



## Чем занять ребёнка в машине: 9 веселых игр

### Смотрим в окно и играем

Для начала можно сыграть в перечисления — просто смотреть в окно и называть по очереди всё подряд, что попадаете по дороге.

А если ребёнок уже знает буквы — выбирайте любую и называйте те объекты, которые с неё начинаются. Например, "Д" — дорога, деревья, дом. Как вариант (очень нравится детям): называть предметы, начинающиеся с первой буквы собственного имени, фамилии, отчества.

Если ребёнок умеет считать, предложите: "Давай посчитаем, сколько нам попадётся машин красного цвета". Или вот так: "Ты считаешь машины синего цвета, я — зелёного. Каких встретится больше, кто победит?"

От мелькающих дорожных объектов можно быстро устать, поэтому через какое-то время стоит перенести внимание на что-то более постоянное. Например, на плывущие облака.

### Наблюдение за облаками

Для начала стоит поговорить о том, что там, на небе — облака или тучи, и чем они отличаются друг от друга, как появляются, и почему из туч проливается дождь.

Интересно будет понаблюдать, на что облака похожи (отличное упражнение для развития воображения), как они изменяются, превращаясь... во что?

Выберите себе по персональному облаку и начинайте описывать, как оно изменяется: "Мое облако похоже на лодку. Лодка плывёт по небу, словно по морю... вот она догоняет другую, они сливаются и превращаются в...". Вы можете для примера сами начать рассказывать, а потом передать эстафету ребёнку.

Примерно так же можно изучать любые объекты, часто встречающиеся по дороге. Например, мелькают деревья, все зелёные да зелёные. А если внимательно присмотреться? Удивительно, сколько можно заметить оттенков зелёного! Называйте их по очереди, устройте соревнование: кто больше придумает?

### Рисование

Можно поиграть в "Закорючки". Суть игры очень проста. Ребёнок, не отрывая руки от листа, рисует какую-нибудь закорючку, а вы доводите её до ума — то есть дорисовываете. Причём так, чтобы стало понятно, что это — вещь, предмет, животное, часть тела. Потом меняетесь — вы проводите линию, а дорисовывает её ваш ребёнок.

А ещё можно "порисовать"... на спине. Вы водите пальцем по спинке ребенка, а он должен, прислушавшись к своим ощущениям, угадать, что за картинку "рисует" мама.

Для начала изображайте что-либо очень простое — овал, треугольник, сердечко. Если ребенок легко угадывает, рисуйте что-нибудь посложнее — птицу, машину, дом.





## Угадай-ка

**Угадай цифру.** Загадываете любую цифру и говорите:

Угадай, какое число я загадала?

Три, — говорит ребёнок.

Нет, — говорите вы, — больше, чем три.

Десять..

Меньше, чем десять.

И так далее — пока нужная цифра не будет названа.

**Угадай, что в пакете.** Берёте обычный непрозрачный пакет.

Кладёте туда несколько разных предметов. И...

Предложите ребёнку, ощупав какой-то предмет угадать, что это такое.

Описываете один из предметов, находящихся в вашем пакете, а ребёнок должен понять, что это такое. Например: "Это пушистое, желтого цвета, пищит, когда на него нажмёшь...". "Мой цыпленок!" — догадывается ребёнок. Как только угадывает — тут же получает эту штучку в награду.

*Совет:* обязательно положите в пакетик что-нибудь новенькое. Когда ваша детка по описанию угадает, что у вас спрятано, вручите подарок — и вам будет обеспечена ещё одна передышка.

Попробуйте загадывать какой-либо объект, находящийся в автомобиле. Например, "сквозь него я смотрю на дорогу" (окно), "нажмёшь ногою, и машина взвояет" (педаль газа). Чередуйтесь: пусть ребёнок (если захочет) загадывает, а отгадки ищите вы.

Игры в слова

Найди лишнее слово в ряду. Например: колёса, руль, кот, кресло. Лишний здесь "кот".

Назови одним словом. Скажем: кот, собака, крокодил. Все это — животные.

