**Консультация для родителей**

 **«Роль развивающих игр для детей 3 - 4 лет»**

 Что нужно, чтобы ребёнок рос любознательным, умным, сообразительным? Постарайтесь прислушаться к малышу, понять особенности его возраста, оценить его собственные, индивидуальные возможности.

 Три года - это тот рубеж, на котором кончается раннее детство и начинается дошкольный возраст. Ребёнок начинает отделять себя от мира окружающих взрослых, он вступает в более самостоятельную жизнь. Малыш уже многое понимает, знает и умеет и стремится узнать ещё больше. Ваша задача - помочь ему в этом. В умственном развитии дошкольника - главное это знакомство с окружающими его предметами. Их форма, величина, цвет, расположение в пространстве, передвижение - вот то, что привлекает ребёнка.

 Игры-занятия, которые предлагаются детям этого возраста, строятся в основном на действиях ребёнка с разнообразными предметами. Для развития восприятия полезны игры, в которых ребёнку надо будет сравнивать предметы по цвету, форме, величине и находить среди них одинаковые. Иногда при этом требуется не обращать внимание на другие важные особенности предметов, например на их назначение. Если это вызовет у малыша затруднение, помогите ему.

Игры, направленные на развитие внимания, потребуют тщательного рассматривания и сопоставления предметов, выявления их сходства и различий. Развивать словесную память рекомендуется в ролевой игре, где запоминание слов станет необходимым условием выполнения ребёнком взятой на себя роли. Другие игры направлены на тренировку зрительной памяти. Большая группа дидактических игр направлена на развитие мышления ребёнка. Для трёхлетнего малыша наиболее целесообразно решение мыслительных задач, требующих раскрытия строения предметов и их взаимного пространственного расположения. Следующая группа игр ориентирована на развитие творческих способностей ребёнка, стимулирование его воображения. Малыш будет стремиться замечать одновременно разные качества предметов, искать разнообразные варианты видения одной и той же вещи или рисунка. И наконец, математические игры-задания помогут научить ребёнка выделять количественные отношения между предметами.

 Организуя игры с ребёнком, внимательно присмотритесь к нему, оцените его индивидуальные особенности. Если он быстро и легко справляется с заданиями, можно предлагать ему более сложные и, наоборот, в случае затруднений, лучше подольше задержаться на простых. Ни в коем случае нельзя форсировать выполнение заданий, упрекать малыша в том, что он что-либо не умеет, даже если это с лёгкостью делают его сверстники.

 Важно не только научит ребёнка чему-либо, но и вселить в него уверенность в себе, сформировать умение отстаивать свою идею, своё решение. Особенно это касается выполнения творческих заданий, которые обычно имеют несколько решений и которые не предполагают жёсткой оценки: «верно - неверно». Нужно научить ребёнка принимать критику без обид и выдвигать новые идеи.

 И опять-таки здесь важны индивидуальные черты ребёнка. Если он смел и уверен в себе, можно начинать учить его критически оценивать свои ответы. Если застенчив, нерешителен, лучше сначала подбодрить его и поддержать любую инициативу. Если малыш стремится быстро менять задания, отделываясь первым попавшимся ответом, то хорошо бы заинтересовать его заданием, научить находить в нем новые детали, насыщая знакомое новым содержанием. И наоборот, если, выполняя игровое задание, ребёнок «увязает» в бесконечных деталях, что мешает ему двигаться вперёд, лучше помочь ему выбрать один вариант, оставив всё лишнее в стороне, потренироваться в умении переходить от одной идеи к другой, что особенно важно при выполнении творческих заданий.

 Занимаясь с ребёнком, помните, что его действия лишь только начинают становиться целенаправленными. Малышу ещё очень трудно следовать намеченной цели, он легко отвлекается и переходит от одного занятия к другому. Быстро наступает утомление. Внимание ребёнка может быть сосредоточено одновременно только на небольшом количестве предметов. Интерес легко возникает (*особенно, когда ребёнок видит новые и яркие предметы)*, но также легко и пропадает. Поэтому, если вы хотите организовать развивающие игры-занятия, помните три правила:

**Правило первое:** не давайте малышу для постоянного пользования игрушки, с которыми будете проводить игры, чтобы к него не пропал интерес к ним.

