









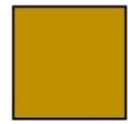


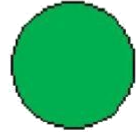












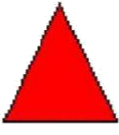
КАРАНТИН: ЧЕМ ЗАНЯТЬ РЕБЕНКА ДОМА?

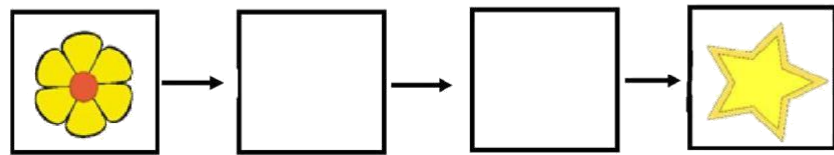
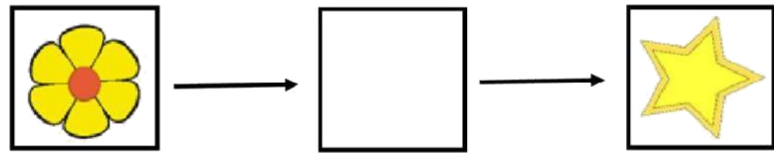
В этом году многие семьи вынуждены сидеть на карантине, и много времени проводить вместе дома. Всеми виной Коронавирус, который продолжает гулять по планете. Карантин в школах, садах, развлекательные центры тоже закрыты. В связи с карантином закрыты бассейны, фитнес-клубы, и вообще на улицу выходить не рекомендуется. У многих родителей на повестке дня вопрос: чем занять ребенка дома в карантин? До какого числа карантин? Как не сойти с ума во время карантина? Предлагаем вам несколько идей для карантинных будней, которые можно реализовать в пределах дома/квартиры. Они помогут провести время с интересом и вам, и детям.

ИГРА «ЗАЙЧИК ПРЫГАЕТ ПО ПРАВИЛАМ»

И снова поиграем. На этот раз зайчик прыгает по игровому полю по определённым правилам. Он может прыгать только через одну клетку.

