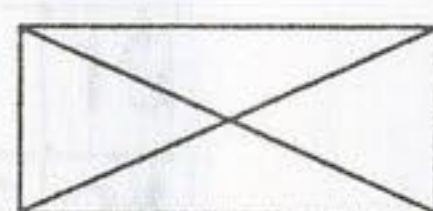
Если у малыша вызывает затруднение это задание, то обведите один из треугольников, показав его ребенку. Обратите внимание малыша на то, что кроме треугольников на рисунке есть еще и прямоугольник.



Здесь спрятано
3 треугольника и
1 прямоугольник



Здесь спрятано
4 треугольника и
1 прямоугольник



Здесь спрятано
8 треугольников и
1 прямоугольник

Рис. 30

Разрежь пирог

Нарисуйте круг и скажите ребенку, что это большой пирог, который Муха-Цокотуха испекла для своих гостей. Пусть малыш поможет ей «разрезать» пирог на равные части так, чтобы всем гостям досталось по кусочку. Первый раз помогите ребенку провести соответствующие линии-«разрезы» и назовите части: половинка, четвертинка. В другой раз ребенок уже сам разделит «пирог», назвав их соответствующими словами.

Усложните задание, сообщив малышу, что к Мухе-Цокотухе пришло много гостей и, чтобы никого не обидеть, надо разделить пирог уже на 8 частей (рис. 31, а). Сами проведите нужные линии, а ребенка попросите проверить, правильно ли вы поделили пирог, — для этого ему понадобится пересчитать все «кусочки», запомнив (или пометив), с какого именно он начал отсчет.

Вместе с ребенком младшего школьного возраста выполните аналогичное задание с «пирогом» квадратной формы, показав, что на 2, 4, 6, 8 и 9 частей квадрат можно разделить разными способами (рис. 31, б).

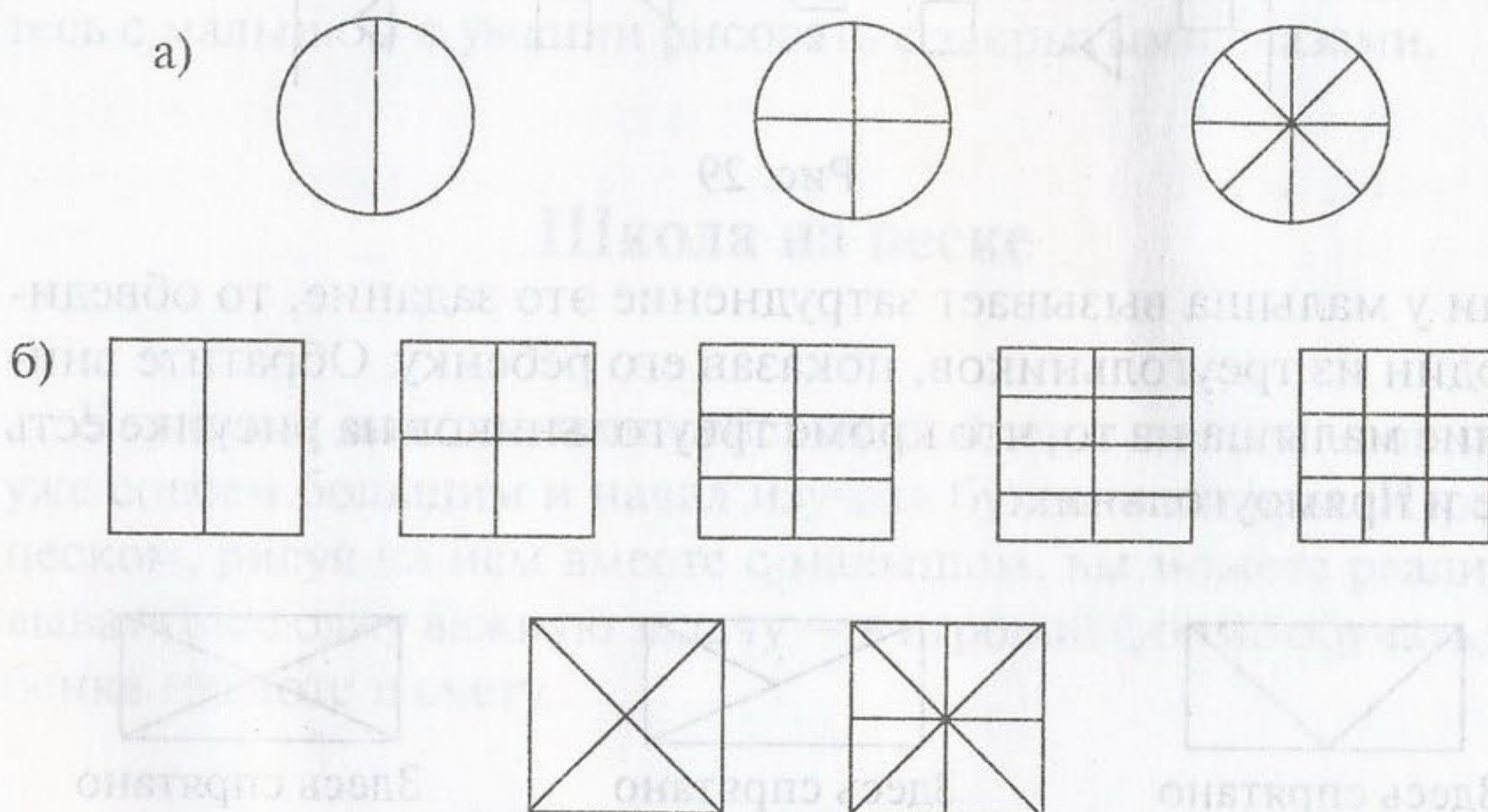


Рис. 31

Подсказка

Для обучения ребенка порядковому счету можно организовать следующую игру. Сделайте из песка 5 кучек. В одной из них спрячьте какой-либо предмет, например камешек, а затем предложите ребенку найти его по вашей подсказке. Подсказка будет такой: «Ищи во второй кучке слева» или «Ищи в четвертой кучке справа». В другой раз пусть ребенок сам спрячет камешек и подскажет вам, где его искать.

Клад

Незаметно закопайте в песок небольшую игрушку. Предложите ребенку найти ее по вашей подсказке. Начать поиск можно с любого места. Но при этом взрослый указывает малышу маршрут. Например: «Сделай 2 шага вперед, 3 шага налево, 1 шаг назад, а теперь ищи перед собой».

Классики

Нарисуйте на песке большой квадрат $1,5 \times 1,5$ м. Разделите его на 9 квадратов. В получившихся классиках напишите в разбивку цифры от 1 до 9. Предложите ребенку прыгать из квадратика в квадратик по порядку номеров, начиная с цифры 1. Для школьника количество классиков можно увеличить до 25. В этом случае величина большого квадрата должна быть $2,5 \times 2,5$ м (рис. 32). Прыгать по классикам можно по-разному. Например, сначала на двух ногах, а потом на одной.

6	4	7
2	5	3
8	1	9

12	7	21	8	22
5	11	6	20	23
13	2	10	9	19
4	15	3	16	24
1	14	17	25	18

Рис. 32

План

Игра для детей старшего дошкольного или младшего школьного возраста.

Эта игра поможет ребенку научиться ориентироваться на местности, пользуясь планом. Попробуйте вместе с ребенком начертить план детской площадки. Вот как он может выглядеть (рис. 33).

Незаметно для ребенка спрячьте на детской площадке какую-либо игрушку. Отметьте на плане место, где она спрятана, крестиком. Пусть ребенок попробует ее отыскать. Можно сделать и наоборот — попросите ребенка спрятать предмет и отметить на плане, где он находится. Задание станет более сложным, если ребенок будет начинать поиски, находясь каждый раз в разных местах площадки. Для этого ему придется

научиться находить на плане место, где в данный момент находится он сам.

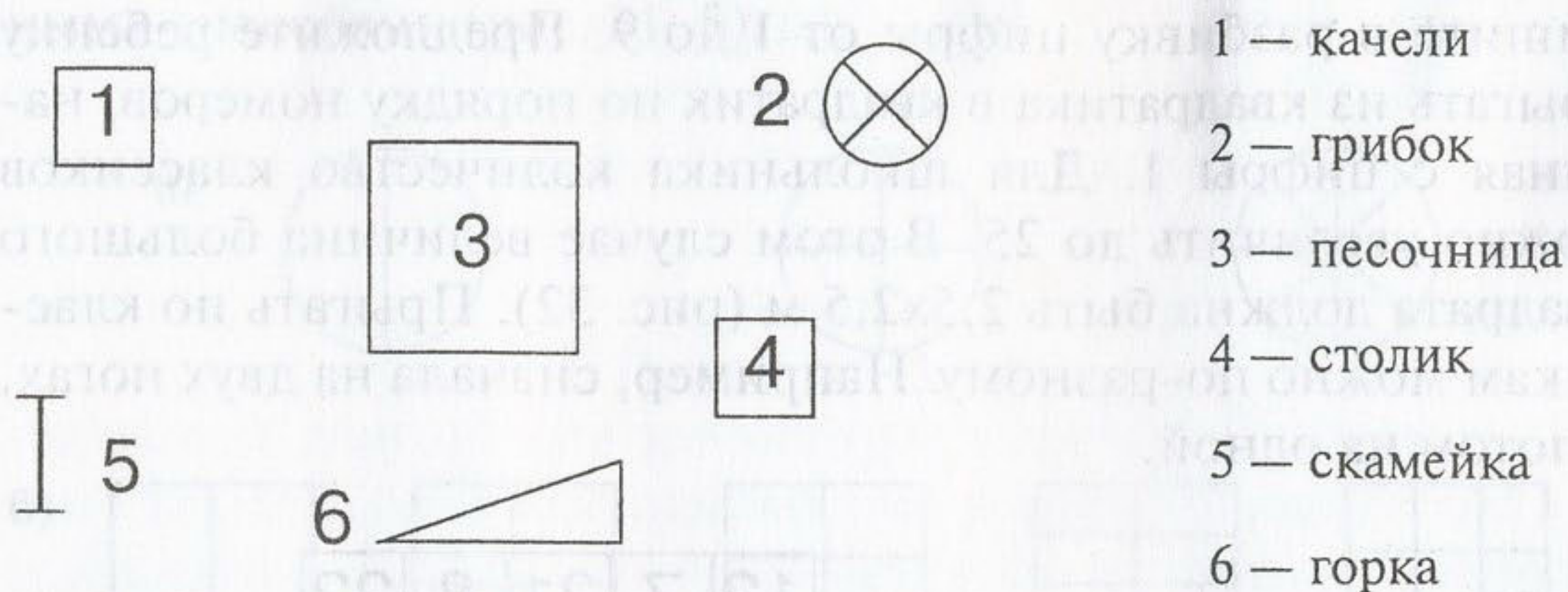


Рис. 33

На песке играем — пишем и читаем

Вылечи букву

Напишите на песке любую букву, а затем сотрите какую-либо ее часть, но так чтобы буква осталась узнаваемой (рис. 34). Попросите ребенка вылечить «больную» букву, дорисовав недостающий элемент.

