

## **Практические рекомендации для родителей «Подготовка к обучению в школе с помощью дидактических игр»**

При подготовке детей к школе одним из эффективных средств является дидактическая игра. С переходом к систематическому обучению в школе заканчивается дошкольное детство и начинается период школьного возраста. Этот период, безусловно, является переломным в жизни ребёнка, в формировании его личности. Начальное образование – фундамент дальнейшего общего среднего образования. Именно младший школьный возраст наиболее сензитивен для целенаправленного формирования личности ребёнка, для развития его физических и умственных способностей, становления нравственных устоев и ценностных ориентиров.

Одной из функций дошкольного образования является подготовка ребёнка к получению основного образования на последующих уровнях. Государство признаёт важную роль дошкольного образования и оказывает всестороннюю помощь и поддержку семье в воспитании ребёнка путём создания и развития разных видов, типов и профилей дошкольных учреждений, обеспечивает доступность дошкольного образования.

Безболезненное вхождение ребёнка в новые условия жизнедеятельности возможно при выработке педагогами дошкольного учреждения и начальной школы общих принципов педагогического взаимодействия и единого стиля, основанного на гуманистической личностно ориентированной модели общения с детьми.

### **Интеллектуальная готовность ребёнка к школе**

Основными закономерностями подготовки ребёнка к успешному обучению в школе являются: психологическая, эмоциональная и интеллектуально-волевая готовность.

Интеллектуальная готовность: в её структуре рассматривается способность ребёнка ориентироваться в окружающем мире посредством развития всех психических процессов: внимания, восприятия, памяти, мышления, воображения, речи.

Наблюдая природу, события окружающей действительности, дети учатся находить пространственно-временные и причинно-следственные отношения, обобщать, делать выводы. Во многом у детей 5-7 лет эти знания основаны на жизненном опыте, носят стихийный, разрозненный характер. Среди взрослых бытует мнение, что специального обучения здесь и не требуется. Но это не так. Даже при большом количестве сведений знания ребёнка не составляют целостную картину мира. Недостаточно просто иметь запас сведений об окружающем мире, нужно уметь ими пользоваться, высказывать собственные суждения, делать выводы. Должна быть развита любознательность, желание узнать новое. Таким образом, запас знаний об окружающем мире у ребёнка должен формироваться в системе и под руководством взрослого. Готовя ребёнка к школе, необходимо развивать гипотетичность его мышления, показывая пример постановки гипотез, развивая интерес к познанию, воспитывать ребёнка не только слушающего, но и задающего вопросы, строящего возможные

предположения.

В сенсорном развитии дети должны овладеть эталонами и способами обследования предметов, уметь систематизировать и классифицировать признаки предметов и явлений.

В дошкольном возрасте у ребёнка должна быть развита слуховая культура и разговорная речь. Невыразительная речь ведёт к плохому усвоению навыков чтения, декламации. Он должен ясно выражать свои мысли, связно передавать то, что слышал и видел.

Одним из ведущих психологических процессов в обучении является воображение. Недостаточно развитое воображение затрудняет мыслительную деятельность, решение творческих задач.

При подготовке ребенка к школе нельзя забывать о развитии памяти: зрительной, слуховой, логической или смысловой, эмоциональной. Память можно развивать с помощью специальных приемов. Делать это лучше в игровой форме, постепенно увеличивая объем учебного материала, добиваясь не только дословного запоминания, но и общего понимания.

Ребенку необходимо иметь развитое внимание. Он должен быть способен не отвлекаться хотя бы 10 минут, переключать внимание с одного вида деятельности на другой.

При соблюдении вышеуказанных условий возможно успешное формирование интеллектуальной готовности ребенка к школе.

### **Роль и место игры в организации деятельности детей 5-7 лет**

Переход от дошкольного детства, где доминирует игра, к школьной жизни, где основной деятельностью является учеба, должен быть педагогически продуманным. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. Л.С.Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но наоборот, она пропитывает собой всю деятельность ученика. «В школьном возрасте, – говорит он, – игра не умирает, а проникает в отношение к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде...». Игровая деятельность может иметь место на любом этапе учебно-познавательной деятельности при подготовке ребенка к школе. Игра – это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важно. С ее помощью можно развивать внимание, память, мышление, воображение, т.е. те качества, которые необходимы для дальнейшей жизни. Играя, ребенок приобретает новые знания, умения, навыки, развивает способности, подчас не догадываясь об этом. Игровая форма организации занятий помогает детям легко включиться в познавательную деятельность, благоприятствует многогранному раскрытию личности, развивает ее способности, сплачивает детей на основе общих замыслов и интересов. Успешное применение игры в организации познавательной деятельности в значительной мере связано с творчеством самого педагога, его умения «подать» игру, направить инициативу детей и их творческую активность. Игра является одной из универсальных педагогических технологий, которые с

успехом применяются в работе с любой возрастной группой учащихся. Они могут быть использованы на любом занятии и во внеклассной работе. Интересная и содержательная игровая деятельность детей обеспечивает при условии использования разнообразных игр: подвижных, дидактических, сюжетно-ролевых, игр – драматизации, игр-путешествий и т.д.

### **Дидактические игры: правила организации и особенности их проведения**

Дидактическая игра является активной формой обучения, в которой одновременно действуют два начала: учебное, познавательное и игровое, занимательное.

