

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
муниципального образования город Краснодар  
«Центр развития ребенка – детский сад № 232»



**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ**  
**«ЧЕМ ЗАНЯТЬ РЕБЕНКА В ДОРОГЕ»**

Составители:  
педагоги - психологи

Бакулевич О.А.  
Чабанова Ж.М.  
Щулькина О.Л.

Наступило долгожданное лето, сезон поездок, путешествий, отдыха. Чтобы занять ребенка в пути, избежать капризов и утомления, чтобы содержательно провести время в дороге, предлагаем вспомнить простые игры, которые не только помогают разнообразить досуг, но и способствуют развитию детей. «На одну букву», «Слово за слово», «Хорошо-плохо», «Сказки наизнанку», «Что было потом?», «Я знаю пять названий» — описание этих и многих других игр, которые позволят вам весело и продуктивно провести время вместе с ребенком – читаем в этой консультации.

### Развиваем речь

#### **Города**

Игроки по очереди называют города или слова на заданную тему, например, названия животных. Каждый игрок придумывает слово на последнюю букву предыдущего.

#### **Цепочка**

В простом варианте игроки один за другим называют слова таким образом, чтобы каждое новое слово начиналось с буквы, стоящей последней в слове, названном предыдущим игроком. Используются только нарицательные существительные в единственном числе. Повторять названные ранее слова запрещается. Для усложнения можно выбрать тему – например, «транспорт», «животные», «еда».

#### **Я знаю пять названий...**

Ребенок должен назвать пять предметов на заданную тему. В классическом варианте используется мяч, который при назывании каждого предмета один раз отбивается от пола. Если условия не позволяют играть с мячом, можно подобрать любое другое сопутствующее называнию действие, которое будет ритмизировать речь ребенка (например, можно хлопать в ладоши или топтать ногой).

#### **Слова**

Участники должны по очереди называть предметы на заданную тему, по заданной букве или слогу, по заданной картинке и т.д.

#### **Несуществующее слово**

Ведущий: «Я придумала несколько новых слов. Каждое из этих слов состоит из двух хорошо знакомых вам слов. Скажите мне, что же за слова спрятались в моих новых. Ведущий называет свои «слова», дети при этом должны догадаться, из каких слов составил свои ведущий.

**Подбери понятие (слово) к определениям.** Например: желтое, теплое, яркое  
Ответ: солнышко.

### **Волшебное слово**

Сначала следует договориться, какие же слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на букву «М» или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка), а можно — обозначающие птиц, домашних животных и т.п.

Вы рассказывает историю или произносите подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу (поднять руку вверх или встать).

### **Говорящее стихотворение**

Читая стихотворение, произносите выделенные слова вместе с малышом.

На лугу паслась корова – «Му-у-у, му-у-у».  
Полосатый шмель летел – «З-з-з, з-з-з».  
Летний ветерок подул — «Ф-ф-ф, ф-ф-ф».  
Колокольчик зазвенел – «Динь, динь, динь».  
Стрекотал в траве кузнечик – «Тр-р-р, тц-с-с».  
Ёж колючий пробежал – «Пх-пх-пх».  
Птичка маленькая пела – «Тиль-ль, тиль-ль».  
И сердитый жук жужжал – «Ж-ж-ж, ж-ж-ж».

### Развиваем внимание

#### **Болгария**

Ведущий и дети ведут диалог, вместо «да» нужно говорить «нет» и мотать головой, вместо – «да» и кивать.

Да и нет не говори, черный с белым не бери

Ведущий задает вопросы, на которые дети должны отвечать как угодно, но не используя слова «Да», «Нет», «Черное» и «Белое» (или любые другие цвета/качества и пр.).

**Будь внимателен!**

Ведущий: «Если я назову то, что или кто может летать, ты хлопнешь в ладоши один раз, а если что-то другое, то хлопать нельзя». Также можно хлопать в ладоши, когда видишь определенный предмет.

### **Поймай рыбку**

Ведущий держит одну руку, согнутую в локте – это море.

Вторая рука обозначает рыбку. Если рыбка вынырнет из воды, ребенок должен ее поймать – хлопнуть в ладоши. Затем усложняем игру. Добавляем дополнительные действия:

если ведущий убирает руку за спину (рыбка спряталась за камушек), нужно топнуть ножкой;

если ведущий называет слово «чайка», ребенок должен в ответ сказать: «Улетай».

### Развиваем зрительно-пространственные функции

#### **Муха**

Ребенок рисует по команде ведущего траекторию полета мухи: налево, направо, вверх, вниз, по диагонали направо и т.д.

#### **Далеко-близко**

Разглядываем предметы в окружающей обстановке, сравниваем их друг с другом.

#### **Рисование двумя руками**

Прикрепите лист ватмана на любую вертикальную поверхность (дверь, стену, шкаф), дайте ребенку в каждую руку по карандашу или фломастеру и предложите нарисовать одновременно двумя руками круги:

обе руки рисуют круги слева направо, обе руки рисуют круги справа налево, правая рука рисует слева направо, а левая рука в это же время рисует справа налево,

правая рука рисует справа налево, а левая рука одновременно рисует слева направо.

### Развиваем память

#### **Парочки**

Игроку нужно запомнить сочетание двух слов как подходящих по смыслу, так и нет.

## **Запомни и повтори**

Ведущий загадывает несколько движений или последовательность слов. Игроки повторяют.

## **Мнемотехники**

Придумываем для запоминания слов необычные визуальные образы.

