

В основу разработки представленных в приложении развивающих игр и упражнений для дошкольников и первоклассников легла идея о необходимости приоритета развития у детей коммуникативных навыков, психических процессов, мелкой моторики, положительной мотивации к обучению.

Целью упражнений является развитие у детей всех компонентов психологической готовности к школе.

Задачи:

- развитие психологических качеств детей:
 - внимания;
 - памяти;
 - мышления;
 - произвольности поведения;
 - мелкой моторики;
 - зрительно-моторной координации;
 - речи;
- формирование интереса и положительной мотивации к обучению;
- выявление личностного потенциала обучения и развития.

Развивающие игры и упражнения для дошкольников и первоклассников

Игры на развитие у детей навыков общения

Игра "Доброе животное"

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Учитель (говорит тихим, таинственным голосом): "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 животное не только дышит, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук - шаг вперед, стук - шаг назад и т. д.

Игра "Попроси игрушку"

Цель: обучить детей эффективным способам общения.

Группа делится на пары, один из участников пары (участник 1) берет в руки

какой-либо предмет, например игрушку, тетрадь, карандаш и т. д. Другой участник (участник 2) должен попросить этот предмет. Инструкция участнику 1: "Ты держишь в руках игрушку (тетрадь, карандаш), которая очень нужна тебе, но она также нужна и твоему товарищу. Он будет у тебя ее просить. Постарайся отдать игрушку только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать". Инструкция участнику 2: "Подбирая нужные слова, постарайся попросить игрушку так, чтобы ее тебе отдали".

Затем участники 1 и 2 меняются ролями.

Игра "Гусеница"

Цель: способствовать сплочению детского коллектива.

Учитель: "Ребята, сейчас мы с вами будем одной большой гусеницей и начнем все вместе передвигаться по этой комнате. Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впереди стоящего. Между его спиной и своим животом зажмите воздушный шар. Дотрагиваться руками до шара строго воспрещается! Первый участник в цепочке держит свой шар на вытянутых руках.

Таким образом, в единой цепи вы должны пройти по... (указывает маршрут)".

Игра "Прогулка с компасом"

Цель: формирование у детей доверия к окружающим.

Группа разбивается на пары, где есть ведомый ("турист") и ведущий ("компас"). Каждому ведомому (он стоит впереди, а ведущий - сзади, положив партнеру руки на плечи) завязывают глаза. Задание: пройти все игровое поле вперед и назад. При этом "турист" не может общаться с "компасом", разговаривать с ним. Учитель движением рук помогает ведомому держать направление, избегая препятствий - других "туристов" с "компасами".

После окончания игры дети могут описать, что они чувствовали, когда были с завязанными глазами и полагались на своего партнера.

Игра "Воздушный шарик"

Цель: снять напряжение, успокоить детей.

Все играющие сидят или стоят в кругу.

Учитель: "Представьте себе, что сейчас мы с вами будем надувать шарики.

Вдохните воздух, поднесите воображаемый шарик к губам и, надувая щеки, медленно, через приоткрытые губы наполняйте его. Следите глазами за тем, как ваш шарик становится все больше и больше, как увеличиваются, растут узоры на нем. Дуйте осторожно, чтобы шарик не лопнул. Представили? А теперь покажите друг другу шары"

Упражнение можно повторить 3 раза.

Игра "Корабль и ветер"

Цель: настроить группу на рабочий лад, особенно, если дети устали.

Учитель: "Представьте себе, что наш парусник плывет по волнам, но вдруг он остановился. Давайте поможем ему и пригласим на помощь ветер. Вдохните в себя воздух, сильно втяните щеки... А теперь шумно выдохните через рот воздух, и пусть вырвавшийся на волю ветер подгоняет кораблик. Давайте попробуем еще раз. Я хочу услышать, как шумит ветер!"

Упражнение можно повторить 3 раза

Игра "Смена ритмов"

Цель: помочь детям включиться в общий ритм работы.