Предназначение дидактической игры – смягчить переход от одной ведущей деятельности к другой, а также облегчить детям процесс усвоения знаний и представлений об окружающем мире. В отличие от учебных занятий, в дидактической игре учебные цели ставятся не прямо, когда учитель-логопед учит, объясняет, а косвенно – через игровую деятельность. Обучающая задача завуалирована, на первом плане для играющего становится естественное стремление поиграть, выполнять определенные игровые действия. Умело организованная дидактическая игра – несомненный успех в педагогическом мастерстве логопеда. Чтобы дидактическая игра не превратилась в учебное занятие, в ней должны присутствовать следующие элементы: обучающая задача, игровая деятельность, правила игры, содержание игры, ее заключение. Отбор познавательных задач осуществляется в особенности с программными требованиями и возрастными особенностями детей. Формы реализации игрового действия разнообразны:

- игровые манипуляции с предметами, игрушками;
- «зачин», который создает игровое настроение (сказка, история, волшебная игрушка, секретное письмо, введение героя из детской литературы и т.д.);
- осуществление поиска и находки, предмета, числа, звука, игрушки;
- загадывание и отгадывание загадки;
- выполнение определенной роли;
- соревнование (коллективное и индивидуальное);
- особое игровое движение: хлопки, прыжки, проговаривание вслух, имитация действий, звуков и многое другое.

Для того, чтобы игры полностью решали поставленные перед ними задачи, необходимо строго соблюдать методику их проведения: объявление названия игры, сообщение о месте проведения игры (сидя за столом, у доски, объединяясь в группы и т.д.), о порядке использования игрового материала, объяснение хода игры, показ определенных действий учителем-логопедом; подведение итогов игры.

Игры, направленные на умственное развитие ребенка, можно разделить на относительно самостоятельные группы. Это игры, способствующие развитию памяти ребенка, внимания, мышления, воображения, речи, творческих способностей. Все они могут быть использованы при подготовке ребенка к школе. Игры, направленные на развитие *восприятия*, формируют у ребенка умение

анализировать предметы по основным признакам (форма, цвет, величина). Дети знакомятся с основными геометрическими формами, подбирают по образцу или по названию, различают 7 основных цветов спектра, их оттенки, насыщенность, цветовой тон. Использование в занятиях игр данной группы дает возможность различать предметы по величине: располагать их в порядке возрастания или убывания, называть основные границы величины предметов по 3 измерениям (длина, высота, ширина).

Следующая группа игр направлена на развитие **внимания**. Данные игры формируют умение сосредотачиваться на определенных сторонах и явлениях действительности. Для успешного осуществления учебного процесса необходимо формирование таких основных свойств внимания, как устойчивость, переключение, распределение. Устойчивость внимания означает способность длительно сосредотачиваться на чем-нибудь. Переключение внимания представляет собой способность переходить от одного вида деятельности к другому. О распределении внимания свидетельствует умение действовать сразу с двумя или несколькими предметами. Будущие первоклассники в состоянии распределять внимание между 6-7 предметами. На пороге школьного возраста происходит постепенный переход от непровольного внимания к произвольному. Непровольное внимание характерно тем, что вызвано у ребенка необычными, новыми, интересными в данный момент предметами. Произвольное же внимание предполагает способность сосредоточиться на задании, даже если оно не очень интересно.

Группа игр, направленная на развитие **памяти**, предполагает совершенствование зрительной, слуховой и тактильной памяти. В старшем дошкольном возрасте память, так же, как и внимание, становится произвольной, т.е. ребенок может поставить перед собой цель – запомнить, что-либо. Задача учителя-логопеда в том, чтобы помочь подобрать средства, облегчающие ребенку-логопату процесс запоминания. Развитие мышления ребенка происходит при условии овладения им тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным и логическим. Успешная учебно-игровая деятельность предусматривает умение ребенка выделять самое существенное в предметах, видеть соотношение их друг с другом, соотношение их частей. Необходимо научиться пользоваться различными планами, схемами, уметь рассуждать, делать умозаключения в соответствии с законами логики. Важное значение имеет развитие творческих способностей ребенка, что подразумевает развитие воображения и гибкого нестандартного мышления. Нужно уметь не только свободно фантазировать, но и направлять свою фантазию, творческие возможности на решение разных задач.

Выделяют еще одну группу игр, помогающих непосредственно подготовить ребенка к школе. Это игры, дающие элементарные математические представления, знакомящие со звуковым анализом слова, подготавливающие руку к овладению письмом. Однако, на мой взгляд, каждая из таких игр ставит своей задачей развитие мышления, речи, памяти и воображения, т.е.

рассматривать данные игры с позиции решения узкой учебной задачи было бы не совсем верно.

Каждая игра – это общение ребенка со взрослыми, с другими детьми, это школа сотрудничества, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и стойко переносить свои неудачи. Доброжелательность, поддержка, радостная обстановка, выдумки и фантазии – только при таком условии игры будут полезны для развития ребенка. В приложениях предложены варианты игр, направленных на умственное развитие ребенка при подготовке его к школе.

### **Игры, развивающие память**

#### **«Кто больше запомнит»**

Участники игры садятся в круг. Первый участник называет любое слово. Например, цветок. Следующий участник игры повторяет названное слово и произносит любое свое. Например, лес. Третий участник игры повторяет уже два предыдущих слова (цветок, лес) и произносит свое: школьник. И так далее. Победителем становится тот, кто сможет воспроизвести наибольшее количество слов. Игру можно начинать несколько раз.

