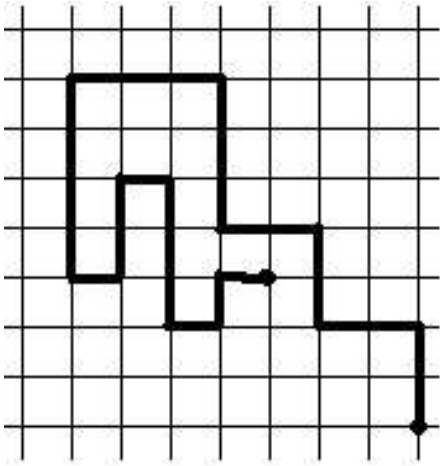


## Игры для детей и родителей

В статье описаны такие авторские игры для детей и родителей, как «Возвращение Колобка», «Машинист экспресса», «Настольный керлинг», «Билигольф» и другие.

### Игра «Возвращение Колобка»

Для этой игры понадобится лист ватмана размером 50х50 см, два героя на магните (или герой с домиком), карта и холодильник.



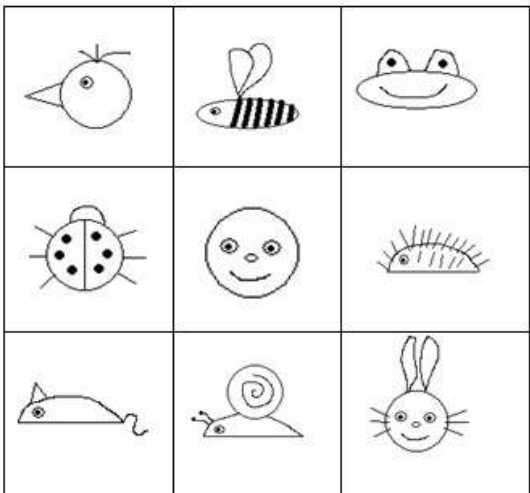
На листе ватмана маркером необходимо нарисовать таблицу (сетку) из квадратиков 8х8. Линии сетки – это дорожки или тропинки, по которым и будет передвигаться наш герой. Лист ватмана при помощи магнитов крепится на холодильник.

Ещё один атрибут игры – это карта с нарисованным маршрутом, то есть та же самая сетка только в уменьшенном виде. Размер клетки 1х1 см. На карте «жирной» линией необходимо нарисовать маршрут от любого угла до конечного пункта. Одна клетка – это один шаг героя.

В игру играют вдвоем. Один человек диктует маршрут передвижения (например: 3 шага влево, 2 шага вверх и так далее), а другой по его указаниям передвигает главного героя. Если оба участника правильно выполняют свои задачи, то колобок обязательно вернётся домой. Необходимо чтобы ребёнок побывал в разных ролях. Игру можно усложнить или упростить замысловатостью маршрута и его длиной.

### Игра «Машинист экспресса»

Это лучшая игра для развития внимания, пространственных представлений и памяти ребёнка.



Ребёнок, представляя себя машинистом поезда, должен научиться мысленно передвигаться по карте, расположенной слева. Диспетчер (взрослый) говорит, от кого поедет поезд, и даёт команды, например: вверх, вправо, вниз, влево, влево... стоп. Ребёнок, мысленно передвигаясь по карте (каждый раз делая один ход), в конце пути должен сказать, у кого остановился поезд.

Перед тем как играть определите уровень своего ребёнка, то есть максимальное количество ходов, которое он может выполнить без ошибок. Затем постепенно количество ходов можно увеличивать. Очень полезно проводить ту же самую игру с закрытыми глазами, когда ребёнок сначала запоминает расположение отправной точки, затем закрывает глаза и с закрытыми глазами выполняет все команды диспетчера.

### Авторская игра «Настольный керлинг»

Кто из нас в детстве после игры в шашки не увлекался игрой, которую в простонародии называли «В Чапая»! Щелкая по своей шашке, необходимо было выбить с игрового поля шашку противника. Многие взрослые считали и считают эту игру бессмысленной. А развитие мелкой моторики у детей дошкольного возраста? В эту игру я ввёл некоторые элементы игры керлинг, и она стала ещё увлекательней и азартней. В такие игры для детей и родителей можно играть как вдвоём, так и группой (желательно не более 10 человек).

**Цель игры:** развитие мелкой моторики, координации и точности движений.

**Оборудование:**

- Гладкая доска (100x30 см): с одной стороны нарисована линия, с другой — три круга (маленький, средний и большой с соответствующими числами). Для этой игры может подойти любая ненужная полка из шкафа.



- Набор шашек (желательно деревянных).

### **1 вариант игры – индивидуальный.**

У каждого игрока одна шашка. Все играющие по очереди ставят свою шашку на линию доски и щёлкают по ней так, чтобы она попала в круг. Большой круг – 1 балл, средний – 2 балла, маленький – 3 балла. Каждый игрок суммирует свои очки и в конце игры (через 5-10 минут) определяется победитель.

### **2 вариант игры – групповой или вдвоем.**

Все играющие делятся на две команды и берут шашки одинакового цвета (черные или белые). В очередь необходимо встать через противника. Шашка, которая после щелчка осталась на поле, не трогается. В этом случае игрок берёт дополнительную шашку из набора. В конце игры (через 5-10 минут) идет подсчет баллов на игровом поле. Выигрывает та команда, которая наберет больше очков.

Поиграв в эту игру, дети сами начинают определять стратегию игры – выбивать с игрового поля шашку противника или попадать в свою, приближая её к центру кругов.