Если педагог хочет привлечь внимание детей, он начинает хлопать в ладоши и громко, в такт хлопкам, считать: раз, два, три, четыре... Дети присоединяются и тоже все вместе, хлопая в ладоши, хором считают: раз, два, три, четыре... Постепенно педагог, а вслед за ним и дети хлопают все реже, считают все тише и медленнее.

Игра "Узнай по голосу"

Цель: развитие внимания, умения узнавать друг друга по голосу, создание положительного эмоционального фона в коллективе детей.

Дети встают в круг, выбирают водящего. Он встает в центр круга, закрывает глаза и старается узнать детей по голосу.

Игра "Возьми и передай"

Цель: достижение взаимопонимания и сплоченности в коллективе детей, развитие у них умения передавать положительное эмоциональное состояние.

Дети встают в круг, берутся за руки, смотрят друг другу в глаза и мимикой стараются передать положительные эмоции, радость, счастье.

Игра "Тень"

Цель: развитие у детей наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности.

Звучит фонограмма спокойной музыки. Дети разбиваются на пары. Один ребенок - "путник", другой - его "тень". Последний старается в точности скопировать движения "путника", который ходит по помещению и делает разные движения: неожиданные повороты, приседания, нагибается сорвать цветок, подобрать красивый камушек, кивает головой, скачет на одной ноге и т. п.

Игра "Дракон кусает свой хвост"

Цель: снятие у детей напряженности, невротических состояний; развитие сплоченности группы.

Звучит веселая музыка. Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый ребенок - "голова" дракона, последний - "хвост", все остальные в цепочке - "тело". "Голова" пытается поймать "хвост", а тот уворачивается. "Тело" дракона неразрывно. Как только "голова" схватила "хвост", она становится "хвостом". Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

Игра "Цветик-семицветик"

Цель: развитие у детей умения делать правильный выбор, способности сотрудничать со сверстниками.

Для этой игры понадобится цветик-семицветик, который можно изготовить по-разному, главное, чтобы лепестки отрывались (вынимались), а также красные и желтые фишки.

1. Каждый ребенок, сорвав лепесток, может задумать одно заветное желание. По очереди дети с лепестками кружатся вместе с остальными и повторяют слова:

Лети, лети, лепесток,
Через запад на восток,
Через север, через юг,
Возвращайся, сделав круг.
Лишь коснешься ты земли,
Быть по-моему вели!

Затем нужно произнести желание. Если загаданное желание связано с удовлетворением личных потребностей ребенка, он получает желтую фишку, если оно имеет общественное значение - красную. Собрав в конце игры все фишки, учитель может определить уровень нравственного развития группы. Но не стоит говорить об этом детям, т. к. в дальнейшем они могут скрывать свои заветные желания, подстраиваясь под оценки взрослых. В конце игры дети обсуждают, какие желания им понравились и почему.

2. Один лепесток срывают два ребенка. Держась за руки, они "совершают полет", обдумывают и согласуют друг с другом общее желание.

Игры и упражнения на развитие тонкой моторики у детей

Гимнастический комплекс на развитие у детей тонкой моторики

1. Выпрямить кисть, плотно сомкнуть пальцы, медленно сжимать их в кулак. Поочередно выполнять каждой рукой.
2. Руку плотно положить на стол ладонью вниз и поочередно сгибать пальцы: средний, указательный, большой, мизинец, безымянный. Выполнять поочередно каждой рукой.
3. Выпрямить кисть и поочередно присоединять безымянный палец к мизинцу, средний - к указательному.
4. Сжать пальцы в кулак и вращать кисть в разных направлениях. Сначала поочередно каждой рукой. Затем - двумя руками одновременно.
5. Сгибать и разгибать пальцы. Пальцы разомкнуть как можно шире, затем сомкнуть. Повторять эти движения поочередно каждой рукой, затем сразу обеими.
6. Положить руки ладонями вверх. Поднимать по одному пальцу сначала на одной руке, потом на другой. Повторять это упражнение в обратном порядке.
7. Положить ладони на стол. Поочередно поднимать пальцы сразу обеих рук, начиная с мизинца.
8. Зажать карандаш средним и указательным пальцами. Сгибать и разгибать эти пальцы.
9. На столе лежат 10-15 карандашей (палочек, пуговиц, горошинок и т. д.). Нужно одной рукой собрать все карандаши. При этом нельзя помогать другой рукой, и надо стараться брать карандаши по одному.

