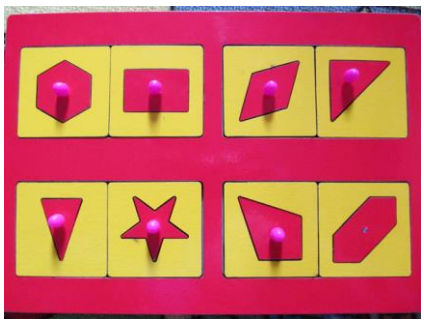
Игрушка - неизменный спутник ребенка с первых дней рождения. Ее специально создает взрослый в воспитательных целях, чтобы подготовить малыша к вхождению в общественные отношения. Игрушка выступает для ребенка как предмет забавы, развлечения, радости, и в то же время она - важнейшее средство психического и речевого развития дошкольника.

Сколько сейчас замечательных, разнообразных, удивительных игр и пособий придумали и выпустили. И часто родители не могут выбрать какая именно игрушка необходима ребенку для его развития. Вашему вниманию предоставляются 12 пособий, игрушек, игр, которые действительно развивают ребенка в разных возрастах.

1. Пирамидка (1 год – 3 лет). Как ни странно, но пирамидка – очень мощное дидактическое пособие. Только вот задача, пирамидка должна быть правильной: - у нее должен быть стержень – палочка, а не конус (дело в том, что конус не позволяет собрать пирамидку неправильно) - дырочка в колечках должна быть одинаковой (есть такие пирамидки, когда у больших колец – очень большая дырка, такую пирамидку невозможно собрать неправильно, маленькие кольца, надетые раньше, просто проваливаются внутрь) - устойчивое основание (т.е. штырек стоит, а ребенок на него спокойно надевает колечки) - лучше всего, если все колечки одного цвета (потому что часто дети просто запоминают порядок цветов, но не понимают сам принцип). С помощью пирамидки самых маленьких мы научим новым координационным действиям: снимать и надевать колечки Позже мы научим их сравнивать: большой – маленький, больше – меньше. И только потом научим принципу сортировки: сначала самое большое колечко, теперь самое большое из оставшихся – и соберем всю пирамидку (большое печенье – колечко, а маленькому мишутке – самое маленькое), надевать на пальчики, нанизывать как бусы и т.п.

2. Матрешка (1год – 4 года). Матрешка продолжает идею пирамидки, но и позволяет на новом уровне ощутить понятие больше – меньше. Ведь тут маленькая матрешка оказывается внутри большой. Первые манипуляции может с удовольствием выполнять самый маленький ребенок. А вот находить порядковое место нужной матрешки, считать, какая она с начала (от большой) и с конца (от маленькой), выстраивать двойные сравнения (больше этой, но меньше той).

3. Вкладыши Монтессори (1 года – 6 лет). На основе рамок – вкладышей придуманных Марией Монтессори создана масса игр и пособий. Конечно, лучше и эффективнее пользоваться действительно изначальным пособием. Дело в том, что в нем фигуры не отличаются по цвету, и не проваливаются в дырки, а ровно вставляются в свои рамки. В этом заложены глубокие смыслы. Ребенок узнает фигуры не по цветам, а по контурам – у него формируются образы фигур в памяти. Невозможно неправильно вставить фигурку – она никуда не провалится, а «окошко» не закроется.



Но что же делать с пособием после того, как ребенок научился правильно соотносить рамку и вкладыш? Что делать с подросшими детьми? Теперь мы закрываем глазки и играем без зрения. Теперь наши руки должны научиться узнавать образы и фигуры. А кроме того, рамки и вкладыши мы начинаем использовать как трафареты и штампы! Придавил фигуркой пластилин – получил красивый, выпуклый отпечаток. Обвел фигуру снаружи – получил контур. А можно изнутри рамку обвести – совсем другая работа для ручки и мозга. Покрасил с одной стороны вкладыш краской – получил отпечаток. Ну, и кроме того, фигуры – прекрасный материал для развития мышления, узнавания свойств, сравнения и т.п.

4. Кукла или мягкая игрушка (1 год – 6 лет (минимум)). Разве это развивающее пособие? Еще какое! Дело в том, что куклу или мишку, котика и т.п. мы будем класть спать, кормить, мыть, лечить, возить и так далее. Эта игрушка - прообраз "я" ребенка. Именно так малыш начинает осознавать окружающий мир и самого себя в нем, развивать личность. Не забудьте к кукле приложить несколько лоскутков ткани. Они станут и кроватью, и полотенцем, и парашютом

5. Посуда (1 год – 5 лет (минимум)). Думаю, теперь понятно, что нужна и посуда. Дело в том, что для самого маленького ребенка процесс еды – очень значительное место в жизни занимает. Чувства голода и насыщение потом – очень с ильные, яркие и важные ощущения. Да и много времени на это уходит. Так что и игры в это – очень нужны и важны.

