

# Картотека игр для подготовки детей к школе

Подготовила: педагог-психолог Лосева В.А.

Скоро в школу



## Игры для подготовки к школе

### I. Игры и упражнения, направленные на развитие «Мотивационного компонента»

#### 1. Игра-беседа «Я иду в школу!»

Цель: Дать детям возможность понять, для чего они идут в школу, зачем им учиться, что даст им это обучение.

Инструкция:

Взрослый – «Давайте разделимся на две команды. Название одной команды будет «Всезнайки» (это такие люди, которые все знают), а другой - «Незнайки» (такие люди, которые ничего не знают). Я буду задавать вопросы, а команда «Всезнайки» должно отвечать на все вопросы только правильно, а команда «Незнайки» должны шутить и отвечать на все вопросы неправильно. За каждый правильный ответ всезнайки и ставим «+», а за каждый неправильный Незнайки ставим «+». Каждый ребенок должен попробовать себя в обеих ролях.

Вопрос:

1. Нужно ходить в школу?
2. Зачем нужно ходить в школу?
3. Чем обычно занимаются в школе? (Что вы будете делать в школе?)
4. Что нужно иметь ученику, чтобы быть готовым к школе?
5. Что такое уроки? Чем на них занимаются ученики?
6. Как нужно вести себя на уроках в школе?
7. Что такое домашние задания?
8. Зачем нужно выполнять домашние задания?
9. Чем вы будете заниматься дома, когда придете со школы?
10. Что нового появится в твоей жизни, когда ты пойдешь в школу?

#### 2. Игра «Пантомима» Инструкция:

Взрослый – «Давайте попробуем с помощью различных поз, телодвижений показать, как выглядят разные люди.

Роли: хороший учитель; злой учитель; ученик, учится на одни пятерки - отличник; ученик, плохо учится; тетрадь опустившегося ученика; ученик, не хочет идти в школу; ученик старательно делает уроки; внимательный ученик; невнимательный ученик; ученик который боится отвечать; ученик, с удовольствием идет в школу».

После игры нужно обсудить с детьми, кого им было приятнее показывать, кого смешнее, которым лучше быть учеником, тем, над кем

смеются, или тем, кого уважают и ставят вроде другим. С помощью аплодисментов определите того ребенка, кто лучше всех выполнил задание. (Можно наградить орденом - "Лучший мим")

### **3. Игра «Я готовлюсь к школе»**

Цель: формировать положительную учебную мотивацию, корректировать отрицательное отношение к школе.

Инструкция:

Воспитатель - "Представьте себе, что я прилетела к вам с другой планеты, чтобы вместе с вами идти в школу, Ваша задача - как можно быстрее подготовить меня к обучению в школе. Я буду спрашивать вас о школьной жизни, а вы должны меня научить, отвечая правильно на вопросы.  
"

Вопрос:

1. Чтобы пойти в школу, мне должно исполниться:
  - а) 1-2 года;
  - б) 6-7 лет.
2. Чтобы хорошо учиться, я должна (должен):
  - а) очень хотеть учиться в школе;
  - б) совсем не хотеть учиться в школе.
3. Для того чтобы пойти в школу, достаточно:
  - а) иметь цветные карандаши, хороший портфель и ручку;
  - б) уметь немного читать, писать, считать, рисовать.
4. Чтобы быть отличником, надо:
  - а) иметь хорошие карандаши тетради и ручку;
  - б) быть прилежной ученицей (учеником).
5. Домашние задания нужно выполнять:
  - а) быстро и как-нибудь;
  - б) не спеша, хорошо, опрятно, проверяя ошибки.
6. На переменах нужно:
  - а) отдыхать (можно повторить какой-то предмет);
  - б) отвечать у доски.
7. Если я получу двойку:
  - а) нужно плакать, кричать на учительницу;
  - б) смеяться, говоря, что мне все равно;
  - в) попросить объяснить, изучить эту тему, чтобы пересдать на лучшую оценку.
8. Когда я буду отвечать у доски, я должна (должен):

- а) волноваться, бояться;
- б) не волноваться, внимательно послушать вопросы и ответить на него.

9. В школе нужно учиться:

- а) потому, что все учатся;
- б) чтобы быть умным, опытным человеком.

10. Я хочу учиться в школе:

- а) потому что в школе хорошие цветы, парты;
- б) потому что в школе я узнаю много нового, что поможет мне стать

взрослым самостоятельным человеком.

#### **4. Упражнение «Школьник и дошкольник»**

Цель: помочь детям в осознании новых требований, в формировании внутренней потребности в их исполнении.

