



Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение детский сад № 4 «Волшебная страна»
муниципального образования
город-курорт Анапа

**Методическая разработка по использованию
многофункциональной дидактической игры
«В поисках пары»**

Авторы:
Дейнега Мария Евгеньевна,
воспитатель
Хроменко Наталья Константиновна,
воспитатель

Анапа
2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Предисловие.....	3
2.	Введение.....	5
3.	Основная часть.....	8
4.	Цель. Задачи.....	8
5.	Способы поддержки детской инициативы.....	9
6.	Перспективный план организации многофункциональных игр «В поисках пары» в соответствии с календарно-тематическим планированием для детей старшего возраста.....	12
7.	Условия реализации методической разработки.....	13
8.	Заключение.....	13
9.	Список использованной литературы.....	14
10.	Приложение.....	15-26

Предисловие

Методическое пособие многофункциональная дидактическая игра «В поисках пары» посвящена взаимодействию дошкольников со сверстниками и взрослыми и содержит:

- подробное описание способа изготовления дидактической игры;
 - разработанную картотеку авторской дидактической игры «В поисках пары» (на основе игры «Мемори»);
 - Перспективное планирование организации дидактической игры «В поисках пары» для детей старшего дошкольного возраста в рамках реализации программы «Детский сад 2100».
- Методические рекомендации для родителей по использованию серии дидактических игр «В поисках пары»

Методическое пособие разработано на базе МАДОУ д/с № 4 «Волшебная страна» муниципального образования город курорт Анапа, старшей группы, внедряющей основную образовательную программу «Детский сад 2100».

Данное методическое пособие предполагает системную работу по дополнению и внедрению дидактических игр «В поисках пары» в образовательный процесс в соответствии с календарно-тематическим планированием.

Методическое пособие предназначено для педагогов дошкольных образовательных учреждений, организации, как образовательной деятельности дошкольников старшего возраста, так и самостоятельной игровой деятельности дошкольников (в том числе детьми с ОВЗ). Данное пособие может быть использовано родителями в семейном воспитании.

Данная методическая разработка предназначена для организации воспитательно-образовательного процесса и самостоятельной деятельности дошкольников от 4 до 7 лет.

Ожидаемые результаты

- Ребенок владеет основными культурными средствами, способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности — игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;
- Ребенок способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается

разрешать конфликты. Умеет выражать и отстаивать свою позицию по разным вопросам.

- Ребенок способен сотрудничать и выполнять как лидерские, так и исполнительские функции в совместной деятельности.

- Ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации; умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам. Умеет распознавать различные ситуации и адекватно их оценивать.

Введение

*Игра — это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребенка
вливается живительный поток представлений,
понятий об окружающем мире.
Игра — это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности.
Сухомлинский В. А.*

Актуальность проблемы: ФГОС уделяет большое внимание познавательному развитию дошкольников, воспитатели в свою очередь поощряют и строят свою работу на основе интересов дошкольников. Первые семь лет в жизни ребенка - это период его бурного роста и интенсивного развития, период непрерывного совершенствования физических и психических возможностей, начало становления личности. Образный характер мышления, специфичный для дошкольного возраста, определяется тем, что ребенок устанавливает связи и отношения между предметами, прежде всего, на основе непосредственных впечатлений.

Именно в период дошкольного детства происходит становление человеческой личности, формирование начал экологической культуры. Поэтому очень важно разбудить в детях интерес к живой природе, воспитывать любовь к ней, научить беречь окружающий мир.

Взрослые должны не только уделять внимание формированию знаний, умений и навыков дошкольника и адаптации его к социальной жизни, но и обучать через совместный поиск решений, предоставлять ребенку возможность самостоятельно овладеть нормами культуры.

Уникальным средством обеспечения сотрудничества, сотворчества детей и взрослых, способом реализации личностно-ориентированного подхода к образованию является технология игры с дидактическими книгами.

Метод актуален и очень эффективен. Он дает ребенку возможность экспериментировать, синтезировать полученные знания. Развивать творческие способности и коммуникативные навыки, что позволяет ему успешно адаптироваться к изменившейся ситуации школьного обучения.

