



# ШКОЛА РОДИТЕЛЕЙ БУДУЩЕГО ПЕРВОКЛАССНИКА (развивающие занятия для детей 5,5 – 7 лет)

## Ю. ПАСЫНОК

**В** основу разработок легла идея о необходимости приоритета в развитии: навыков общения; психических процессов; мелкой моторики; положительной мотивации обучения.

*Целью проводимых занятий* является развитие всех компонентов психологической готовности к школе.

Оно достигается благодаря решению трех конкретных *задач*:

- Развитие психологических качеств: внимания, памяти, мышления, произвольности поведения, мелкой моторики, зрительно-моторной координации, речи;
- Формирование интереса и положительной мотивации обучения;

Выявление личностного потенциала обучения и развития

### ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ОБЩЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

#### Игра 1. «Доброе животное»

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

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».

#### Игра 2. «Попроси игрушку» — вербальный вариант

*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 нужна и твоему приятелю. Он будет у тебя её просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать её только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать». Инструкция участнику 2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить игрушку так, чтобы тебе её отдали».

Затем участники 1 и 2 меняются ролями.



### Игра 3. «Гусеница»

**Цель:** игра учит доверию. Почти всегда партнеров не видно, хотя и слышно. Успех продвижения всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных участников.

«Ребята, сейчас мы с вами будем одной большой гусеницей и будем все вместе передвигаться по этой комнате. Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впереди стоящего. Между животом одного играющего и спиной другого зажмите воздушный шар или мяч. Дотрагиваться руками до шара (мяча) строго воспрещается! Первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках.

Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук, вы должны пройти по определенному маршруту».

### Игра 4. «Прогулка с компасом»

**Цель:** формирование у детей чувства 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» на вербальном уровне (не может разговаривать с ним). Ведущий 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 5. «Головомяч»

**Цель:** развивать навыки сотрудничества в парах и тройках, научить детей доверять друг другу.

**Инструкция:** «Разбейтесь на пары и ложитесь на пол друг напротив друга. Лечь нужно на живот так, чтобы ваша голова оказалась рядом с головой партнера. Положите мяч точно между вашими головами. Теперь вам нужно его поднять и встать самим. Вы можете касаться мяча только головами. Постепенно поднимаясь, встаньте сначала на колени, а потом на ноги. Пройдитесь по комнате».

### Игра 6. «Аэробус»

**Цель:** научить детей согласованно действовать в небольшой группе, показать, что доброжелательное взаимное отношение товарищей по «команде» дает уверенность и спокойствие.

«Кто из вас хотя бы раз летал на самолете? Можете ли вы объяснить, что держит самолет в воздухе? Знаете ли вы, какие бывают типы самолетов? Хочет ли кто-нибудь из вас стать Маленьким Аэробусом? Остальные ребята будут помогать Аэробусу «летать».

Один из детей (по желанию) ложится животом на ковер и разводит руки в стороны, как крылья самолета. С каждой стороны от него встает по три человека. Они присаживаются и просовывают руки под ноги лежащего, живот и грудь. На счет «три» они одновременно встают и поднимают Аэробус с поля...

Так, теперь можно потихонечку поносить Аэробус по помещению. Когда он почувствует себя совершенно уверенно, пусть закроет глаза, расслабится, совершит «полёт» по кругу и снова медленно «приземлится» на ковер.

Когда Аэробус «летит», ведущий может комментировать его полет, обращая особое внимание на аккуратность и бережное отношение к нему. Вы можете попросить Аэробус самостоятельно выбрать тех, кто его понесет. Когда вы увидите, что у детей все получается хорошо, можно «запускать» два Аэробуса одновременно.

### Игра 7. «Глаза в глаза»

**Цель:** развивать в детях чувство эмпатии, настроить на спокойный лад.

«Ребята, возьмитесь за руки со своим соседом по парте. Смотрите друг другу в глаза и, чувствуя руки, попробуйте молча передавать разные состояния: «я грущу», «мне весело, давай играть», «я рассержен», «не хочу ни с кем разговаривать» и т.д.

### Игра 8. «Воздушный шарик»

**Цель:** снять напряжение, успокоить детей.

Все играющие сидят или стоят в кругу. Ведущий дает инструкцию: «Представьте себе, что сейчас мы с вами будем надувать шарик. Вдохните воздух, поднесите вооб-





ражаемый шарик к губам и, надувая щеки, медленно, через приоткрытые губы надувайте его. Следите глазами за тем, как ваш шарик становится все больше и больше, как увеличиваются, растут узоры на нем. Представили? Я тоже представила ваши огромные шары. Дуйте осторожно, чтобы шарик не лопнул. А теперь покажите их друг другу».

*Упражнение можно повторить 3 раза.*

### **Игра 9. «Корабль и ветер»**

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

«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 10. «Смена ритмов»**

**Цель:** помочь детям включиться в общий ритм работы.

Если воспитатель 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 воспитатель, а вслед за ним и дети, хлопает все реже, считает все тише и медленнее.

### **Игра 11. «Узнай по голосу»**

**Цель:** Развитие внимания, умения узнавать друг друга по голосу, создание положительного эмоционального фона.

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

### **Игра 12. «Возьми и передай»**

**Цель:** Достижение взаимопонимания и сплоченности, умение передавать положительное эмоциональное состояние.

Дети встают в круг, берутся за руки, смотрят друг другу в глаза и мимикой передают радостное настроение, добрую улыбку.

### **Игра 13. «Тень»**

**Цель:** развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности.

Звучит фонограмма спокойной музыки. Дети разбиваются на пары. Один ребенок — «Путник», другой — его «тень». Последний старается точь-в-точь 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 ножке и т.п.

### **Игра 14. «Дракон кусает свой хвост»**

**Цель:** Снятие напряженности, невротических состояний; развитие сплоченности группы.

Звучит веселая музыка. Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый ребенок — «голова» дракона, последний — «хвост». «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 15. «Цветик-семицветик»**

**Цель:** Развитие умения делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками.

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

А) Каждый ребенок, сорвав лепесток, может задумать одно заветное желание. Рассказать о нем другим можно только тогда, когда лепесток облетит весь свет. По очереди дети с лепестками кружатся вместе с остальными:

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

Если загаданное желание связано с удовлетворением его личных потребностей, ребенок получает желтую фишку, если оно имеет общественное значение — красную. Собрав в конце игры все фишки, можно определить уровень нравственного разви-



тия группы, но не стоит говорить об этом детям, так как в дальнейшем они могут скрывать свои заветные желания, подстраиваясь под оценки взрослых. В конце игры дети обсуждают, какие желания понравились и почему.

Б) Один лепесток срывают два ребенка. Держась за руки, они «совершают полет», обдумывая и согласуя, друг с другом, общее желание.

## ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ МОТОРИКИ

*Гимнастический комплекс на развитие тонкой моторики.*

Выпрямить кисть, плотно сомкнуть пальцы и медленно сжимать их в кулак. Поочередно выполнять каждой рукой.

Руку плотно положить на стол ладонью вниз и поочередно сгибать пальцы: средний, указательный, большой, мизинец, безымянный. Выполнять поочередно каждой рукой.

Выпрямить кисть и поочередно присоединять безымянный палец к мизинцу, средний к указательному.

Сжать пальцы в кулак и вращать кисть в разных направлениях. Сначала поочередно каждой рукой. Затем — двумя руками одновременно.

Сгибание и разгибание пальцев. Пальцы разомкнуть как можно шире, затем сомкнуть и так продолжать дальше. Поочередно каждой рукой, затем сразу обеими. Помните присказку: «Мы писали, мы писали, наши пальчики устали».

Положить руки ладонями вверх. Ребёнок поднимает по одному пальцы сначала на одной руке, потом на другой. Повторять это упражнение в обратном порядке.

Ладони лежат на столе. Ребёнок поочередно поднимает пальцы сразу обеих рук, начиная с мизинца.

Ребёнок зажимает карандаш средним и указательным пальцами. Сгибает и разгибает эти пальцы.

Положите на стол 10–15 карандашей или палочек. Ребёнок одной рукой пытается собрать все карандаши (палочки). При этом нельзя помогать другой рукой и надо стараться брать карандаши по одному. Вместо каран-

дашей предложите ребёнку собрать пуговицы, горошинки и другие мелкие детали.

Ребёнок зажимает карандаш средним и указательным пальцами. Далее выполняет движения так, что сначала сверху оказывается средний палец, а потом указательный.

Дайте ребёнку два небольших шарика или два грецких ореха и попросите его покатавать их между ладонями (пальцы прямые) в одну и другую сторону.

### Упражнение «Обведи по точкам»

Задание направлено на развитие целостного восприятия предметов, а также на обучение ребёнка выполнению плавных линий без отрыва карандаша от бумаги.

Ребёнку необходимо соединить все точки рисунка одной линией, стараясь не отрывать карандаш от бумаги.

### Упражнение «Штрихи в рисунке»

Упражнение состоит из штриховки различных фигурок. Можно использовать самые различные виды штриховки: по вертикали, по горизонтали, по диагонали, петлями, волнистыми линиями.

## ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

### Игра 1. «Зеваки»

**Цель:** Развитие произвольного внимания.

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 ребёнок запутался и ошибся, выходит из игры. Игра может закончиться, когда 2–3 детей останется в игре. Они торжественно объявляются победителями.

### Игра 2. «Не пропусти растение»

**Цель:** Развитие способности к переключению внимания.

Играющие сидят в кружок и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встретится название растения, дети должны вставать и тут же садиться.





Слова, к примеру, такие:

ДОРОГА, ТИГР, МАШИНА, БЕРЁЗА, САМОЛЁТ, 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, ВАСИЛЁК, КУВШИН, МОЛОКО, ТЮЛЬПАН, ТЫКВА, ЛЕС, ТЕРЕМОК, ЕЛЬ, СОСНА, ДОРОГА, КНИГА, ИСКУССТВО, МУЗЫКА, ОСИНА, БАЛЕТ, ТАПОЧКИ, ПАРКЕТ, ПЛЮЩ, ОДУВАНЧИК, МИМОЗА...

### Игра 3. «Четыре стихии»

**Цель:** развитие 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 4. «Нос, нос, рот...»

**Цель:** Игра на развитие зрительного внимания.

Играющие сидят кружком, посередине водящий. Он говорит: «Нос, нос, нос, рот...» При первых словах он действительно касается рукой носа, а потом вместо рта дотрагивается до какой-то другой части головы.

Сидящие кружком дети должны делать все не как говорят, а так, как они видят (как делает водящий).

Кто ошибается — выбывает. Один, самый внимательный, выигрывает.

### Игра 5. «Найди отличия»

**Цель:** развитие зрительного внимания.

Детям предлагаются изображения двух похожих предметов, имеющих при этом некоторые отличия.

Ведущий предлагает игрокам внимательно посмотреть на картинки. Далее он задает вопросы:

Что здесь нарисовано?

Эти картинки одинаковые или нет?

Перечислите все отличия на этих картинках.

### Игра 6. «Нарисуй по клеточкам»

**Цель:** развитие зрительно-моторной координации, внимания.

Детям выдаются бланки с заданием. Ребенок должен повторить по клеточкам фигуру. Если ребенок не понял задание, показать последовательность рисования.

### Игра 7. Упражнение на развитие объёма внимания

Детям предлагаются карточки, по очереди, с расставленными в них точками. Время пока за одной карточкой — 1–2 секунды. Детям необходимо посмотреть на карточку и запомнить расположение точек. Зарисовать у себя на готовых бланках. Время на зарисовывание не более 15 секунд.

### Игра 8. «Ладонь! Кулак!»

**Цель:** развитие слухового внимания и координации движений.

Дети стоят полукругом, ведущий перед ними. Ведущий командует (сначала это сопровождается соответствующими действиями) «Ладонь! Кулак! Кулак! Ладонь!» и т.д.

Темп команд увеличивается, те, кто сбился, выбывают. Выигрывает тот, кто остался в игре последним.

### Игра 9. «Делай, как я»

**Цель:** развитие произвольного внимания.

Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. По первому сигналу ведущего первый ребенок поднимает вверх правую руку, по второму сигналу — второй ребенок и т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной сигнал начинают поднимать в том же порядке левую руку. Затем дети по сигналу ведущего должны опускать вниз 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 ПРОИЗВОЛЬНОСТИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### Упражнение 1. «Раскрась фигуры»

Ребенку показывают бланк 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 6–7 лет аккуратно закрашивает 15–20 фигур. Это хороший показатель произвольной регуляции деятельности, терпеливости при выполнении малоинтересной и монотонной работы.

### Упражнение 2. «Копирование образца»

Попросите ребенка как можно точнее скопировать образец, представленный на бланке

Анализируя результат, посмотрите, насколько число и расположение точек соответствует образцу. Возможно небольшое (но не более чем в 2 раза) увеличение или уменьшение общего размера рисунка. Большинство детей 6–7 лет справляются с этим заданием с небольшим отклонением точек от строки или колонки.

### Упражнение 3. «Зачеркни фигуры»

Детям предлагается бланк с предметами. Предлагается зачеркнуть все домики, мячики, елочки или только два любых предмета, по выбору педагога. Время работы ограничивается до 2,5 минут.

### Упражнение 4. «Закончи ряд до конца»

Детям выдаются бланки. Начало задания показано на образце. Задание: «Продолжите рисунок и закончите ряд».

### Упражнение 5. «Да» и «Нет» не говорить

**Цель:** Развитие умения действовать по правилам.

Детям дается инструкция: «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, когда тебе читают сказки?*

*Ты любишь смотреть мультфильмы?*

*Ты хочешь остаться еще на один год в детском саду?*

*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 непосредственное желание ответить словами «да» и «нет» и одновременно обдумывать содержательный ответ.

### Игра 6. «Тропинка»

**Цель:** развитие дисциплинированности, организованности, сплоченности.

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.

Слово – задание	Движения
«Тропинка»	Все дети встают друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего.
«Копна»	Дети направляются к центру круга, выставив руки вперед.
«Кочки»	Дети приседают, положив руки на голову.

Задания чередуются. Кто быстрее и точнее выполнит задание, получает поощрительные очки. Чемпионом становится ребенок, набравший наибольшее количество очков.

### Упражнение 7. «Сделай так же»

Детям предлагаются рабочие листы. Задание: «Соедините фигуры так же как на образце».

### Игра 8. «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 вверх 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, т.е. 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 9. «Летает — не летает»

Дети садятся или встают в круг. Ведущий (обычно это взрослый) 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 ведущий начинает игру: «Голубь летает?» — и поднимает руки. Дети говорят: «Летает» и тоже поднимают руки. «Автомобиль летает?» — спрашивает взрослый и провокационно поднимает руки. Дети, как правило повторяют этот жест и проигрывают.

Игра заключается в том, что дети должны сохранить бдительность во время уловок взрослого и всегда различать зрительный сигнал и содержание вопроса.

### Игра 10. «Нарисуй домик»

Ребенку предлагают как можно точнее срисовать домик, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр. Взрослый говорит: «Перед вами лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуйте, пожалуйста, точно 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, то не стирайте, а нарисуйте 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 ребенок верх и низ,
- Г) на количество деталей и способ их изображения — считает ли ребенок или рисует на «глазок».

### Игра 11. «Скучно, скучно так сидеть»

**Цель:** развитие 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:

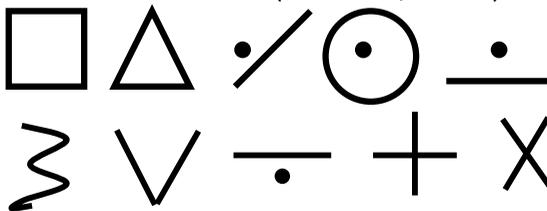
*Скучно, скучно так сидеть.  
Друг на друга все глядеть;  
Не пора ли пробежаться  
И местами поменяться.*

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 ПАМЯТИ

### Упражнение 1. Развитие механической зрительной памяти

Предлагается 10 невербальных символов, записанных на доске (или на карточках).



*Время для запоминания 20 секунд.*

Воспроизвести символы в тетради по памяти. Записи убрать.

### Упражнение 2. Развитие ассоциативной памяти

Предъявляется 10 предметных картинок для запоминания. Одновременно зачитываются 10 слов, каждое из которых связано по смыслу с одной из картинок.



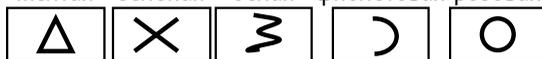
корова	курица	книга	пылесос	карандаш	картинка
молоко	цыплёнок	читать	уборка	острый	слово
яблоко	ландыш	пирог	игла	рыба	картинка
сад	душистый	вкусный	шить	река	слово

### Упражнение 3. Развитие зрительной памяти

Детям предлагаются для запоминания пять карточек разного цвета с изображенными на них значками.

Время для запоминания 20 секунд.

желтая зелёная белая фиолетовая розовая



Воспроизвести в тетрадь

### Упражнение 4. Развитие зрительной памяти

Детям предлагаются для запоминания 4 цветных карточки различной формы с изображенными на них значками.



Время для запоминания 10 секунд.

Воспроизвести в тетрадь.

## ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

### Упражнение 1. «Найди лишнее слово»

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

Читается серия слов. Каждая серия состоит из четырёх слов. Три слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.

Предложите детям определить слово, которое является «лишним».

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, ПАСТА ЗУБНАЯ, ШАМПУНЬ.

БЕРЕЗА, ДУБ, СОСНА, ЗЕМЛЯНИКА.

КНИГА, ТЕЛЕВИЗОР, РАДИО, МАГНИТОФОН.

### Упражнение 2. «Найди одинаковые»

Детям выдается бланк с изображением рядов из животных. Инструкция: «В каждом ряду только два животных одинаковых. Раскрасьте животное не похожее на двух других».

### Упражнение 3. «Какой фигуры не хватает?»

**Цель:** развитие логического мышления.

Детям предлагаются бланки. Задание: «Подумайте, какой фигуры не хватает в клеточке. Нарисуйте ее».