Взрослый: «Ребята, как вас называют в садике? А как вас будут называть, когда вы пойдете в школу? Скажите, чем отличается школьник от дошкольника? Верно, школьник делает домашнее задание, ходит в школу, учится на уроках. А что делают дошкольники? А может ли школьник играть и бегать? На самом деле школьник тоже может играть и бегать. Я вам открою маленький секрет: каждый из вас может вести себя как школьник, а иногда как – дошкольник. Нужно знать, когда вы можете вести себя как школьники, а когда можно вести как дошкольник. Сейчас я буду называть разные ситуации, а вы подумаете, как нужно себя вести в этой ситуации – как школьник или как дошкольник».

- На уроке.
- Дома.
- С друзьями и т.п.

#### **5. Упражнение «Я положу в свой портфель»**

Дети и взрослые сидят или стоят в кругу. Первый участник (ребенок) говорит: «Я положу в свой портфель...» - и называет какой-нибудь необходимый в школе предмет. Следующий участник повторяет то, что назвали до него, и добавляет свой предмет.

#### **6. Упражнение «Урок или перемена»**

Цель: познакомить детей с правилами поведения на уроке и перемене  
Ты уже знаешь, что в школе бывают уроки и перемены.

На уроках и переменах школьники ведут себя как? (по-разному)

Сейчас я буду кидать мяч одному из вас и называть разные действия, а вы отвечайте, когда это делают школьники – на уроке или на перемене.

- Читают - Играют
- Разговаривают с друзьями
- Просят у друга ластик
- Пишут в тетради
- Отвечают на вопросы учителя
- Решают задачки - Готовятся к уроку
- Едят яблоко.

## **7. Упражнение «Школьные знаки»**

Цель: помощь детям в осознании школьных требований, в формировании внутренней потребности в их исполнении.

Ребята, а вы обращали внимание на дорожные знаки? Для чего они нужны?

Дорожные знаки помогают нам, они подсказывают правила поведения на дороге. Если не обращать на них внимания – быть беде.

А что такое правило? (правило – это значит делать правильно)

А зачем нам правила, может быть, мы и без них обойдемся? (неприятности никто не любит, поэтому и появились правила, чтобы знать, как лучше жить и со всеми дружить) Как вы думаете, а в школе есть правила?

Чего нельзя делать на уроке?

А как надо вести себя на перемене?

Чтобы мы не забыли о правилах для учеников, нам нужны свои знаки.

№1. На уроке нельзя разговаривать друг с другом, иначе можно все прослушать и ничего не узнать, поэтому в вашем классе будет висеть вот такой знак.

№2. Мы уже знаем с вами, что, когда все кричат с места, ответов не слышно, поэтому о том, что нельзя кричать с места, даже если знаешь ответ, нам будет напоминать вот такой знак.

№3. А можно ли подсказывать другим ответ, когда учитель спрашивает не вас? О том, что в нашем классе нет места подсказкам, нам напомнит вот этот знак.

№4. А что делать, если хочешь о чем-то спросить или ответить на вопрос?

Конечно, для этого надо поднять руку и ждать, пока учитель попросит сказать. Вот знак, который говорит об этом правиле.

№5. Как вы думаете, о чем нам говорит вот этот знак?

Чтобы у нас все хорошо получалось и весело училось, мы должны быть всегда дружны и нет места спорам в классе.

## **II. Игры и упражнения, направленные на развитие «Интеллектуального компонента»**

### **1. Игра «Раз, два, три, Маша, смотри!»**

За ширмой (за картонкой или платочком) выложите мелкие одинаковые предметы: каштаны, счётные кубики, просто кубики, детали Lego. Но не просто так, а группами по две, по четыре, по шесть штук. Потом ненадолго поднимаете картонку и говорите: «Раз, два, три, Маша, смотри!». И закрываете снова. Дети должны сказать, сколько каштанов (кубиков или деталей Lego) лежит за ширмой.

### **2. Упражнение «Птичка в клетке»**

Рисуете квадрат: поле из девяти клеток 3\*3. В середину ставите магнит (монетку, пуговицу), это будет «птичка». А дальше кто-то из игроков командует: «вверх, вправо, вниз, вниз». Остальные должны вычислить, где теперь окажется «птичка». Когда ведущий говорит «стоп», все сверяются с правильным ответом.

Можно сперва двигать предмет по своему полю, а можно в уме, можно рисовать карандашом след птички на своем листке.