## Развиваем мышление

### **Собираемся в путешествие**

«Давайте представим, что нам предстоит далёкое и продолжительное путешествие. Что взять с собой? Вопрос, который встаёт перед каждым путешественником. Назовите, не перебивая друг друга, необходимые в путешествии вещи». Побеждает тот, кто назовёт последним одну из самых необходимых вещей в путешествии.

Замечания: Надо заметить, что эта игра может затянуться на неопределённо долгое время. И всё из-за того, что ребята «брали в путешествие» вовсе не самые необходимые вещи: электроплиты, любимых собак, велосипеды, телевизоры, даже бабушек и т.д. Не заиграйтесь!

### **Трехлитровая банка**

Выбирается любая буква. Все игроки по очереди начинают перечислять слова (существительные, в единственном числе, именительном падеже, без уменьшительно-ласкательных суффиксов) на выбранную букву, но при этом такие, чтобы их можно было «положить» в трехлитровую банку. Например. Выбрали букву «С». В нее могут «вмещаться» такие слова, как «спички», «солома», «сера»... Но нельзя положить «стол», «стук», «сундук». Также нельзя «положить» нарисованные предметы. Сначала игра кажется легкой, но через некоторое время становится все сложнее и сложнее. Игрок, который не находит больше нужных слов — выбывает. Побеждает тот, кто больше назовет слов.

### **Игра с номерами**

Если вы едете на машине или идете по улице, то с ребенком любого возраста можно играть в номера:

Изучать цифры, выискивая машины с определенными цифрами в номерах;  
Изучать алфавит, выбирая машины с определенными буквами алфавита;

Учиться сравнивать — находить машины с 2 повторяющимися или последовательными цифрами;

Учиться считать — складывать цифры в номере впереди едущей машины или искать машины с определенным значением суммы всех цифр.

### **Угадай-ка**

Загадайте предмет, который находится в поле зрения детей. Правила те же, что для игры выше. Участники задают наводящие вопросы о характеристиках предмета, на которые можно ответить только «да» или «нет».

**Морской бой, крестики-нолики** – всем известные и популярные игры. Для них нужны только листочки и карандаши.

### Развиваем словарный запас

#### **На одну букву**

Взрослый просит детей оглядеться в комнате и назвать все предметы, которые начинаются на букву «К» (или любую другую букву). Победителем считается тот, кто последним назовет слово на букву «К». (кубики, краски, книги, кошка, карниз...)

#### **Слово за слово**

Взрослый определяет тему, например, «Птицы на букву «С». Первый игрок начинает: снегирь (или другая птица). Ребенок повторяет это слово и добавляет свое: например, снегирь, синица... Следующий игрок повторяет эти два слова и добавляет свое: снегирь, синица, сорока. Игра продолжается, пока кто-нибудь не собьется.

#### **Только веселые слова**

Ведущий определяет тему. Нужно называть по очереди, допустим, только веселые слова. Первый игрок произносит: «Клоун». Второй: «радость», третий — «смех» и т. д. Игра продолжается, пока слова не иссякнут. Можно сменить тему и называть только зеленые слова, только круглые, только колючие и т.п.

#### **Хорошо-плохо**

Взрослый знакомит ребенка с каким-то явлением (предметом, образом), допустим, с дождем, и просит ответить на вопрос: а что хорошего в дожде?

Дети высказывают свое мнение (например, «он питает землю», «мне нравится на него смотреть», «он смывает грязь и пыль с дорог» и т.п.

Затем взрослый спрашивает: а что плохого в дожде?

Дети высказываются: «никто не ходит гулять», «становится холодно и можно заболеть» и т.п.

Взрослый может задать и такой вопрос: Как мы решим, дождь — это хорошо или плохо?

Или такой: дождь — это хорошо для кого и чего?

Дождь — это плохо для кого и чего?

В этой игре можно использовать и спорные образы (Бармалей, страх, болезнь).

### **Из плохого — в хорошее**

Взрослый предлагает детям поиграть в превращения: из плохого сделать хорошее, из злого — доброе, из слабого — сильное.

Он пишет или произносит слово, например, «злой» и предлагает постепенно, подбирая слова, превратить слово (например, «злой» — «сердитый» — «недовольный» — терпимый» — сочувствующий» — «внимательный» — «заботливый» — «добрый»).

Можно попробовать такие превращения с любой парой антонимов.

### **Общее слово**

Ведущий произносит первый слог. Все остальные участники по кругу прибавляют по одной букве таким образом, чтобы получилось слово красивое, необычное, мало на что похожее. Если кто-то из участников чувствует, что добавлять ничего уже не надо, что слово готово, он говорит «Стоп!». Слово многократно произносится, пропеваается, прошептывается, чтобы каждый мог подумать, что бы оно могло значить, и каждый дает свою версию значения слова.

Например: Ливефуравия — это дождь в тропиках; это сказочная планета.

### **Сказки наизнанку (по мотивам Д.Родари)**

Взрослый предлагает детям в известной сказке поменять главных героев местами, т. е. Добрых сделать злыми, смелых — трусливыми и т. п. Например, пусть дети придумают и расскажут сказку «Теремок» так, чтобы теремок разрушился не из-за медведя, а из-за мышки.

### **Что было потом?**

Взрослый предлагает детям придумать продолжение к одной из известных сказок. Например, рассказывает или читает сказку «Снегурочка» и спрашивает: а что же было потом, после того, как Снегурочка превратилась в облако и поднялась в небо?

Еще замечательный «запасной» вариант того, как развлечь детей в дороге — пусть дети предложат вам свои игры. Они это очень любят.

Источник

<https://gppc.ru/news/25800/>