#### **«Чей предмет?»**

Для проведения этой игры всех участников разбивают на две команды. Каждая команда выбирает по водящему. Игра заключается в том, что на глазах у водящего члены его команды кладут на стол по одному предмету. Водящий смотрит и старается запомнить, кто какой предмет положил. Оцениваются ответы водящих. В роли водящих должен выступить каждый.

#### **«Пересказ по кругу»**

Водящий читает текст. Участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков. Далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе еще один раз слушают текст и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки.

#### **«Двигательная память»**

Игроки разбиваются на две команды. Ведущий просит участников игры выбрать по представителю от обеих команд в жюри.

Представители команд танцуют в течение 15 секунд. Члены каждой команды наблюдают за ними. По сигналу ведущего представители каждой команды должны повторить движения танцора – противника как можно точнее.

Жюри оценивает двигательную память участников игры, определяет сначала команду – победителя, а затем и игрока, обладающего лучшей памятью.

#### **«Цвета»**

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать пять предметов данного цвета (красного, зеленого, синего и т.д.). Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить пять

предметов названного цвета, выбывает из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

#### **«Форма предметов»**

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать 5 предметов одинаковой формы (круглые, прямоугольные, квадратные и т.д.) Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить 5 предметов, выбывает из игры. Повторять названные предметы не разрешается.

#### **«Запоминаем, рисуя»**

Ведущий заранее готовит список из 10 слов. Каждый из участников игры заранее готовит ручку и листок бумаги.

Ведущий последовательно называет слова, после каждого названного слова считает до 5. За это время участники игры должны успеть каким угодно рисунком зарисовать для запоминания названное слово. Пусть рисунок будет не совсем понятен для других, лишь бы играющий мог потом по порядку назвать слова. Кто запомнил больше всех слов, тот и выиграл.

#### **«Где спрятана игрушка?»**

Развивает зрительную память и внимание ребенка. Для организации игры необходимо склеить между собой три спичечных коробка.

В один из ящичков следует положить какую-нибудь маленькую игрушку (шарик, ластик и др.). Затем шкафчик на некоторое время убирают. После этого ребенка просят достать спрятанную игрушку.

Игру можно усложнить:

- - убрать ящики на более длительное время;
  - спрятать 2, а потом 3 игрушки;
  - заменять игрушки.

#### **«Запомни картинки»**

Рекомендуется для развития зрительной памяти. Ребенку предлагают 10 картинок. На каждой изображено по одному предмету. Ребенок должен рассматривать эти картинки 2 минуты. Потом картинки убирают, а ребенка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

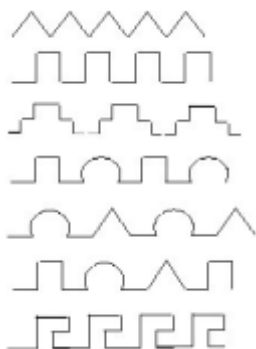
Эту игру можно организовать в парах. Выигрывает тот, кто больше запомнил слов.

#### **«Рисуем по памяти узоры»**

Направлена на развитие зрительной памяти. На листе бумаги нарисован узор. Попросите ребенка 2 минуты посмотреть на этот узор. После этого узор уберите и предложите воспроизвести его по памяти.

Что же такое дидактическая игра? Это игра, предназначенная для реализации целей обучения. В данной работе дидактическая игра

рассматривается с точки зрения средства для развития сенсорной ориентировки детей, наблюдательности, внимания, памяти, мышления, счётных умений, речи.



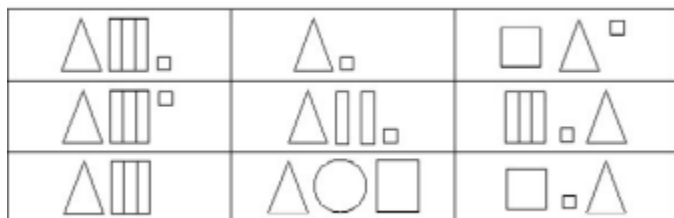
### «Запоминаем вместе»

Для развития слуховой памяти. Можно рекомендовать занятия с группой ребят. Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первых два слова и называет свое и т.д.

Это упражнение можно повторять неоднократно, увеличивая количество слов для запоминания.

### Упражнение для развития зрительной памяти

Для организации работы с ребенком вам потребуется карточки с геометрическими фигурами. Время демонстрации карточек 10 секунд. После демонстрации одной из картинок следует попросить ребенка воспроизвести фигуры в данной последовательности.



### Игры, развивающие логическое мышление

Уже в раннем возрасте у ребенка начинает развиваться мышление. Однако совершенствование логических способностей невозможно вне развития речи ребенка, поэтому во время любой игры надо обязательно стараться, чтобы ребенок как можно точнее формулировал свой ответ.

### «Кто кем будет?»

Ребенок отвечает на вопросы взрослого: «Кем будет (или чем будет): яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечка, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, слабый?» и т.д.

При обсуждении ответов ребенка важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница. За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

Вариантом этой игры является игра «Кем быть?»

Кем (чем) был раньше: цыплёнок (яйцом); лошадь (жеребенком), корова, дуб, рыба, яблоня, хлеб, шкаф, дом, сильный и т.д.

#### **«Угадай, что я загадал»**

Перед группой детей выкладывается несколько карточек с изображением разных предметов. Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии. Чтобы дети лучше поняли правила игры, попробовать несколько раз самим отгадать, что задала команда детей. Сначала надо специально «затянуть» игру и задать детям как можно больше вопросов о свойствах, назначении, деталях, цвете, форме изображенных предметов. Для этой игры очень удобно использовать карточки и наборы «Парные картинки».

#### **«Собери цветок»**

Каждый ребенок выбирает себе круглую карточку – серединку будущего цветка. Затем каждый участник игры собирает цветок, на лепестках которого изображены предметы, относящиеся к одному понятию (например: насекомые, одежда, животные и т.д.)

#### **«Универсальное лото»**

На каждого играющего ребенка (играют не более 5-7 детей) нужна большая белая игровая карта, разделенная на 6-8 частей. Каждый ребенок собирает серию картинок, изображающих объекты, имеющие общее название. Например: бабочки, ракушки, поезда, кораблики, самолет и т.д.

#### **«Зоологическое лото»**

Кто живет в воде, в земле, в пустыни, на севере, в лесу, в джунглях? Из набора предложенных картинок дети выбирают необходимые.

#### **«Что кому нужно?»**

Каждый ребенок выбирает карточку с изображением человека какой-то профессии и подбирает соответствующие орудия труда.

#### **«Когда это бывает?»**

Ребенок выбирает карточку с изображением какого-либо сезона и подбирает к ней другие карточки (картинки природы, что делают люди, во что играют дети и т.д.).

#### **«Найди такой же»**

Из обломков геометрической мозаики можно собрать игру, в которой каждый из фигурок будет по две штуки. Ребенок выбирает исходную фигурку и ищет точно такую же. На этом же наборе можно проводить классификацию по цвету и по размеру.

#### **Сравни предмет**

Найди 5 отличий в следующей картинке

#### **«Что лишнее?»**

Ребенку дается ряд предметов. Он должен выделить лишнее. Задаются вопросы:

1. Что лишнее?



## 2. Почему? Назови отличительный признак.

### «Где игрушка»

Разместите вокруг ребенка несколько его любимых игрушек. Загадайте одну из них. О загаданной игрушке ребенку сообщается только ее местонахождение. Например, она лежит впереди от тебя или позади, справа или слева.

### Игры, развивающие речь

#### «Мешок сюрпризов»

Для этой игры нужен небольшой мешок и набор предметов, которые можно в него спрятать. Одному из участников завязывают глаза, после чего предлагают доставать из мешочка предметы и опознавать их. Играющий должен ответить, что за вещь он достал и для чего она предназначена. Побеждает правильно опознавший наибольшее количество предметов.

#### «Двенадцать вопросов»

Участники делятся на две команды. Ведущий кладет в коробку какой-нибудь предмет так, чтобы никто не видел, после чего спрашивает игроков, что за предмет. Команды должны отгадать, что лежит в коробке, задавая такие вопросы, на которые можно отвечать «да» или «нет». Например: Круглое? Съедобное? Железное? Побеждают участники, которые после двенадцати вопросов называют предмет.

#### «Животные»

Все участники садятся в одну линию. Первый игрок называет какое-нибудь животное (птицу), следующий должен назвать животное, название которого начинается с последней буквы предыдущего слова.

#### «Кто знает, пусть продолжает»

Цель: учить подбирать и употреблять в речи слова с обобщающим значением, соотносить родовые и видовые понятия.

##### *Вариант 1:*

Взрослый называет родовое понятие – слово с обобщающим значением, дети – слова, относящиеся к данному роду, с конкретным значением.

Ведущий: мебель.

Дети: кровать, диван, стул, стол и т.д.

Ведущий: рыба

Дети: карп, карась, ерш, горбуша и т.д.

(Фрукты, деревья, овощи, птицы и т.д.)

##### *Вариант 2:*

Взрослый называет видовое понятие, а участники – обобщающее слово.

Ведущий: огурец, редис, картофель, репа.

Участники: овощи.

Кто ошибается, платит фанты. Выигрывает тот, кто не ошибается.

### «Наоборот»

Цель: обогащение словарного запаса ребенка антонимами.

Для игры необходимы фишки.

Ведущий называет слова, а участники подбирают слова с противоположным значением. За правильный ответ получают фишку.

1. Добрый – злой; вежливый – грубый; аккуратный – неряшливый; трудолюбивый – ленивый; внимательный – рассеянный.

Вперед – назад; высоко – низко; узкий – широкий; верх – низ; вправо – влево.

День – ночь; друг – враг; храбрый – трус.

2. Скажу я слово «высоко»,  
а ты ответишь... (низко).

Скажу я слово «далеко»,  
а ты ответишь... (близко).

Скажу я слово «трус»,  
а ты ответишь... (храбрец).

Теперь «начало» я скажу,  
Ну, отвечай ... (конец).

### «Какое время года»

Цель: учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года, развиваем слуховое внимание, быстроту мышления.

Загадки о временах года читаются вперемешку. Кто правильно ответит на вопрос «Когда это бывает?» получает картинку с изображением этого времени года.

Выигрывает тот, кто больше отгадает загадок и соберет карточек.

Тает снежок.

Ожил лужок.

День прибывает.

Когда это бывает?

(весна)

Утром мы во двор идем –

Листья сыплются дождем,

Под ногами шелестят

И летят, летят, летят...

(осень)

Дел у меня не мало -

Я белым одеялом

Всю землю укрываю,

В лед реки превращаю,

Белю поля дома,  
Зовут меня ... (зима)

Я соткана из зноя,  
Несу тепло с собою,  
Я реки согреваю,  
«Купайтесь!» - приглашаю.  
И любите за это  
Вы все меня. Я ... (лето)

Солнце печет,  
Липа цветет,  
Рожь поспевает,  
Когда это бывает?  
(лето)

Чтобы осень не промокла,  
Не раскисла от воды,  
Превратил он лужи в стекла  
Сделал снежными сады.  
(мороз, зима)

Я раскрываю почки,  
В зеленые листочки  
Деревья одеваю  
Посевы поливаю,  
Движения полна,  
Зовут меня ... (весна)

Несу я урожай,  
Поля вновь засеваю  
Птиц к югу отправляю,  
Деревья раздеваю,  
Но не касаюсь сосен  
И елочек. Я ... (осень)

#### **«Расскажи словечко»**

Цель: развиваем находчивость, быстроту реакции.

Ведущий начинает фразу, а участники заканчивают ее. Кто ошибается, отдает фант. Выигрывает тот, кто сохранит все фанты.

Ворона каркает, а сорока?

Сорока...

Сова летит, а кролик?

Кролик...

Корова ест сено, а лиса?

Лиса...

Крот роет норки, а сорока?

Сорока...  
Петух кукарекает, а лошадь?  
Лошадь...  
У коровы теленок, а у овцы?  
У овцы...  
У медвежонка мама медведица, а у белочки?  
У белочки мама...

### **«Фантазеры» («Сочини рассказ»)**

Учим коллективно сочинять рассказ.

Взрослый предлагает тему, дети должны коллективно придумать рассказ на заданную тему. Дети по очереди говорят предложения. Содержание каждой фразы вытекает из предыдущей. Рассказ получается интереснее, если дети пользуются прямой речью, а героями рассказа являются знакомые сказочные персонажи, одноклассники.

После игры педагог дает оценку и говорит об ошибках.

### **«Кошка и мышка»**

Встретились кошка и мышка. Мышка скорее юркнула в норку. Кошка захотела съесть мышку... (Как она станет выманывать мышку? Что ответит мышка?)

### **«Зайка и Мишка»**

Зайка рассказывал в лесу зверям, какую красивую елку он видел под Новый год на окраине города. А Мишка не знает, что такое Новый год... (Почему он этого не знает? Как объяснит ему Зайка?)

### **«Волк и Белочка»**

Волк хотел узнать, почему Белочка зимой не голодает... (Что рассказала ему Белочка о своих запасах на зиму? Посоветовала ли Волку не есть зайчиков, а заготавливать грибы? Согласился ли Волк?)

### **Игра «Из какой сказки?»**

Взрослый предлагает по героям вспомнить и назвать сказку, можно ее пересказать.

Царь, три сына, стрела, болото, лягушка. (Царевна – лягушка)

Царь, три сына, Сивка-бурка, царевна. (Сивка – бурка)

Царь, три сына, Иванушка, Конек – горбунок. (Конек – горбунок)

Выигрывает тот, кто назовет больше сказок. Затем дети по образцу загадывают свои загадки.

### **Игра «Обложки любимых книг»**

Взрослый предлагает рассмотреть обложки любимых книг и вспомнить названия сказок.

– А что бы ты нарисовал на обложке своей любимой книги? Расскажи и нарисуй.

### **Игра «Добавь слог»**

Взрослый называет первый слог, а дети должны говорить, чтобы получилось слово. Выигрывает тот, кто больше придумал слов, быстрее или длиннее.

Но – (ги, сы, жи, жницы).

Ве – (ревка, сна).

### **Игра «Подберите нужное по смыслу слово»**

Взрослый предлагает подобрать нужное по смыслу слово.

Завязать (что?)...

Застегнуть (что?)...

Забить (что?)...

Завить (что?)...

Застрелить (что?)...

Запереть (что?)... и т.д.

### **Игры, развивающие внимание**

#### **«Что изменилось»**

На стол ставятся 6-7 предметов. Ребенок рассматривает их одну-две минуты. Затем просят его отвернуться и убирают один из предметов. Когда ребенок повернется, он говорит, что изменилось. (Можно не убирать ни один предмет, а поменять 2 из них местами)

#### **«Горячо – холодно»**

Спрячьте небольшой предмет (игрушку, конфету) в пределах комнаты. Ребенок должен отыскать спрятанный предмет, руководствуясь вашими подсказками: если он ищет в верном направлении, говорите «Горячо», если удаляется от места – «Холодно». Эти слова можно заменить хлопками, жестами и т.д. Игра развивает внимание, наблюдательность, умение ориентироваться в пространстве.

#### **«Съедобное – несъедобное»**

Подберите картинки с изображением различных предметов – среди них должны быть съедобные. Объясните ребенку, что вы будете показывать картинки по очереди, а он хлопать в ладоши, если на картинке то, что можно съесть. Можно использовать вариант игры с мячом. Вы кидаете мяч и называете предмет. Если он съедобный, ребенок ловит мяч, если несъедобный - отбивает. Первый вариант развивает зрительное внимание, а второй - слуховое.

#### **«Цепочка слов»**

Объясните ребенку заранее на конкретном примере: «Я называю слово «жук». Оно оканчивается на **к**. Ты должен назвать слово, которое будет начинаться со звука **к**. Например, кошка. Я назову слово на **а** – апельсин, ты на **н** и т.д. Таким образом, составляется цепочка слов. Слова нужно называть в быстром темпе, без пауз. Кто ошибается или не назовет слова в течении 5 секунд, тот выбывает из игры. Игра развивает слуховое внимание, быстроту реакции.

#### **Игра «Угадай, из чего сделан предмет»**

Цель: развивать внимание, умение быстро сосредотачиваться, закреплять названия видов материалов.