**Правило второе**: во время игры ребёнка не должны отвлекать посторонние предметы. Все лишнее нужно убрать из поля зрения малыша.

**Правило третье**: пусть игры будут достаточно простыми и совсем короткими. Даже 5 минут вполне достаточно! Но всегда стремитесь, чтобы ребёнок довёл начатое дело до конца. А после этого смените игру на новую - и вы увидите, что внимание ребёнка снова оживёт.

 Каждая игра - это общение ребёнка со взрослым, с другими детьми; это школа сотрудничества, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и стойко переносит свои неудачи. Доброжелательность, поддержка, радостная обстановка выдумки и фантазии - только в этом случае наши игры будут полезны для развития ребёнка.

 В каждую игру можно играть с одним малышом, а можно и с несколькими. А ещё лучше играть всей семьёй, хоть на несколько минут откладывая свои дела. Радость, которую вы доставите ребёнку, станет и вашей радостью, а проведённые вместе приятные минуты помогут вам сделать добрее и веселее совместную жизнь. **Так играйте же вместе с малышом!**

*Приложения*

 **Игра «Кто где спит»**

**Цели:** развивать умственные способности, представления об основных геометрических фигурах; закреплять название цвета; формировать действия подбора по образцу.

**Игровой материал и наглядные пособия:**карточки, разбитые на секторы (в каждом секторе геометрическая фигура).

**Описание:** дети вспоминают названия знакомых фигур- человечков. Педагог раздает карточки, где изображены «кроватки» для каждой из фигурок. «Человечков» надо уложить «спать» в подходящие для них кроватки, то есть разложить все фигуры на карточки так, чтобы они совпали с нарисованными. Например: человек, имеющий форму квадрата, ложится в кроватку соответствующей формы.

**Игра «Бесконечная классификация»**

**Цель:** развивать навыки классификации, внимание, память.

**Игровой материал и наглядные пособия:** карточки с изображениями животных, некоторых других предметов.

**Описание:** выложить все карточки. Предложить ребенку отделить все карточки с изображениями животных. Далее животных разделить на диких и домашних. Из домашних, в свою очередь, выбрать тех, кто имеет копыта, и отсортировать их на тех, кто с рогами и кто без рогов. Можно классифицировать животных по признакам: пушистый - гладкошерстный, хищник - травоядный, плавает - не плавает, прыгает - не прыгает и т. д.

 **Игра «Во саду ли, в огороде...»**

**Цели:** развивать навык классифицирования; помочь изучить порядок вещей.

**Игровой материал и наглядные пособия:** карточки с изображениями огорода, сада, леса; фигурки овощей, фруктов, ягод, грибов (вырезанные из картона).

**Описание:** предложить ребенку правильно распределить вырезанные фигурки, вспомнив, что где растет: овощи - в огороде, ягоды и грибы - в лесу, фрукты - в саду.

 **Игра «Что положим в холодильник?»**

**Цели:** развивать навык классифицирования; помочь изучить порядок вещей.

**Игровой материал и наглядные пособия:** карточки с изображениями холодильника, шифоньера, посудного шкафа, книжного шкафа, изображения предметов, хранящихся в холодильнике, шифоньере и т. д.

**Описание:** рассказать ребенку историю про то, как один мальчик решил побаловаться: вытащил все продукты из холодильника, одежду из шкафа, а также всю посуду и книги. Все вещи перепутались, и он не смог убрать их на место, а ведь мама мальчика увидит и расстроится. «Давай поможем ребенку и разложим все по своим местам: продукты рядом с холодильником, одежду возле шифоньера, книги около книжного шкафа, посуду - перед посудным шкафом».

 **Игра «Найди картинку»**

**Цель:** развивать память, внимание.

**Игровой материал и наглядные пособия:** картинки одинакового формата с различными изображениями.

**Описание:** показать ребенку картинку. Он должен внимательно рассмотреть ее. Предложить ребенку отвернуться и выложить все картинки, в том числе и ранее рассмотренную. Предложить найти картинку, которую он уже видел.

