

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 26  
муниципального образования Тимашевский район

**Игры для подготовки детей к школе.**

Педагог-психолог:  
Боброва Л. А.

ст. Медведовская  
2022 год.

Проблема готовности ребенка к школе была актуальна всегда. В настоящее время актуальность проблемы обуславливается многими факторами. Современные исследования показывают, что 30 – 40 % детей приходят в первый класс массовой школы неготовыми к обучению, то есть у них недостаточно сформированы следующие компоненты готовности:

- социальный,
- психологический,
- эмоционально – волевой.

Успешное решение задач развития личности ребенка, повышение эффективности обучения, благоприятное профессиональное становление во многом определяются тем, насколько верно учитывается уровень подготовленности детей к школьному обучению. В современной психологии пока не существует единого и четкого определения понятия «готовности», или «школьной зрелости».

подготовка детей к школе на сегодня приобретает все большую актуальность. Во многом это связано с тем, что с проникновением западной культуры и ее ценностей, в стране меняются условия развития ребенка — развитие часто заменяется простыми изменениями. Ребенок развивается, его внутренний мир расширяется, но к реальному физическому миру это зачастую не имеет никакого отношения. Случается, ребенок, начинающий ходить в школу, может назвать огромное количество динозавров, знает, как проходить сложнейшие уровни в новейших компьютерных играх, но не знает, как называется страна, в которой он живет, чем река отличается от моря, не может на вид отличить букву от цифры.

Важнейшая задача, стоящая перед системой дошкольного воспитания - всестороннее развитие личности ребенка и подготовка к школе. Однако, значительное количество детей, несмотря на “паспортный” возраст и имеющиеся у них “школьные” навыки и умения, испытывают большие трудности в учении. Основной причиной их неуспеха является то, что они еще малы “психологически”, т. е. не готовы к школьному типу обучения.

Для осуществления полноценного воспитания и готовности ребенка к школьному обучению необходимо развитие познавательных процессов - интуиции, абстрагирования, мышления, умения решать познавательные задачи, накопление чувственного опыта. Развитие у ребенка умственных способностей является важнейшей задачей его всестороннего развития.

## **1. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ**

### **«Найди одинаковые предметы»**

Среди нескольких игрушек или предметов предлагается отыскать два одинаковых. эта игра развивает не только способность быть внимательным. но и умение сравнивать.

### **«Найди игрушку»**

Взрослый описывает ребёнку какую – либо игрушку, находящуюся в комнате, ребёнок может задавать вопросы. Затем ребёнка просят найти предмет, о котором шла речь.

#### **«Что появилось?»**

Имеются 2 одинаковые куклы. Вторая кукла имеет 5 отличий от первой. ребёнку необходимо найти отличия. Попросить дать описание 1-ой куклы, затем 2-ой. Затем найти отличия.

#### **«Что потерялось?»**

Игрушки котят имеют 5-ть отличий. «Внимательно посмотри на котят. Что у них потерялось?»

#### **«Добавь слово»**

1-ый ребёнок называет какую -нибудь игрушку, 2-ой повторяет это слово и добавляет какое – либо своё. 3-ий ребёнок повторяет первые 2 по порядку и называет своё и т. д.

#### **«Муха»**

Направлена на развитие концентрации внимания.

Задание выполняется в парах. Каждой паре играющих даётся по листу с расчерченным игровым полем и по одной фишке.

Задание: «Посмотри на лист бумаги с расчерченными клетками. Это игровое поле. А вот эта фишка – «муха». «Муха» села на середину листа в среднюю клетку. Отсюда она может двигаться в любую сторону. Но двигаться она может только тогда, когда ей дают команды «вверх», «вниз», «влево», «вправо», отвернувшись от игрового поля. Нужно постараться продержаться «муху» на поле в течении 5 минут и не дать ей улететь. Затем партнёры меняются ролями».