Этот метод используется в работе с детьми, начиная с младшего дошкольного возраста. Он позволяет определить задачи обучения, сформировать предпосылки учебных и исследовательских умений и навыков в соответствии с основными линиями развития.

Одной из главных задач в работе воспитателя является организация взаимодействия детей между собой, детей с родителями, детей и педагогов.

Находясь в поиске наиболее подходящих для этого способов, мы обратили внимание на игру «Мемори».

«Мемори» – одна из самых распространённых настольных игр на развитие памяти.

Как известно, память даёт возможность человеку накапливать, хранить и воспроизводить информацию. Хорошая память – отличный помощник в учёбе, в жизни, в работе. Поэтому детям нужно её развивать, а взрослым тренировать.

Классический вариант игры представляет собой комплект из пар одинаковых карточек. Они кладутся на стол «рубашкой» вверх. Затем по очереди каждый участник открывает две любые карточки, показывая их всем игрокам, и открывает следующую пару. Если на них одинаковые изображения, игрок забирает карточки себе. Если изображения разные, тогда следует вернуть эти карточки обратно «рубашкой» вверх на свои места, а ход достаётся следующему участнику.

Истоки этой игры ведут нас в Страну восходящего солнца в период Хэйан (794-1185 годы). Именитое развлечение японской знати — *awase* (авасе), в переводе «соединение». Среди этих забав существовало и *kaï-awase* (каи-авасе) – игра в ракушки. 360 пар ракушек (от 2,5 до 3 дюймов) составляет полный набор кай-авасе. Снаружи ракушке оставляют её природный вид, а внутри вычищают и окрашивают. Каждую пару ракушек объединяет общий характер. Внутри могут быть нарисованы природа, театральные одеяния, литературные герои, художественные образы, поэтические формы. Ракушки ставили на специальную скатерть-подставку, которая называется *kaïoke*. Идея игры такова, что выигрывает тот участник, который собирает по определенной инструкции наибольшее соответствие пар.

Познакомившись с классическим вариантом игры «Мемори» пришла идея создать свою игру для развития у дошкольников не только памяти, но и воображения, инициативности, самостоятельности, творческих и познавательных способностей.

У нас появилась первая игра которую мы назвали «Цветные мишки» (описание игры приводится в Приложении). В ходе работы по созданию дидактических игр мы предположили, что эти игры могут стать эффективным средством развития детей и помочь педагогам разнообразить игровую среду серией авторских игр которые мы назвали «В поисках пары», и стать эффективным средством в решении задач поставленных образовательной программой.

«В поисках пары» – это не только веселые, но и полезные развивающие игры– с их помощью у дошкольников тренируются:

- усидчивость,

- внимание ребенка,
- развиваете память,
- зрительное восприятие,
- коммуникативные качества,
- сенсорные способности,
- развивается речь,
- математические способности и др.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

ЦЕЛЬ создания методической разработки:

Внедрение в воспитательно-образовательный процесс серии авторских дидактических игр «В поисках пары» с элементами технологии «Мемори» в рамках реализации программы «Детский сад 2100».

ЗАДАЧИ:

Воспитательные:

- Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.
- Расширять коммуникативные способности детей.
- Побуждать детей к совместной игровой деятельности, умение самостоятельно находить общие интересы.
- упражнять детей в игре парами, группами, в выполнении правил игры (ходить по очереди)

Развивающие:

- Развивать зрительную, слуховую память, внимание, логическое мышление, речь, умение ориентироваться в пространстве.
- Развивать умение договариваться, обговаривать правила игры, сотрудничать.
- учить анализировать, сравнивать, обобщать по одному принципу.

Обучающие:

- Учить группировать картинки по признаку, явлению, событию и др.
- Учить сотрудничать и выполнять как лидерские, так и исполнительские функции в совместной игровой деятельности.

Условия реализации

Многофункциональные дидактические игры «В поисках пары» изготовлены в совместной деятельности детей, воспитателей и родителей.

Многофункциональные дидактические игры «В поисках пары» побуждают детей к активной познавательной, творческой, игровой и развивающей деятельности. Помогают в общении со сверстниками и взрослыми, развивают самостоятельность, коммуникативные качества, развивают познавательную активность дошкольников.