   **Игра «Загадай картинку»**

**Цель:** развивать внимание, слуховое восприятие, речь.

**Описание:** выложить несколько картинок с разными изображениями. Для первых занятий стоит выбрать рисунок с одиночным предметом. Предложить ребенку выбрать какую-нибудь картинку, но не говорить, какую. Задать ребенку вопросы, ответы на которые приведут к разгадке. Например: «На картинке, которую ты выбрал, изображено животное? Это дикое или домашнее животное? Оно с рогами? С копытами? У него длинный хвост? И т. д.». Предложить поменяться ролями: педагог загадывает картинку, а ребенок задает вопросы.

 **Игра «Что я делаю?»**

**Цель:** развивать внимание, воображение.

**Описание:** предложить ребенку поиграть в интересную игру: педагог имитирует определенные действия, а ребенок должен угадать, что под этим подразумевается. Например: педагог складывает пальцы так, будто держит карандаш и водит рукой по воображаемой бумаге. Ребенок должен догадаться, что «рисует» или «пишет» педагог. Следует показывать простые, доступные пониманию жесты (стучать молотком, есть ложкой, пить из чашки, кидать мяч и т. п.). Затем поменяться ролями.

                                 **Игра «Кто это делает»**

**Цель:** развивать речь, наблюдательность, логическое мышление.

**Описание:** предложить ребенку угадать, о ком идет речь в рассказе. Перечислить действия того или иного человека. Например: приходит домой с работы, ужинает, играет с тобой, ходит с нами в парк, цирк и т. п. (Мама или папа.) Стрижет волосы, делает прически, работает в парикмахерской. (Парикмахер.) Лечит детей и взрослых, носит белый халат, слушает фонендоскопом. (Врач.)

                                   **Игра «У кого это есть»**

**Цель:** развивать речь, внимание, память, наблюдательность.

**Описание:** *см. игру «Кто это делает»* (перечисляются предметы, вызывающие ассоциации с действиями человека). Объяснить ребенку правила и начать перечисление. Например: у кого есть круглые коричневые очки, зеленая кофта и гостинец для тебя? (У бабушки.) У кого есть белый халат, фонендоскоп, белая шапочка? (У врача.) И т. д.

                                  **Игра «Дает корова...»**

**Цель:** развивать внимание, память.

**Игровой материал и наглядные пособия:** карточки с изображениями животных, продуктов, получаемых от животных (молоко, яйца, шерсть и т. п.).

**Описание:** разложить карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку рядом с изображением каждого животного положить изображение того, что дает нам это животное. Например: курица - яйцо, перья (можно нарисовать подушку); корова - молоко (творог, сметана, кефир); коза - пуховая пряжа (нарисовать носочки, варежки) и т. д.

                                **Игра «Узкое - широкое»**

**Цели:** познакомить с понятиями «узкое - широкое»; развивать навыки сопоставления.

**Игровой материал и наглядные пособия:** два мяча разного размера.

**Описание:** предложить ребенку прокатить мячи по дорожке, огороженной кубиками. Сделать две полосы - одна для маленького мяча, другая - для большого. Прокатить маленький мяч по широкой дорожке, затем попробовать прокатить большой мяч по узкой дорожке. Побудить ребенка объяснить, почему мяч не может уместиться на маленькой дорожке. Введите в активный словарь ребенка понятия «узкая - широкая». Экспериментировать: провести по дорожкам игрушки разного размера. В конце игры обобщить: широкая дорожка - для больших игрушек, узкая - для маленьких.

**Игра «Сравнение величин»**

**Цель:** развивать навык сравнительного анализа, речь, логическое мышление.

**Игровой материал и наглядные пособия:** широкая и узкая полоски бумаги, кубики.

**Описание**: предложить ребенку построить домики для мышки и для зайки: «Как ты думаешь, мы им построим одинаковые по размеру домики?» Побудить ребенка сделать вывод, что домик мышки должен быть меньше домика зайки.