Ход игры: детям завязываются глаза и вкладываются в руки разные предметы. Дети должны назвать предмет и определить, из чего он сделан.

### **Игра «Пропусти число»**

Участники находятся в кругу. Условия игры: ведущий просит участников посчитать вслух, по кругу, причем число 3 или делящееся на 3 - нужно пропускать. Игрок, который называет запрещенное число, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается.

### **Игра «Поем вместе»**

Участники сидят в кругу. Условия: ведущий предлагает спеть песню, например, «Голубой вагон» или «Улыбка». Причем, если ведущий хлопает в ладоши 1 раз, все поют – громко. Если ведущий хлопает 2 раза, все продолжают петь тихонько, про себя. Если ведущий хлопает в ладоши 1 раз, все снова продолжают петь громко.

И так несколько раз, пока кто-нибудь не ошибается. Кто ошибается, сам становится ведущим.

### **Игра «Угадай на ощупь, из чего сделан этот предмет»**

Цель: развивать внимание, умение быстро сосредотачиваться, закреплять названия видов предметов.

Детям завязываются глаза и вкладываются в руки разные предметы. Дети должны назвать предмет и определить, из чего он сделан.

### **Игра «Достань названный предмет»**

Цель: уточнить и углубить знания детей о геометрических предметах. Развивать внимание, образное мышление.

В присутствии детей взрослый показывает, а затем складывает в мешочек названные предметы (по 2 предмета каждого вида). Затем дети на ощупь находят и достают 2 одинаковых предмета, называют их и дополнительно называют цвет.

### **Игра «Найди различия»**

Цель: развивать внимание, умение быстро сосредотачиваться, закреплять навыки счета. Детям предлагаются 2 картинки, на которых изображения даны с несколькими различиями. Дети должны назвать как можно больше различий.

### **Игра «Найди одинаковые предметы»**

Цель: развивать внимание, умение сравнивать.

Задание: найти одинаковые предметы.



### **Игра «Какой игрушки не хватает»**

Цель: развить внимание, зрительную память. Поставьте перед ребенком на одну минуту 4 игрушки (мишку, лису, ежика, петуха), когда он отвернется, уберите одну игрушку. Игра может повторяться 3-4 раза.

Задание: какой игрушки не хватает.

### **Игра «Будь внимателен»**

Эта игра может проводиться с одним ребенком или группой детей.

Цель: развить внимание, научить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Ход игры: дети идут по кругу. Ведущий с разными интервалами вперемежку дает команды: «Зайчики», «Цапли», «Лошадка». Дети должны выполнять движения в соответствии с командой.

«Зайчики» - дети прыгают.

«Цапли» - дети останавливаются на одной ноге.

«Лошадки» - дети останавливаются и стучат ногой о пол.

Выполнению сигналов надо научиться перед игрой.

### **Игра «Алфавит»**

Цель: развить внимание, учить буквы алфавита.

Задание: каждому ребенку присвоить 2 буквы алфавита. Ведущий перечисляет вперемешку буквы. Услышав свою букву, ребенок должен встать и сделать один хлопок.

С группой детей можно провести игру на выбывание.

### **Игра «Внимание»**

Цель: развить внимание, зрительную память.

Задание: нарисовать на листе бумаги картинку, которую в течение 3 секунд показывал вам ведущий.

### **Игра «Лови мяч»**

Цель: развить внимание, ловкость.

Игра может проводиться с одним ребенком или с группой детей. Объясните детям, что мяч можно ловить тогда, когда, бросая его, говорят: «Лови!». Если игра проводится с группой ребят, то можно провести соревнование на самого внимательного.

### **Игра « Съедобное – несъедобное»**

Цель: развить внимание, познакомить с признаками предметов.

Игра может проводиться с одним ребенком или несколькими детьми. С группой ребят можно провести соревнования на самого внимательного. Ребёнку бросают мяч, называя любой предмет. Ловить мяч можно только в том случае, если назван съедобный предмет. Если назван несъедобный предмет, то мяч отбрасывается.

### **Игра «Путаница»**

Цель: развить внимание, воображение.

Задание: прочитать стихотворение Н.Кончаловской, ответить, что выросло на огороде?

Показал садовод

Нам такой огород.

Где на грядках, засеянных густо,

Огурбузы росли,

Помидины росли,

Редисвекла, челук и репуста  
Сельдерошек поспел,  
И мокофель дозрел.  
Стал уже осыпаться спаржовник,  
А таких баклачков  
Да мохнатых стручков  
Испугался бы каждый садовник.

### **Игра «Исправь ошибки»**

Цель: развить слуховое внимание.

Задание: ведущий читает стихотворение, намеренно делая ошибки в словах.

Назвать слова правильно.

1. Жучка будку недоела,  
Неохота, надоело (булку).

1. Сели в ложку и айда!  
Покатили вдоль пруда (лодку).

1. Ехал дядя без жилета,  
Заплатил он штраф за это (билета).

### **Игра «Что мы слышим»**

Цель: развить слуховое внимание.

Задание: отгадать загадку. Назвать звук, который позволит найти отгадку.

Не жужжу, когда сижу,  
Не жужжу, когда хожу,  
Не жужжу, когда тружусь,  
А жужжу, когда кружусь.

Ответ: это жук. Повторяется звук [ж].

### **Игра «Кто больше заметит небылиц»**

Цель: развить внимание, умение замечать не логические ситуации.

Задание: отметить все небылицы.