10. Зажать карандаш средним и указательным пальцами. Далее выполнять движения так, что сначала сверху оказывается средний палец, а потом указательный.

11. Катать между ладонями (пальцы прямые) два небольших шарика или два грецких ореха.

Упражнение "Штрихи в рисунке"

Цель: развитие тонкой моторики рук.

Упражнение заключается в штриховке различных фигурок. Можно использовать самые различные виды штриховки: по вертикали, горизонтали, диагонали, петлями, волнистыми линиями и т. п.

Игры и упражнения на развитие у детей внимания

Игра "Зеваки"

Цель: развитие у детей произвольного внимания. .-т» • Дети идут по кругу друг за другом, держась за руки. По сигналу "Стоп!" останавливаются, делают 4 хлопка, поворачиваются на 180° и начинают движение в другую сторону. Направление меняется после каждого сигнала. Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры. Игра может закончиться, когда в игре останется 2-3 ребенка. Они торжественно объявляются победителями.

Игра "Не пропусти растение"

Цель: развитие у детей способности к переключению внимания.

Играющие садятся в круг и внимательно слушают слова, которые произносит педагог. Всякий раз, когда среди слов встретится название растения, дети должны встать и тут же сесть.

Слова, к примеру, такие: дорога, тигр, машина, береза, самолет, пшеница, роза, змея, дуб, кукла, гриб, школа, шиповник, ромашка, рама, дом, малина, тополь, тепловоз, муравей, графин, гвоздика, гвоздь, музей, театр, игра, ива, иволга, воробей, баобаб, каштан, пальма, палатка, кино, кенгуру, киви, хоккей, город, собака, банан, василек, кувшин, молоко, тюльпан, тыква, лес, теремок, ель, сосна, дорога, книга, искусство, музыка, осина, балет, тапочки, паркет, плющ, одуванчик, мимоза...

Игра "Четыре стихии"

Цель: развитие у детей внимания, связанного с координацией слухового и

двигательного анализаторов.

Дети сидят на стульях по кругу. По команде ведущего выполняют движение руками.

Команда	Движение руками
"Земля"	Дети опускают руки вниз
"Вода"	Вытягивают руки вперед
"Воздух"	Поднимают руки вверх
"Огонь"	Вращают руками в локтевых и лучезапястных суставах

Игра "Нос, нос, рот"

Цель: развитие у детей зрительного внимания.

Играющие сидят кружком, посередине учитель. Учитель говорит: "Нос, нос, нос, рот..." При первых словах он действительно касается рукой носа, а потом вместо рта дотрагивается до какой-то другой части головы. Дети должны делать все не так, как говорит учитель, а так, как они видят (как он делает). Кто ошибается - выбывает. Один, самый внимательный, выигрывает.

Игра "Запомни точки"

Детям предлагаются карточки с расставленными в них точками. Время показа каждой карточки - 1-2 с. Необходимо посмотреть на карточку, запомнить расположение точек и воспроизвести рису-юк у себя на бланках. Время на зарисовывание не более 15с.

Игра "Ладонь! Кулак!"

Цель: развитие у детей слухового внимания и координации движений. Дети стоят полукругом, учитель перед ними. Педагог командует (сначала это сопровождается соответствующими действиями): "Ладонь! Кулак! Кулак! Ладонь!" и т. д. Затем темп произношения команд увеличивается, те, кто сбился, выбывают. Выигрывает тот, кто остался в игре последним.

Игра "Делай, как я"

Цель: развитие у детей произвольного внимания.

Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. По первому сигналу учителя поднимает правую руку первый ребенок, по второму сигналу - второй ребенок и т. д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной

сигнал они начинают поднимать в том же порядке левую руку. Затем дети по сигналу ведущего должны опускать сначала поднятую правую руку, затем левую. Игра повторяется дважды, с ускорением темпа. И во второй раз ребенок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

Игры и упражнения на развитие у детей произвольности деятельности

Упражнение "Раскрась фигуры"

Ребенку показывают бланк с нарисованными геометрическими фигурами и просят аккуратно закрасить цветным карандашом каждую из них. Ребенка нужно предупредить, что главное - аккуратность, время не имеет значения. Как только он начинает проявлять небрежность, работа прекращается. Ребенок 6-7 лет аккуратно закрашивает 15-20 фигур. Это хороший показатель произвольной регуляции деятельности, терпеливости при выполнении малоинтересной и монотонной работы.

Упражнение «"Да" и "Нет" не говорить»

Цель: развитие у детей умения действовать по правилам.

Взрослый: «Сейчас я буду задавать вам вопросы, а вы должны мне на них правильно отвечать, но существует правило: при ответе на вопрос нельзя говорить "Да" и "Нет"».

Примерные вопросы: Ты хочешь идти в школу? Ты любишь учиться? Ты любишь, когда тебе читают сказки? Ты любишь смотреть мультфильмы? Ты любишь гулять? Ты любишь играть? Ты хочешь учиться? Ты любишь болеть?

Чтобы правильно ответить на вопрос, ребенку необходимо постоянно, не отвлекаясь, удерживать в памяти условия игры и принятое им намерение отвечать определенным образом, контролировать свои ответы, сдерживать желание ответить словами "да" и "нет" и одновременно обдумывать содержательный ответ.

Игра "Тропинка"

Цель: развитие дисциплинированности, организованности, сплоченности детей.

Дети берутся за руки, образуя круг. По сигналу ведущего начинают движение по кругу в правую сторону до тех пор, пока ведущий не произнесет слово-задание. Задания чередуются. Кто быстрее и точнее выполнит задание, получает поощрительные очки. Чемпионом становится ребенок, набравший наибольшее количество очков.

Слово-задание	Движения
"Тропинка"	Все дети встают друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего
"Копна"	Дети направляются к центру круга, вытянув руки вперед
"Кочки"	Дети приседают, положив руки на голову

Игра "Сосед!"

Играющие, сидя или стоя (в зависимости от условий), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: "Сосед!" Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения. Водящий должен останавливаться точно напротив того ребенка, к которому он обращается. А оба его соседа должны поднять одну руку: сосед справа левую, сосед слева - правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, поднял не ту руку или вообще забыл это сделать, то он меняется с водящим ролями. Игрок считается проигравшим, даже если он пытался поднять не ту руку.

Игра "Летает - не летает"

Дети садятся или встают в круг. Учитель объясняет правила игры: «Я буду называть предметы и спрашивать: "Летает?". Например: "Муха летает? Стол летает?" Если я назову предмет, который в самом деле летает, вы поднимите руки. Если я назову нелетающий предмет, не нужно поднимать рук. Пожалуйста, будьте внимательными».

Затем педагог начинает игру: "Голубь летает?" - и поднимает руки. Дети говорят: "Летает" - и тоже поднимают руки. "Автомобиль летает?" - спрашивает учитель и поднимает руки. Дети, как правило, повторяют этот жест и проигрывают. Смысл игры заключается в том, что дети должны сохранять бдительность во время уловок взрослого и всегда различать зрительный сигнал и содержание вопроса.

Игра "Нарисуй домик"

Ребенку предлагают как можно точнее срисовать домик с образца, отдельные детали рисунка которого составлены из элементов прописных букв и цифр.

Воспитатель: "Перед вами лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуйте, пожалуйста, такую же картинку, какую вы видите на этом рисунке. Не торопитесь, постарайтесь быть внимательными, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если вы что-то не так нарисуете, не стирайте, а

нарисуйте правильно поперх неправильного или рядом".

При сравнении рисунка с образцом следует обращать внимание:

- присутствие всех деталей, соотношение их размеров; ч
- правильность изображения - нет ли зеркального отражения, не путает ли ребенок верх и низ;
- количество деталей и способ их изображения - считает ли ребенок или рисует на глазок.