### **3. Упражнение «Отгадывание небылиц»**

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: «Ку-ка-ре-ку!» - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растёт. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жуёт. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

### **4. Упражнение «Найди лишнее»**

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

### **5. Упражнение «Отвечай быстро»**

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

### **6. Упражнение «Назови как можно больше»**

Возвращаясь домой из детского сада, попросите ребенка назвать предметы, которые можно катить (переставлять, двигать, бросать, протирать, пилить, красить и т.п.).

### **7. Упражнение «Добавь нужное слово»**

Есть множество вариантов таких заданий. Подбирайте антонимы: сухой – мокрый, высокий – ... (низкий). Предлагайте указать место жительства (собака – будка, птичка – гнездо, медведь – ... (берлога)) или род деятельности (учитель – учит, врач – лечит, повар – ... (готовит)).

### **8. Упражнение «Соедини точки»**

Инвентарь: бумага, ручка или цветные карандаши.

Нанесите точки на лист бумаги. Попросите ребенка соединить их так, чтобы получилась какая-нибудь замысловатая абстрактная фигура. А затем пусть он сам нарисует точки и даст соединить их вам. Главная задача не пропустить ни одну точку, чтобы все они стали частью какой-то фигуры. Как дополнение к игре можно подсчитать количество использованных в фигуре точек.

### **9. Упражнение «Бывает – не бывает»**

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если – нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

### **10. Упражнение «Закончи слово»**

Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, а он – его заканчивать. «Отгадай, что я хочу сказать!». Вы начинаете слово и произносите только его первую часть, а ребенок продолжает. Если он быстро

и легко справляется с заданием, предложите ему придумать не одно слово, а столько, сколько он сможет.

### **11. Упражнение «Угадай, что это?»**

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например,: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

### **12. Упражнение «Кто кем будет?»**

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д. Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

### **13. Упражнение «Назови одним словом»**

Ребенку называют слова и просят назвать их все одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива – фрукты и т.д.

Можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт - ..., птицы - ...

### **14. Упражнение «Разложи по порядку»**

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку развертывания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.

### **15. Упражнение «Сравни предметы»**

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: «Ты видел муху? А бабочку?» После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: «Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?».



Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам. Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

### **16. Упражнение «Как это можно использовать?»**

Предложите ребенку игру: найти возможно большее число вариантов использования какого-либо предмета. Например, вы называете слово «карандаш», а ребенок придумывает, как можно использовать этот предмет. Называет такие варианты: рисовать, писать, использовать как палочку, указку, балку в строительстве, градусник для куклы, скалку для раскатывания теста, удочку и т.д.

### **17. Упражнение «Сыщик»**

Дидактический материал: схема комнаты (можете нарисовать ее самостоятельно), на которой отмечены все предметы мебели (стол, стул, шкаф, окно, дверь, диван) и крестиком отмечено место, где спрятана игрушка.

Взрослый говорит ребенку: «На листочке/карте нарисован план комнаты. Вот нарисован стол, рядом стул, этот прямоугольник - диван, это - дверь, это - шкаф, это - окно. А вот здесь, где стоит крестик, спрятана игрушка. Попробуй по плану найти ее».

### **18. Упражнение «Тонет - не тонет»**

Дидактический материал: таз с водой; пустой флакон и флакон, заполненный песком; теннисный и металлический шарики; деревянный брусок и камень; бумажный лист и стакан.

Ребенку предлагаются все приготовленные предметы. Взрослый говорит: «Раздели эти предметы на две группы: одна группа - предметы, которые тонут, а другая - предметы, которые не тонут». Далее ребенок может, опуская в воду предметы, проверить, правильно ли он справился с заданием.

### **19. Упражнение «Загадки»**

Полезным упражнением для развития детского мышления является отгадывание загадок. Причем хорошо знакомые детям загадки (типа «Кто его раздевает, тот слезы проливает») не несут никакой умственной нагрузки. А вот такие, заставят задуматься не только ребенка, но и взрослого:

- Два соболя хвостами друг к другу лежат. (Брови)

- Кругла гора, что ни шаг, то нора. (Наперсток)
- Не на полу, не на потолке, а смотрит и в дом и на улицу. (Окно)
- Свернется – с кошку, растянется – с дорожку. (Веревка)
- Днем спит, ночью летает - прохожих пугает. (Сова)
- Ты возьми особый глаз. Быстро взглянет он на вас. И появится на свет.