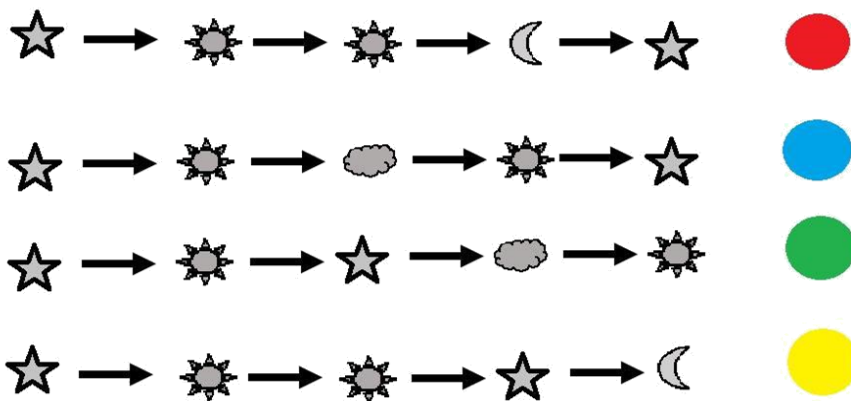
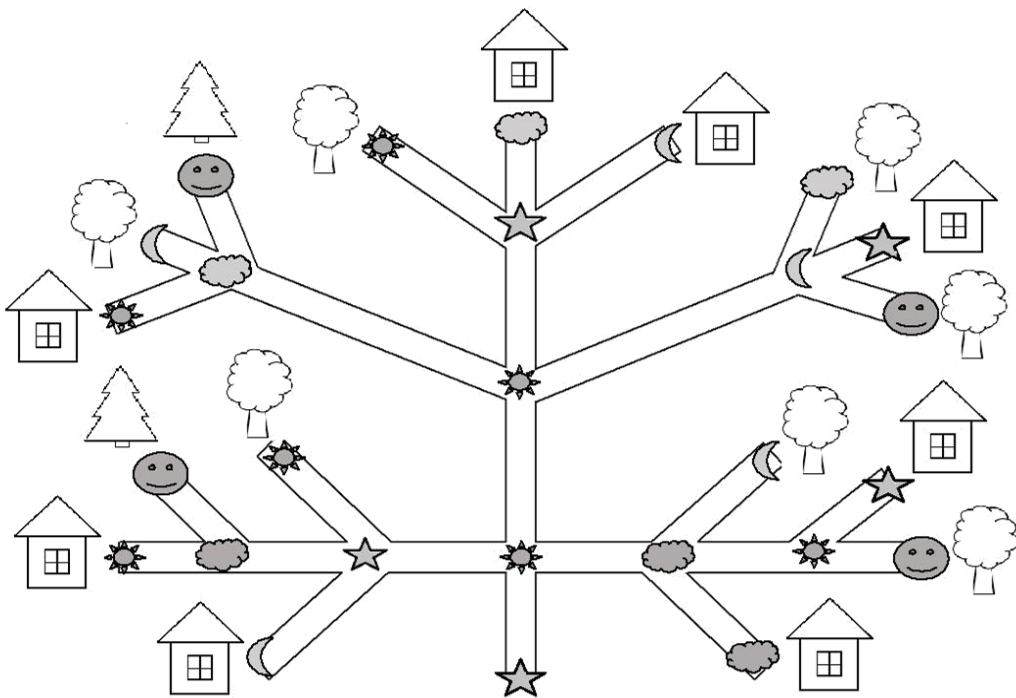
Например, с клетки с облаком он может прыгнуть на клетку с конфетой, цветочком, ёлочкой, мячиком, звёздочкой жёлудем, треугольником и стрелкой влево. Попробуйте вместе с ребенком нарисовать, по каким клеткам пропрыгает зайчик, добираясь от клетки с цветочком, до клетки со звёздочкой. Вариантов не очень много, не так ли? А теперь зайчику надо запутать следы. Попробуйте добраться от клетки с цветочком, до клетки со звёздочкой не за один, а за два прыжка, потом за три. И так далее. Игра учит ребенка тому, что всегда есть несколько способов что-то сделать, видеть все возможные варианты. Попробуйте, сосчитайте, сколько способов у зайчика добраться с клетки со смайликом до клетки со снежинкой, сделав при этом три хода. Веселой игры!



ИГРА «ДОМИКИ»

Вам нужно раскрасить домики по инструкции. Прилагаются 4 схемы подхода к домикам, которые мы предлагаем закрасить. Остальные схемы Вы можете составить сами, а потом поиграть с ребенком в игру "Угадай, куда я пошел". Кстати, домики можно и не раскрашивать, а поселить в них зверят. После этого можно попросить ребенка нарисовать схему прохода к домику зайца, или к определенному дереву. А можно попробовать составить схему прохода от домика лисы к домику волка. Фантазируйте и играйте вместе с ребенком!



ИГРА «ЛАБИРИНТ»

На этот раз мы будем строить лабиринт. Для этого нам понадобится: игровое поле 7x7 квадратов – лист картона, расчерченный на квадраты со стороной 2,5 см; две фишки (пуговицы, кружочка из картона) и 16 заборчиков

