

Уважаемые родители!

Мы открываем для вас рубрику

«Пока все дома»

Здесь вы найдете все самое интересное, игры, рекомендации, развивающие материалы в соответствии с программой д/у.

Мы надеемся что, они помогут Вам проводить время со своим ребенком интересно и не заметно, тем самым развивая своего малыша и давать ему чуть больше времени и любви в нашей непростой ситуации.

В рубрике будут представлены материалы о том, что можно почитать ребенку, порисовать и полепить с ним, в какие игры поиграть и многое другое.

В пятилетнем **возрасте активно развиваются** познавательная и интеллектуальная сферы. И чем лучше **развиты внимание**, восприятие, мышление, память, воображение, тем лучше и быстрее **развивается ребенок.**

Развитие психических процессов:

ВНИМАНИЕ:

5-ти летний ребенок **способен выполнить задание**, не отвлекаясь в течение 10-15 минут;

- удерживать в поле зрения 6-7 предметов;
- находить 5-6 отличий между предметами;
- выполнять самостоятельно задания по предложенному образцу;
- находить 4-5 пар одинаковых предметов;
- **Неспособность** быстро и часто переключать внимание.

ПАМЯТЬ:

- запоминать 6-8 картинок в течение 1-2 минут;
- рассказывать наизусть несколько стихотворений;
- пересказать близко к тексту прочитанное произведение;
- сравнивать два изображения по памяти;
- легче запоминают наглядные образы, чем словесные рассуждения;
- Преобладает произвольная память.

МЫШЛЕНИЕ:

- определять последовательность событий;
- складывать разрезанную картинку из 9 частей;
- находить и объяснять несоответствия на рисунках;
- находить и объяснять отличия между предметами и явлениями;
- находить среди предложенных 4 предметов лишний, объяснять свой выбор.

РАЗВИТИЕ РЕЧИ:

Имеет достаточно богатый словарный запас (3,5 – 7 тыс. слов).

Может участвовать в беседе, высказывать свое мнение.

Уметь аргументировано и доброжелательно оценить ответ, высказывание сверстника.

Составлять по образцу рассказ по сюжетной картине, по набору картинок; последовательно, без существенных пропусков пересказывать небольшие литературные произведения.

Определять место звука в слове.

Уметь подбирать к существительным несколько прилагательных; заменять слова другим словом со сходным значением.

ФЭМП

Счет в пределах 10.

Правильно пользоваться количественными и порядковыми числительными (в пределах 10, отвечает на вопросы: «Сколько?». «Который по счету?»)

Сравнивать предметы на глаз (по длине, ширине, высоте, толщине); проверяет точность определенным путем наложения или приложения.

Размещать предметы различной величины (до 7-10) в порядке **возрастания**, убывания их длины, ширины, высоты, толщины.

Выражать местонахождение предмета по отношению к себе, к другим предметам.

Знает некоторые характерные **особенности** знакомых геометрических фигур.

Называть утро, день, вечер, ночь; иметь представление о смене частей суток.

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ **РАЗВИТИЕ**

Различать и называть виды транспорта, предметы, облегчающие труд человека в быту.

Классифицировать предметы, определять материалы, из которых они сделаны.

Знать название родного города, страны, ее столицы, домашний адрес, И. О. **родителей**, их профессии.

Знать о взаимодействии человека с природой в разное время года.

Знать о значении солнца, воздуха, воды для человека, животных, растений.

Бережно относится к природе.

Социально – нравственное **развитие**:

Ребенок в этом **возрасте** самостоятельно здоровается, прощается, благодарит;

- стремится к сопереживанию, защите, пониманию со стороны взрослых;

- проявляет чувство привязанности и симпатии к людям;

- проявляет навыки взаимодействия с детьми;

- активно включается в совместную со сверстниками игровую, познавательную и творческую деятельность.

Развитие личности:

Желает показать себя миру;

Он часто привлекает к себе внимание, т. к. ему нужен **свидетель его самовыражения**;

Стремится к большей самостоятельности;

Очень хочет походить на значимых для него взрослых;

проявляет волевые усилия при преодолении трудностей.

Начинает задавать вопросы, связанные со смертью.

Игровая деятельность:

Действия **детей** в играх становятся разнообразными.

Дети 6-го года жизни уже могут распределять роли до начала игры и строят

свое поведение, придерживаясь роли.

Конструирование:

Конструирует из бумаги (оригами, строительного материала, конструкторов по образцу, по модели, по схеме, замыслу; использует разные формы, цвета, величины, материалы.