Самый точный ваш портрет. (Фотоаппарат)

- Хвостиком виляет, зубаста, а не лает. (Щука)
- В нашей кухне целый год Дед Мороз в шкафу живет. (Холодильник)
- В брюхе баня. В носу – решето. На голове – пуговица. Одна рука, да и та на спине. (Чайник)

Кроме общеизвестных загадок можно предлагать детям загадки, составленные самими родителями, например:

- Передние лапы короткие, а задние длинные. (Заяц)
- Сам говорит, а других не слышит. (Радио, телевизор)
- Четыре ноги, да не ходит. (Стол)
- Носик есть, да не дышит, ручка есть, да не машет. (Чайник)

## **20. Упражнение «Что пропало?»**

Взрослый выставляет на столе 6–7 игрушек. Предлагает ребенку их рассмотреть и запомнить. Потом игрушки убираются, а ребенок по памяти их воспроизводит. Эту игру можно провести и по картинкам. Если ребенку становится легко выполнять задание, можете постепенно увеличивать количество предметов. Игра будет восприниматься ребенком как новая, если брать другой набор игрушек

## **21. Упражнение «Разложи, как я»**

Разложите на столе перед ребенком палочки, из которых сделайте какую-либо простую фигуру (домик, квадрат, треугольник и т. д.). Попросите ребенка посмотреть внимательно на эту фигуру в течение двух секунд, затем закройте эту фигуру и попросите его повторить, сложить так же. Усложнить это упражнение можно, складывая эту фигуру из палочек разного цвета. Ребенок должен запомнить расположение палочек по цвету и затем сложить фигуру самостоятельно.

Другой вариант: вы просите ребенка сосчитать палочки, из которых сделана фигура, и затем сложить фигуру из такого же количества палочек. Это упражнение тренирует зрительную память и умение считать.

## **22. Упражнение «Я положил в мешок...»**

В эту игру можно играть с детьми, например, во время длительных поездок. Взрослый начинает эту игру и говорит: "Я положил в мешок яблоки". Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: "Я положил в мешок яблоки и бананы". Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.

Можно просто добавлять по одному слову, а можно подбирать слова, объединенные по общему признаку (фрукты, овощи и т.д.): "В саду у бабушки растут груши, сливы..." (Порядок тот же.)

В этих играх неважно, кто становится победителем, а кто проигравшим. Важно, чтобы ребенок развивал в себе способность вспоминать, получая от этого удовольствие.

## **23. Упражнение «Я – фотоаппарат»**

Предложите ребенку представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет, ситуацию, человека и т. д.

Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на письменном столе. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить. Так можно развивать у детей не только память, но и внимание. Помните: всегда лучше запоминается то, что интересно ребенку. Поэтому старайтесь придумывать разные игры. Например, играйте с ребенком в детектива или в разведчика.

## **24. Упражнение «Две башни»**

Для этого упражнения необходимо склеить две башни из спичечных коробков. В одной башне будет три коробка, а в другой - четыре. Сначала положите пуговицу в один из коробков, а задача ребенка – назвать, в какой башне и в каком отделении находится пуговица. Далее можно будет использовать две пуговицы в разных башнях.

## **25. Упражнение «Тактильная память»**

Завяжите глаза ребенку и кладите в его руку разные предметы. Затем попросите его назвать предметы в том порядке, в котором он их трогал. При этом работает узнавание и запоминание.

## **26. Упражнение «Каскад слов»**

Попросите ребенка повторять за вами слова. Начинайте с одного слова, затем называйте два слова, ребенок повторяет обязательно в этой последовательности, три слова и т.д. (интервалы между словами - 1 секунда). Когда ребенок не сможет повторить определенный словесный ряд, зачитайте ему такое же количество слов, но других (для этого следует подготовить другой список слов). Если во второй попытке ребенок справился с этим словесным рядом, то переходите к следующему ряду, и так до тех пор, пока и во втором прочтении ребенок не сможет воспроизвести заданное количество слов

## **27. Упражнение «Спрячь игрушки»**

Дидактический материал: три игрушки.

Взрослый просит ребенка спрятать три игрушки в комнате. При этом ставит ребенку условие, что через неделю он должен будет вспомнить, куда положил игрушки и найти их.

## **28. Упражнение «Пуговицы»**

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

## **29. Упражнение «Гуляем по зоопарку»**

Попросите ребёнка закрыть глаза и представить, что вы находитесь в зоопарке. Скажите ему: «Я буду называть тебе зверей, а ты должен вспомнить тех, кого я не назвал».

Итак, тюлень, лось, баран, тигр, крокодил...

Теперь ребёнок пусть перечислит всех животных, которых знает.

Можно подобрать картинки с изображениями различных животных и попросить ребёнка показать тех животных, которых назвали вы. Затем ребёнок показывает животных, которых назвал он сам.

В заключение ребёнок вспоминает животных в том порядке, в каком они назывались в начале игры.