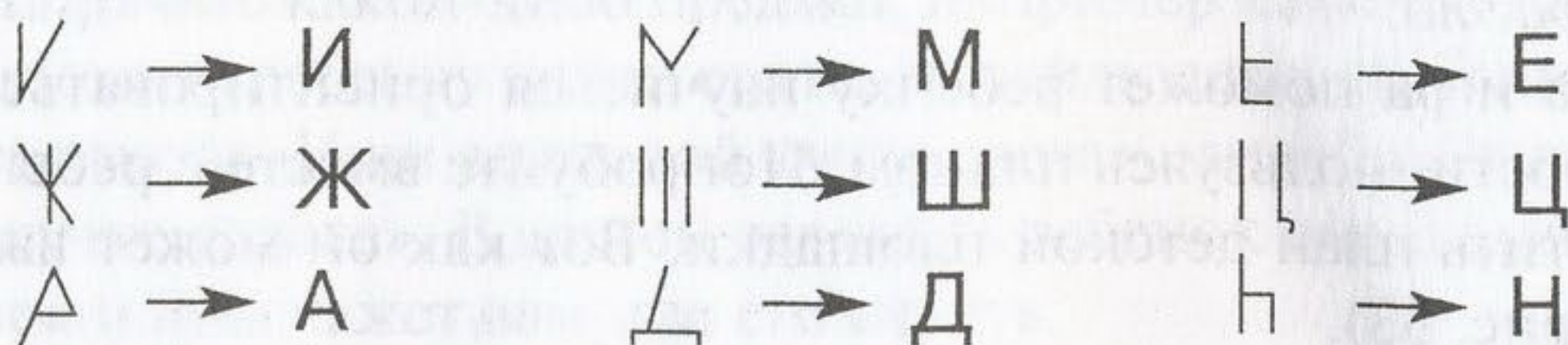
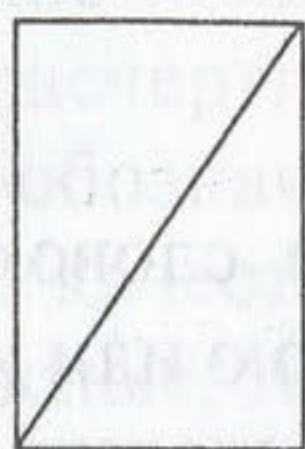


Рис. 34

Спрятанные буквы

Нарисуйте на песке рисунок 35 и предложите ребенку найти как можно больше букв, которые в нем спрятались. Если малыш легко справился с этим заданием, проведите еще одну

линию (рис. 36) и попросите ребенка отыскать две вновь появившиеся буквы. Если и они найдены, то можно провести поперек еще одну дополнительную линию (рис. 37). В результате количество букв увеличится еще на три.

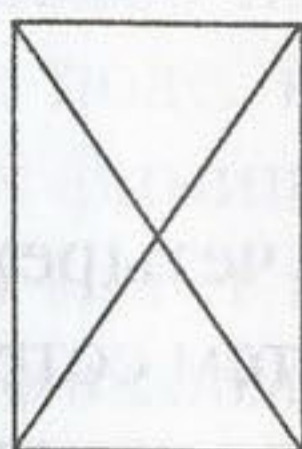


Здесь

спрятались буквы:

Г И Л П О

Рис. 35

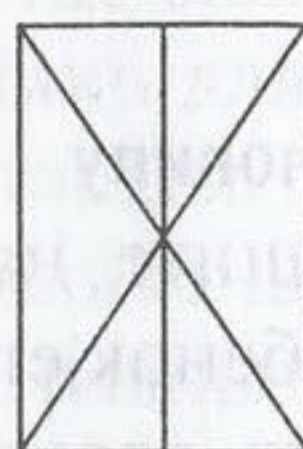


Здесь

спрятались буквы:

Г И Л П О Х М

Рис. 36



Здесь

спрятались буквы:

Г И Л П О Х М Ж К Ш

Рис. 37

Слова-братья

Напишите на песке слово «сок». Прочитайте его вместе с ребенком. Затем на глазах у малыша сотрите последнюю букву и на ее месте напишите букву «Н». Предложите ребенку прочитать новое слово — «сон». Малышу, который учится читать, будет легко к уже знакомому слогу добавить новую согласную. Потом снова сотрите последнюю букву и замените ее сначала на «М» («сом»), а затем на «Р» («сор») и «С» («сос»). Стирать последнюю букву в слове и писать на ее месте новую может и сам ребенок.

Подобным образом можно изменять слова, меняя только первую букву. Например, дом — бом — ком — лом — том — ром. Прочитайте эти слова вместе с ребенком и объясните ему их значение. Попробуйте придумать другие слова, изменяя в них только первую или последнюю буквы.

Умные ножки

Напишите на песке трехбуквенное слово и скажите ребенку, что сейчас вы будете читать ногами. Наступая по очереди на буквы, пропевайте их — получится слово. Предложите и

малышу «прочитать» это слово ножками. Затем напишите для него другое слово. Пусть ребенок сам пройдет по буквам и прочитает их. Когда ножки «научатся» читать трехбуквенные слова, можно будет перейти и к более длинным словам из 4 и даже 5 букв.

Наполовину

Напишите на песке трех-, четырехбуквенное слово так, чтобы ребенок его не видел, а затем сотрите верхнюю или нижнюю часть слова (рис. 38). Предложите малышу отгадать, что это за слово, и дописать его.

М А К П И С Д
(Мак) (Лиса)

Рис. 38

Имена

Попросите ребенка написать на песке свое имя, затем сотрите одну из букв или какой-нибудь ее элемент и предложите вылечить слово.

Нарисуйте на песке девочку и предложите ребенку отгадать, как ее зовут. Для этого напишите на песке подряд четыре буквы «Л» (рис. 39). Чтобы получилось имя девочки, ребенку надо дорисовать 2 горизонтальные палочки.



(Алла)

Рис. 39

Групповые подвижные игры

В этом разделе подобраны игры, в которые можно играть на пляже или на детской площадке. Главное условие — достаточное количество игроков и пространства, где можно было бы расчертить игровое поле, нарисовать домики для игроков или обозначить старт и финиш для соревнующихся.

В качестве игроков могут выступать не только дети, но и взрослые, тем более что в совместной игре все равны: ребенок, мама, папа, бабушка, дедушка. Не случайно психологи считают, что подлинно демократические отношения между родителями и детьми возникают именно в игре. Поэтому играйте, играйте и еще раз играйте.

Пятнашки с домиками

Игра для детей с 3 лет; в игре принимают участие не менее четырех человек.

По жребию или с помощью считалки выбирается водящий — пятнашка. Остальные играющие разбегаются, а водящий их догоняет, стараясь коснуться кого-либо рукой — «запятнать». Также на площадке чертится «дом», где игроков нельзя пятнать. Однако долго находиться в домике нельзя. Водящий считает до трех. В течение этого времени игрок должен выбежать из круга.

Кот и воробушки

Игра для детей с 4 лет; в игре принимают участие не менее пяти детей.

На площадке чертится круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться на его окружности. Один из игроков — «кот» — встает в центр круга, остальные игроки — «воробушки» — за кругом у самой черты. По сигналу ведущего (взрослого) «воробушки» начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а «кот» старается поймать кого-нибудь из «воробушков» в тот момент, когда он находится внутри круга. Пойманный становится «котом», а «кот» — «воробушком». Игра повторяется.

Олимпиада

Игра для детей с 3—4 лет; в игре принимают участие не менее двух детей.

Перед игрой-соревнованием на песке чертятся стартовая и финишная черта, расстояние между ними зависит от возраста детей и вида соревнования. По сигналу взрослого дети одновременно начинают движение от стартовой черты, соревнуясь между собой в том, кто быстрее достигнет финиша.

Соревноваться можно в следующих видах прыжков:

- 1) прыжки верхом на палке;
- 2) прыжки лягушками;
- 3) прыжки боком;
- 4) прыжки на одной ноге;
- 5) прыжки с зажатым между коленями воздушным шаром.

Зайцы и морковь

Игра для детей с 3 лет; в игре принимают участие не менее пяти детей.

До начала игры на песке чертится круг диаметром 3—4 м. В круг кладутся 10 камешков (или других предметов) — это морковь, а круг — это огород. Считалкой или по жребию выбирается сторож. По сигналу ведущего остальные игроки — «зайцы» — должны попытаться, прыгая одновременно на двух ногах, украсть морковку. «Сторож» должен поймать «зайцев», которые залезли в огород. Ему разрешается ловить «зайцев» только в пределах круга. Когда все «зайцы» пойманы, выбирается новый «сторож» и игра продолжается.

Птицы в клетке

Игра для детей с 4—5 лет; в игре принимают участие не менее шести детей.

Перед началом игры на песке чертится круг диаметром 1—2 м — «клетка». Выбирается «птицелов» и «воробей», все остальные — «птицы»: голуби, синицы, дятлы и т. д.

Воробей садится в центр круга — в «клетку». Птицелов около нее охраняет воробья от птиц, которые стараются освободить

его, прикоснувшись к нему рукой. Пойманным считается тот, кого запятнает птицелов. Он присоединяется к воробью.

Лиса и зайцы

Игра для детей с 4 лет; в игре принимают участие не менее пяти детей.

До начала игры на песке чертится круг диаметром 10 м. Выбирается водящий — «лиса», все остальные игроки — «зайцы». Лиса остается за пределами круга, зайцы располагаются в круге. Ведущий дает сигнал, лиса вбегает в круг и пытается поймать зайцев. Выбегать за пределы круга зайцам не разрешается. По сигналу ведущего лиса выскакивает из круга. Подсчитывается число пойманных зайцев. Выбирается новая лиса. Побеждает та из лис, которая сумела поймать больше зайцев.

Гуси-лебеди

Игра для детей с 4 лет; в игре принимают участие не менее пяти детей.

Перед игрой расчерчивается площадка для игр (рис. 40) и выбирается «волк» и «хозяйка» («волков» может быть несколько, это зависит от количества игроков; «хозяйкой» может быть взрослый), все остальные игроки — «гуси-лебеди». Хозяйка отводит гусей в дом, а волк отправляется «под гору» и сидит там до поры до времени. Дальше в игре начинается диалог: «Гуси, гуси!» — «Га-га-га!» — «Есть хотите?» — «Да-да-да!» — «Ну, летите...»



Рис. 40

Гуси бегут мимо волка на пастбище. Через некоторое время хозяйка зовет гусей: «Гуси-лебеди, домой!»