Дети осваивают 2 вида конструирования:

1. От природного материала к художественному образу (ребенок достраивает природный материал до целостного образа, дополняя его различными деталями)

2. От художественного образа к природному материалу (ребенок подбирает необходимый материал, для того, чтобы воплотить образ).

1. От природного материала к художественному образу (ребенок достраивает природный материал до целостного образа, дополняя его различными деталями)

2. От художественного образа к природному материалу (ребенок подбирает необходимый материал, для того, чтобы воплотить образ).

Изобразительная деятельность:

Это **возраст** наиболее активного рисования. В течение года дети **способны** создать до 2-х тысяч рисунков. Рисунки приобретают сюжетный характер. Изображение человека становится более детализированным и пропорциональным. По рисунку уже можно судить о половой принадлежности и эмоциональном состоянии изображенного человека.

Трудовая деятельность:

Освоенные ранее виды детского труда выполняются качественно, быстро,

осознанно. Становится возможным освоение детьми разных видов ручного труда.

Гигиенические умения:

- ребенок сам умывается, чистит зубы, полощет рот; культурно ведет себя за столом;
- по мере необходимости пользуется носовым платком;
- самостоятельно одевается, раздевается, складывает одежду, следит за

ее опрятностью;

- положительно относится к оздоровительным и закаливающим мероприятиям.

Отношения со сверстниками:

- **Способен** играть с другими детьми, не ссорясь, соблюдая правила игры;
- часто привлекает к себе внимание, поскольку ему нужен **свидетель его самовыражения**;
- В этом **возрасте** ребенку еще нужен внешний контроль — со стороны его товарищей по игре. Дети контролируют сначала друг друга, а потом каждый самого себя;
- начинают осознавать половые различия.

Отношения со взрослыми:

Если до 5-ти лет ребенка интересовал окружающий мир, то после присоединяется интерес к взаимоотношениям людей.

Очень хочет походить на значимых для него взрослых, поэтому любит играть во «*взрослые дела*» и другие социальные игры.

Формируются высшие чувства:

Моральные:

- чувство гордости
- чувство стыда
- чувство дружбы

Интеллектуальные:

- Любознательность
- Интерес
- удивление

Эстетические:

- Чувство прекрасного
- Чувство героического

В этом **возрасте дети влюбчивы**. Объектом влюбленности может стать человек любого **возраста**. Вместе с влюбленностью приходит и ревность. Мальчики начинают ревновать маму к отцу, а девочки, наоборот, папу к маме.

Формируется основная черта характера ребенка «Я» – позиция.

Уже можно понять, каким будет ребенок в будущем.

Важным показателем этого **возраста** 5-6 лет является оценочное отношение ребенка к себе и другим. Дети могут критически относиться к некоторым своим недостаткам, могут давать личностные характеристики своим сверстникам, подмечать отношения между взрослым и взрослым или взрослым и ребенком. Но **родители** продолжают оставаться примером для **детей**.

Если **родители** несут позитивную информацию, если у ребенка на душе хорошо, нет страха, обиды, тревоги, то любую информацию (*личностную и интеллектуальную*) можно заложить в ребенка.

Игры для развития детей 5-6 лет

Игры-шутки

В барыню

Суть игры состоит в том, чтобы не употреблять слова: «черный», «белый», «да», «нет». Играющие садятся друг против друга, и ведущий, выбранный по жребию, начинает речитативом:

— К нам барыня пришла,
Голик принесла,
Голик да веник,
Сто рублей денег,
Она наказала,
Строго приказала:
Не смеяться, не улыбаться,
Губки бантиком не делать,
Черно с белым не носить,
«Да» и «нет» не говорить!
— Вы поедете на бал?
— Поеду, конечно.
— А какое платье наденете:
Белое, черное?
— Голубое!
— Что вы, что вы: сейчас это не модно, засмеют.
— Пусть засмеют!
— Что с вами? Вы больны?
— Нет, здорова! Ведомый попал в западню.

Указания к проведению: в эту игру играют вдвоем. Когда ведомый ошибается, играющие меняются ролями и игра продолжается.

«Черного» и «белого» не говорить, «да» и «нет» не повторять
(вариант)

Содержание игры то же. Меняются диалоги водящего с играющими:

— Какая у тебя шляпа?
— Синяя.
— Как синяя? Она белая.
— Зеленая.
— Как зеленая? Да она вовсе черная.
— Голубая.