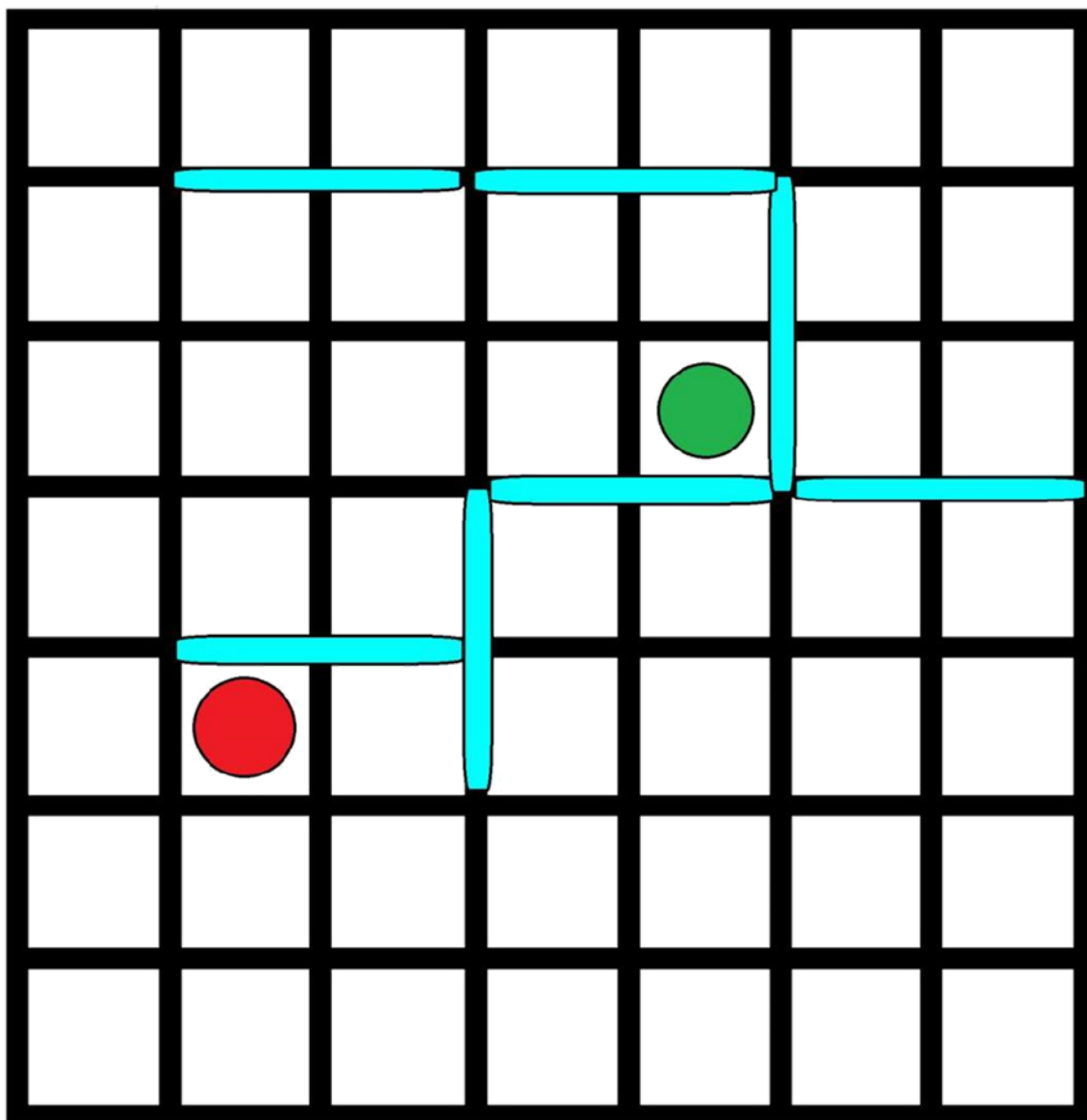
– тоненькие полоски из цветного картона длиной 5 см (по длине двух квадратов) и толщиной 0,3 – 0,4 см.

Итак, игра начинается. Игроки садятся друг против друга и ставят свои фишки на среднюю клетку первого от себя ряда. Каждому выдаётся по 8 заборчиков – полосок. За один ход можно продвинуть свою фишку на 1 клетку в любом направлении (но НЕ по диагонали) или поставить один забор по линиям сетки поля. Цель игры – довести свою фишку до любой клетки последнего ряда, т.е. пройти все поле. Заборчик ставится на две клетки, пересекаться крест-накрест заборы не могут. Важно помнить, что как бы ни ставились заборчики, всегда должен остаться один проход для соперника.