#### **«Путаница»**

Ребёнку предлагаются рисунки, содержащие несколько наложенных одно на другое контурных изображений разных предметов, животных и др. Необходимо как можно быстрее отыскать все замаскированные изображения.

#### **"Шапка-невидимка"**

В течение 3 секунд надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, и затем перечислить их.

#### **«Запомни картинки»**

Приготовьте картинки с изображением отдельных предметов (например: мяч, кошка, автомобиль и т.д.). Для начала хватит 5 картинок.

Держите картинки так, чтобы ребенок их не видел. Поочередно покажите ему 2-3 картинки, каждую на несколько секунд. Затем попросите ребенка вспомнить, какие предметы он видел на картинках. Постепенно можно

увеличивать количество картинок в одном сеансе показа (не раньше, чем ребенок запоминает без проблем меньшее число картинок).

### **"Найди отличие"**

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

**«Что изменилось?»** Поставьте перед детьми 3-7 игрушек. Дайте сигнал, чтобы они закрыли глаза, и в это время уберите одну игрушку. Открыв глаза, дети должны угадать, какая игрушка спрятана.

**«Найди отличия».** Покажите ребятам два почти одинаковых рисунка и попросите найти, чем один рисунок отличается от другого.

**«Найди одинаковые».** На рисунке дети должны найти два одинаковых предмета.

**«Ухо-нос».** По команде «Ухо» дети должны схватиться за ухо, по команде «Нос» -за нос. Вы тоже выполняете вместе с ними действия по команде, но через некоторое время начинаете делать ошибки.

**«Карлики и великаны».** Аналогичная предыдущей игра: по команде «Карлики» дети приседают, по команде «Великаны» встают. Воспитатель выполняет движения вместе со всеми. Команды даются в разбивку и в разном темпе.

**«Замри».** По сигналу воспитателя дети должны замереть в той же позе, в которой были в момент сигнала. Проигрывает тот, кто шевелится, его забирает к себе дракон или он выбывает из игры.

**«Повторяй за мной».** Под любую считалку вы ритмично выполняете простые движения, например, хлопаете в ладоши, по коленям, топаете ногой, киваете головой. Дети повторяют движения за вами. Неожиданно для них вы меняете движение, и тот, кто вовремя не заметил это и не сменил движение, выбывает из игры.

## **2.ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ**

### **«Говори наоборот»**

а) Учим с ребёнком стихотворение

Скажу я слово «высоко», а ты ответишь – («низко»),  
Скажу я слово «далеко», а ты ответишь – («близко»).  
Скажу тебе я слово «трус» ответишь ты – («храбрец»),  
Теперь «начало» я скажу, ну, отвечай – («конец»).

б) Предложить ребёнку: « Я буду говорить слово, ты тоже говори, но только наоборот, например: большой – маленький и т.п.

Эта игра способствует расширению кругозора и сообразительности ребёнка.

весёлый – грустный белый - чёрный  
быстрый – медленный трусливый - храбрый  
красивый – безобразный тяжёлый - лёгкий  
пустой – полный трудолюбивый - ленивый  
худой – толстый твёрдый - мягкий  
умный – глупый шершавый - гладкий

### **«Бывает – не бывает»**

Называете какую – либо ситуацию и бросаете мяч ребёнку. ребёнок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если – нет, то мяч ловить не нужно.

Например, вы говорите: «Кошка варит кашу», и бросаете ребёнку мяч. Он не ловит его. Затем сам ребёнок придумывает что – нибудь и бросает мяч вам. И так далее.

Папа ушёл на работу.

Поезд летит по небу.

Кошка хочет есть.

Человек вьёт гнездо.

Почтальон принёс письмо.

Зайчик пошёл в школу.

Яблоко солёное.

Бегемот залез на дерево. И так далее.

### **«Угадай»**

Загадываем ребёнку загадки.

