Памятка для родителей

***Как помочь познавательному развитию детей в игре***

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Подбирать игровой материал, чтобы улучшить восприятие.  Это разные фактуры, формы, цвет, звуки, вес игрушек, сыпучие материалы, игры «Найди отличия», «Найди ошибку». |
| 2 | Относиться к повторяющимся, монотонным играм терпеливо.  Развивать познавательно-исследовательскую деятельность. |
| 3 | **Сопровождать речью действия ребенка в игре.** Это помогает ребенку сконцентрироваться, почувствовать, что его игра значима для взрослого. |
| 4 | Подбирать игры для повышения социальной активности.  Это нужно застенчивым детям. Играть так, чтобы ребенок мог частично скрыться от партнеров по игре: в масках, в детском гриме, быть в укрытии, но участвовать в игре. Подойдет панто­мима: другой игрок изображает глухую бабушку, застенчивый ребенок должен объясниться с ней жестами. «Колдовство»: ведущий «заколдовывает» застенчивого ребенка так, что он на время игры не может говорить - необходимость говорить часто блокирует активность застенчивых детей. |
| 5 | Подбирать игры, чтобы развивать произвольное внимание.  Для детей с СДВГ - подвижные игры, зарядка каждое утро. Играть в стоп-игры - выполнять действие до команды «Стоп!», игры-провокации с правилами - «Да/нет» не говорить и др. Предложить игру «Капитаны»: взрослый дает задание, но вы­полнять его надо, когда взрослый начал фразу со слова «капи­таны»: «Капитаны, шаг вперед!», «Капитаны, присядьте!» |
| 6 | Подбирать игровой материал, чтобы улучшить мелкую мо­торику. Это мозаики, шнуровки, заводные игрушки, кинетиче­ский песок, бизиборды, кубики, конструкторы, ткань с нашиты­ми пуговицами и петлями, крючками, липучками, молниями. |
| 7 | **Подбирать игры для снижения страхов.** Играть в игру «Напугаю сам» - ребенок изображает страшное существо или моделирует пугающую ситуацию. Играть в прятки, жмурки: остается на какое-то время один или в темноте, должен избежать преследователя, Моделировать победу над страхом: нарисовать или слепить что-то пугающее, уничтожить или изменить его, превратить в милое, смешное, безопасное, взять под контроль. |
| 8 | **Подбирать игры для познавательной активности.** Это игры «Съедобное-несъедобное»; «Добеги и дотронься»: деревянное, прозрачное, живое, любимое и др.; «Трехлитровая банка»: по очереди называть предметы, которые влезут в трехлитровую банку, взрослый может называть тип предметов - еда, игрушка, животное: игры-классификации, сортировки. |