Игра "Скучно, скучно так сидеть"

Цель: развитие у детей раскованности, тренировка самоорганизации.

Вдоль противоположных стен комнаты расставлены стулья. Возле одной - по количеству детей, возле другой - на один стул меньше. Дети садятся на стулья вдоль стены. Ведущий читает стишок:

Скучно, скучно так сидеть,
Друг на друга все глядеть.
Не пора ли пробежаться
И местами поменяться.

Как только ведущий заканчивает читать, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять стулья. Проигрывает тот, кто остался без стула. Продолжая игру, каждый раз нужно убирать по одному стулу.

Игры и упражнения на развитие у детей памяти

Упражнение на развитие механической зрительной памяти

Детям предлагается 10 невербальных символов, записанных на доске (или на карточках). Необходимо их запомнить (время для запоминания 20 с) и воспроизвести в тетради по памяти.

Упражнение на развитие ассоциативной памяти

Предъявляется 10 предметных картинок для запоминания. Одновременно зачитываются 10 слов, каждое из которых связано по смыслу с одной из картинок. Детям необходимо соотнести изображения и слова, объяснить свое решение.

Изображения на картинке

Корова, курица, книга, пылесос,
карандаш, яблоко, ландыш, пирог, игла,
рыба

Слова

Молоко, цыпленок, читать, уборка,
острый, сад, душистый, вкусный,
шить, река

Упражнения на развитие зрительной памяти

1. Детям предлагаются для запоминания 5 карточек разного цвета с изображенными на них значками. Необходимо запомнить значки (время для запоминания 20 с) и воспроизвести в тетради по памяти.

Игры и упражнения на развитие у детей мышления

Упражнение "Найди лишнее слово"

Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, выделения существенных признаков объектов.

Педагог читает серию из четырех слов. Три слова в серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено. Задача детей - определить слово, которое является "лишним".

Примерные серии слов:

- старый, дряхлый, маленький, ветхий;
- храбрый, злой, смелый, отважный;
- яблоко, слива, огурец, груша;
- молоко, творог, сметана, хлеб;
- час, минута, лето, секунда;
- ложка, тарелка, кастрюля, сумка;
- платье, свитер, шапка, рубашка;
- мыло, метла, зубная паста, шампунь;
- береза, дуб, сосна, земляника;
- книга, телевизор, радио, магнитофон.

Упражнение "Поезд"

Цель: развитие у детей логического мышления.

Для игры необходимы картинки в форме вагончиков с изображением различных предметов, связанных между собой по смыслу. По 5 картинок на каждого ребенка. Все картинки должны быть одинакового размера.

Воспитатель: "Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Вы будете класть картинки по одной. И так по очереди. Получатся вагончики у поезда. У настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики-картинки тоже должны быть скреплены. Вот как это делается. Кладем картинку, на которой нарисована ложка. За ней можно положить, например, картинку, на которой изображена тарелка. Мы скрепили их потому, что ложка и тарелка -это посуда. После тарелки кладем картинку, на которой изображена ваза для цветов, потому что она сделана с тарелкой из

одного материала - фарфора. Кладем картинку с поливальной машиной, потому что и в вазу, и в поливальную машину набирают воду".

Упражнение "Сложи узор"

Цель: развитие у детей логического мышления.

Детям предлагается набор "Сложи узор" (если данный набор отсутствует, можно заменить его квадратами и треугольниками из цветного картона). Далее по образцу детям необходимо сложить узор.

Упражнение "Закончи предложение"

Цель; развитие у детей понятийного мышления.

Дети садятся в кружок. Педагог кидает одному из них мяч и говорит начало предложения. Ребенок, поймавший мяч, должен закончить его. После этого он возвращает мяч педагогу. И так далее.