Но гуси останавливаются и отвечают: «Мы боимся!» — «Почему?» — «Серый волк под горой не пускает нас домой!»

Но хозяйка строго приказывает: «Гуси-лебеди, домой!»

Гуси, растопылив крылья, бегут домой. Волк выскакивает из логова и бросается наперехват — ловить гусей. Добычу он уводит в свое логово. Игра повторяется несколько раз и заканчивается, когда волк поймает условленное количество гусей.

Волк во рву

Игра для детей с 5 лет; в игре принимает участие не менее шести детей.

На песке чертится коридор (ров) шириной до одного метра. Ров может быть и зигзагообразным — где-то уже, где-то шире (рис. 41). Во рву располагаются водящие «волки» — один, два, три

и больше: это зависит от количества играющих.

Все остальные — «зайцы» — стараются перепрыгнуть через ров.

Если «зайца» запятнали, он выбывает из игры.

«Волки» могут пятнать «зайцев» только во рву. Ров обязательно

нужно не перебегать, а перепрыгивать. Не разрешается задерживаться

перед рвом и заступать в ров ногой. «Зайцы», нарушившие это правило,

считаются пойманными. «Волку» также за-

прещается заступать за пределы рва.

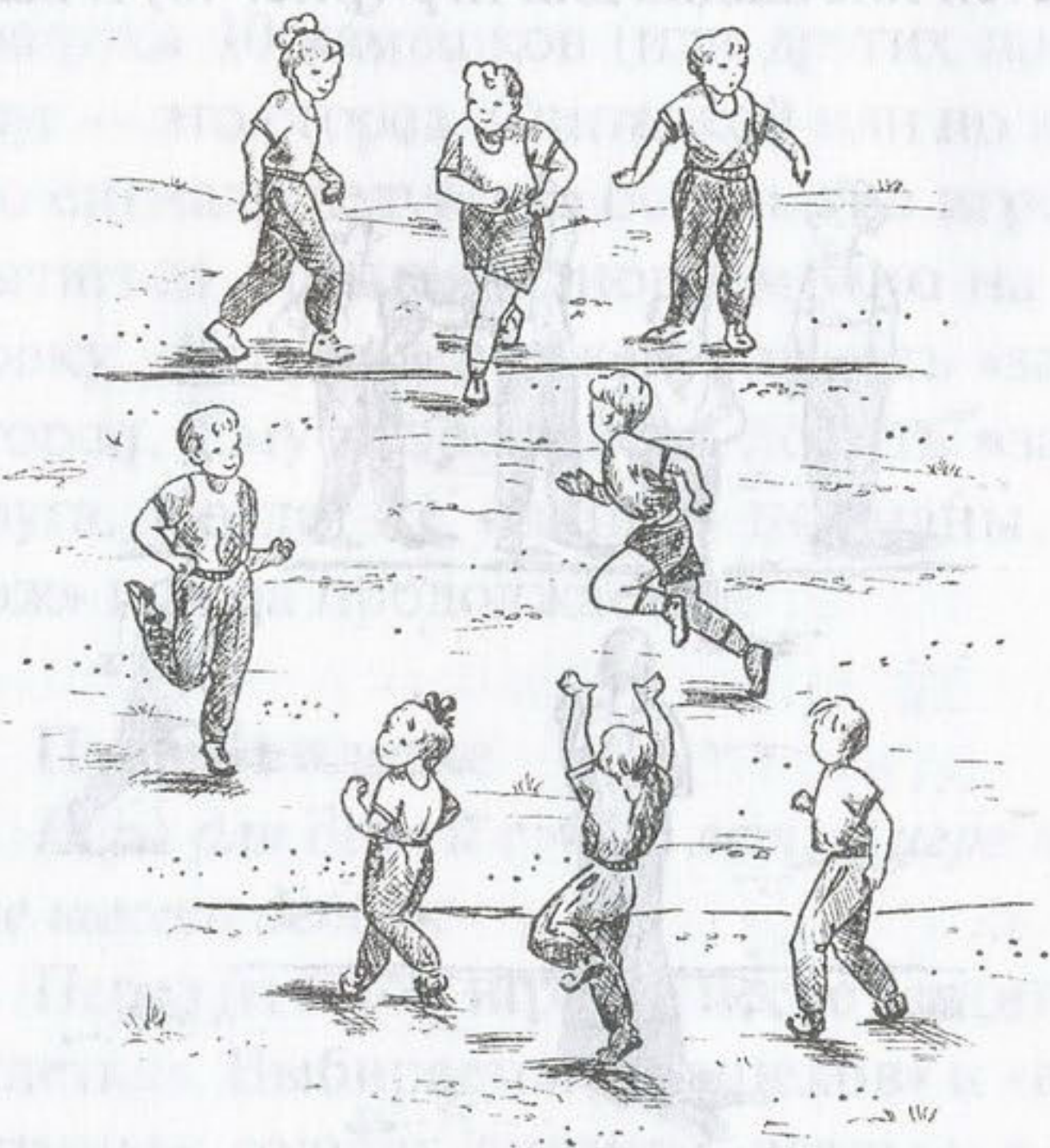


Рис. 41

Дедушка-рожок

Игра для детей с 4 лет, количество игроков не менее пяти.

Для игры выбирают водящего — «дедушку-рожка». Все играющие делятся на две команды. На игровой площадке отмечается линией два «дома» для играющих и кружком в стороне — дом «дедушки-рожка» (рис. 42). Играющие занимают места в «домах». Водящий громко говорит: «Кто меня боится?» Играющие ему отвечают: «Никто!» — и тут же перебегают из одного дома в другой через все поле, поддразнивая водящего: «Дедушка-рожок, съешь с горошком пирожок!»

После этих слов водящий выбегает из своего дома и старается запятнать играющих. Тот, кого он запятнал, вместе с ним начинает ловить остальных. После того как все игроки перебегут через поле, а водящий с помощниками займут свои места, игра возобновляется.

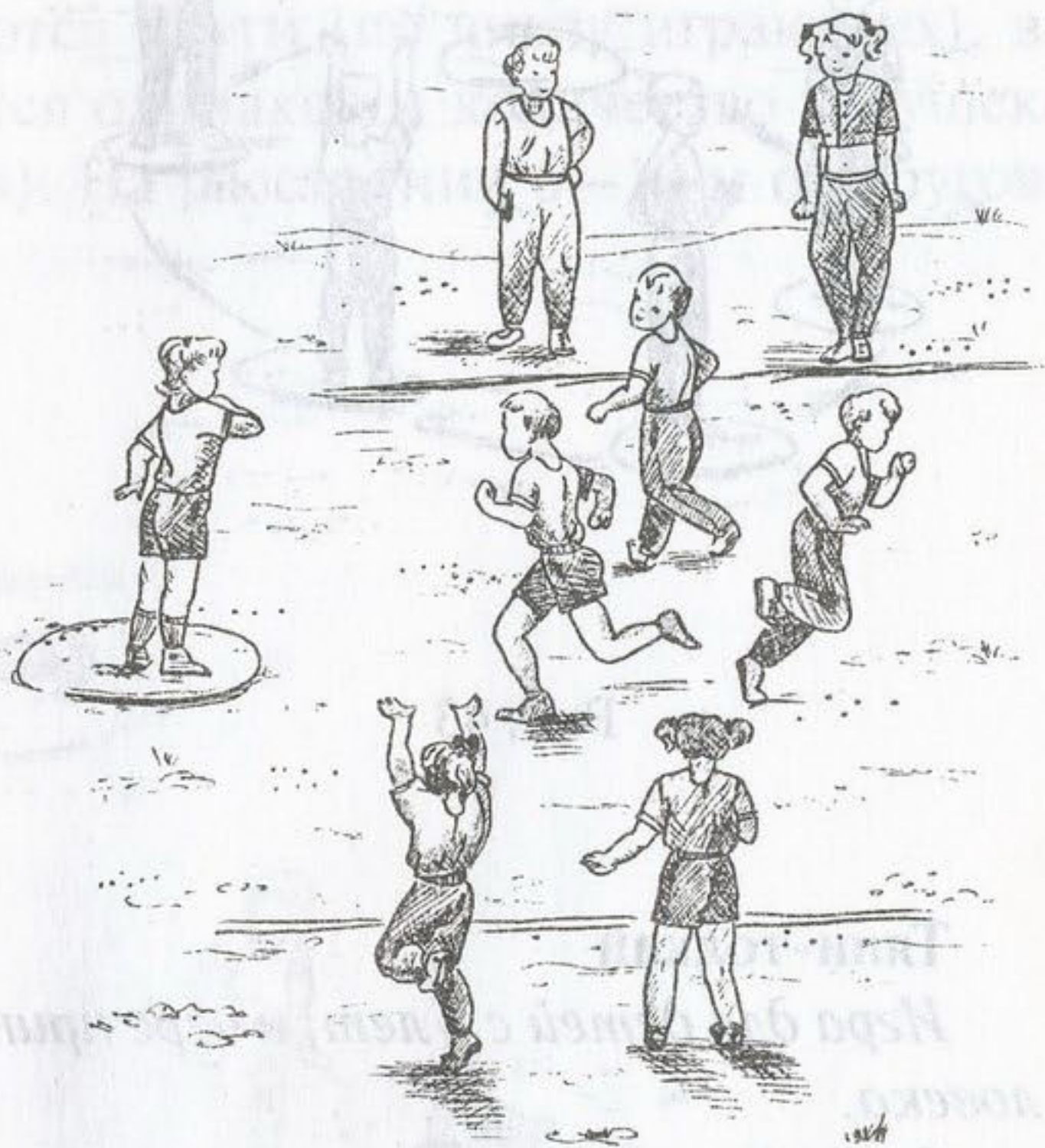


Рис. 42

Займи домик

Игра для детей с 4 лет; в игре принимают участие не менее восьми человек.

По большой окружности рисуются круги-домики на 1 меньше, чем количество участников игры (на расстоянии одного шага друг от друга) (рис. 43). Затем выбирается водящий. Остальные игроки встают на свои места — в домики. Водящий

обходит круг и дотрагивается до руки кого-либо из игроков, после чего оба — и игрок, и водящий — бегут в разные стороны.

Задача бегущих — обжав круг, первыми занять пустое место. Тот, кто остался без места, становится водящим. Играющие все время должны находиться только за пределами круга. Игроки, стоящие в круге, не должны задерживать бегущих. Если оба игрока прибегают к свободному месту одновременно, они оба вступают в круг, и выбирается новый водящий.