### Повар

Повар готовил обед.  
А тут отключили свет.  
Повар леща берет



И опускает в компот.  
Бросает в котел поленья,  
В печку кладет варенье.  
Мешает суп кочережкой,  
Угли бьет поварешкой.  
Сахар сыплет в бульон,  
И очень доволен он.  
То-то был винегрет,  
Когда починили свет.

О. Григорьев.

## **Игры, развивающие творческие способности, воображение**

### ***Игры на развитие сообразительности***

#### **«Сборщики»**

Мелкие игрушки разбросаны по полу. Участники игры разбиваются на группы по 2-3 человека и берутся за руки. По сигналу ведущего обеими свободными руками каждая тройка должна собрать как можно больше предметов.

#### **«Газета»**

Перед каждым из участников на полу стелится газета (развёрнутая). Правую руку игроки заводят за спину, а левой по сигналу ведущего, нагнувшись, начинают комкать газету, стараясь собрать весь лист в кулак. Побеждает тот, кто выполнит задание первым.

#### **«Перекасти шар»**

Ведущий дает каждому по теннисному шарiku. Участники по сигналу ведущего засовывают шарик снизу в правую штанину брюк, затем пальцами через ткань перекастывают его в левую штанину и катят вниз. Побеждает игрок, выполнивший задание первым.

#### **Игра «Нагрузим машину»**

Цель: научить копировать действия ведущего. Стимулировать внимание детей, развивать воображение, сообразительность.

Ведущий предлагает каждому играющему грузовую машину и выносит разнородный строительный материал (кубики, кирпичики, цилиндры, шарики, пирамидки, колечки). По команде учителя дети должны грузить в машину строительный материал, который в данный момент грузит сам педагог, обращая внимание на размеры, форму и цвет. Можно предложить и другой вариант. Дети грузят тот материал, который имеет другой цвет или сделан из другого материала, который не соответствует образцу учителя.

#### **Игра «Сценарий»**

Каждому ребенку предлагается за 5-10 секунд предложить названия одного или двух предметов. Ведущий записывает слова, которые по очереди называют

участники. Затем дети придумывают историю, в которой должны фигурировать все названные предметы.

На сочинение истории отводится 10 минут. Сначала предложите детям выбрать предмет, с которого начнется история. «Писать» сценарий надо с этого предмета и включать остальные в той последовательности, в которой они были названы. Сочинительство должно быть групповым. Все идеи и предложения должны записываться ведущим. Так как это сценарий, в нем должно быть много действий, динамики. Поэтому целесообразно стимулировать деятельность ребят вопросами типа: кто это? где находится? что делает? что говорит? куда пошел? с кем?

Полученная в результате история (сценарий) может быть разыграна.

### **«Узнай на ощупь»**

Цель: развитие тактильных ощущений, дифференцированного восприятия, речи.  
Материал: кусочек материи, металлическая пластинка, брусок деревянный, кусок бумаги.

Все материалы разложены на столе. Каждый из детей подходит, закрывает глаза. Педагог дает ему пощупать любой материал на выбор, ребенок должен узнать, что он потрогал.

### **«Ветер в лесу»**

Цель: развитие координации крупной моторики, снятие усталости, восстановление работоспособности. Дети показывают, что делает ветер в лесу:

- качает деревья;
- кружит листочки;
- гнет траву и кусты.

### **«Конструирование фраз»**

Цель: развитие навыков творческого конструирования образцов.

Ребенку предлагают соединить следующие пары слов при помощи падежа или предлога: пирог – капуста, замок – океан, лететь – человек, ветер – башмак, повар – снег, путешествие – море, бабушка – горе, сыр – лиса, слон – космос, чудеса – школа.

### **«Неоконченный рассказ»**

Цель: развитие образного и воссоздающего воображения ребенка.

Ребенку дают начало рассказа. «Темнело. Шел нудный дождь. По улице семенила старушка под большим зонтом. Вдруг...»

Необходимо продолжить и закончить рассказ. Лучше, если в игре участвуют несколько детей, которые по очереди продолжают рассказ, пока не придут к развязке.

### **«Три краски»**

Цель: развитие фантазии, образного мышления, художественного восприятия.

Предложить ребенку взять 3 краски, по его мнению, наиболее подходящие друг

другу, и закончить ими весь лист. На что похож рисунок? Предложите ребенку придумать как можно больше названий к рисунку.

### **«Составь рассказ»**

Представь, что ты на какое-то время можешь стать домашним животным. Попробуй представить, что ты превратился в собаку, лошадь или кошку. Что бы ты ел? Чем бы занимался днем? Кто был бы твой хозяин и как бы к тебе относился? Где бы ты спал? Какой приятный сюрприз хотел бы ты получить от хозяина?

Составь рассказ от имени выбранного животного на тему «День и ночь моей жизни».

### **«Закончи рисунок», «Дорисуй машину», «Помоги достроить дом»**

### **Игры на развитие восприятия**

#### **«Назови изображение, которое видишь»**

Поочередно показывайте ребенку карточки, на них непременно должны быть знакомые ребенку предметы

#### **Игра «Кто летает?»**

Игра может проводиться как родителями с одним ребенком, так и воспитателем в детском саду с группой ребят.

Она способствует формированию восприятия окружающего мира, учит выделять существенные признаки предметов.

Кто-то из родителей или воспитатель является ведущим. Он говорит следующее:

«Внимание. Сейчас мы выясним, кто может летать, а кто не может. Я буду спрашивать, а вы сразу, без пауз, отвечайте. Если назову кого-либо или что-либо, способное летать, например стрекозу, отвечайте: «Летает», – и показывайте, как она это делает, разведя руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросенок летает?» - молчите и не поднимайте руки.