Но не только начало сюжетной игры в кормлении. Это и мощнейшая ситуация для развития речи и мышления. В играх с детской посудкой хорошо работает мелкая моторика, а когда вы начнете готовить из крупы или песка – активно включатся сенсорные ощущения. Потом мы добавим пластилиновые колбаски и колобки, а через какое-то время начнут получатся и более сложные продукты. Игра с посудой стимулирует и счет

(сколько у нас гостей: один, два, три), и формирование логических операций (хватит ли нам 3 тарелки), и закладываются операции сложения – вычитания, деления и умножения, решения задач (если каждому разложит по 2 ягодки на тарелку, сколько всего ягодок нам нужно). Игры с посудой и творческое дело: нарисовать, украсить, красиво сервировать – тут есть прекрасные поводы для включения воображения и фантазирования.

6. Разные мячики (1 год и без ограничения). Самые разные мячики от малюсенького каучукового, который хорошо прыгает и помещается в маленькой ладошке, до большого резинового и огромного пляжного надувного. Это и развити е физическое (множество разных навыков), и мышление можно и нужно включать (сравнения, классификации, функции, задачи и т.п.)

7. Деревянный конструктор (1 год – 6 лет (минимум)). Самые обычные блоки: кирпички, призмы, цилиндры. Сначала – это будут просто манипуляции: башенки, заборчики. Потом он очень пригодится для первых сюжетных игр: сделать стол для куклы, стул для мишки, построить гараж для машинки. Сами детали – отлично пособие для развития мышления: а найди мне детальку, у которой 3 угла (сначала играем не с объемными телами, а на плоскости, то есть, положив детали на поверхность стола), а найди большой квадрат и т.п. Если у вас достаточно большой набор, он вполне может заменить блоки Дьенеша. А потом начинаются миры. Когда вдруг вырастает лес или город, появляется ферма или космический корабль. А всего-то – немного фантазии, опыта и деревянные детали. С помощью большого набора можно осваивать и математику: прекрасный счетный материал, геометрия опять же, симметрия и т.п.

8. «Сложи узор» Б.П. Никитина (1.5 года – 6 лет). Замечательная авторская игра Бориса Павловича Никитина. Идея почерпнута им у американского психолога Коса (Kohs Block Design Test), развита и скорректирована. Игра позволяет развивать пространственное и логическое мышление ребенка, ан алитико-синтетическое мышление, воображение. Начинать можно с самыми маленькими, постепенно переходя от более простых к более сложным заданиям.

9. «Сложи квадрат» Б.П. Никитина (3 года – 6 лет). И снова авторская игра Бориса Павловича. Очень простая внешне, но скрывающая в себе значите льный потенциал. Способствует формированию образов геометрических фигур, развитию пространственного воображения, математических и творческих способно-

стей, логического мышления. Постепенно переходя от квадрата к квадрату, от уровня к уровню, мы позволяем ребенку продвигаться дальше и дальше в своем развитии.

10. «Кубики для всех» Б.П. Никитина (4 года – без ограничения)

Сложное пособие. Многие родители пасуют перед ним. И совершенно зря :) Игра стимулирует ребенка думать, оперировать пространственными образами. Ведь дело приходится иметь с объемными фигурами. Это новая ступенька мышле ния и абстрагирования. Умение комбинировать эти кубики значительно сложнее обычной игры с конструктором, и развивает способности к комбинаторике и пространственному мышлению. Начинаем с самого простого. Да и использовать фигурки для построений в играх тоже полезно. И постепенно двигаемся дальше. Ведь игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать план, карту, чертеж.

11. Фигурки животных и людей (1 год – 6 лет (минимум)) . Зверушки, человечки, разные персонажи. Они позволяют реализовывать разные игры, будь то ферма, африка, море или автобус. Ребенок создает игровой мир (сначала, конечно с помощью взрослых), и заполняет его персонажами: вот тут у нас живут рыбки, а тут малыш едет на машине к бабушке. Это не только игра как таковая, фигурки - еще и пособие для развития. Ведь это и речь – мы называем самих персонажей, придумываем что-то про них, называем их «части» хвосты-копыта-рога-хоботы-горбы. Можем играть с классификацией – кто у нас бегает, летает, плавает. Можем тренировать внимание и память: кто пропал? Кто новый появился? Тренировать мышления, придумывая загадки – описания и т.п. А еще, эти фигурки прекрасно оживляют абстрактные логические игры, например, те, про которые шла речь выше.

12. Магнитная азбука (3 года – 5-6 лет). Есть множество разнообразных по сложности и красочности пособий для обучения чтению. Но как показывает опыт, удобнее всего на начальных этапах именно магнитная азбука. Да и потом, когда первые слова уже прочитаны, весело и радостно оставлять друг другу коротенькие послания, подписывать рисунки и т.п. Магнитные буквы хороши и для обучения письму. Дело в том, что буквы тут объемные, их можно пощупать, подержать в руке. Детям это облегчает освоение графического символа, а значит, потом, при письме, им будет проще его изобразить.

Замечательных вам игр и радостного, разумного развития!!!