После того как домики будут готовы, рассказать, что зверюшки попросили положить перед их жильем тропинки для гостей. Но чтобы гости не перепутали,  дорожка перед мышиным домом должна быть узкой, а перед заячьим - широкой. Показать ребенку, как определить, какая из дорожек (бумажных полосок) шире, путем наложения их друг на друга. Пусть малыш сам распределит дорожки между домиками.

 **Игра «Как же их отличить?»**

**Цель:** развивать навык сравнительного анализа предметов посредством наложения их друг на друга.

**Игровой материал и наглядные пособия:** одинаковые геометрические фигуры с незначительной разницей в размерах (вырезанные из бумаги).

**Описание:** рассказать ребенку, что фигурки - пирожные для кукол. Рассеянные наши куклы перепутали все пирожные и не могут определить, где чье. Ведь пирожное для Маши больше, чем пирожное для Оли, а пирожное для Светы - самое маленькое. Надо куклам помочь. Пусть ребенок подумает, как это можно сделать. Показать ему, как, накладывая фигурки друг на друга, выяснить, какое пирожное больше, а какое - меньше. Раздать куклам их десерт.

                                    **Игра «Подбери елку»**

**Цель:** развивать навык сопоставления, умение применять слова «выше - ниже», речь.

**Игровой материал и наглядные пособия:** елки (вырезанные из бумаги) разного размера.

**Описание:** нарисовать домик. Рассказать ребенку про мальчика, который живет в этом доме. Рядом с домом изобразить сугробы. Пояснить, что скоро будет Новый год. А значит, обязательно нужна елочка: «Помоги подобрать такую елочку, чтобы она уместилась в домике». Елочки разместить на другом листе бумаги. Если ребенок не справляется с заданием, показать ему, как можно сравнить размер елочки и домика, приложив к нему дерево. Прикладывая елочки, комментировать: «Нет, эта елочка нам не подойдет, она выше домика, она туда не поместится. А эта елочка - слишком маленькая, она ниже домика».

**Игра «Разве так бывает?»**

**Цель:** помочь изучить категорию «выше - ниже».

**Описание:** нарисовать многоэтажный дом, рядом - деревенский дом такого же размера. Поинтересоваться у ребенка, возможно ли, чтобы эти дома и в реальной жизни были одинаковой величины? Выяснить, почему этого не может быть (много этажей - один этаж), значит, многоэтажный дом выше, а деревенский - ниже.

                                   **Игра «Чем они похожи?»**

**Цель:** развивать внимание, наблюдательность.

**Описание:** показать ребенку два предмета, попросить его рассказать о том, что в этих предметах общего, затем - чем они отличаются. Например: «Рассмотри мяч и кубик одного цвета». Общее: оба предмета являются игрушками, оба - одного цвета. Отличия: мяч - круглый, кубик - квадратный, мяч - большой, кубик - маленький. Усложняя игру, показать ребенку предметы с менее выраженными различиями, например: две машинки одного цвета, но с разными колесами, формой кузова и т. д.

                               **Игра «Товарный поезд»**

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Игровой материал и наглядные пособия**: карточки с изображением предметов разных категорий (посуда, мебель, животные).

**Описание:** предложить ребенку поиграть в поезд. Поезда идут в разные города и везут разные грузы. Например, поезд, идущий в Москву, везет посуду. Поэтому на картинках-вагончиках должны быть нарисованы предметы этой категории. Поезд, идущий в другой город, перевозит диких животных и т. д. Усложняя игру, выложить карточки разных категорий, но сделанных из одного материала, например, деревянные ложки, деревянные стулья, деревянные кубики, доски и т. д.

**Игра «Угадай, о чем я говорю»**

**Цель**: развивать логическое мышление, память, внимание.

**Описание:** предложить ребенку отыскать в комнате предмет. Описать его местонахождение, цвет, форму, материал, из которого он сделан, и т. д. Например: «То, что я загадала, находится сейчас под одним из стульев в этой комнате. Этот предмет небольшой, круглый, резиновый, красного цвета». Усложняя игру, в дальнейшем не называть место, где находится предмет, перечисляя все остальные его признаки.