### **30. Упражнение «Выложи кружочки»**

Дидактический материал: два набора по пять кружочков одного диаметра, но разного цвета.

Взрослый выкладывает на столе пять кружочков в любой последовательности. Ребенок в течение 10 секунд запоминает расположение кружочков. Затем кружочки закрываются листом бумаги. Ребенку предлагается второй набор кружочков, которые он должен выложить в той же последовательности, в какой выложил взрослый. Если ребенок воспроизвел вашу последовательность правильно, то позвольте ему выложить какую-нибудь свою последовательность кружков, чтобы вы теперь попробовали ее повторить. Поиграть 2-3 раза.

### **31. Игра «Палочки»**

Для этой увлекательной игры понадобится 30 - 40 палочек. Играть лучше вдвоём. Ведущий говорит: «Я покажу тебе фигурку, сложенную из палочек, и через 1-2 секунды накрою её листом бумаги. За это короткое время ты должен запомнить эту фигурку и затем выложить её в соответствии с этим образцом. Затем, пожалуйста, сверь свою фигуру с образцом, исправь и подсчитай свои ошибки. Если палочка пропущена или положена неправильно - это считается ошибкой. Начали!»

Первая фигурка - «домик». Предлагаем несколько фигурок - «звёздочку», «снежинку», «ёлочку» одновременно. Можно придумать и свои фигуры.

### **32. Упражнение «Клякса»**

Дополнительно: листы бумаги, на которых нанесены кляксы

Дети должны придумать, на что похожа клякса, и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

### **33. Упражнение «Продолжи рисунок»**

Дополнительно: бумага, ручки

Простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

### **34. Упражнение «Несуществующее животное»**

Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?"

### **35. Упражнение «Закорючки» Дополнительно:**

бумага, ручки.

Рисуем, друг для друга произвольные закорючки, а потом меняемся листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

### **36. Упражнение «Пять точек»**

Дополнительно: листы бумаги с нанесенными на них пятью точками, карандаш или ручка.

На рисунке без всякого порядка нарисовано пять точек. Нужно нарисовать человечка таким образом, чтобы на двух точках он стоял ногами, еще две приходились на центр ладоней, а пятая – на центр головы.

### **37. Упражнение «Оживление предметов»**

Представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

### **38. Упражнение «Имитация действий»**

Варим суп. Показать: вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи. Наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете суп ложкой, черпаете суп поварешкой.

Показать, как надо осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу (или другому игроку) горячую картофелину.

### **39. Упражнение «Так не бывает»**

Участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок,

которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает!»).

#### **40. Упражнение «Ты рисуешь - ты и угадывай!»**

Количество игроков: кратное двум

Дополнительно: листы бумаги, карандаши или фломастеры, повязка на глаза.

Игроки разбиваются на команды. 1 команда загадывает рисунок. Из второй команды вызывается «художник», ему завязываются глаза, и команда противников начинает говорить, куда вести карандаш (вверх, вниз, влево, вправо). Художник выполняет команды и старается угадать, что за рисунок в конечном итоге должен получиться.

Как только художник угадывает рисунок, его команда получает очко. Побеждает та команда, которая наберет большее количество очков

#### **41. Упражнение «Кто я?»**

«Кто я?» - спрашивает ведущий у игроков и изображает (жестами, мимикой, звуками и т.п.) поезд, машину, чайник, самолет, продавца, врача, собаку, кошку и т.п.

Естественно, что возможности такого показа почти безграничны и зависят только от житейского опыта ребенка.

#### **42. Упражнение «Каменная гусеница»**

Дополнительно: камешки, краски, кисти А  
дальше дело фантазии!

Как её сделать:

1. Найди 6-7 гладких камешков разного размера.
2. Хорошо помой их.
3. Вытри насухо.
4. Разукрась их в разные цвета и дай краски высохнуть.
5. Выложи камешки в ряд - от самого большого к самому маленькому.
6. Нарисуй на самом большом камне головку гусеницы и передние ножки.
7. Нарисуй на остальные ножки гусеницы. Игрушка готова!

### **43. Упражнение «Давай придумывать»**

Дополнительно: набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы - зеркало, карандаш, яйцо, яблоко

Важно: изображения на картинках должны быть похожи на предметы. Например: карандаш, удочка, иголка, нож - по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток - полый цилиндр.

Игра проводится примерно так - дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Взрослый садится напротив, у него карточки с картинками. Взрослый показывает карточки по одной и спрашивает:

- У кого предмет похож на такой карандаш?

Ребенок, у которого палочка, отвечает:

- У меня!