### **«Найди пару»**

Нарисованы носки. Ребёнку даётся задание: «Найди пару каждому носку»

### **«Лабиринты»**

Прохождение лабиринтов разной сложности помогают развивать у детей наглядно – образное мышление, внимание, способность к самоконтролю.

### **«Картинка из спичек»**

Даны 5 квадратов из спичек. Нужно снять 3 спички так, чтобы осталось 3 таких же квадрата.

### **«Числовые прятки»**

Развивает мышление, внимание, навыки счёта.

На ровной поверхности раскладываются карточки с числами в произвольном порядке Ребёнок должен показать все числа по порядку от 1 до 10.

Один играющий отворачивается, а другой перемешивает все карточки и прячет одну из них. Первый должен как можно быстрее сказать какого числа не хватает.

### **« Что это? »**

Развитие мышления и речи.

Оборудование : 2 стола, 16 картинок с изображением бытовых электроприборов и различных видов транспорта (для каждой команды)

2 команды. На столах лежат одинаковые комплекты картинок с изображением бытовых электроприборов и различных видов транспорта. У каждой команды по 16 картинок.

Участники первой и второй команд поочерёдно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается членами другой команды, то она откладывается в сторону, в пользу отгадывающих. Выигрывает команда, набравшая большее количество карточек.

### **«Расставь предметы»**

Изображены различные предметы; их нужно расставить по квадратам так, чтобы в каждой строке и в каждом столбике был только один из них.

### **Упражнение «Как ты думаешь, чем отличаются друг от друга?»**

Лужа и ручеек Дерево и бревно  
Доска и стекло Девочка и кукла  
Птица и самолет Мультфильм от фильма  
Гнездо от норы День от ночи

### **Упражнение «Узнай по описанию»**

Желтые, красные, осенние (листья)  
Бурый, косолапый, неуклюжий ... (медведь)  
Зеленый, продолговатый, сочный ... (огурец)  
Белое, пушистое, легкое ... (облако)  
Маленькая, серая, пугливая ... (мышь)  
Ветвистая, зеленая, колючая ... (елка)  
Старый, кирпичный, двухэтажный ... (дом)  
Сладкое, белое, холодное ... (мороженое)  
Красное, сладкое, спелое ... (яблоко)  
Солнечная, теплая, летняя ... (погода)  
Новая, красивая, интересная ... (книга)  
Пушистый, усатый, полосатый ... (кот)  
Дремучий, темный, сосновый ... (лес)

### **Упражнение «Какое слово в каждом ряду лишнее?»**

Объясни почему.

Щука, карась, окунь, рак.

Ромашка, ландыш, сирень, колокольчик.

Стол, стул, телевизор, шкаф.

Молоко, сливки, сыр, мясо, сметана.

Рысь, медведь, тигр, кошка, лев.

Миша, Оля, Сережа, Ваня, Коля.

Утро, день, ночь, завтрак, вечер.

Жук, рыба, муравей, бабочка.

Гусь, лебедь, павлин, курица, кролик.

Груша, клубника, смородина, черника, малина.

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

Бабочка, комар, стрекоза – насекомые

Береза, дуб, сосна - ...

Стол, шкаф, диван - ...

Ботинки, сапоги, кроссовки - ...

Сыр, сметана, йогурт - ...

Малина, клубника, смородина - ...

Футбол, гимнастика, плавание - ...

Утро, день, вечер - ...

Вторник, среда, пятница - ...

Сентябрь, май, июль - ...

Пушкин, Чуковский, Маршак - ...

Маша, Петя, Вася - ...

Морковь, помидор, огурец - ...

Персик, апельсин, яблоко - ...

Свинья, корова, собака - ...

Мяч, кукла, лото - ...

### **Игра "Продолжи ряд"**

Цель: продолжить ряд понятий, соответствующих одному обобщению.

Подобрать не менее 3-х слов. В каждом случае назвать обобщающее понятие.

Стол, стул, диван...

Творог, сыр, масло...

Врач, повар, летчик...

