

KIDDI Smart

**Опис дидактичних ігор зі
«Smart-Скарбничкою» від професійного
психолога раннього віку, тренера
освітніх програм Ліни Власюк**



Дидактична гра №1.

Вправа, яка прекрасно розвиває увагу. Крім того, дитина рухається, виконуючи її, що є абсолютно комфортним та природним у її розвитку.

Складіть всі фішки у скарбничку. Нехай дитина по черзі витягує зі скарбнички предмет і називає колір. Наступне завдання – знайти у квартирі щось такого ж кольору.

Дидактична гра №2 «Стрибни стільки ж разів».

Гра, яка стане провідником малюка у світ математики, навчить співвідносити кількість з цифрою.

У цій розвивальній грі залучене тіло дитини, що є першочерговим у пізнанні та формуванні перших математичних понять.



Нехай дитина дістає по одній фішці зі скарбнички та називає цифру, яка зображена там.

Зверніться до малюка та попросіть його:

- присісти стільки ж разів;
- тупнути ніжною;
- кивнути головою;
- підстрибнути;
- покрутитися стільки ж разів;
- підняти ліву руку.

KIDDI Smart



Дидактична гра №3 «Утвори числовий ряд».

Перед грою дитині варто розповісти, що всі цифри/числа у ряду розташовані по порядку. Кожна цифра знає своє місце.

Утворіть числовий ряд, рахуючи з дитиною. За сигналом дитина заплющує очі. Дорослий тим часом змінює місцями цифри, намагаючись заплутати малечу. Відкривши очі, малюк має відтворити правильний ряд, розставивши цифри у потрібному порядку.

Дидактична гра №4 «Плески»

Гра на розвиток уваги, зосереджена на розвиток слухового сприйняття.

Перед цією грою варто повторити цифри/числа. Поясніть дитині, що зараз ви будете плескати у долоні. Завдання малечі – зосередитися та порахувати кількість плесків. Потім це число позначити цифрою, підбравши відповідну фішку зі скарбнички.



Дидактична гра № 5 «Не називай «7».

Вправа, яка розвиває увагу; при її виконанні опрацьовується імпульсивність і формується планування дій.

Домовтеся з дитиною, що, перевертаючи фішки, вона може називати усі числа, крім 7.

Гру можна проводити у швидкому темпі. Тобто дитина швидко перевертає фішки та називає числа. Але має змовчати, коли попалася цифра 7.

Після першого разу можна підібрати іншу цифру/число, яке дитина має пропустити. Наприклад, 5 чи 8.

Грайте до тих пір, поки дитина матиме бажання.