### **Авторская игра «Бильгольф»**

Эту игру я назвал так, потому что в ней есть элементы игры бильярда и гольфа. В эту игру играют двое.

**Цель игры:** развитие мелкой моторики, координации движений

**Оборудование:**

- Гладкий круглый стол с лункой в центре. По краю круга нарисована линия.
- Набор шашек (10 – белых, 10 – черных, и 20 – красных (или любого другого цвета)).

Игроки по очереди ставят шашку своего цвета на линию и щелкают по ней так, чтобы она провалилась в лунку. После того как шашки закончились, наступает второй этап игры. Игроки берут по 10 красных шашек для сталкивания оставшихся своих шашек в лунку или выбивания шашек противника с игрового поля.

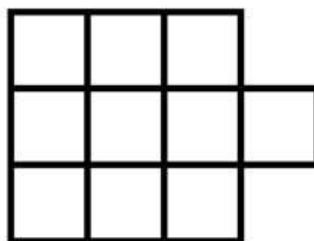
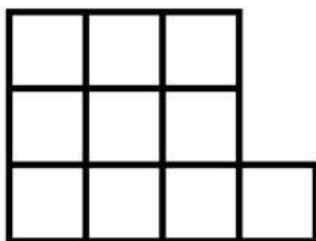
Выигрывает тот, у кого больше шашек упадет в лунку.

### **Эти удивительные крестики-нолики**

«Крестики-нолики» (во всех разновидностях) – великая игра, потому что она развивает внимание и умение размышлять. Эта игра хороша как развивающая именно в этом возрасте. Поэтому научите ребёнка играть в неё и играйте с ним как можно чаще. Правила игры для детей и родителей обычных «Крестиков-ноликов» вам известны, поэтому предлагаю ещё несколько разновидностей этой игры.

**Крестики-нолики с «довеском».**

Ребёнок, научившись хорошо играть в классическую игру, может научиться приводить игру хотя бы к «ничьей». Этот вариант игры продлит очарование старинной игры. Правила игры те же. Меняется только игровое поле.



## Го-моку.

Старинная японская игра, представляющая собой не что иное, как хорошо знакомые «Крестики-нолики» на клетчатой бумаге. Поле для игры можно увеличивать постепенно, начиная с 9x9 до 19x19. Побеждает тот, кому удалось поставить пять крестиков (или, соответственно, 5 ноликов) в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали.

Считается, что у первого игрока есть выигрышная стратегия, поэтому пусть ваш ребёнок ходит первым.

## «Треугольная ловушка».

Развивает внимание и математические способности.

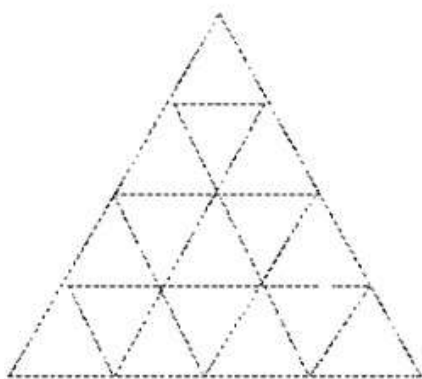
Для игры необходима заготовка на листе бумаги, нарисованная простым карандашом и два фломастера или карандаша разного цвета.

Играют двое.

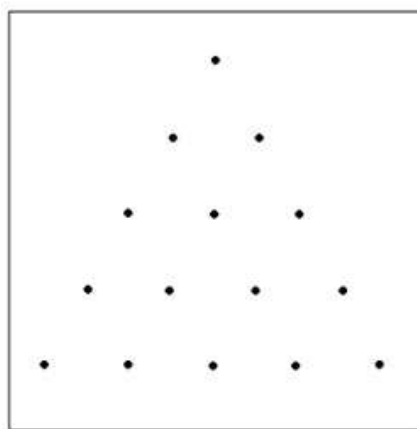
Каждый из участников по очереди обводит своим фломастером (цветным карандашом) одну короткую линию, стараясь сделать треугольник своего цвета. Победителем считается тот, кто первым вычертит треугольник своего цвета.

Во втором варианте игры необходимо соединять соседние точки.

I вариант

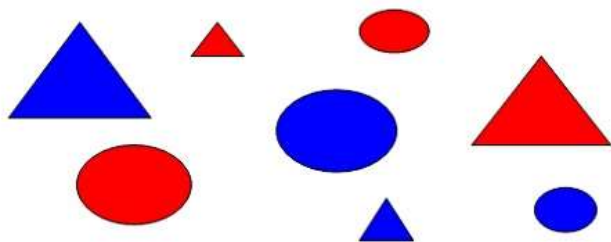


II вариант



## Игра «Да-нет»

Данная игра строится на логическом приёме исключения. Один человек загадывает одну из фигур, а другой с помощью всего трёх вопросов должен её отгадать. Отвечать на вопросы можно лишь двумя словами : «да» или «нет».



Например, вы загадали большой красный круг. Если ребёнок, хочет узнать какого цвета загаданная фигура, он должен задать вопрос: «Эта фигура синяя (или красная)?»

Вы отвечаете: «Нет» или «Да». Ребёнок мысленно должен отбросить ненужные фигуры. Далее, таким же образом, он может узнать какой формы эта фигура, задавая вопрос: «Она круглая?».

Третий, последний вопрос будет уже про размер. Последовательность вопросов может быть и другая, но не забывайте, что вопросов может быть всего три. Алгоритм угадывания фигуры может задать взрослый.