Если фишки оказались в соседних клетках, тот, чей ход, может «перепрыгнуть» через фишку другого игрока. Если никто не может перепрыгнуть (например, мешают заборчики), то фишки просто меняют местами.

Игра развивает пространственное воображение и мышление, учит ребенка продумывать свои ходы и выработать стратегии. У игры много вариантов, так как каждый раз получаются новые лабиринты.

На рисунке мы привели пример игровой ситуации на поле и лабиринт, который получается у игроков.



ИГРА «КЛЕТОЧКИ»

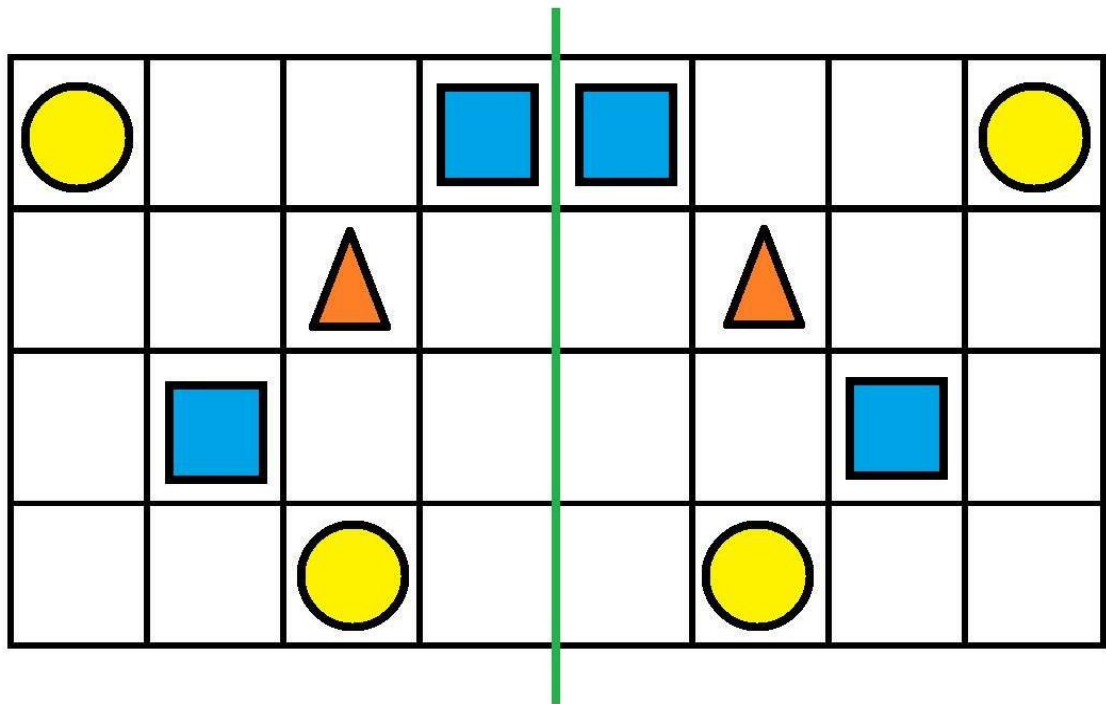
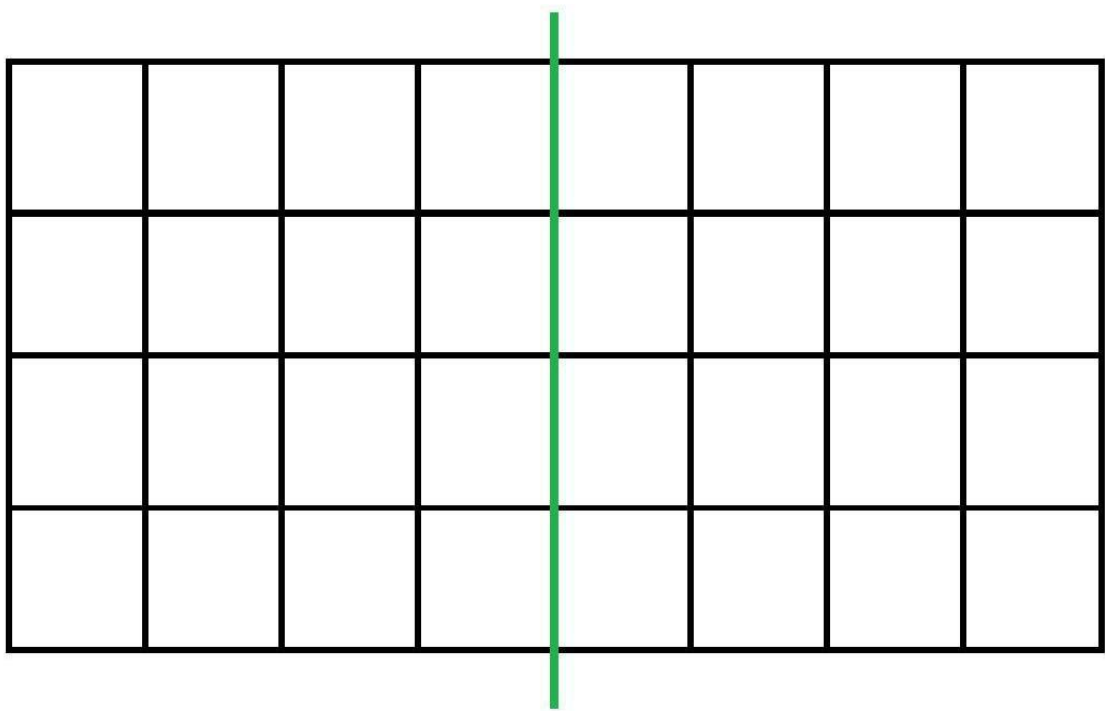
Игра, в которую мы предлагаем сыграть на этот раз поможет развитию пространственных представлений, зрительной памяти ребенка, научит его «видеть» клеточки и их границы.