И получает карточку с изображением карандаша.

Вариант наоборот: У детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.

Дети с 5 лет могут играть в эту игру самостоятельно и без картинок, придумывая, на что может быть похож тот или иной предмет.

## **III. Игры и упражнения, направленные на развитие «Социального компонента»**

### **1. Упражнение «Подарки»**

Цель: содействие в установлении дружеских отношений в коллективе, развитие навыков коммуникации.

Упражнение выполняется в круге с мячом. Педагог предлагает всем встать в круг. Далее сообщает, что наступило время дарить и получать подарки. Он говорит: «Представьте себе, что это не мяч, а подарок, который вы хотите подарить на день рождения нашей группе. Сейчас жестами покажите этот подарок. Когда другие угадают, что вы загадали, по цепочке передайте мяч друг другу».

### **2. Упражнение «Мостик Дружбы»**

Цель: развитие у детей социальных и коммуникативных умений, создание благоприятного психологического климата.

Учитель просит детей по желанию образовать пары, придумать и показать мостик (при помощи рук, ног, туловища). Затем "построить" мостик



втроём, вчетвером и т. д. Заканчивается упражнение тем, что все берутся за руки, делают круг и поднимают руки вверх, изображая "Мост дружбы".

### **3. Упражнение «Доброе животное»**

Ведущий тихим, таинственным голосом говорит: Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы – одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох – делаем шаг вперед, на выдох – шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох – 2 шага назад. Вдох – 2 шага вперед. Выдох – 2 шага назад.

Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук – шаг вперед, стук – шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе

### **4. Упражнение: «Передай движение по кругу»**

Цель: создание мотивации на совместную работу, создание положительного эмоционального фона.

После того, как все расселись на своих стульчиках. По часовой стрелке педагог передает движение по кругу, новое движение задается только после того, как каждый выполнит предыдущее и «передаст» его педагогу:

- хлопок;
- топнуть ногой;
- поднять и опустить плечи;
- щелкнуть пальцами;
- хрюкнуть;
- повернуть голову вправо.

### **5. Упражнение «Найди свою половинку»**

Цель: расширение знаний друг о друге, формирование позитивного отношения друг к другу.

В центре круга разложены открытки, разрезанные пополам. Задание: по команде педагога дети должны встать, взять половинку открытки и найти того, у кого вторая половинка открытки. После этого со своим партнером взять один стул, поставить его в общий круг, затем один из партнеров садится на стул, а другой встает у него за спиной.

#### **5.1. Упражнение «Что я люблю делать»**

Упражнения проводятся в два этапа: сначала их выполняет группа, сидящих детей на стульях, затем партнеры меняются местами.

Водящий сообщает, что у него в руках клубок ниток. Каждый из детей по очереди получит его. Получив его, нужно обмотать ниткой свой палец руки, назвать свое имя и сказать, что вы любите делать. Затем передать соседу слева.

Теперь следующее задание, которое покажет, как хорошо дети запомнили то, что сказали остальные. Нужно снять ниточку со своего пальца, намотать ее на клубок и передать соседу справа, сказав, как его зовут, и чем он любит заниматься. Если кто-то что-либо забудет, остальные могут помочь.

## **6. Упражнение «Дракон. Самурай. Принцесса»**

Игра по смыслу похожа на детскую игру «Камень-ножницыбумага». Разделитесь на две команды и встаньте в две шеренги – одна команда напротив другой. Это упражнение-соревнование. Соревноваться будем командами. Играем до трех победных очков у какой-либо из команд.

Для проведения соревнования нам надо выучить три фигуры. Тренер показывает, участники повторяют.

Принцесса: Тренер переминается с ноги на ногу, руки как будто бы держатся за края воображаемой юбочки, проговаривая при этом характерный звук: «Ля-ля-ля-ля».

Дракон: Ноги на ширине плеч, руки подняты над головой, пальцы растопырены как когти. Характерный агрессивный звук: «А-А-А-А!!!».

Самурай: Тренер встает в боевую стойку: одна нога выпадом вперед, одна рука тоже вперед, как будто бы самурай держит воображаемый меч и направляет его в противника. При этом характерный звук: «У-У-У-У!!!».

Командам будет дано по 30 секунд, чтобы договориться, какую из трех фигур выбрать для показа. После этого я говорю: «Три-два-один!» И обе команды одновременно показывают ту фигуру, которую они выбрали. Ваши фигуры могут совпасть, а могут и не совпасть. Если совпали – в этом раунде ничья. Если не совпали, то действует правило: «Самурай побеждает дракона: команда, показавшая самурая, зарабатывает победное очко. Дракон съедает принцессу: команда, показавшая дракона, зарабатывает победное очко. Принцесса соблазняет самурая: команда, показавшая девочку, зарабатывает победное очко».