Варианты предложений: Лимоны кислые, а сахар... У человека две ноги, а у собаки... Собака лает, а кошка... Птицы живут в гнездах, а люди... Ночью темно, а днем... Зимой идет снег, а летом... Трава зеленая, а небо... Из шерсти вяжут, а из ткани... Зимой холодно, а летом... Балерина танцует, а пианист... Ты ешь ртом, а слушаешь... Дрова пилят, а гвозди... Утром мы завтракаем, а днем... Певец поет, а строитель... Птица летает, а змея... Композитор сочиняет музыку, а музыкант... Лодка плывет, а машина... В России говорят по-русски, а в Англии... Ты смотришь глазами, а дышишь... Книгу читают, а музыку... .'

Игра "Много - один"

Цель: развитие у детей внимания и быстроты мышления.

Дети садятся в круг. Педагог, бросая мяч, называет слово во множественном числе. Ребенок, возвращая мяч, - в единственном.

Варианты слов: коты, грачи, леса, ряды, мосты, столбы, холмы, следы, дома, кроты, косы, глаза, шкафы, шарфы, слоны, сады, кусты, носы, блины, листы, грибы, столы, ножи, коржи, банты, фанты, полы, братья, гномы, рты, часы, болты, ковши, рубли, зонты.

Игра "Кем (чем) был раньше?"

Цель: развитие у детей внимания, памяти, мышления, воображения, речи.

Дети садятся в круг. Педагог, по очереди обращаясь к каждому ребенку, задает

вопрос: "Кем (чем) был раньше?".

Варианты слов: цыпленок (яйцом), хлеб (мукой), лошадь (жеребенком), шкаф (доской), корова (теленком), велосипед (железом), дуб (желудем), рубашка (тканью), рыба (икринкой), ботинки (кожей), яблоня (семечком), женщина (девочкой), лягушка (головастиком), листок (почкой), бабочка (гусеницей), собака (щенком).

Упражнение "Что было раньше"

Цель: развитие у детей связной речи, умения устанавливать причинно-следственные отношения.

Детям раздается комплект из четырех последовательных картинок. Задание: "Посмотрите на эти картинки. По ним можно придумать рассказ, но для этого их нужно выложить по порядку происходящих событий. Попробуйте это сделать самостоятельно". Далее каждый ребенок рассказывает свою историю.

Игра "Говори наоборот"

Цель: развитие у детей сообразительности. , ч д;;

Педагог или ведущий кидает детям мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать противоположное по значению слово.

Примерные пары слов: веселый - грустный, быстрый - медленный, красивый - безобразный, пустой - полный, худой - толстый, умный - глупый, трудолюбивый - ленивый, тяжелый - легкий, трусливый - храбрый, белый - черный, твердый - мягкий, шершавый - гладкий.

Игры и упражнения на развитие у детей положительной мотивации к школьному обучению

Упражнение "Соберем портфель!"

Цель: уточнить знания детей о школьных принадлежностях. Педагог загадывает детям загадки о школьных принадлежностях:

Если ей работу дашь - Зря трудился карандаш. (Ответ: резинка, ластик.)

До чего же скучно, братцы, На чужой спине кататься! Дал бы кто мне пару ног. Чтобы сам я бегать мог. (Ответ: ранец.)

Белый камушек растаял, На доске следы оставил. (Ответ: мел.) :

Не куст, а с листочками, Не рубашка, а сшита, Не человек, а рассказывает.
(Ответ: книга.)

Жмутся в узеньком домишке Разноцветные детишки. Только выпустишь на волю -Где была пустота. Там, глядишь, - красота! (Ответ: цветные карандаши.)

То я в клетку, то в линейку. Написать по ним сумей-ка! Можешь и нарисовать...
Что такое я?.. (Ответ: тетрадь.)

В снежном поле по дороге Мчится конь мой одноногий И на много-много лет Оставляет черный след. (Ответ: ручка.)

Игра "Первоклассник"

Цель: уточнить знания детей о школьных принадлежностях, воспитывать у них желание учиться, собранность, аккуратность.