Многофункциональные дидактические игры «В поисках пары» доступны для самостоятельной деятельности детей, просты в использовании, одновременно ими могут играть от 2 детей и более, в зависимости от количества пар карточек или игровых пар.

Многофункциональные дидактические игры «В поисках пары» ориентированы на дошкольный возраст от 4 до 7 лет, могут решать множество задач в воспитательно-образовательном процессе. Игры обладают целым рядом достоинств, позволяющих широко применять данный материал. Игры можно использовать в самостоятельной деятельности детей и при организации совместной деятельности педагога и детей по ознакомлению с окружающим миром, для формирования элементарных математических представлений и логического мышления, развитии познавательной деятельности, развитии мелкой моторики и сенсорном развитии, а также может применяться в работе с родителями.

Разнообразие игр создаёт условия для обогащения картины мира и развития мышления воспитанников.

В методическом пособии представлены игры по разным темам и из разных материалов. Все игры подобраны в соответствии с календарно-тематическим планированием в рамках реализации программы «Детский сад 2100». Все игры выполнены красочно и эстетично, из безопасных для детей материалов. Тем еще привлекательнее они для дошкольников.

В методическом пособии представлены разнообразные варианты игры, которые можно предложить не только старшим дошкольниками, но и детям младшего и среднего возраста. Разнообразные варианты игры от простых к сложным. Каждую игру можно обыграть от простого варианта к более сложному варианту в зависимости знаний и возраста детей.

Способы поддержки детской инициативы

Детская инициатива проявляется в свободной самостоятельной деятельности детей по выбору и интересам. Возможность играть, рисовать, конструировать, сочинять и пр. в соответствии с собственными интересами является важнейшим источником эмоционального благополучия ребенка в детском саду. Самостоятельная деятельность детей протекает преимущественно в утренний отрезок времени и во второй половине дня. Все виды деятельности ребенка в детском саду могут осуществляться в форме самостоятельной инициативной деятельности. Для поддержки инициативы детей используются:

- развивающие и логические игры, авторские игры «В поисках пары»;
- речевые игры, игры с буквами, звуками и слогами;
- самостоятельная изобразительная и конструктивная деятельность по выбору детей;

Инициатива – внутреннее побуждение к новым действиям, вовлечение окружающих людей в эту деятельность, беря на себя руководящую роль. Если мы хотим, чтобы наши дети верили в себя, развивались и экспериментировали, мы должны подкреплять инициативу, даже когда она сопровождается ошибками.

Для поддержки детской инициативы необходимо:

1. уважать индивидуальные вкусы и привычки детей;
2. поощрять желание создавать что-либо по собственному замыслу; обращать внимание детей на полезность будущего продукта для других или ту радость, которую он доставит кому-то;
3. создавать условия для разнообразной самостоятельной творческой деятельности детей;
4. при необходимости помогать детям в решении проблем организации игры;
5. привлекать детей к планированию жизни группы на день и на более отдаленную перспективу. Обсуждать совместные проекты;
6. создавать условия и выделять время для самостоятельной творческой, познавательной деятельности детей по интересам.

Проявлением детской инициативы при использовании дидактической игры «В поисках пары» стало желание изготовить свои варианты игры, и у детей это получилось:





В результате творческой работы воспитанников появились игры изготовленные ими самими. В эти игры воспитанники играют с огромным удовольствием: игра «Насекомые» и игра ассоциация «На что похоже».

В поддержку детской инициативы выступили родители воспитанников и изготовили вариант игр для своих детей из фетра и фоамерана: «Животные» и «Фрукты – ягоды».



**Перспективный план
организации многофункциональных игр «В поисках пары»
в соответствии с календарно-тематическим планированием
для детей старшего возраста**

<i>№ n/n</i>	<i>Дата/ тема по КТП</i>	<i>Тема игр</i>	<i>Задачи</i>
1	Сентябрь «Я и мой детский сад»	«Мои игрушки. Цветные мишки»	Развивать умение классифицировать по величине, цвету.
2	Октябрь «Мы и природа»	«Фрукты, ягоды» «Насекомые» « Найди целое»	Развивать внимание и память. Находить пары, по признаку. Составлять целое из частей
3	Ноябрь « Цветная страна», «Транспорт»	«На что похоже», «Транспорт»	Развивать умение находить по принципу ассоциации» Развивать навыки ориентирования на плоскости
4	Декабрь «Мы и наша семья»	«Путешествие»	Учить называть города, страны, столицы. Развивать речь
5	Январь «Моя семья»	«Найди целое»	Учить составлять целое из частей. Воспитывать чувство товарищества, самостоятельность
6	Февраль «История моей Родины»	«Путешествие»	Закреплять знания детей об истории родного города, страны.
7	Март «Мы и наш дом» «Народные промыслы»	«Народные росписи»	Продолжать изготавливать игры самостоятельно, использовать в самостоятельной деятельности
8	Апрель «Весна»	«Удивительные планеты»	Знакомство с космосом, планетами. Находить подобное и называть
9	Май «Что мы знаем и умеем»	«Мир вокруг нас»	Из разнообразия находить подобное и называть соединяя в единое целое – признаки, свойства.

Условия реализации методической разработки

Данная методическая разработка может быть реализована как в одновозрастных, так и разновозрастных условиях формирования групп.

По форме организации работы с данной дидактической игрой можно использовать как работу в парах, так и подгрупповую и коллективную форму организации работы, в зависимости от задач решаемых педагогом или выбором детей. Данное игровое дидактическое пособие, может применяться в работе с детьми ОВЗ.

Дидактические игры «В поисках пары» могут быть использованы родителями в домашних условиях для развития детей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Использование дидактической игры «В поисках пары» доказало свою эффективность: дети стали активно включаться в игровую деятельность, научились договариваться, подчиняться правилам игры. У детей появился интерес к созданию своих дидактических игр в зависимости от предлагаемой темы, используя разнообразные материалы. Серия дидактических игр «В поисках пары» позволила успешно использовать их во время организованной образовательной деятельности и в самостоятельной деятельности детей, что способствует поддержки детской инициативе. По инициативе воспитанников в группе уже начаты разработки игр «Удивительные планеты» и «Мир вокруг нас».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Основная образовательная программа дошкольного образования «Детский сад 2100»
2. <https://www.i-igrushki.ru/archive/memori.html>
3. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования
4. Артёмова, Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников: Кн. Для воспитателей дет. сада и родителей / Л.В. Артёмова. -- М.: Просвещение, 2000 г.
5. <https://dohcolonoc.ru/cons/8496-igra-memori.html>

ПРИЛОЖЕНИЕ

КАРТОТЕКА ИГР «В ПОИСКАХ ПАРЫ»

«Цветные мишки с бумажными стаканчиками»

Для изготовления нам потребовалось:

- 16 бумажных стаканчиков;
- разноцветные мишки разных размеров;
- игровое поле;
- ножницы.

Мы с детьми отобрали четыре цвета мишек разных размеров, каждого цвета и размера по два. Взяли стаканчики, обклеили их одинаковым цветом. Рассмотрели наши изделия, обсудили, посчитали, назвали. И приступили к игре.

Цель игры: Развитие зрительной памяти, сенсорных эталонов.

Ход игры:

Ведущий раскладывает цветных мишек разных цветов и размеров в хаотичном порядке. Игроки смотрят и запоминают расположение, затем все отворачиваются, ведущий по верх мишек ставит стаканчики.

Игрок открывает (поднимает) два стаканчика и, если под ними оказываются мишки одного цвета и размера, он этих мишек забирает себе, если мишки разного цвета и размера, то стаканчики ставит на место. Дальше ход переходит другому игроку, не зависимо от результата хода.

После тренировки дети по очереди играют роль ведущего, очень важно, чтобы ребенок испытал на себе и роль игрока, и роль ведущего.

Так ребёнок видит игру целиком, а значит, сможет в неё играть в дальнейшем без помощи и указаний взрослых. Можно подсчитать сколько кто собрал мишек это баллы.

В конце игры, когда на столе не осталось ни одного стаканчика, каждый участник подсчитывает свои «заработанные» баллы.





«Узнай животное» (упрощенный вариант)

Для изготовления карточек родители использовали:

- фетр, фоамеран;
- клеевой пистолет;
- фломастеры;
- ножницы.

Цель: Развивать зрительное внимание и память умение узнавать и называть животное. Развивать речь.

Из фоамерана и фетра изготовили основу для карточек, при помощи швейной машины настрочили их друг на друга. В технике аппликация сделали мордочки зверей. Мелкие детали дорисовали фломастером.

Ход игры:

Взрослый (или ребенок) раскладывает карточки сначала «лицом» вверх в хаотичном порядке, игроки смотрят и запоминают, затем все отворачиваются, а ведущий переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый игрок по очереди открывает по две карточки если они совпали, он их забирает себе, если нет то переворачивает обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего карточек.



Второй вариант игры «Узнай животное» (усложнение)

Для изготовления карточек нам потребовалось:

- 10 пар карточек с изображениями различных животных;
- кубики;
- бумага;
- ламинатор;

- ножницы.

Родители помогли распечатать картинки, и мы с ребятами приступили к изготовлению: Картинки распечатанные на бумаге заламинировали и наклеили на кубики одного цвета.

Рассмотрели наши изделия, обсудили, посчитали, назвали. И приступили к игре.

Цель игры: Развивать зрительное внимание и память умение узнавать и называть животное. Развивать речь. Развивать умение ориентировать в пространстве и на плоскости.

Ход игры:

Воспитатель (в начале ознакомления с игрой) раскладывает кубики «лицом» вверх в любом порядке. Воспитанники смотрят и запоминают, затем отворачиваются (или закрывают глаза), а воспитатель или ведущий переворачивает кубики рубашкой вверх. После чего воспитанники поворачиваются а воспитатель дает инструкцию первому игроку, например «Поднимись на два кубика вверх от левого нижнего угла и сделай шаг вправо на три кубика. После чего игрок выполняет действие и открывает первый кубик. Второй кубик он может открыть сам без инструкции. Если открытые кубики совпали он их забирает себе, если нет, то переворачивает обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего кубиков.



«Фрукты и ягоды»

Для изготовления карточек родители использовали:

- фетр, фоамеран;
- клеевой пистолет;
- фломастеры;
- ножницы.

Цель: Развивать зрительное внимание и память умение узнавать, классифицировать и называть фрукты и ягоды. Развивать речь.

Из фоамерана и фетра изготовили основу для карточек, при помощи швейной машины настрочили их друг на друга. В технике аппликация выполнили фрукты и ягоды. Мелкие детали дорисовали фломастером.

Ход игры:

Взрослый (или ребенок) раскладывает карточки сначала «лицом» вверх в хаотичном порядке, игроки смотрят и запоминают, затем все отворачиваются, а ведущий переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый игрок по очереди открывает по две карточки, если они совпали, он их забирает себе, если нет, то переворачивает обратно.

Выигрывает тот, у кого больше всего карточек.

В игре 9 пар карточек.



«Путешествие»

Для изготовления карточек нам потребовалось:

- 20 пар карточек с изображениями различных городов;
- толстый картон;
- самоклеющаяся бумага;
- ламинатор;
- ножницы.

Родители помогли распечатать картинки, и мы с ребятами приступили к изготовлению: Картинки распечатанные на самоклеющейся бумаге наклеили на картон. Поверх картона наклеили цветную рубашку. Заламинировали (воспитатель). Рассмотрели наши изделия, обсудили, посчитали, назвали. И приступили к игре.

Цель игры: Закрепление знаний о городах, странах, столицах.

Ход игры:

Воспитатель (в начале ознакомления с игрой) раскладывает карточки «лицом» вверх в любом порядке. Воспитанники смотрят и запоминают, затем отворачиваются (или закрывают глаза), а воспитатель или ведущий переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый игрок по очереди открывает по две карточки если, они совпали, он их забирает себе, если нет, то переворачивает обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего карточек.



«Найди целое (животные и птицы)»

Для изготовления карточек нам потребовалось:

- 16 карточек с изображениями различных животных и птиц;
- толстый картон;
- самоклеющаяся бумага;
- ламинатор;
- ножницы.

Родители помогли распечатать картинки, и мы с ребятами приступили к изготовлению: Картинки распечатанные на самоклеющейся бумаге наклеили на картон. Поверх картона наклеили цветную рубашку. Заламинировали (воспитатель). Рассмотрели наши изделия, обсудили, посчитали, назвали. И приступили к игре.

Цель игры: Закреплять знания птиц и животных, умение их называть. Находить карточки и составлять целое из частей

Ход игры:

Воспитатель (в начале ознакомления с игрой) раскладывает карточки «лицом» вверх в любом порядке. Воспитанники смотрят и запоминают, затем отворачиваются (или закрывают глаза), а воспитатель или ведущий переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый игрок по очереди открывает по две карточки если, они совпали половинки, он их забирает себе, если нет, то переворачивает обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего карточек совпало в целое



«Транспорт»

Для изготовления карточек нам потребовалось:

- 24 пары картинок с изображениями различных видов транспорта;
- Ступенчатое игровое поле;
- самоклеющаяся бумага;
- фишки;
- ножницы.

Родители помогли распечатать картинки, и мы с ребятами приступили к изготовлению: Картинки распечатанные на самоклеющейся бумаге наклеили вырезали и на игровое поле.

Рассмотрели наши изделия, обсудили, посчитали, назвали. И приступили к игре. Воспользовавшись для закрытия карточек фишками.

Цель игры: Закрепление знаний о видах транспорта.

Ход игры:

Воспитатель или ребенок (в начале) знакомит с расположением картинок и закрывает фишками. После чего каждый игрок по очереди открывает по две фишки если, они совпали, он забирает себе фишки, оставляя поле открытым, если нет, то ставит фишки обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего фишек.





Методические рекомендации для родителей по использованию серии дидактических игр «В поисках пары»

Здравствуйте, уважаемые родители!

Мы хотим познакомить вас с серией дидактических игр «В поисках пары». Дети очень любят эти игры. Играть можно одному, в паре и в компании. Это действительно увлекает.

Как начинается игра? Классический вариант игры.

Все карточки перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами лицевой стороной (картинкой) вниз. (Для малышей количество карточек уменьшается в соответствии с возрастными возможностями, можно начать с 4 и далее постепенно увеличивать их количество.) Игроки по очереди открывают (переворачивают) по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек. Если карточки не совпадают - игрок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и право хода переходит к следующему участнику. Когда непарные карточки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить, где какая картинка лежит.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.

Получается, основная цель игры – развитие зрительной памяти. Но можно тренировать:

- внимание;
- восприятие;
- мышление;
- усидчивость;
- пополнять словарный запас.

Игра учит взаимодействовать дошкольников со сверстниками и взрослыми, соблюдать очередь, не только выигрывать, но и проигрывать.

Для дошкольников можно использовать вариант, когда ход к другому игроку переходит в любом случае после открытия двух карточек.

Еще вариант:

Взрослый (в начале освоения игры) или ребенок раскладывает карточки сначала «лицом» вверх в хаотичном порядке, игроки смотрят и запоминают. Затем все отворачиваются (или закрывают глаза), а ведущий переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый игрок по очереди открывает по две карточки если, они совпали, он их забирает себе, если нет, то переворачивает обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего карточек.

Несколько советов для родителей «Как играть со своим ребенком»

1. Ежедневно выделять время для игры с ребёнком. Иногда достаточно 15-20 минут, иногда следует поиграть подольше. Место для игры значения не имеет. Главное, чтобы вы играли!

2. Игры должны быть повторяющимися. Ребёнок должен видеть, чему он научился, и понимать, чему он ещё только научится.

3. В игре обязательно должен быть элемент соперничества. Ребёнок должен бороться. Дети, которые соревновались между собой, как отмечают исследователи, гораздо дружелюбнее. Дело в том, что у ребёнка каждый день накапливается определённый уровень агрессии, а это мощный тормоз в развитии. В игре - соревновании происходит её сброс. И ещё нужно помнить о том, что в игре с родителями малыш не должен всё время выигрывать. Ребёнку нужно и проигрывать, но, учитывая специфику детского возраста не часто. Важно научить его правильно относиться к проигрышу, понимать, почему он проиграл.

4. Создайте свою домашнюю систему игр с ребёнком. Распределите игры между домочадцами. В одни пусть играет папа, в другие - мама, бабушка, дедушка. В некоторые игры полезно играть всей семьёй.

Играйте! Играйте с удовольствием!
Играйте вместе с детьми!!!