— Вот как, голубая? Шляпа-то голубая? Совершенно белая.

— Нет не белая, а черная.

Ответивший так должен быть «наказан» дважды за слова «нет» и «черный». Или спрашивают так:

— Есть ли у тебя рога?

— Есть.

— Неужели есть?

— Имею.

— Так, стало быть, и хвост у тебя есть?

— Хвоста не имею.

— Хвоста нет, а рога есть, так кто же ты такой?

— Человек.

— Нет, не человек, а без хвоста животное с рогами.

— Нет, человек.

И отвечающий платит фант.

Указания к проведению: в эту игру лучше играть втроем, вчетвером. Важно соблюдать правила: тот, кто произнесет запретное слово, отдает фант. После диалога водящего со всеми участниками игры фанты разыгрываются и выбирается новый водящий.

Игры-прятки

Холодно - горячо

Один из играющих выходит, другие прячут предмет где-нибудь тут же в комнате.

Затем приглашают водящего и предлагают найти спрятанную вещь. Во время поиска игроки предупреждают водящего: «тепло», «горячо», если он приближается к предмету; «холодно», если удаляется от него.

Предупреждать можно не только словами: тихой или громкой игрой на фортепьяно, звоном колокольчика. Когда вещь найдена, выбирается новый водящий.

Игры-соревнования

Король в плену

Двое играющих поочередно кладут руку на руку партнера, считая до девяти, затем наиболее быстрый игрок хватается медлительного и говорит: «Король в плену».

Указания к проведению: количество игроков всегда постоянно — 2 человека. Необходимо соблюдать правила: нельзя задерживать руку партнера, нельзя класть обе руки подряд. Чтобы играть было интереснее, можно изменять темп счета, то ускоряя, то замедляя его.

В цапки

Водящий вытягивает вперед руку ладонью вниз. Каждый игрок ставит под ладонь свой указательный палец. Водящий говорит:

Под моею крышей

Собралися мыши,

Заяц, белка, жаба

Цап!

Или:

Под моею крышей

Жили-были мыши.

Чижик, котик, жаба

Цап!

Или:

На горе стояли зайцы

и кричали: «Прячьте пальцы!»

Цап!

При последнем слове все должны быстро убрать пальцы. Чей палец схвачен, тот выбывает из игры.

Указания к проведению: в эту игру можно играть вдвоем, втроем, вчетвером. Вначале лучше играть вдвоем с ребенком. Водящим должен быть взрослый. Он показывает, как можно изменить темп приговорки, чтобы отвлечь играющих, перехитрить их. Когда ребенок освоится в парной игре, можно увеличить количество участников. Игра развивает быстроту реакции у детей.

Игры с подражанием

Мартышки

С помощью жребия выбирают водящего. Он показывает множество забавных движений. Остальные (мартышки), сидящие напротив него, должны в точности воспроизвести их. Если кто-то из играющих повторит движение неверно или пропустит его по рассеянности, платит фант.

Стуколка (вариант)

Играющие садятся за стол, положив на него руки. Водящий говорит: «Стучать» — все начинают пальцами стучать по столу; «Спокойно» — прекращают стучать и кладут руки на стол; «Вверх» — поднимают пальцы над столом; «Вниз» — прячут под стол. Водящий делает движения, которые называет 4—5 раз, затем начинает путать, называя одни, а показывая другие. Играющие же должны выполнять названные движения. Кто ошибается — платит фант.

Игры-загадки для детей

В шепоток

Жеребьевкой выбирают водящего. Ему завязывают глаза и ставят к порогу. К нему подходит один играющий и шепчет что-нибудь на ухо. Водящий должен отгадать, кто это.

Указания к проведению: минимальное количество участников игры — 3 — 4 человека. Игроки могут шептать смешные слова, чтобы отвлечь водящего, рассмешить его. Если он не узнал игрока, ему шепчут по очереди все остальные. Водящим становится тот, чей шепоток угадали.

Угады

Водящего просят закрыть глаза (выйти за дверь). Спрятав какую-нибудь вещь в руках одного из играющих, водящему предлагают открыть глаза (войти) и поискать спрятанный предмет. Он подходит к каждому, старается по выражению лица узнать, у кого вещь. Игрок, которого водящий разгадает, занимает его место.

Указания к проведению: в игре могут участвовать 3 — 4 человека. Правила: водящий делает только один выбор, если не угадал, вещь перепрятывают, а он опять ищет. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест.