Продолжаем играть дома

Игра «Вкуснятина»



Необходимый материал: коробка, клей, лист A4, фломастеры (карандаши), ножницы, распечатанная картинка щенка или можно нарисовать самому, фасоль, гречка, рис, макароны, ложка, емкости для круп.

Ход игры: Раскрашиваем рисунок щенка, затем вырезаем рот. Берем коробку, обклеиваем ее белым листом. Наклеиваем рисунок и прорезаем рот. Показываем ребенку, как можно накормить собачку.



Игра « Гусеничка»

Необходимый материал: цветная бумага 2-х цветов, ножницы, соломинка.

Ход игры: Изготавливаем из бумаги двух гусениц складываем их в виде гармошки. Рисуем рот и глаза. Приготавливаем место для «старта и финиша» берем соломинку и начинаем каждый дуть на свое насекомое.

Игра « Карандашики»



Необходимый материал: карандаши или фломастеры.

Ход игры: Предложите ребенку, собрать палочки по образцу. Ребенок смотрит на картинку и на столе выкладывает заданные фигурки, контуры.

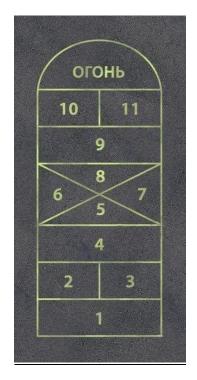


Игра «Я художник»

Необходимый материал: картон, шаблон рисунка, пена для бритья, клей ПВА, краситель (пищевой или любая краска), кондитерские мешочки или целлофановые пакеты

Ход игры: Смешайте в равных пропорциях клей и пену для бритья. Разложите массу по стаканчикам и очень аккуратно, чтобы не сбить пену, подмешайте краситель. После чего расфасуйте по кондитерским пакетам, которые легко сделать из пакета, обрезав уголок. Покажите, как наносить краску на рисунок ребенку.

Игра «Классики»



Необходимый материал: мел или кусочек мыла, свободное пространство на полу в коридоре или комнате.

Ход игры: нарисуйте поле для игры. Предложите ребенку написать цифры или называть их, пока Вы пишите. Покажите, как можно прыгать по игровому полю. Называйте одно из написанных чисел, ребенок прыгает до нужного поля. Если ребенку трудно пока прыгать, можно использовать игровое поле, нарисованное на альбомном листе. Правила остаются те же, только прыгает любая игрушка (мишка, собачка, лягушка).

С уважением, специалисты отдела РАС «ЦППМСП»:

Мандель Н.В. педагог-психолог,

Чинчикова А.И. педагог-психолог.