

Развивающие игры для детей 4-5 лет дома с родителями

Прятки с «попрыгушками»

В эти необычные прятки можно играть и в помещении, и на улице, если погода позволяет. Это не только развлечение, но и занятия на развитие координации движения, внимания. Водящий произносит слова:

Прыг-скок, мячики,
Прыг-скок, зайчики,
Прыг-скок, девочки,
Прыг-скок, мальчики!

Все участники игры в это время прыгают кому как нравится: на одной или двух ногах, на месте или с продвижением вперед, поскаками или ноги вместе - ноги врозь и так далее. Творчество приветствуется!

Затем водящий отворачивается и закрывает глаза. Говорит:

Укатились мячики,
Ускакали зайчики,
Убежали девочки,
Убежали мальчики!

Дети в это время стараются спрятаться как можно лучше.

Раз, два, три, четыре, пять,
За спиною не стоять!
Раз, два, три, четыре, пять,
Начинаю всех искать!

Водящий заканчивает говорить слова, открывает глаза и отправляется искать остальных. Первый, кого он обнаружил, будет водить в следующий раз.

Последнюю часть обычных «прятков», в которой играющие пытаются первыми добежать до места водящего, пока тот ищет остальных, для детей 4-5 лет не берите. Оставьте это усложнение для более старших ребят.

Жмурки с игрушками

Ребенок может поиграть в «жмурки» со своими игрушками. Это не только развлечет и займет его на время, но и улучшит способность ориентироваться в пространстве, разовьет тактильные ощущения.

Взрослый и ребенок вместе выбирают несколько игрушек, которые примут участие в игре. Это могут быть кукла, мишка, заяц или робот-трансформер.

Ребенку завязывают глаза платком или надвигают пониже шапочку так, чтобы она закрывала глаза. Взрослый быстро рассаживает выбранные игрушки в разных местах комнаты. Уберите подальше стулья и бьющиеся предметы!

Малыш начинает искать игрушки. Если ни одна из них долго не находится, можете давать подсказки водящему. Например: «Правее! Повернись! Сделай два шага назад». Когда ребенок обнаружит игрушку, он должен на ощупь определить, что это.

Чтобы усложнить игру, можно задать время, за которое все игрушки должны быть найдены и названы. Например, пока играет любимая детская песенка.

Летают – не летают

В этой игре ребенок может вспомнить названия известных ему птиц и выучить новые.

Взрослый четко и достаточно громко произносит слово (имя существительное в именительном падеже), а ребенок показывает, летает это или нет. Например, взрослый говорит: «Утка!» или «Самолет!» Ребенок начинает бегать и размахивать

руками, имитируя полет. Через несколько секунд взрослый восклицает: «Холодильник!» или «Лягушка!» Ребенок приседает или замирает на месте.

Не стоит называть предметы или вещи (например, мячик, пух), про которые трудно сказать однозначно, летают они или нет. Ведь сам по себе мячик не летает, но если его подбросить, то полетит. И пух с тополей летает, а тот, что в подушке, - нет. Это может затруднить ответ ребенка.

Чтобы ребенок запоминал названия птиц, говорите не просто «птичка», а конкретно «ласточка» или «соловей». Пока ребенок «летает», напомните, что это перелетные птицы.

Поменяйтесь ненадолго ролями с ребенком. Пусть он произносит слова, а вы показываете ответы. Это активизирует его мышление, заставит использовать весь имеющийся словарный запас.

Пчелы и медведь

Игра поможет ближе познакомиться с повадками зверей и насекомых, научит детей изображать кого-либо, разовьет образное мышление.

В игре участвуют: ведущий - взрослый; ребенок - «медведь»; дети - «пчелы». «Медведя» выбирают считалкой.

Если взрослый и ребенок играют только вдвоем, то один из них - «пчела», другой - «медведь».

«Медведь» спит в «берлоге». «Пчелы» сидят в «улье». Это заранее условленные места.

Ведущий произносит: «Пчелы!» Дети-«пчелы» начинают «летать», приседают «на цветы», снова «летают». Взрослый восклицает: «Пчелки, в улей!» «Пчелки» собираются в «улье» и «засыпают».

ВЗРОСЛЫЙ:

Вот медведь идет,

Ищет мишка мед!

Из «берлоги» выходит ребенок - «мишка». Он ходит вокруг «улья». Потрявоженные пчелы просыпаются и говорят:

Жу-жу-жу, жу-жу-жу,

Догоню, накажу!

«Пчелы» догоняют «медведя», он убегает в «берлогу». Пчела, которая догнала и «ужалила» «медведя» (первой дотронулась до него), становится «медведем». Если «медведя» никто не догнал и он успел добежать до «берлоги», он остается «медведем» на повторение игры.

Правила игры можно изменить по договоренности со всеми участниками. Например, если вас только двое, можно просто меняться ролями. Или если участников много и трудно определить, кто первым «ужалил», (а также в случае нежелания самой ловкой пчелки становиться «медведем»), можно каждый раз выбирать нового «медведя» считалкой.

Зайка

Игра развивает творческие способности ребенка, а также его ловкость и выносливость, учит ребенка не теряться и проявлять себя с лучшей стороны, находясь в центре внимания.

Хорошо, если игроков несколько (друзья во дворе, дети и взрослые на дне рождения). Тогда можно проводить игру как хороводную (то есть все участники располагаются по кругу, а «заяц» - в центре). В этом случае солист сам выбирает и указывает, кто будет следующим «зайцем».

Но можно играть и вдвоем, поочередно становясь «зайцем» и соревнуясь, кто прыгает лучше: выше, интереснее, разнообразнее.

«Заяц» сидит в центре, остальные дети ходят вокруг него, приговаривая:

Что ты, зайка, сидишь,

Что ты, зайнышка, грустишь?

На следующие строчки подходят к «зайцу» и отходят от него (сужают и расширяют круг)

Ну-ка, зайнышка, вставай,
Прыгать, зайка, начинай!

«Заяц» встает и начинает прыгать так, как придумает: поскоком, выбрасывая ноги вперед, ноги вместе - ноги врозь, на одной ноге, с поворотами вокруг себя и т. д. Остальные участники хлопают и говорят:

Прыгай, прыгай, не робей,
Прыгай, прыгай веселей!
Прыг-скок, еще раз,
Вот так зайнышка у нас!

Если прыжки «зайчика» понравились, остальные могут попрыгать так же, а «зайчик» похлопает.

Затем «зайчик» выбирает вместо себя другого, и игра повторяется. Можно устроить соревнования на лучшего «зайца».

Охотники и звери

Игра развивает глазомер: меткость, точность броска. Учит детей ребенка передавать в движениях образ животного.

Выбирается один «охотник» (считалкой или пожеланию). Остальные - «звери». Если играете вдвоем, меняйтесь ролями.

«Звери» потихоньку от «охотника» договариваются, кого именно они будут изображать: зайцев, медведей или мартышек.

«Звери» и «охотник» встают против друг друга на расстоянии двух-трех метров. У «охотника» в руках небольшой резиновый мячик.

«Звери» говорят «охотнику»:

Что за звери, угадай?

Догадаешься - стреляй!

и начинают старательно изображать то животное, о котором договорились. «Охотник» должен громко выкрикнуть ответ. Если он долго не может угадать, кого показывают дети, то выбирают другого водящего, и игра начинается сначала. Если же «охотник» угадывает верно и «звери» отвечают ему «да», охотник бросает в них мячик («стреляет»), Дети стараются увернуться от выстрела.

Случается, что водящий ни в кого не попадает. Тогда выбирают другого «охотника». Если же попал, то «стреляет» в «зверей», пока не промахнется. Кто больше «животных» «настреляет», тот лучший «охотник».

Можно упростить игру. Дети, прогуливаясь перед «охотником», говорят:

Вот животные гуляют
И о том они не знают,
Что охотник ждет в кустах.

(М. Грузова)

ОХОТНИК:

Бах!

Охотник стреляет сразу после слова «бах!» Дети разбегаются, стараясь, чтобы в них не попали мячом. Можно давать каждому водящему по три попытки, то есть по три «выстрела».

Автор: М. Ю. Грузова