## **7. Игра «Волшебный круг»**

Цель: создать положительный настрой в группе (семье), атмосферу психологической комфортности.

Психолог: «Я хочу научить вас новой игре. Образует круг. Внутри круга – пространство, волшебное и загадочное. Попадая туда, человек становится

самым замечательным, славным, чудесным, милым. Он заслуживает комплиментов. Водящий говорит ему, глядя в глаза, от души искренние, добрые, ласковые слова о нём самом, признаёт у него только достоинства и успехи. Помогают ему в этом «волшебные очки», которые он получает от стоящего внутри круга, который смотрит ему в глаза и произносит: «Наяву, а не во сне, что прекрасного во мне?» Тот, кому предназначен комплимент, благодарит водящего за него и передаёт «волшебные очки» другому, который становится водящим. Он после прослушивания 3-4 комплиментов, называет лучший из них, а его автор становится внутри круга».

### **8. Упражнение «Игра с платком»**

Цель: снять эмоциональное напряжение, дать детям возможность творчески выразить себя, развивать способность к переключению внимания с одного образа на другой.

Психолог: «Представьте себе, что мы попали в театр. В театре есть сцена, актеры и зрители. Выберем и в нашей группе место для сцены. Для того, чтобы узнать, кто из вас будет актером, а кто — зрителем, проведем небольшую артистическую разминку.

У меня в руках платок. Попробуйте с помощью платка, а также различных движений и мимики (выражения лица) изобразить:

- бабочку,
- принцессу,
- волшебника,
- бабушку,
- фокусника,
- человека, у которого болит зуб,
- морскую волну,
- лису.

## **IV. Игры и упражнения, направленные на развитие «Эмоционально-волевого компонента»**

### **1. Упражнение «Запомни и повтори»**

Предложите ребенку запомнить и выполнить ряд последовательных бытовых действий: положите ложку в стакан, карандаши в коробку, налейте воду в чашку. Постепенно задания усложняются: кубики положи в деревянную коробку, а мячики уберите в пластмассовое ведро, коробку положи на карандаши, а стакан на ложку. Предложите ребенку не только последовательно выполнить действия. Но и рассказать о них.

## **2. Упражнение «Назови картинку»**

Для проведения этой игры вам понадобятся заготовки: 10-15 картинок с изображениями животных, предметов быта, цветов, деревьев, одежды и т.д. Расскажите ребенку о правилах игры: «Я буду показывать тебе картинки, ты должен их сначала рассмотреть и только по моей команде сказать, что изображено на картинке. А командой будет такая фраза: «Раз, два, три - ... (имя ребенка), говори!» Конечно, в начале игры ребенок, увидев хорошо знакомый предмет на картинке, будет «выскакивать» и нарушать правила. Затем он станет внимательнее. Ведь у него будет хороший стимул: он получит картинки в подарок, если будет называть их не только правильно, но и вовремя. Этот навык пригодится вашему ребенку, когда он станет школьником.

## **3. Упражнение «Раскрась фигуры»**

Ребенку показывают рисунок с нарисованными геометрическими фигурами и просят закрасить цветным карандашом каждую из них. Предупредите ребенка, что он должен делать это очень аккуратно, время не имеет значения.

Как только ребенок начинает проявлять небрежность, работа прекращается. Ребенок шести лет способен закрасить 10-15 фигур. Это хороший показатель произвольной регуляции деятельности, терпеливости при выполнении малоинтересной и монотонной работы.

## **4. Упражнение «Копирование образца»**

Попросите ребенка как можно точнее скопировать образец, представленный каким-либо несложным рисунком (машина, дом, дерево, паровозик и пр.). Анализируя результат, посмотрите, насколько число и расположение линий соответствуют образцу. Возможно небольшое (но не более чем в 2 раза) увеличение или уменьшение общего размера рисунка. Большинство детей шести лет справляются с этим заданием с небольшим отклонением линий.

## **5. Упражнение «Рисую палочки»**

Приготовьте заранее листок в клеточку, цветной карандаш, колокольчик, новую игрушку, секундомер (часы).

Дайте ребенку инструкцию: "Возьми цветной карандаш и по моей команде начинай ставить палочки в каждой клетке. Старайся выполнять это задание точно, быстро, не отвлекаясь". Время работы не более двух-трех

минут. В процессе выполнения задания создаете помехи: звоните в колокольчик, ставите перед ребенком новую игрушку, кладете на стол что-то вкусное и др.