Сок, кефир, компот...

## **3. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ**

**Развитию памяти у детей дошкольного возраста способствуют разучивание стихов, рассказывание прослушанных сказок, стихотворений, подвижные игры со словами.**

### **«Какой игрушки не хватает»**

Рекомендуется для развития зрительной памяти детей. Поставить перед ребёнком на 1 минуту 4 – 5 игрушек, затем попросить ребёнка отвернуться и

убрать одну игрушку. Задать вопрос, «Какой игрушки не хватает?» Далее игра усложняется:

а) увеличить кол-во игрушек;

б) ничего не убирать, а только менять игрушки местами.

### **«Запомни картинки»**

Рекомендуется для развития зрительной памяти. Ребёнку предлагают 10 картинок, на каждой из которых изображено по одному предмету. Ребёнок должен рассматривать эти картинки 2 минуты. Потом картинки убирают, а ребёнка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

**Эту игру можно организовать и с несколькими детьми и в парах. Выигрывает тот из ребят, кто запомнил больше предметов.**

### **«Заметь и запомни»**

Помогает развивать зрительную память и наблюдательность.

Игра состоит в следующем: на столе выкладывают 7-10 различных предметов и прикрывают их. Затем, приоткрыв примерно на 10 секунд, снова закрывают и предлагают ребёнку их перечислить. Эта игра **может иметь множество вариантов.**

### **«Прогулка в картинках»**

Игра развивает зрительную и слуховую память и внимание ребёнка. Во время прогулки обращать внимание ребёнка на дорожные знаки, рекламные щиты, можно беседовать с ребёнком о том зачем всё это нужно.

По возвращении попросите ребёнка нарисовать те знаки, которые он запомнил.

### **«Запоминаем вместе»**

Для развития слуховой памяти с группой ребят.

Один ребёнок называет какой –нибудь предмет, второй повторяет названное слово и добавляет какое – либо своё . Третий ребёнок повторяет первые 2 слова и добавляет третье. Четвёртому ребёнку придётся повторять уже 3 слова, а потом назвать своё и т. д.

## **4. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ**

**Игры «в слова» обогащают лексический запас ребёнка, приучают быстро находить нужные слова ( «не лезть за словом в карман»), актуализируют пассивный словарь. Большинство таких игр рекомендуется проводить с ограничением времени, в течение которого выполняется задание (например, 3-5 минут). Это позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт.**

### **«Дополни слово»**



Ведущий называет часть слова (кни...) и бросает мяч. Ребёнок должен поймать мяч и дополнить слово (...га). В роли ведущего ребёнок и взрослый могут выступать поочередно.

### **«Составь слово»**

Из предлагаемого набора букв составить как можно больше слов: а, к, с, о, и, м, т.(сок, том)

### **«Противоположности»**

Назвать слова, противоположные по значению:

тонкий- острый- чистый-

громкий- низкий- здоровый- и т.п.

### **«Транспорт»**

Расширение словарного запаса, развитие внимания, воспитание способности к согласованному взаимодействию.

Каждому ребёнку даётся картинка с изображением транспорта. Дети встают в круг, показывают и называют имеющиеся у них картинки. Затем ведущий произносит название, какого – либо транспорта. Ребёнок, у которого находится соответствующая картинка, выбегает из круга. Ведущий бежит за ним. Чтобы не быть пойманным, игрок должен быстро назвать вид транспорта, изображённый на карточке любого игрока. После того как название произнесено, первый игрок останавливается, а из круга выбегает ребёнок, у которого находится указанная картинка. Ведущий пытается догнать его, а игрок – побыстрее назвать следующий транспорт.

### **«Кто больше сочинит»**

Подбирается несколько предметных картинок. Ребёнку предлагается найти рифму к названиям изображённых на них предметов. Рифмы можно подбирать и к словам, не сопровождая их показом картинок.

огурец – молодец заяц – палец

очки – значки цветок – платок