



## Папка-развивалка с распечатками

Дорожную «искалку» можно вложить в большую папку на кольцах вместе с разными распечатками, которые помогут скрасить время в поездке. Можно вложить в такую папку самые разные варианты «развивалок» и «развлекалок»: лабиринты, поиск слов, кроссворды, задания «соедини точками», «дорисуй» и так далее. Каждую распечатку можно вложить в файл - тогда получится многоразовая книга «развивашек», если на файле рисовать стирающимся маркером.



В такую портативную папку можно не только распечатки помещать, но и небольшие игры, пазлы на магнитной основе, плоские игрушки, фетровые наборы.

## Магнитная доска для рисования

Самая обычная магнитная доска со специальным карандашом, с которой все стирается одним движением руки. Удивительно, но в дороге ее любят использовать не только малыши, но и дети постарше.



Алюминиевая фольга

Много-много алюминиевой фольги может заменить собой пластилин. Согласитесь, в дорогу пластилин не лучший вариант для развлечений, а вот фольга может стать его альтернативой. Не пачкается, легко мнется и переделывается. Потом и выкинуть не жалко.

## Пушистая проволока

Разноцветная пушистая проволока всегда хит в дорогу. Она мягкая, послушная, очень легко гнется. Из нее можно делать и игрушки, и украшения, и просто мять в руках как антистресс.



## Игрушки-антистресс

Тоже не помешает в дороге. Берите ту, к которой ребенок привык, которая его действительно успокаивает. Если такой игрушки еще нет в вашем арсенале, возьмите на пробу несколько в дорогу.



## Тонкая тетрадь в клетку и карандаш

Для игр, в которые удобно играть в поездке: крестики-нолики, морской бой и так далее.

### 1. «Дорисуй»

В этой игре нет победителей, но она прекрасно развивает творческое мышление. На бумаге рисуем произвольные фигуры, черточки, точки – некую абстракцию. Участники, проявляя фантазию, дорисовывают из этого какой-то сюжет.

### 2. «Цветик-восьмицветик»

Подходит для малышей. Нарисуйте цветочек четным количеством лепестков. Начать лучше с восьми. По очереди с ребенком раскрашивайте, кто больше, соблюдая правила: можно раскрасить либо один лепесток, либо два соседних. Нельзя допустить, чтобы рядом в конце игры оказались рядышком два раскрашенных лепестка.

### 3. «Лабиринт»

На квадратном или треугольном поле участники по очереди ставят черточки длиной в одну клетку - по вертикали или по горизонтали. Тот, кто закрыл квадрат (поставил четвертую составляющую его черту), рисует в этом квадрате свой знак и продолжает ход, пока не поставит линию, ничего не замыкающую. В конце игры знаки подсчитываются. Чем больше размеры поля – тем интереснее игра. Похожая игра была изобретена популяризатором математики и наук Мартином Гарнером. Чертится игровое поле – ряды точек от 3x3 до 9x9. Игроки по очереди соединяют две точки линией, и когда замыкается квадрат, как и в предыдущей игре, ставится знак и делается дополнительный ход. В выигрыше тот, у кого знаков больше. Игра развивает стратегическое мышление.

### 4. «Ладонки»

На своем листочке в клетку каждый участник обводит руку. Внутри рисунка ставятся точки и подписываются цифрами. Если ребенок только начал изучать цифры, то хватит и 10 точек. Дети постарше могут и до 100 нарисовать. О количестве нужно договориться заранее. Первый игрок называет любое число и, пока соперник ищет его на своей нарисованной ладонке, очень шустро ставит в клеточках крестики на своем поле. Как только цифра найдена, производится переход хода. Выигрывает тот, кто быстрее заполнит ладонку на бумаге. Игра хорошо тренирует внимание и мелкую моторику, учит ориентироваться в цифрах.

### 5. «Нитка жемчуга»

Игра похожа на «Крестики-нолики», но сложнее. Чертится поле размером 15x15 или 19x19 клеток, а цель игры – поставить в ряд (горизонтальный, вертикальный или по диагонали) пять ноликов или крестиков.

### 6. «Кто больше?»

Напишите длинное-предлинное слово. Задача – составить слова покороче из имеющихся в нем букв. Кто больше, тот и выиграл! Игра развивает внимательность.

## 7. «Превращение»

Льюис Кэрролл однажды придумал игру: меняя в слове одну букву, можно из слона сделать муху. И наоборот! Главное, чтобы в начальном и конечном словах было одинаковое количество букв. Пример превращения: сыр-сын-сон-сок.

## 8. «Чего на свете не бывает»

Дайте ребенку задание нарисовать то, чего не существует: невиданный фрукт, инопланетянина, необычный дом, оригинальную одежду. Да здравствует, воображение!

## 9. «Чепуха»

Игра для всей семьи. Берется лист бумаги, сверху первый игрок записывает ответ на вопрос «Кто?». Написать можно все, что угодно: поросенок, Кощей, Баба-Яга... Дальше лист бумаги с ответом загибается, чтобы нельзя было его прочесть, и сверху пишется вопрос, например, если мы писали «поросенок», то можно спросить: «Что съел?». Следующий игрок не зная, что написал предыдущий, отвечает на вопрос, например, так: «пирожок с начинкой», загибает бумажку и спрашивает, в свою очередь, уже о кулинарном изделии: «Из чего она была?». Предположим, что новый игрок пишет «из цветов». Далее – «Почему?». И ответ: «Потому, что было весело!». Количество вопросов-ответов можно устанавливать по желанию игроков. Смешная чепуха обнаруживается и прочитывается в конце игры, когда разворачивают листок. Наш короткий рассказ: поросенок съел пирожок с начинкой из цветов, потому что было весело. Хохот обеспечен!