Если ребенок только бросает взгляд в сторону раздражителя и продолжает рисовать, отмечаете отсутствие отвлечения. Если же он на время прерывает деятельность, рассматривает, например, новую игрушку, а потом возвращается к выполнению задания, фиксируете наличие отвлечения.

Если раздражитель заставляет ребенка забыть о цели деятельности, засчитываете невыполнение. В этом случае следует упражнять волевой контроль поведения, используя подобные задания.

## **6. Упражнение «Слушай музыку»**

Дидактический материал: магнитофон, аудиозапись с веселой мелодией.

Взрослый: «Сегодня у нас будет интересная игра. Пока звучит музыка, ты можешь бегать, прыгать, танцевать. Как только музыка прекратится, ты должен остановиться и не двигаться, пока музыка не зазвучит вновь».

## **7. Упражнение «Свет, зажгись!»**

Дидактический материал: настольная лампа или торшер.

Взрослый со словами: «Свет, зажгись!» включает настольную лампу. При зажженной лампе взрослый рассказывает любое детское стихотворение или поет песенку. Затем он говорит: «Свет, погасни!» и выключает лампу. После этого прикладывает палец к губам и говорит ребенку: «Нужно помолчать». Далее снова включает лампу со словами: «Свет, зажгись!» Игру нужно повторить 4-5 раз, меняясь ролями с ребенком.

## **8. Игра «Нарисуй пароход»**

Цель: воспитание произвольности движения.

Ребёнку предлагают, как можно точнее срисовать пароход, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр. Взрослый говорит: «Перед тобой лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуй, пожалуйста, точно такую же картинку, какую ты видишь на этом рисунке. Не торопись, постарайся быть внимательным, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если ты что-то не так нарисуешь, не стирай ластиком, а нарисуй поверх неправильного или рядом правильно». При сравнении рисунка с образцом следует обращать внимание:

- а) на соотношение размеров деталей,
- б) на присутствие всех деталей,
- в) на правильность изображения - нет ли зеркального отражения, не

путает ли ребёнок верх и низ,

г) на количество деталей и способ их изображения - считает ли ребёнок или рисует «на глазок»?

Если оказывается, что задание слишком трудно, придумайте сами более простые и предлагайте их ребёнку почаще - ведь эта игра воспроизводит сразу несколько упражнений для первоклассников!

## **9. Упражнение «Узоры»**

Цель: развитие сосредоточенности.

В эту игру можно играть и с одним, и с группой детей. Ребёнку даётся лист клетчатой бумаги. Ведущий говорит: «Сейчас мы будем учиться рисовать разные узоры. Постарайтесь, чтобы они получились красивыми и аккуратными. Для этого слушайте меня внимательно - я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеточек провести линию. Проводите только те линии, которые я буду называть. Когда нарисуете одну, ждите, пока я назову следующую. Каждую линию начинайте там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Все помнят, где правая рука? Вытяните её в сторону. Сейчас вы показываете направо. А где левая рука? Молодцы!

Начинаем рисовать первый узор. Поставили карандаш. Рисуем линию: одна клетка направо, одна клетка вверх, одна направо, одна вниз, одна направо, одна вниз, одна налево, одна вниз, одна налево, одна вверх, одна налево, одна вверх. Что у нас получилось? Правильно, крестик!

Начинаем рисовать второй узор. Поставили карандаш на следующую точку. Рисуем линию: две клетки направо, две клетки вверх, две направо, две вниз, две налево, две вниз, две налево, две вверх. Попали в начальную точку? Молодцы! А что получилось? Правильно, квадраты!

А теперь нарисуем самый сложный, третий узор. Поставьте карандашом точку. Проведите линию на три клетки вверх. А теперь — две клетки направо, две вниз, одну налево, одну вниз, две направо. Повторите с самого начала (продиктовать). Посмотрите, получился орнамент с древнегреческой вазы».

Если задания не удаются, полезно поупражняться, начиная с самых простых.

## **10. Игра «Сокол и лиса»**

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети - соколята. Сокол своих соколят зовёт играть. Он бегаёт в разных направлениях и одновременно делает разные движения руками (вверх, в стороны, вперёд и какие-либо более замысловатые). Стайка соколят бежит за соколом и следит за его

движениями, стараясь точно повторить их. В это время из норы вдруг выскакивает лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила. (Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит только тех, кто не присел.) «Пойманный» соколёнок на время выбывает из игры.

Здесь представлены далеко не все игры, их еще очень много. Я надеюсь, что материал будет полезен и интересен родителям и педагогам.