***Игры на развитие мотивационной готовности ребенка к школе***

Игра "Собери портфель в **школу**"

Дети сидят в кругу. Первый ребенок говорит: "Я положу себе в портфель..." и называет необходимый в **школе предмет**. Следующий ребенок повторяет название предмета, который называл предыдущий ребенок и добавляет свой предмет и т. д. последний ребенок повторяет все названные предметы.

Игра "Урок - перемена"

В начале **игры** ведущий называет различные виды деятельности (играем, читаем, пишем, считаем, рисуем и т. д., дети отвечают, когда они этим будут заниматься - НА УРОКЕ или НА ПЕРЕМЕНЕ.

Затем правила **игры меняются**. Ведущий, обращаясь к каждому ребенку, говорит: "НА УРОКЕ", "НА ПЕРЕМЕНЕ", "ПОСЛЕ УРОКОВ". Ребенок называет виды деятельности - на уроке я слушаю учителя, я пишу, я леплю и т. д.

Игра "Тихо - громко"

Ведущий произносит начало предложения и бросает мяч одному из детей. Задача этого ребенка закончить фразу, крикнув "ГРОМКО" или прошептав "ТИХО".

- Когда ты на уроке, ты разговариваешь.

- У доски отвечаешь.

- На уроке физкультуры.

Игра "Копилка первоклассника"

Детям предлагается "наполнить" 2 копилки - трудности ученика и успехи ученика *(2 непрозрачные баночки с наклеенными названиями разного цвета)*. Дети перечисляют, что, по их мнению, может затруднить их учебу, огорчить, или наоборот, обрадовать, принести удовольствие, помочь справиться с трудностями. Каждое высказывание сопровождается бросанием мелкого предмета в соответствующую копилку. Когда варианты иссякнут, предложить детям "погреметь" копилкой и определить, где содержимого больше.

Если дети считают, что копилка успеха звонче, подвести к тому, что и успехов в жизни ученика больше. Если одинаково - то, несмотря на трудности, будет не меньше успехов. А если трудностей больше - добавить "фишек" в копилку успеха, упомянув то, о чем забыли дети.

Игра "Я хочу в**школу**, потому что"

Ребята по очереди берут мяч и проговаривают, хотят ли они в **школу и почему.**

Игра "Что лежит в портфеле?"

Дети стоят в кругу. Ведущий бросает мяч одному ребенку и называет какой-либо предмет, например, ручка. Если этот предмет должен лежать в портфеле, он ловит мяч, если нет - ловить мяч не нужно.

Игра "Подскажи Незнайке правила поведения в **школе**"

Дети стоят в кругу. Ведущий бросает мяч по одному ребенку и называет какое-либо действие или ситуацию из **школьной жизни**, например, дети играют на перемене, дети кричат на уроке. Если эта ситуация соответствует правильному поведению в **школе**, ребенок ловит мяч, если нет - отбивает его.

Игра "Логические пары"

Детям раздаются картинки с изображением различных предметов, находящихся в **школе** и предлагается подобрать из них пары, логически связанные между собой. Объяснить свой выбор:

- дневник - оценки,

- доска - мел,

- тетрадь - ручка,

- карандаш - резинка,

- альбом - краски,

- парта - класс,

- учитель- ученик и т. д.

Игра "Замочная скважина"

Положить на стол какую-нибудь картинку с изображением предмета на **школьную тему**. Затем накрыть сверху листом с замочной скважиной. Отверстие скользит по поверхности картинки, позволяя видеть ребенку только отдельные ее части. Задача ребенка догадаться, что изображено на картинке.

Игра "Закончи предложение" *(с карточками)*

Выставляя картинку на наборное полотно, психолог начинает предложение, а ребёнок заканчивает его нужным по смыслу словом.

Если пенал большой, то ластик….

Если ножницы тяжёлые, то скрепки….

Если книга толстая, то тетрадь ...

Если ранец высокий, то портфель….

Если желтый карандаш острый, то синий ….

Если тетрадь широкая, то линейка….

Если ручка толстая, то кисточка….

Если синий карандаш короткий, то красный….

Если книг много, то карандашей….

Если зеленая тетрадь чистая, то голубая….

Если ранец открытый, то портфель….

Если ранец полный, то портфель….

Если тетрадь открытая, то книга….