"Всё наоборот" (игра в антонимы). Вы называете слово, ребенок — антоним: например, весёлый — грустный; широкий — узкий.

Об одном по-разному (игра в синонимы). "Человек идёт" — а как можно сказать по-другому? Правильно: человек передвигается, шагает... А ещё?"

Вспомните какое-то длинное слово, и из букв, входящих в него, составляйте другие слова. (Например: зоопарк — парк, рак).

"По цепочке". Придумываете короткое предложение и по очереди его удлиняете. Прежде чем добавить своё новое слово, необходимо точно-точно повторить всё ранее сказанное. Например: "Мы едем" — "Мы едем на море" — "Мы едем на Чёрное море" — "Мы едем на Чёрное море купаться".

Произнести скороговорку десять раз подряд — кто не запутается в ней ни разу? Например: "Щетинка у чушки, чешуя у щучки". Малышам предлагайте, конечно, фразы полегче.





## Игры с пальчиками

Если вы едете с малышом, отличная палочка-выручалочка — игры с пальчиками. Впрочем, и для старших детей они могут быть не менее привлекательны.



Предложите малышу хорошенько растопырить пальцы левой руки. Теперь правой ручкой надо загибать их по одному и приговаривать:

Этот пальчик — дедушка.

Этот пальчик — бабушка.

Этот пальчик — папа.

Этот пальчик — мама.

Этот пальчик — я.

Вот и вся моя семья! (и покрутили крепким кулачком)

А теперь наоборот: малыш разжимает по одному пальчику, сопровождая его теми же словами. (А если сам ещё не умеет — разжимаете и читаете стишок вы, побуждая ребёнка повторять за вами хотя бы последнее слово). Потом то же самое проделывается с пальчиками на другой руке.



Впрочем, для пальчиковых игр подойдут многие детские стихотворения — надо просто изображать то, о чём в нём рассказывается. Скажем, ставите пальчики одной руки на ладошку другой и — "Идёт бычок, качается, вздыхает на ходу...". (А. Барто).

## Поймай мою руку

Просто протягиваете руку и предлагаете ребёнку её поймать. При всей своей простоте, это очень забавное упражнение: попробуй поймай, если ладонь вроде крутится рядом, но так ловко уворачивается да проскакивает между детских ладошек.

Чтобы малышу было ещё интереснее, ваша кисть может превратиться в собачку, в кошечку, зайчика. Для этого просто сожмите руку в кулак и поднимите вверх два пальца (указательный и мизинец) — вышел зайчик. Если пальцы подогнуть — выйдет котёнок или собачка. А для достоверности можно нарисовать мордочку — прямо фломастером на руке.

## Игра "Кто летает"

Просто называете различные объекты. Если этот самый объект умеет летать — надо поднять вверх руки, если он нелетающий — хлопнуть себя по коленкам.

"Голубь летает? Рыба летает? Ворона летает? Самолёт летает? Тарелка летает?" Играть начинайте в медленном темпе, а потом всё убыстряться и убыстряться. При таком ускорении начинается путаница — выходит очень смешно.





Задание можно усложнить: если то, что называете, не летает, а плавает — надо опустить руки вниз и поболтать ими, словно в воде, если объект живёт на суше — надо развести в стороны руки и снова соединить на уровне груди, ну, а если летает — поднять руки вверх и посмотреть на кончики пальцев. (Заметили? Получилась не просто игра, а небольшая зарядка).



### Игра "Так или не так"

Суть игры: вы произносите фразу и считаете до трех, а ребёнок должен успеть сказать, верно это или нет. Вот вам фразы для начала игры: "Мы выехали рано утром", "Ещё было совсем темно", "Марка нашей машины — "Нева", "У рыбы есть хвост", "У курицы есть плавники".



Для дошколёнка, конечно, подбирайте фразы полегче, а считайте до трёх так: "Два с половиной, два с хвостиком...". Тогда малыш успеет сориентироваться и верно ответить. И почувствует себя победителем.