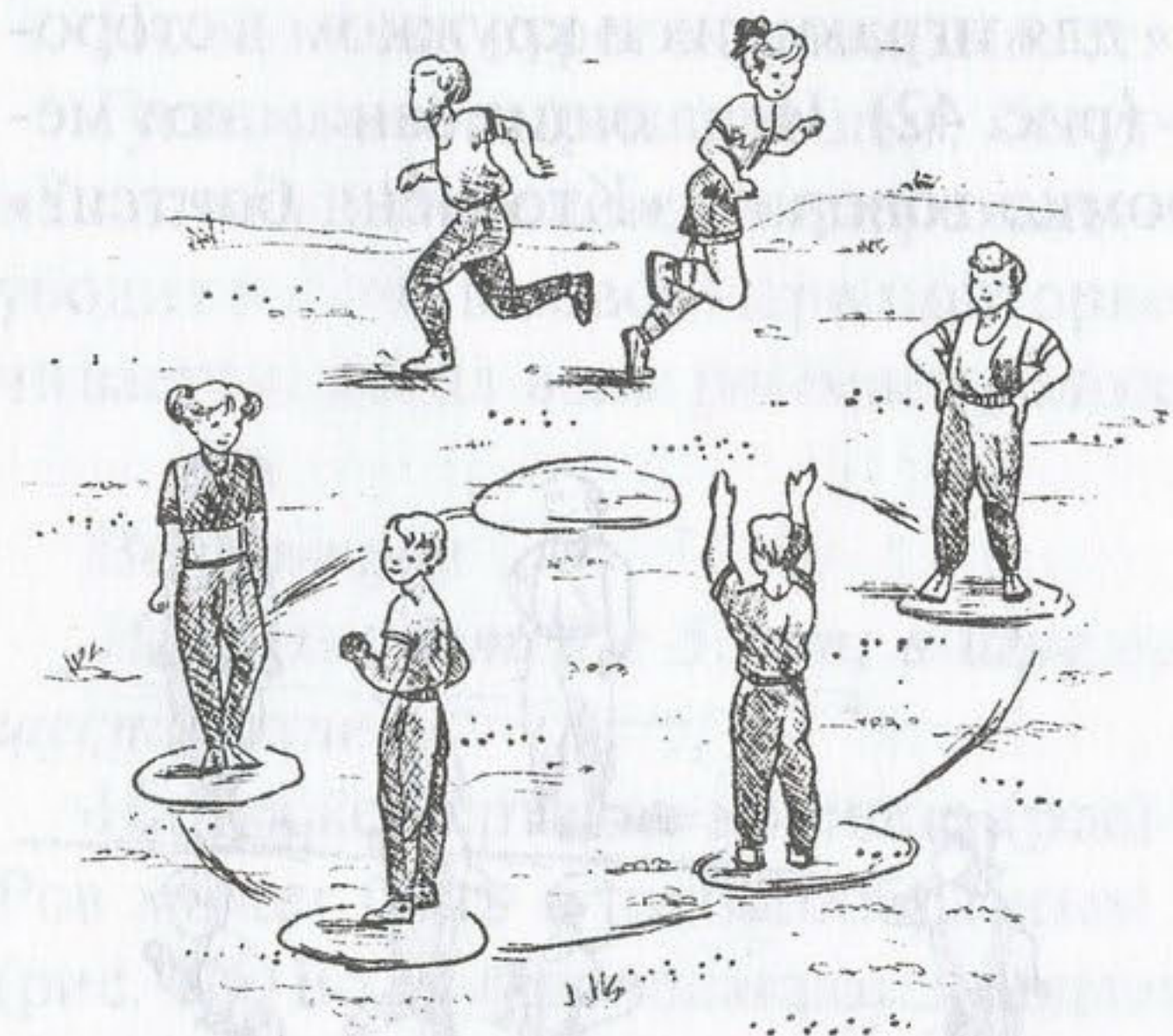


Рис. 43

Тяни-толкай

Игра для детей с 4 лет; в игре принимают участие четыре человека.

В этой игре две пары соревнуются в беге на 20 метров. От стартовой черты игроки бегут, взявшись за руки и прижавшись спиной друг к другу. Придя к финишу, не разворачиваясь, возвращаются на старт. Получается, что в одну сторону играющий двигается лицом, а в другую пятится спиной. Если в эту игру дети играют вместе с родителями, то пары могут быть смешанные (ребенок — взрослый) или возрастные: одна пара — дети, а другая — взрослые.

Перемена мест

Игра для детей с 4 лет; количество игроков должно быть четным, не менее шести человек.

Посередине игровой площадки чертится длинная линия. Дети распределяются на две команды. Каждая команда занимает свою половину площадки. По сигналу ведущего команды бегом меняются местами. Выигрывает та команда, которая первой в полном составе окажется на другой стороне.

Кто быстрее

Игра для детей с 3 лет; в игре принимают участие не менее двух детей.

На одной линии рисуются круги (по числу играющих), в каждый из которых кладется одинаковое количество игрушек камешков, шишек (рис. 44). На расстоянии 5—10 м от кругов

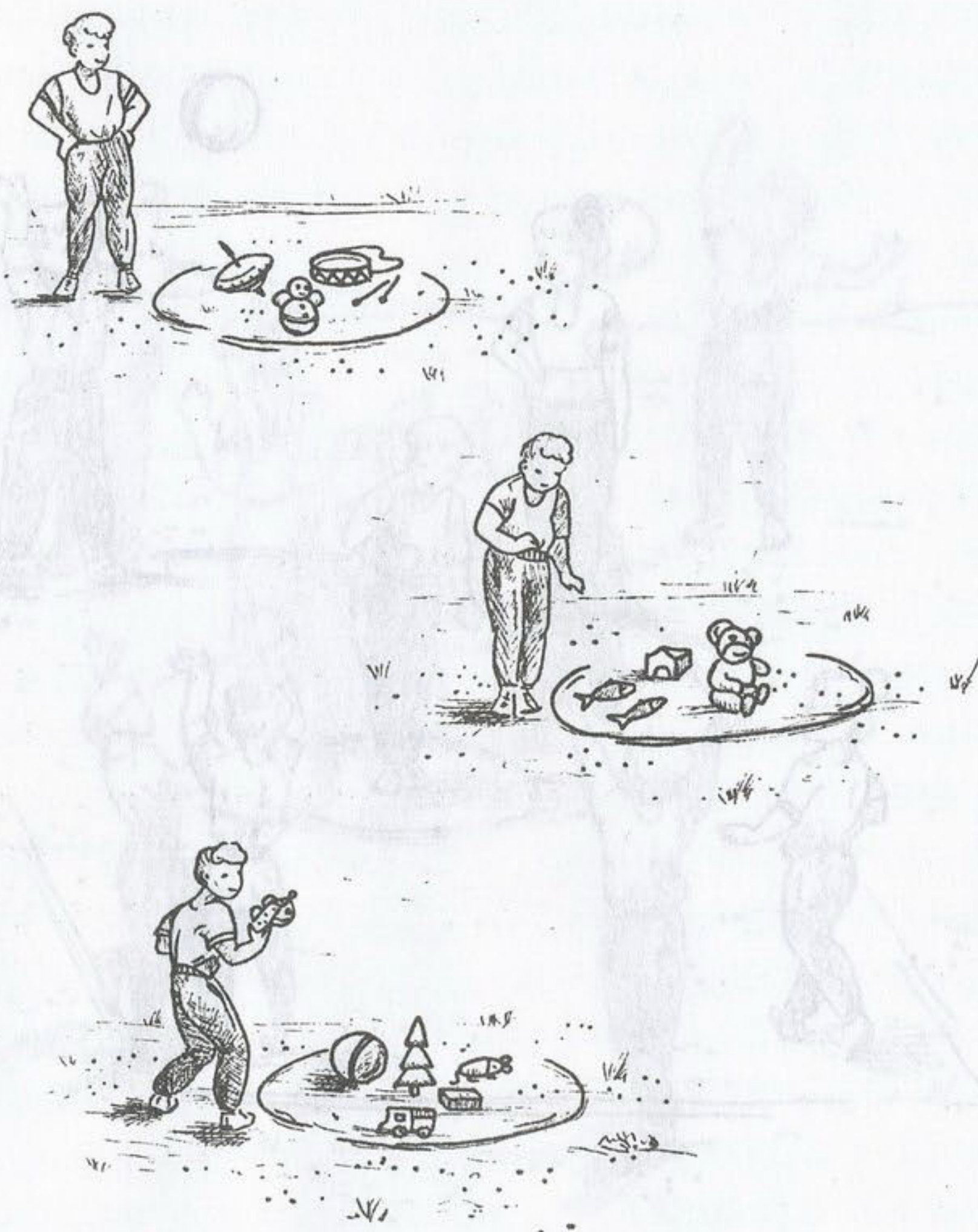


Рис. 44

чертится один большой прямоугольник. Перед началом игры каждый ребенок стоит у своего круга. По сигналу ведущего (взрослого) дети должны взять из круга одну игрушку и, передвигаясь бегом, отнести ее в прямоугольник, а затем вернуться за другой. Игра продолжается до тех пор, пока все игрушки не будут перенесены. Выигрывает тот, кто быстрее других сумеет справиться с заданием.

Квинта

Игра для детей с 6 лет; в игре принимают участие пять детей.
Для игры понадобится мяч среднего размера. Перед началом игры следует вычертить квадрат со стороной 10 метров, а в его центре нарисовать круг диаметром 1,5 м (рис. 45). Правила