Сама игра представляет собой горизонтальный лист бумаги или белого картона с полем 4x8 клеточек. В зависимости от того, как ребенок выполняет задания на таком поле, его размер можно уменьшить или увеличить. Поле разделено вертикальной чертой на два одинаковых квадрата. Так же надо вырезать из цветного картона несколько фигур размером чуть меньше, чем размер клеточки игрового поля. Фигуры могут быть разные, например, красный треугольник, жёлтый круг, синий треугольник, зелёный квадрат и т.п. Главное, чтобы все фигуры были в двух экземплярах. Играют вдвоем. Каждому выдается одинаковый набор фигур. Предлагается три разновидности игры:

1. Родитель выкладывает несколько фигур на своей стороне, ребенок должен выложить фигуры точно так же на своей стороне.
2. Родитель выкладывает несколько фигур на своей стороне, ребенок должен выложить фигуры зеркально на своей стороне.
3. Родитель выкладывает несколько фигур на своей стороне, ребенок должен запомнить расположение фигур в течение нескольких минут. Потом поле с выложенными фигурами закрывается, ребенок по памяти выкладывает фигуры на своей стороне.

Чтобы играть было интересно, образец должен даваться по очереди игроками. Сначала родитель выкладывает, ребенок выполняет, затем ребенок выкладывает, родитель выполняет. Что касается третьего варианта игры, помните, что количество фигур для запоминания не должно быть слишком большим. Мы рекомендуем начать с количества, рассчитанного исходя из возраста ребенка минус 2. Если ребенку 5 лет, начинать игру на запоминание надо с 3х фигур. Постепенно количество фигур увеличивается.

На рисунках: пример игрового поля; пример поля с зеркальной расстановкой фигур.



ИГРА «ПЧЁЛКА»

Пчелке надо добраться до горшочка с мёдом. Цветок - двигаемся на одну клетку направо, бутон - на 1 клетку вверх. Листочек - на 1 клетку влево, трава - на 1 клетку вниз. С клетки с ульем можно перейти на 1 клетку в любом направлении. Удачи!