На столе у воспитателя лежит портфель и много разнообразных предметов: ручка, пенал, тетрадь, дневник, карандаш, ложка, ножницы, ключ, расческа и т. д. Педагог предлагает ребенку посмотреть на разложенные предметы и как можно быстрее собрать свой портфель. Игра заканчивается, когда ребенок сложит все вещи и закроет портфель. Нужно обращать внимание не только на то, как быстро справился ребенок с заданием, но и на то, насколько аккуратно он это сделал.

Упражнение "Кот и лодыри"

Цель: подвести детей к пониманию необходимости учения.

Педагог читает стихотворение С.Я. Маршака "Кот и лодыри", затем задает детям вопросы:

- Кто такой лодырь? Назови иначе такого человека.
- Быть лодырем-это плохо или хорошо?
- Что может случиться с лодырем в будущем, когда он вырастет?
- Можно ли пропускать уроки без уважительной причины и почему?
- Зачем люди учатся?
- Зачем дети ходят в школу?

Упражнение "Что я знаю о школе?"

Цель: уточнить знания детей о школе.

Педагог проводит блиц-опрос детей.

Примерные вопросы:

- Как надо обращаться к учителю?
- Как привлечь к себе внимание, если нужно о чем-то спросить?
- Что говорят, если нужно выйти в туалет?
- Что такое урок?
- Как узнают, что нужно начинать урок?
- Что такое перемена?
- Для чего нужна перемена?
- Как в школе называется стол, за которым дети пишут?
- Где пишет учитель, когда объясняет задание?
- Что такое отметка?
- Какие отметки хорошие, а какие плохие?
- Что такое школьный дневник?
- В классе учатся дети одного возраста или разного?
- Что такое каникулы?

Игры и упражнения на развитие памяти детей дошкольного и младшего школьного возраста.

1. Упражнение «10 слов».

Ребенку предлагается 10 слов для запоминания. Например: книга, луна, звон, мед, окно, лед, день, гром, вода, брат. После прочтения ребенок повторяет запомнившиеся слова. Можно повторно зачитать слова после первого повтора. Через час, день можно вновь вернуться к прочитанным словам и вспомнить их.

2. Упражнение «Запомни и нарисуй».

Ребенку для запоминания на 15-20 сек. предлагаются какие-либо символы или геометрические фигуры. Например:

Затем их закрывают, и ребенок рисует то, что запомнил. В конце можно сравнить полученные результаты.

3. Упражнение «Запомни пары слов».

Подобрать 8-10 пар слов, связанных между собой по смыслу. Например:

Яблоко-сад

Курица-цыпленок

Книга-читать

Пылесос-уборка

Корова-молоко и др.

Взрослый зачитывает ребенку пары слов, затем повторяет первое слово, ребенок за ним - второе. Для тренировки долговременной памяти повторить пары слов через час, через день.

4. Упражнение «Запомни и нарисуй».

Ребенку для запоминания на 15-20 сек. предлагается лист с написанными буквами (от 3 до 7). Например:

А С Л Г У Ч Б

Затем взрослый закрывает буквы, ребенок по памяти рисует их на своем листике. Можно использовать карточки с цифрами.

5. Игра «Снежный ком».

Первый участник называет слово, второй - повторяет его слово и добавляет свое, Третий повторяет два предыдущих слова и свое... Кто запомнит ряд длиннее? Для игры можно выбрать определенную тематику: «Цветы», «Игрушки», «Овощи»...

6. Игра «Пуговицы».

Ребенку предлагается карточка, расчерченные на квадраты (4 на 4) и набор пуговиц, у взрослого такая же карточка и пуговицы. Взрослый на своей карточке выкладывает пуговицы, затем дает время на запоминание и закрывает. Ребенок должен выложить так же. Задание постепенно усложняется (от 1-2 пуговиц до 5-6).

7. Игра со спичками.

Взрослый выкладывает перед ребенком фигуру из спичек, дает время для запоминания и закрывает. Ребенок по памяти выкладывает так же, затем сверяют то, что получилось. Фигуры выкладывают от простых к более сложным.

8. Игра «Что изменилось».

