**Консультация для родителей**

*«****Развивающие игры для ребенка 5-6 лет****»*

 Эффективность развивающих игр напрямую зависит от того, насколько предложенная игра или занятие интересно ребенку. К 5-6 годам у ребенка с одной стороны уже более осознанные желания и предпочтения, которые родителям необходимо знать и учитывать, а с другой еще не хватает воображения и знаний, чтобы придумать себе занятие самостоятельно. И родителям в этом возрасте очень важно предлагать ребенку игры, которые будут способствовать развитию необходимых в этом возрасте навыков, и при этом соответствовать интересам ребенка. Игры в возрасте 5-6 лет должны способствовать развитию у ребенка мелкой моторики, разговорной речи и умения объяснять свои мысли, коммуникабельности, логики, координации,

внимания и память.

**Игры на развитие мышления**

**Мышление**- одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный психический процесс, неразрывно связанный с речью. Предлагаемые игры помогут научиться детям рассуждать, сравнивать, обобщать, делать элементарные умозаключения – иными словами, самостоятельно мыслить.

**«Бывает - не бывает»**

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

**«Угадай по описанию»**

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

**«Что на свете колючее?»**

Попробуйте вспомнить вместе с ребенком, что на свете есть колючего? Иглы у ели и ёжика, швейные иголки и булавки, шипы роз и шиповника, папин подбородок....

Назовите несколько колючих объектов, возможно малыш добавит к ним другие. Например, назовите сами ёлку, ёжика, иглы и булавки. А когда гуляете в парке или в лесу найдите колючие растения, покажите ребенку шипы. Для чего они нужны растению? Наверняка, ребенок вспомнит вашу игру и сам добавит находку к категории "колючих вещей".

Можно поиграть и с другими свойствами. "Что на свете холодное?", "Что на свете круглое?", "Что на свете липкое?". Только слишком много сразу свойств не спрашивайте. Лучше что-то одно. Главное, чтобы ребенок запомнил принцип и включал в группу, допустим, "колючих вещей" все новые и новые объекты.

**«Неоднозначные ответы»**

Заранее обдумайте вопросы на которые возможны неоднозначные ответы. Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно вы будете очень удивлены. Такого ли ответа вы от него ожидали?

Маленькие примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень….» ;

«Ночью на улице очень…»;

«У людей есть руки, для того чтобы …».;

«Я заболел потому, что …»

**Игры на развитие внимания**

**Внимание** - связано с интересами, склонностями, призванием человека, от его особенностей зависят такие качества личности, как наблюдательность, способность отмечать в предметах и явлениях малозаметные, но существенные признаки. Внимание является одним из основных условий, обеспечивающих успешное усвоение ребенком доступного для него объема знаний, умений и установление контакта со взрослым. Развитие внимания тесно переплетается с развитием запоминания, и эти игры помогут его развить.

**Игра "Топ-хлоп".**

Игра на развитие внимания, памяти.

Ведущий произносит фразы-понятия - правильные и неправильные.

Если выражение верное, дети хлопают, если не правильное - топают.

Примеры: "Летом всегда идет снег". Картошку едят сырую". "Ворона - перелетная птица". Понятно, что чем старше дети, тем сложнее должны быть понятия.

**«Зеркало»**

Играть в эту игру лучше в паре. Игроки садятся или встают друг напротив друга. Один из них совершает разные движения: поднимает руки, двигает ими в разные стороны, чешет нос. Другой - "зеркало" первого.

Для начала можно ограничиться движениями рук, но постепенно усложнить игру: строить рожицы, поворачиваться и т.д. Время игры ограничивается 1-2 минутами.

Если "зеркало" сумело продержаться нужное время, оно получает один балл, а игроки меняются ролями.

**«Пальчик»**

Чем больше будет картинок, тем труднее и напряженнее (а значит, и интереснее) будет игра. Для этой игры ребенку обязательно нужен партнер — желательно сверстник. Если такого нет, роль партнера может выполнять взрослый (бабушка, дедушка, брат и пр.), который слегка подыгрывает малышу.

Перед игрой на столе раскладывается в два ряда 10-20 картинок с изображением различных предметов. Полюбовавшись картинками и уточнив название не слишком знакомых предметов, вы обращаете внимание играющих на то, что у каждого из них один палец на руке называется указательным, потому что он указывает на что-то. "В этой игре, — сообщаете вы, — указательный палец будет указывать ту картинку, которую я назову. Кто первый правильно поставит на картинку свой указательный палец, тот ее и получит".

Потом вы сажаете напротив друг друга двух играющих малышей и просите поставить указательные пальцы правых рук на самый край стола и не поднимать их, пока они не найдут нужную картинку. Основное требование игры — искать картинку глазами, а не руками (так стимулируется умственная активность). Движение — указательный жест — является лишь последним этапом решения задачи. Ограничительное правило — держать палец у края стола — помогает ребенку удержаться от лишних движений руками.

Затем вы торжественно произносите слова: "Кто из вас раньше найдет и покажет пальчиком... ромашку (верблюда, чайник, зонтик и пр.)?" И наблюдаете, кто первым укажет нужную картинку.

**Игры на развитие воображения**

Эти игры способствуют постепенному усвоению принципа условности и замещения одних предметов другими, развитию воображения. В таких играх дети смогут научиться одушевлять самые разные предметы. Для этих игр можно использовать практически любые предметы, они не занимают длительного времени. Для организации игр можно использовать практически любой момент из жизни ребенка.

**«Закорючки»**

Лучше играть вместе с ребенком. Нарисовать друг для друга произвольные закорючки, а потом поменяться листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

**«Несуществующее животное»**

Если существование рыбы- молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует:" Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?"

**«Оживление предметов»**

Необходимо предложить ребенку представить себя и изобразить новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

**«Дорисуй картинку»**

Ребенку предлагается незаконченное изображение предмета, и его просят назвать этот предмет. Если ребенку не удается сразу опознать предмет, ему оказывается помощь в виде загадок и наводящих вопросов. После того как дети узнали предмет и представили себе его образ, они дорисовывают и раскрашивают картинки.

Предъявляемые детям незаконченные картинки могут быть выполнены по-разному: точечное изображение, схема предмета, его частичное изображение. На картинках может быть любой знакомый детям объект. Предметные изображения можно объединять в смысловые группы (например, «овощи», «одежда», «цветы» и т.д.) и использовать это упражнение при изучении соответствующей группы.