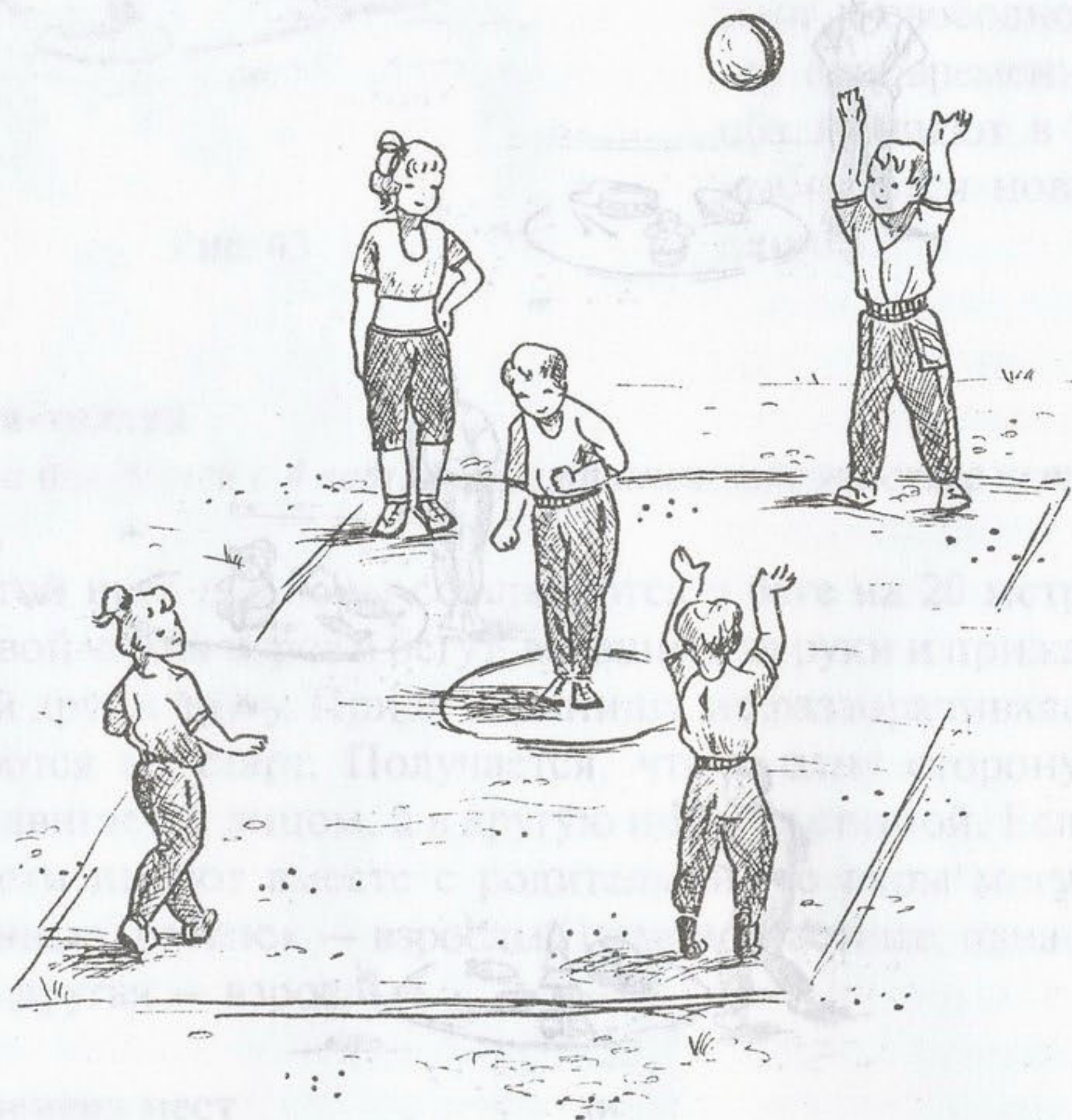


Рис. 45

игры следующие: 4 игрока становятся в углы нарисованного квадрата, пятый участник игры встает в круг, его-то и зовут «квинта». Игроки кидают мяч, а квинта пытается увернуться от ударов. Он может прыгать, нагибаться, отскакивать в сторону и даже ложиться, но не покидать пределы круга, в котором стоит. Если игрок попал мячом в квинту, он меняется с ним местами, и игра продолжается.

Защита крепости

Игра для детей с 5 лет; в игре принимают участие не менее восьми человек.

Для игры (рис. 46) понадобится большой мяч (можно волейбольный). Перед началом игры на площадке чертится круг



Рис. 46

диаметром 5 метров — «крепость». В центр «крепости» кладут какой-либо предмет (кеглю, игрушку). Выбираются 3 защитника крепости, которые встают внутрь круга. Остальные игроки располагаются за его пределами. Их задача попасть мячом в предмет, находящийся в центре круга. Защитники должны этому помешать, закрывая собою цель, отбивая мяч руками и ногами. Победителями считаются те, кто дольше остальных защищал крепость.

Изучаем свойства воды

Всех детей очень привлекают игры с водой. Если ваш малыш раскапризничался, то попробуйте отвлечь его, посадив в ванну, полную воды, и дав пустые баночки и бутылочки из-под шампуня, пластиковые стаканчики, губки и маленькие махровые полотенца. Очень скоро настроение ребенка изменится — он будет занят интересной игрой. Малыш начнет переливать воду, наблюдать, как тонут наполненные водой емкости и всплывают со дна пустые.

Летом, в теплый солнечный день, можно организовать игры с водой на свежем воздухе, налив ее в тазик или надувной бассейн. Если вы вместе с ребенком проводите время на берегу водоема, то игры станут еще более разнообразными и увлекательными. В ходе опытов и игр у юного экспериментатора наверняка появится масса вопросов, на которые вам непременно придется отвечать.

Итак, малыш начинает знакомиться со свойствами воды. Для этого снабдите его всем необходимым. Приготовьте лейку, воронку, прозрачные емкости разной формы и величины, мерный стаканчик. В первую очередь обратите внимание ребенка на то, что вода прозрачна. Дайте малышу небольшую игрушку или камешек и попросите спрятать ее в кулачок. Затем спросите: «Где же игрушка? Нет ее, не видно. А теперь давай спрячем игрушку в воду, положи ее в таз». Выполнив задание, ребенок убеждается, что игрушку, лежащую на дне, видно. Объясните

малышу, что вода прозрачная, поэтому в ней все видно. Если у вас есть аквариум, рассмотрите вместе с ребенком камешки, рыбок и растения в нем. Спросите у малыша, почему они так хорошо видны.

Продemonстрируйте ребенку еще одно свойство воды. Вода не имеет вкуса. Для доказательства налейте в три чашки кипяченую воду: в одну чашку положите чайную ложку сахара, в другую — соли, а третью оставьте нетронутой. Предложите ребенку попробовать воду из всех чашек на вкус.

Убедиться в том, что вода не имеет запаха, можно понюхав разные жидкости, например шампунь, фруктовый сок, водный раствор валерианы, и сравнив их запах с «запахом» чистой воды.

Покажите ребенку, что вода льется и принимает форму того сосуда, в который налита. Для игры дайте юному исследователю лейку, наполненную водой, и несколько прозрачных баночек разной формы. Наливая в них воду, ребенок сам убедится в свойстве воды заполнять собою сосуды любой формы.

Предложите ребенку проверить поговорку «Водичка дырочку найдет». Предложите для опыта пластиковую бутылку, в нижней части которой проделано несколько отверстий разной величины. Заполнив бутылку водой, малыш увидит, что она начнет вытекать. Причем чем шире отверстие, тем толще будет струйка воды, льющейся из бутылки.

Для измерения объема бутылок разной формы предложите малышу мерный стаканчик и воронку. Вставив воронку в горлышко бутылки, покажите ребенку, как надо аккуратно вливать в нее воду из мерного стаканчика. Не забывайте при этом вслух считать количество стаканчиков, которые вливаются в измеряемую емкость. Проведя то же самое с бутылкой другой формы, малыш узнает, в которую из них входит большее количество воды, и вместе с вами сможет сделать вывод о том, какая из двух бутылок больше.

Можно провести вместе с ребенком и еще один интересный эксперимент, погружая в воду предметы, сделанные из разных материалов, и наблюдая, какие из них тонут, а какие нет. Обратите внимание ребенка на то, что деревянные и

полые игрушки, внутри которых находится воздух, плавают на поверхности воды, а металлические предметы тонут.

Следующий опыт докажет, что воздух легче воды и поэтому всегда стремится вырваться из воды наружу. Возьмите пустую прозрачную пластиковую бутылку и осторожно, горлышком вниз опустите ее в воду. Затем нагните бутылку под водой так, чтобы из нее кверху побежали пузырьки воздуха. Наверняка ребенок захочет сам повторить этот опыт.

Познакомьте малыша со свойством воды — растворителя. Для этого дайте ребенку несколько прозрачных стаканчиков с водой и краску, акварель или гуашь. Ему будет интересно получать разные оттенки одного и того же цвета, добавляя в один стаканчик больше краски, а в другой — меньше. Можно создать и три оттенка, добавив в воду только чуть-чуть краски. А если очень постараться, оттенков станет еще больше. Окрашивание воды поможет ребенку понять закономерности смешения цветов. Сочетание красной и желтой краски дает оранжевую воду, желтой и синей — зеленую, синей и красной — фиолетовую.

Когда юный художник закончит свои опыты по окрашиванию воды, поставьте ее в морозильник. А на следующий день покажите ребенку цветные льдинки и вместе понаблюдайте, как они будут таять. Таким образом малыш узнает еще об одном свойстве воды — ее способности превращаться на морозе в лед.

Для того чтобы продемонстрировать малышу способность воды превращаться в пар (испаряться), понаблюдайте вместе с ребенком за кипящей водой. А затем проведите опыт: накройте емкость с вскипяченной водой крышкой и посмотрите, как сконденсированный пар снова превращается в капли воды и падает вниз.

Налейте в блюдце немного воды и оставьте его на несколько дней. В конце концов вода испарится, и блюдце станет пустым.

На прогулке вместе с ребенком понаблюдайте за лужей. В воде отражаются окружающие предметы, но они мгновенно исчезают, если в лужу что-нибудь бросить. Лужи бывают разной

величины и глубины: большие и маленькие, глубокие и мелкие — одни нужно обходить, а через другие можно просто перешагнуть. Измерить глубину лужи можно палочкой или лопаткой.

Продемонстрируйте малышу животворное свойство воды. Для этого поставьте в воду ветки кустарника или дерева, через некоторое время на них появятся листочки. Если на дворе лето или осень, то можно поставить в воду цветок, а другой такой же оставить без воды — пусть ребенок сам понаблюдает, какой из них завянет раньше.

Вот сколько интересных наблюдений можно сделать, изучая свойства самой обыкновенной воды.

Полезные и забавные игры с водой

В этой главе описываются игры, в которые можно играть и дома, и на улице в жаркую погоду. Главное, что их объединяет, — это то, что, играя в них, ребенок получает новые знания и полезные навыки. Некоторые из этих игр могут быть проведены как веселые конкурсы или соревнования. А участвовать в этих соревнованиях могут не только дети, но и их родители.

Купание игрушек

Предложите ребенку самому искупать свои игрушки в тазу с теплой водой. Дайте ему для этого все необходимое: таз, мыло, щетку, губку и полотенце. Если в воду добавить пеномоющее средство, то это занятие станет для малыша более привлекательным.

Стираем — маме помогаем

Когда вы соберетесь стирать, привлечите к этому полезному делу и своего ребенка, обеспечив его для этого всем необходимым. Пусть он рядом с вами в маленьком тазике постирает носовые платочки или кукольное платье, а затем, отжав, повесит их сушиться. Можете попутно загадать маленькому помощнику загадки или прочитать стихотворения.

Например:

Ускользает, как живое,
Но не выпущу его я.
Белой пеной пенится,
Мыть, стирать не ленится. (*Мыло*)

Постираем мы сейчас,
Нужно мыло, нужен ... (*Таз*)

Я один у мамы сын,
Нет у мамы дочки.
Как же маме не помочь
Постирать платочки.
Мыло пенится в корыте,
Я стираю — посмотрите.

Вот старательные дочки
Постирали все платочки,
А потом погладят сами —
Помогать умеют маме.

Рыбалка

Приобретите в магазине игру, в которой пластмассовые рыбки с металлической серединкой ловятся магнитной удочкой. Если вам не удалось купить игру, то можно изготовить ее самим, вырезав рыбок из тонкого пластика (например, из одноразового стаканчика или из бумажных пакетов из-под молочных продуктов) и надев на каждую из них по металлической канцелярской скрепке. Удочку тоже изготовить нетрудно, нужен лишь магнит.

Готовых рыбок бросьте в таз или прозрачную банку с водой. Пусть ребенок ловит их удочкой, приговаривая: «Ловись, рыбка, большая и маленькая!» В ходе игры объясните малышу, почему рыбки притягиваются к магнитной удочке. А с самодельной рыбки можно снять скрепку и продемонстрировать ребенку, что рыбка перестала «ловиться».

Уровень

Игра для детей старшего дошкольного возраста.

Расскажите ребенку, что строители в своей работе пользуются одним очень простым и удобным прибором, который называется уровень. С его помощью рабочие определяют, ровно ли сделан в доме пол, нет ли наклона в какую-либо сторону. Прибор этот можно изготовить самим. Для этого понадобится прозрачная трубка диаметром от 1,5 до 4 см и длиной 10—18 см, запаянная или крепко закупоренная пробкой с одного конца. В нее необходимо набрать воду почти до самого края, а затем надежно заткнуть пробкой. Важно, чтобы у поверхности остался пузырек воздуха. Когда вы положите «уровень» на горизонтальную поверхность, пузырек воздуха начнет двигаться, а затем остановится ровно посередине трубки. Если поверхность наклонная, то пузырек убежит от центра к краю. Попросите ребенка проверить, ровно ли у вас в доме стоит стол, нет ли, пусть даже небольшого, наклона у пола или подоконника.

Тонущий корабль

На поверхность воды в таз или ванну положите мыльницу, миску или небьющуюся тарелку. Затем покажите ребенку, как из лейки или любой другой посуды с носиком тонкой струйкой лить в нее воду, ожидая момента, когда уровень воды в плавающей емкости достигнет критического и она начнет крениться и тонуть. Предложите юному испытателю самому провести этот опыт.

Можно организовать эту игру для 2 детей, внося в нее соревновательный момент. Пусть дети льют воду в одинаковые емкости очень тонкими струйками так, чтобы «корабли» дольше оставались на поверхности. Выигрывает в этом соревновании тот, у кого корабль затонет последним. Спросите у ребенка, почему корабль сначала плавал, а потом затонул.

Дальнее плавание

Сделайте вместе с ребенком бумажный кораблик (как это сделать, показано на рис. 47), а затем спустите его на воду в таз

или ванну. Покажите ребенку, как надо на него подуть, чтобы кораблик начал двигаться, удаляясь от вас. Чем сильнее и дольше будет воздушная струя, которую вы выдуваете, тем дольше будет плыть кораблик. Поэтому дуть надо не раздувая щек. Посоревнуйтесь с ребенком в том, чей кораблик уплывет дальше. Спросите у ребенка, от чего, по его мнению, зависит дальность пути кораблика.

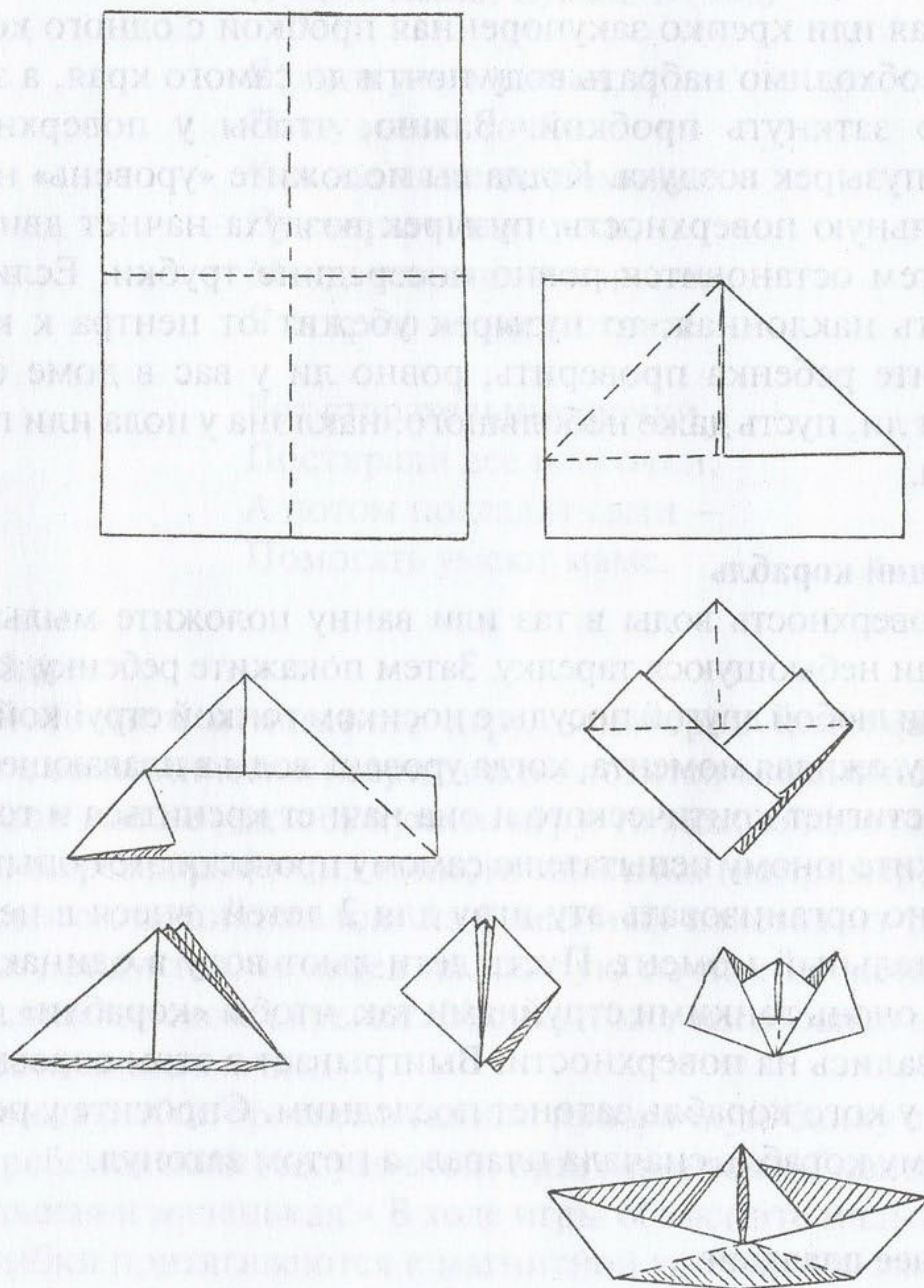


Рис. 47

Пробки

Соревнование для двух детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Наполните два таза питьевой водой. Положите в них одинаковое количество плавающих пробок, а затем попросите детей, встав на колени (каждый перед своим тазом), ртом, без помощи рук выловить пробки из воды и сложить их в специально приготовленные миски. Соревнование проводится в течение 2—3 минут. Побеждает тот, кто соберет больше пробок. Пусть дети пересчитают все пойманные пробки и сравнят их количество. У кого их больше — тот и выиграл.

Игры с водой в жаркий летний день

В эти веселые игры можно играть, отдыхая в жаркий солнечный день на даче или загорая на пляже, когда не страшно оказаться мокрым с ног до головы, а наоборот, приятно побрызгать друг на друга водой.

Водяные бомбы

Бомбами могут служить наполненные водой и крепко завязанные полиэтиленовые мешочки или плотные бумажные пакеты из-под молочных продуктов. Для того чтобы водяная бомба «взорвалась», надо положить ее на землю и резко с размаху топнуть по ней ногой или прыгнуть на «бомбу» двумя ногами. В результате пакет лопается, а вода разбрызгивается во все стороны, не щадя и самого бомбардира.

Меткий стрелок

Для этого соревнования на стол или скамейку нужно поставить бутылки по количеству игроков. На горлышко каждой бутылки положите легкий пластмассовый шарик (для игры в настольный теннис). Каждому ребенку изготовьте по брызгалке. Ее можно сделать из любой пластиковой бутылки, проткнув отверстие диаметром в 3—5 мм в крышке. Брызгалки заполняются водой. Теперь все готово для состязания в меткости.

Участники игры становятся на определенное расстояние (отмеченное чертой) и с помощью водяной струи из брызгалки пытаются сбить шарики с бутылки. Побеждает тот, кому первому это удалось.

Мокрый бой

Двое или больше детей, вооружившись брызгалками, пытаются облить друг друга водой. Участники игры поочередно то уворачиваются от струи, то, наоборот, идут в атаку на противника, стараясь обрызгать его водой. Перемирие наступает лишь тогда, когда в брызгалках заканчивается вода. Победителем в этой игре считается тот, кому удалось больше намочить соперника.

Пятнашки с брызгалками

Игра напоминает традиционные пятнашки (или салки), отличаясь от них лишь тем, что водящий не пятнает игроков рукой, а пытается обрызгать их струей воды. Тот, кого ему удалось облить водой, становится водящим и получает брызгалку. А водящий превращается в игрока.

Напой товарища

В игре принимают участие четыре человека, двое из них могут быть взрослыми.

Две пары игроков соревнуются в том, кто быстрее напоит своего товарища. Каждой соревнующейся паре дается кружка с питьевой водой и столовая ложка, из которой первый игрок должен напоить водой второго, сидящего перед ним на стуле. Вся сложность заключается в том, что у обоих завязаны глаза.

Удовольствие от этой игры получают не столько участники, сколько зрители, наблюдающие за этим шуточным соревнованием.

Перечерпай воду

Для этой игры двум игрокам нужно дать одинаковые тазики или ведерки с водой и кружки одного объема. Игроки соревнуются в том, кто быстрее сумеет вычерпать воду из ведра с помощью кружки, перелить ее в тазик и при этом не разлить воду.

Водоносы

Каждому игроку дают наполненный до краев стакан (или кружку) с водой. Дети по сигналу ведущего бегут к финишу и возвращаются обратно на линию старта. Побеждает игрок, пришедший первым и не расплескавший воду.

Лихие шоферы

На детские машинки-грузовики поставить стаканы или ведерки с водой, налитые до краев. Задача игроков довести машинки от старта до финиша, стараясь не разлить воду. Побеждает тот из шоферов, который быстрее других доехал до финиша и не разлил при этом воду.

Водовозы

Двое (или больше) детей становятся на четвереньки. На спины им ставятся пластиковые миски, наполненные до половины водой. По сигналу игроки начинают движение от стартовой черты. Побеждает тот, кто пришел к финишу раньше других и «довез» больше воды.

Бои на шарах

Игра для детей от 3 лет и старше.

Перед началом игры каждому игроку дается воздушный шарик, частично заполненный водой, а затем надутый. Шарик нужно привязать веревочкой к запястью таким образом, чтобы длина веревочки между шариком и запястьем составляла примерно полметра. Игра заключается в том, что дети стараются лопнуть шарик противника и сохранить целым свой. Игрок, у которого шар лопнул, выбывает из игры. Победителем считается игрок с уцелевшим шариком.

Кто дальше бросит шар

Игра для детей с 3 лет и старше.

В воздушные шарики через воронку налейте $\frac{1}{3}$ стакана воды, затем надуйте их до одинакового размера и крепко завяжите ниткой. Соревнующиеся игроки встают у стартовой

черты и со всей силы бросают шары. Побеждает тот, чей шарик улетел дальше.

Веселые поварята

Соревнуются двое игроков-«поварят». На расстоянии 5 м друг от друга для каждого игрока ставятся стаканы. На старте стакан, полный воды, а на финише — пустой. Задача «поварят» переносить воду в столовой ложке из одного стакана в другой, стараясь не расплескать на ходу ни капли. Побеждает тот из детей, кто скорее перенесет воду и меньше, чем соперник, прольет ее по дороге. Соревноваться можно и командами, проводя игру как эстафету.

Игры на берегу и в воде

Отдыхая с ребенком на берегу водоема или на пляже, покажите ему разнообразные игры у самой кромки воды. Разнообразных развлечений для великолепного времяпровождения в жаркий летний день очень много. Это уже описанные ранее игры, когда малыш создает из песка замки и крепости, готовит обед для куклы, а также рисует или выкладывает на прибрежном песке узоры из камешков. При строительстве из песка, кроме привычных дорог и переездов, у берега можно сделать целый порт для кораблей, выкопав искусственные заливы и соединив их каналами. Посоветуйте ребенку перегородить рукотворные водоемы плотинами и мостами, сделать острова. Между портами начнут ходить пароходы, катающие игрушечных пассажиров, или баржи, груженные песком и камнями. На берегу появятся маяки, причалы, портовые сооружения (рис. 48).

Маленькие камешки могут послужить не только для выкладывания на песке разнообразных изображений и строительства плотин, но и для соревнований в дальности броска. Предложите малышам бросать их с берега в воду, наблюдая, чей камень дальше улетит и от какого из них получится больше кругов на воде.

Для соревнований на меткость можно использовать и различные «подручные» средства. Предложите реденку «потопить» пластмассовый «корабль» из игрушечного ведерка, наполнив его маленькими камешками. Попробуйте также посоревноваться с ребенком в меткости, закидывая небольшой мячик в центр надувного круга, плавающего в воде, недалеко от берега.

Все дети, конечно же, очень любят купаться. Даже самые маленькие, еще не умеющие плавать малыши с удовольствием входят в воду, плещутся в ней, бегают, поднимая брызги. Предложенные в этой главе игры рассчитаны как раз на детей, еще не научившихся плавать. Вместе с малышом в них может принимать участие взрослый, но еще лучше, если играющих детей двое или больше — получатся самые настоящие соревнования в воде, где в качестве ведущего и судьи будет выступать взрослый.

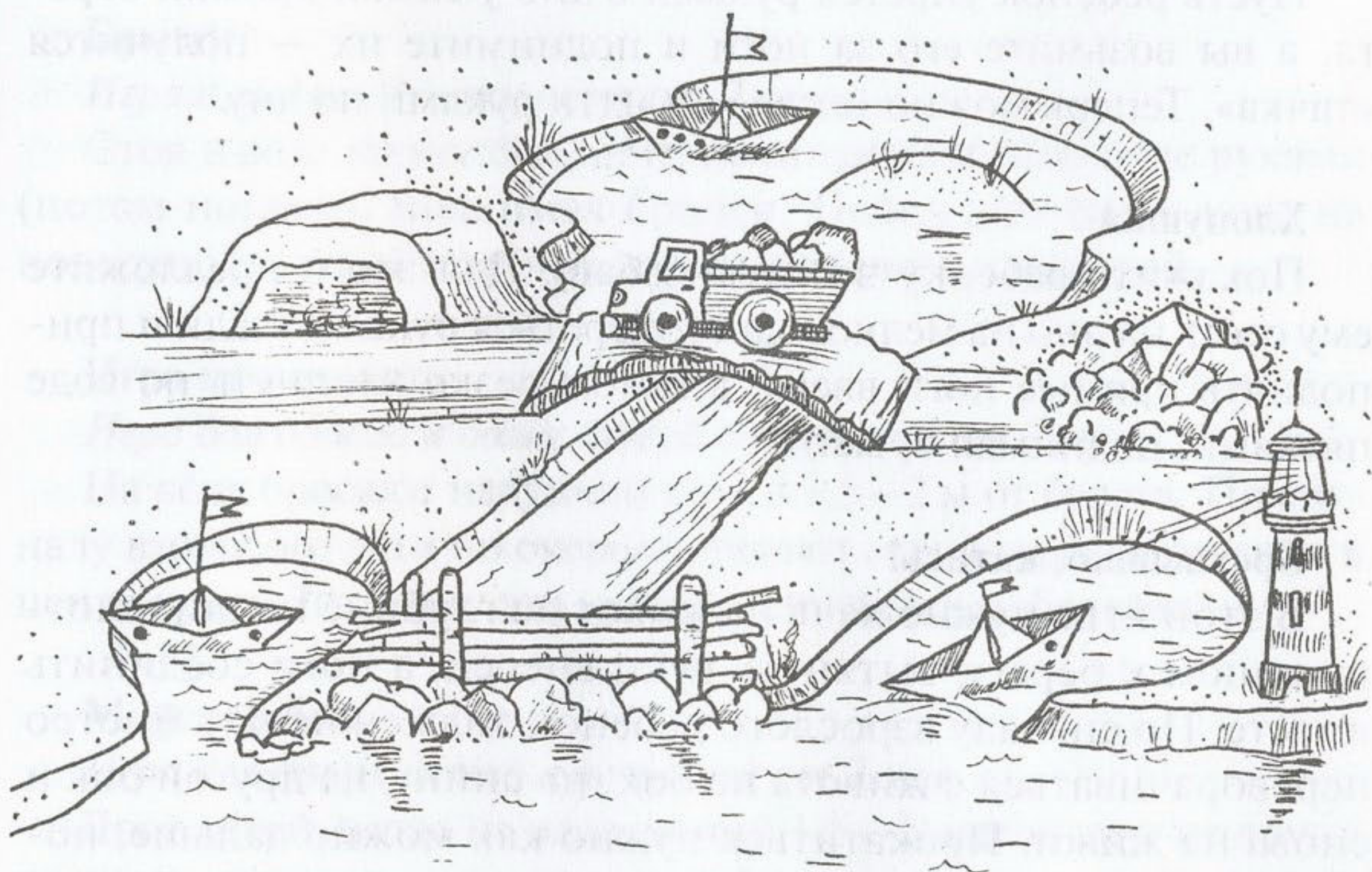


Рис. 48

Игры в воде для детей 2—3 лет

Пробежки

Предложите малышу пробежать вдоль берега по самой кромке воды, шлепая ножками так, чтобы во все стороны разлетались брызги.

Упади!

Пусть ребенок по вашей команде забежит в воду и с размаху упадет в нее.

В полете

На глубине по пояс предложите ребенку попрыгать на месте на двух ногах одновременно, при этом сами поднимите его за руки в тот самый момент, когда он подпрыгнет.

«Тачка» едет по воде

Пусть ребенок упрется руками в дно у самой кромки берега, а вы возьмите его за ноги и поднимите их — получится «тачка». Теперь можно «ехать» — идти руками по дну.

Хлопушка

Покажите ребенку веселую забаву. Для этого предложите ему сесть на дно на мелководье, опереться руками сзади и приподнять прямые ноги вверх, а потом резко хлопнуть по воде пятками, поднимая брызги.

Бревнышко, катись!

В этой игре нужно лечь на живот на глубине по щиколотку лицом к берегу, вытянуть руки вперед, а ноги соединить вместе. По сигналу взрослого ребенок должен начать быстро переворачиваться с живота на бок, на спину, на другой бок и снова на живот. Прокатиться нужно как можно дальше, потом отдохнуть, лежа в воде, и покатиться таким же образом обратно. Если детей несколько, можно устроить соревнование на самое резвое «бревнышко».

Кто ... ?

Кто быстрее (игра для двух детей в возрасте от 3 лет). По сигналу взрослого дети забегают в воду по колени (потом по пояс) и выбегают на берег. Победителем становится тот, кто выполнил это задание быстрее других.

Кто дальше (игра для двух и более детей в возрасте от 3 лет). Дети стоят в одну линию у самой кромки воды. По сигналу взрослого малыши прыгают в длину с места, толкаясь двумя ногами. Победителем считается тот, кто прыгнул на самое большое расстояние.

Кто выше. Дети стоят по колени в воде (потом по пояс). По сигналу взрослого игроки должны оттолкнуться ногами от дна и выпрыгнуть как можно выше из воды. Взрослый определяет победителя.

Обгонялочки

Предложите детям бежать на четвереньках по мелкой воде.

Брызги

Игра для детей в возрасте от 2 лет.

Стоя в воде по колени, дети начинают бить по воде руками (потом ногами), поднимая брызги. Побеждает тот, у кого на поверхности воды получится больше брызг и пузырей.

Игра на меткость

Игра для одного и более детей в возрасте от 3 лет.

На воду бросают надувной круг в 1,5—2 м от берега. По сигналу взрослого дети по очереди кидают мяч, стараясь попасть в центр круга. Тот, кому это удастся, считается победителем.

Морской бой

Игра для двоих детей в возрасте от 3 лет.

Двое детей, встав на расстоянии 1,5—2 шагов друг от друга, по сигналу взрослого начинают брызгать друг в друга водой. Проигрывает тот, кто первым закроет глаза, начнет вытирать лицо руками или повернется к брызгам спиной.

Игры для детей с 4—5 лет

Ловцы жемчуга

Игра проводится на глубине по колени (потом по пояс). Взрослый бросает на дно 5—10 различных предметов. В зависимости от количества игроков число предметов может быть больше или меньше. Дети входят в воду и стараются найти их. Выигрывает ребенок, собравший больше предметов.

Гонки раков

Игра проводится на глубине по колени. Дети лежат в воде, касаясь дна руками. По сигналу взрослого они передвигаются по дну на руках вперед (ноги выпрямлены и вытянуты назад). Побеждает тот, кто приходит первым к финишу. Второй вариант игры проходит так же, только дети передвигаются по дну на руках назад.

Улитки

Игра проводится на глубине по колени. Дети стоят в линию лицом к берегу. По команде ведущего они начинают двигаться вперед. Побеждает не тот, кто первым выйдет на берег, а тот, кто окажется последним. Стоять на месте нельзя, надо непрерывно двигаться вперед.

Точное погружение

На воде лежит резиновый круг. Дети соревнуются между собой в умении, сделав вдох, погрузиться в воду так, чтобы, вставая, надеть круг на голову или вынырнуть в центре круга.

Бомбежка

Несколько консервных банок плавают на воде недалеко от берега. Дети стоят на берегу, каждый напротив своей банки. По сигналу взрослого они стараются забросить в банки камешки. Выигрывает тот, кто сумеет быстрее других потопить банку. Играть можно и командами по 2—3 человека. Потопленные банки обязательно достаньте из воды!

Поплавок

Дети заходят в воду по грудь, делают глубокий вдох и приседают, руками охватывая колени. Кто сумеет дольше других продержаться на плаву в таком положении, тот и победитель.

Окунь в сетке

В игре принимают участие не менее шести детей.

Игра проводится на глубине по грудь. Дети, держась за руки, становятся в круг спиной к центру. В центре круга водящий — «окунь». Его задача: вырваться из «сети» под руками играющих. Ребята, изображающие сеть, мешают «окуню» это сделать. Если «окунь» сумеет вырваться, то выбирается новый водящий и игра продолжается.

Караси и щука

В игре принимают участие не менее одиннадцати детей.

Дети, взявшись за руки, образуют круг. Это «сеть». За «сетью» находятся 5 игроков — это «караси». Выбирается водящий — «щука». Он передвигается только за кругом, всплывать и входить в круг ему запрещается. «Караси», наоборот, спасаясь от «щуки», могут нырять в круг. Тот, кого «щука» запятнает, меняется с ней ролью.

Пятнашки на воде

В игре принимают участие не менее 4 детей.

Все игроки лежат на надувных кругах. Выбирается водящий. Передвигаться можно только в положении лежа на круге и загребая руками. Кого водящий догонит и запятнает, тот меняется с ним ролью.

Морское сражение

В игре принимают участие не менее десяти детей.

Участвуют 2 команды по 5—6 человек. У каждого игрока — надувной круг. По сигналу взрослые противники занимают положение лежа на круге и плывут навстречу друг другу. Задача: стащить соперника в воду и удержаться самому. Выигрывает команда, которая к концу сражения сохранила больше игроков.

Литература

1. *Граппит Р.* Игры для детей. Перевод с нем. О. Асписовой, — М.: Росмэн, 1999.
2. Детский сад летом, — М.: / Просвещение, 1973.
3. Дидактические игры и занятия с детьми раннего возраста. Под ред. С. Л. Новоселовой, — М.: Просвещение, 1985.
4. Игры на воздухе. Сост. Т. Барышникова, — СПб.: «Корона-принт», 1998.
5. Как знакомить дошкольников с природой. / Под ред. П. Г. Саморуковой, — М.: Просвещение, 1983.
6. *Козак О. Н.* Большая книга игр для детей от 3 до 7 лет, — СПб.: «Союз», 1999.
7. Любимые детские игры. / Сост. Г. Н. Гришина, — М.: Творческий центр «Сфера», 1997.
8. *Милостивенко Л. Г.* Методические рекомендации по предупреждению ошибок чтения и письма у детей, — СПб.: Фирма «Стройпечать», 1995.
9. Монтессори-материал. Школа для малышей, — М.: «Мастер», 1992.
10. *Николаева С.* Ознакомление дошкольников с неживой природой. // Дошкольное воспитание, №7, 2000, с. 31—37.
11. *Осокина Т. И., Тимофеева Е. А., Богина Т. Л.* Обучение плаванию в детском саду, — М.: Просвещение, 1991.
12. *Садовникова И. Н.* Нарушение письменной речи и их предупреждение у младших школьников, — М.: «Владос», 1995.
13. Чего на свете не бывает. / Под ред. О. М. Дьяченко, Е. Л. Агаевой, — М.: Просвещение, 1991.
14. *Шмаков С. А.* Игры-шутки, игры-минутки, — М.: «Новая школа», 1997.

Содержание

Введение	3
Изучаем свойства песка и печем куличи	3
Строительство из песка	5
Развиваем координацию и ловкость	8
Следы на песке	16
Выкладываем и печатаем на песке	19
Рисуем на песке	19
Школа на песке	26
Математика под ногами	26
На песке играем — пишем и читаем	30
Групповые подвижные игры	33
Изучаем свойства воды	42
Полезные и забавные игры с водой	45
Игры с водой в жаркий летний день	49
Игры на берегу и в воде	52
Игры в воде для детей 2—3 лет	53
Игры для детей с 4—5 лет	55
Литература	58

Ольга Андреевна Новиковская

**Сборник
развивающих игр с водой
и песком для дошкольников**

Главный редактор С. Д. Ермолаев

Шеф-редактор Л. Ю. Киреева

Редактор Н. А. Муравьева

Корректор А. В. Соколова

Художник Н. А. Ващенко

Дизайнер А. В. Амбросович

Верстка М. В. Отс

Подписано в печать 25.01.08. Формат 60 × 90/16.

Печать офсетная. Гарнитура Ньютон. Усл. печ. л. 4,0.

Тираж 3600 экз. Заказ № 40.

Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС»: 197348, Санкт-Петербург, а/я 45.

Тел.: (812) 303-89-58, 542-84-37.

E-mail: detstvopress@mail.ru

Представительство в Москве: МОО «Разум», Москва,

Ивановская ул., д. 34. Тел.: (095) 976-65-33.

Служба «Книга — почтой»: ООО «Фоликом», 199053,

Санкт-Петербург, В. О., 4-я линия, д. 13. Тел.: (812) 323-70-04

E-mail: folipost@yandex.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Типография Правда 1906».

195299, С.-Петербург, Киришская ул., 2.

Тел.: (812) 531-20-00, (812) 531-25-55

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Для заметок

Ольга Андреевна Тютюмова

Сборник

разнообразных игр с водой
и песком для дошкольников

Главный редактор С. И. Ермолов

Шеф-редактор А. В. Карпова

Редактор Н. А. Бондарева

Корректор А. В. Соколова

Технический редактор

Дизайнер А. В. Андреева

Верстка М. А. Олс

Подписано в печать 25.02.04. Формат 60х90/16

Печать офсетная. Гарнитура «Таймс». Усл. печ. л. 4,4

Заказ 2400, тираж 100 экз.

Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС» 797348, Санкт-Петербург, л. 45

Тел.: (812) 302-89-56, 341-84-37

E-mail: detstvo@detstvo.spb.ru

Претензии к качеству продукции в ООО «Ритм» Москва

125080, ул. Мухоморова, д. 10, стр. 1, к. 1

Сайт: www.ritm.ru E-mail: ritm@ritm.ru

Санкт-Петербург, ул. Мухоморова, д. 10, стр. 1, к. 1 Тел.: (812) 323-70-04

E-mail: ritm@ritm.ru

Иллюстрации выполнены по договорам с ООО «Триггер» Санкт-Петербург

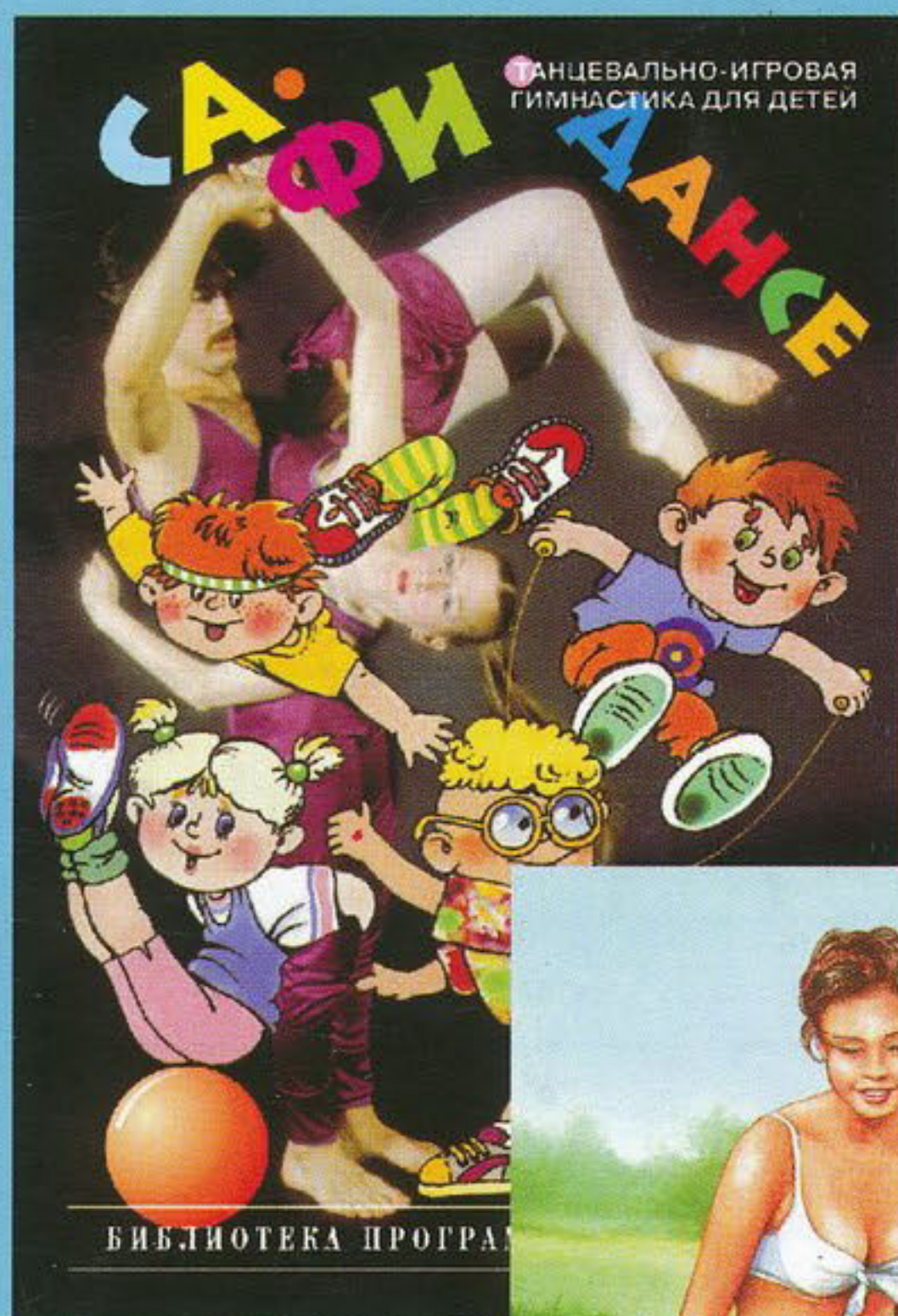
125080, ул. Мухоморова, д. 10, стр. 1, к. 1

Тел.: (812) 323-70-04, (812) 341-25-35

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

**В ИЗДАТЕЛЬСТВЕ
«ДЕТСТВО-ПРЕСС»
ВЫШЛИ КНИГИ**



ISBN 5-89814-309-2