Перед ребенком выкладывают 7-10 картинок, игрушек или предметов, дают время на запоминание, затем ребенка просят отвернуться и убирают 1-2 картинки (игрушки, предмета). Ребенок должен назвать, что изменилось.

9. Ребенку предлагаются слова, написанные в столбик. Через 10-15 сек, эти слова убирают и предлагают второй столбик слов. Ребенок должен найти слова, которые он запомнил. Например:

сад лужа

лужа мыло

река заяц
окно мяч
лук снег
заяц лук
флаг вода
луна лес
снег окно
гроза дом

10. Упражнение «Нарисуй и запомни».

Взрослый называет слова или словосочетания, к каждому из них ребенок делает рисунок, который помог бы вспомнить слово или словосочетание. После этого по своим рисункам вспоминает то, что было названо.

11. Игра «Что во мне изменилось?»

Один из игроков запоминает, как выглядят другие игроки и отворачивается. Игроки меняют что-либо в своей внешности. Например: расстегивают пуговицу, завязывают волосы в хвост, снимают колечко... После этого водящий поворачивается и находит изменения.

Игры и упражнения для развития логического мышления детей дошкольного и младшего школьного возраста.

1. Упражнение «Назови одним словом».

Взрослый называет несколько слов, ребенок подбирает обобщающее слово. Например:

- автобус, мотоцикл, велосипед...
- крыжовник, смородина, клубника...
- скрипка, пианино, баян...
- топор, пила, клещи...
- шарф, шапка, рукавицы...

2. Упражнение «Каким бывает?...»

Упражнение противоположное предыдущему. Взрослый называет обобщающее слово, ребенок должен назвать родовые понятия. Например:

мебель- ...
обувь-...
транспорт-... и др.

Можно использовать мяч.

3. Упражнение «Четвертый лишний».

Взрослый называет 4 слова, ребенок должен назвать, какое слово лишнее и объяснить, почему. Например:

-стол, стул, пол, шкаф
-осина, тополь, береза, сосна
- река, озеро, море, мост
-яблоко, огурец, помидор, капуста
и др.

4. Упражнение «Ассоциация».

Ребенку предлагается 10 слов, ему необходимо придумать к каждому из них парное слово для запоминания (связанное с ним по смыслу). Например: ЛОПАТА - КОПАТЬ. Через некоторое время можно проверить, сколько заданных и сколько придуманных слов ребенок вспомнил.

5. Упражнение «Что общего?»

Ребенку предлагают пару слов, он должен назвать, что между ними общего. Например: ложка - вилка (ими едят, это посуда, столовые приборы...)

ложка - ключ (металлические предметы, продолговатая форма...)
шкаф - кровать (мебель, находятся в комнате...)
снег - дождь (вода, осадки...) и др.

6. Упражнение «Подбери нужное слово».

Взрослый называет ребенку пару слов, связанных по смыслу, и слово, к которому ребенок подбирает парное по аналогии. Например:

Ромашка - цветок, а окунь - ? (рыба)
Лето - жара, а зима - ? (холод)
Суп - ложка, а мясо - ? (вилка)
Собака - конура, а птица - ? (гнездо) и др.

7. Упражнение «Сравни понятия».

Взрослый называет пары слов, ребенок должен назвать, что между ними общего и чем они отличаются. Например: самолет - птица

девочка - кукла
яблоко - мяч
дерево - бревно и др.

8. Игра «Животное и его детеныш».

Кто больше назовет названий животных и их детенышей. Следует обратить внимание на правильное название детенышей.

9. Упражнение «Дорисуй картинку».

Ребенку предлагается лист бумаги с каким-либо нарисованным элементом. Например: круг, полукруг, ломаная, кривая... Ребенок должен придумать оригинальный рисунок, включая в него этот элемент.

10. Лабиринты.

Можно использовать любые лабиринты из детских журналов, книг.

Литература:

1. 2011-2015 МБОУ "Средняя общеобразовательная школа № 23 с углубленным изучением отдельных предметов»
Поддержка сайта **al-alex.ru**

2. Андреева С.В., педагог-психолог