Итак, отвечайте. Орел летает? Воробей летает? Корова летает? Змея летает? Самолет летает? Собака летает? Змей летает? Вертолет летает?

#### **Игра «Что лишнее?»**

Игра позволяет не только находить общие и различные свойства предметов, но и объединить предметы в группы по какому-либо свойству, существенному признаку, проводить классификацию.

Задание:

1. Что лишнее?
2. Почему? Назовите отличительные признаки.
3. Как, одним словом, можно охарактеризовать три оставшиеся предмета?

#### **Игра «Белый лист»**

На листе бумаги нарисованы различные фигуры, часть синим цветом, другие только лишь обведены по контуру. Необходимо вырезать фигуры, обведенные

по контуру, а затем закрыть синие фигуры белыми фигурами, которые ребёнок уже вырезал из бумаги. Результат – чистый лист бумаги.

### **«Большой – маленький»**

Цель: совершенствовать умение различать фигуры по одному свойству (величине, цвету)

Материал: каждому ребенку – наборы больших и маленьких кругов основных цветов (красного, синего, желтого, зеленого)

Детям даются задания:

1. Рассортировать круги по величине (большой, малый)
2. Рассортировать по цвету.

## **Игры, развивающие мелкую моторику руки**

### ***Расслабление пальцев и кистей***

#### **«Красный забор»**

Движения кистей рук вверх-вниз, вправо – влево.

#### **«Погладим котенка»**

Плавные движения поглаживания выполняются сначала одной, потом другой рукой.

#### **«Курочка пьет водичку»**

Локти опираются на стол, пальцы сложены в виде клюва, ритмичные наклоны рук вперед.

#### **«Солим суп»**

Локти опираются на стол, пальцы обеих рук воспроизводят соответствующие движения.

### ***Автоматизация движений пальцев***

#### **«Пальчики поздоровались»**

Кончик большого пальца последовательно прикасается к кончикам остальных пальцев. Упражнение можно выполнять иначе: кисти обеих рук подняты вверх и обращены ладонями друг к другу, пальцы разведены. Поочередно одноименные пальцы соприкасаются, постукивая друг о друга.

Придумано кем-то

Просто и мудро

При встрече здороваться:

- Доброе утро!
- Доброе утро!
- Солнцу и птицам
- Доброе утро!

Улыбчивым лицам.  
И каждый становится  
Добрым, доверчивым...  
Пусть доброе утро!  
Длится до вечера.  
Н. Красильников

#### **«Человек бежит»**

Указательный и средний пальцы «бегают» по столу. Упражнение выполняется сначала одной, затем другой рукой, наконец – двумя руками вместе.

Жил на свете человек,  
Скрюченные ножки,  
И гулял он целый век  
По скрюченной дорожке  
А за скрюченной рекой  
В скрюченном домишке  
Жили летом и зимой  
Скрюченные мышки.

#### **«Цветок распустился»**

Пальцы зажаты в кулак. Каждый палец поочередно выпрямляется и отводится в сторону, как лепестки цветка, большой палец и мизинец выпрямляются одновременно. Это упражнение можно выполнять иначе: ладони обеих рук подняты вверх и прижаты друг к другу кончиками пальцев и основаниями ладоней – цветок закрыт. Затем пальцы на обеих руках одновременно отводятся назад – цветок распускается.

У нас в палисаднике  
Возле терраски  
Растут голубые  
Анютины глазки.  
Они распускаются  
Быстро, как в сказке.  
З. Александрова.

#### **«Ладонь – кулак»**

Руки опираются на локти, ладони обращены друг к другу. Ладонь одной руки хлопает другую, затем зажимается в кулак и легко ударяет ладонь второй руки. Затем положение рук меняется. Постепенно ритм выполнения упражнения ускоряется.

1. Развитию моторики рук способствует складывание, сгибание, резание бумаги и картона.

2. Упражнение в рисовании разнообразных линий. Можно предложить такие задания:

а) помоги зайчику перепрыгнуть с кочки на кочку.

б) надень перчатку на пальчики

в) проедь по дорожке

г) забрось мяч в корзину

1. Раскрась матрешку по образцу.
2. Выполнять штриховку предметов.
3. Дорисуй.

### **Используемая литература:**

1. Агеева, Е.Л. Что на свете не бывает? / Е.Л.Агеева, В.В.Брофман. - М.: Просвещение, 1991.
2. Богуславская, З.М. Развивающие игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста / З.М.Богуславская, Е.О.Смирнова. – М.: Просвещение, 1991
3. Волков, Б.С. Как подготовить ребенка к школе / Б.С.Волков, Н.В.Волкова. – М.: Ось – 89, 2004.
4. Газман, О.С. В школу с игрой / О.С.Газман, Н.Е.Харитоновна. – М.: Просвещение, 1991
5. Кувашова, Н.Г. Методика подготовки детей к школе / Н.Г.Кувашова, Е.В.Нестерова. – Волгоград: Учитель, 2000
6. Миронова, Р.М. Игра в развитии активности детей / Р.М.Миронова. – Минск: Народная асвета, 1989.
7. Максаков, А.И. Учите играя / А.И.Максаков, Г.А.Тумакова. – М.: Просвещение,1983.

**Рекомендации подготовила педагог-психолог Т.В.Лаврова**