### Упражнение 4. «Поезд»

**Цель:** развитие логического мышления.

Вам потребуется по 5 картинок на каждого ребенка одинакового размера. Каждая картинка — это вагончик. Все картинки должны быть разными. Вы говорите: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Вы будете класть картинки по одной. И так по очереди. Получатся вагончики у поезда. Но 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 5. «Сложи узор»

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

### Упражнение 6. «Закончи предложение»

**Цель:** развитие понятийного мышления.

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



**Варианты предложений:**

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

**Игра 7. «Много — один»**

**Цель:** развитие внимания и быстроты мышления.

Дети садятся в кружок. Ведущий, 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, БРАТЯ, ГНОМЫ, РТЫ, ЧАСЫ, БОЛТЫ, КОВШИ, РУБЛИ, ЗОНТЫ.

**Игра 8. «Кем (чем) был раньше?»**

**Цель:** развитие внимания, памяти, мышления, воображения, речи.

Дети садятся в кружок. Ведущий, по очереди обращаясь к каждому ребенку, задает вопрос: «Кем (чем) был раньше?»

цыплёнок (яйцом)	ХЛЕБ (МУКОЙ)
лошадь (жеребёнком)	ШКАФ (ДОСКОЙ)
корова (телёнком)	ВЕЛОСИПЕД (ЖЕЛЕЗОМ)
дуб (жёлудем)	РУБАШКА (ТКАНЬЮ)
рыба (икринкой)	БОТИНКИ (КОЖЕЙ)
яблоня (семечком)	ЖЕНЩИНА (ДЕВОЧКОЙ)
лягушка (головастиком)	ЛИСТОК (ПОЧКОЙ)
бабочка (гусеницей)	СОБАКА (ЩЕНКОМ)

**Упражнение 9. «Что было раньше»**

**Цель:** развитие умения устанавливать причинно — следственные отношения, развитие связной речи.

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 свой рассказ.

**Игра 10. «Говори наоборот»**

**Цель:** развитие сообразительности.

«Я буду говорить слово, а тот, кому я кину мяч, должен сказать наоборот, например: большой — маленький». Можно использовать следующие пары слов:

ВЕСЁЛЫЙ	— ГРУСТНЫЙ
БЫСТРЫЙ	— МЕДЛЕННЫЙ
КРАСИВЫЙ	— БЕЗОБРАЗНЫЙ
ПУСТОЙ	— ПОЛНЫЙ
ХУДОЙ	— ТОЛСТЫЙ
УМНЫЙ	— ГЛУПЫЙ
ТРУДОЛЮБИВЫЙ	— ЛЕНИВЫЙ
ТЯЖЁЛЫЙ	— ЛЁГКИЙ
ТРУСЛИВЫЙ	— ХРАБРЫЙ
БЕЛЫЙ	— ЧЁРНЫЙ
ТВЁРДЫЙ	— МЯГКИЙ
ШЕРШАВЫЙ	— ГЛАДКИЙ

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ К ШКОЛЬНОМУ ОБУЧЕНИЮ****Упражнение 1. «Соберём портфель!»**

**Цель:** уточнить знания детей о школьных принадлежностях.

**Игры — загадки**

*Если ей работу дашь —  
Зря трудился карандаш.  
(Резинка)*

*Не куст, а с листочками,  
Не рубашка, а сшита,  
Не человек, а рассказывает.  
(Книга)*

*Белый камушек растаял,  
На доске следы оставил.  
(Мел)*

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

*Жмутся в узеньком домишке  
Разноцветные детишки.  
Только выпустишь на волю —  
Где была пустота,  
Там, глядишь, — красота!  
(Цветные карандаши)*

*То я в клетку,  
То в линейку.  
Написать по ним сумей-ка!  
Можешь и нарисовать...  
Что такое я?..  
(Тетрадь)*



*В снежном поле по дороге  
Мчится конь мой одноногий  
И на много-много лет  
Оставляет чёрный след.  
(Ручка)*

## Игра 2. «Первоклассник»

**Цель:** уточнить знания детей о школьных принадлежностях. Воспитывать желание учиться, собранность, аккуратность.

На столе у взрослого лежит портфель и несколько предметов: ручка, пенал, тетрадь, дневник, карандаш, ложка, ножницы, ключ, расчёска. После напоминания о том, что ребёнок скоро идёт в школу и будет сам собирать свои вещи, ему предлагают посмотреть на разложенные предметы и как можно быстрее собрать свой портфель. Игра заканчивается, когда ребенок сложит все вещи и закроет портфель. Нужно обращать внимание на то, чтобы складывать вещи не только быстро, но и аккуратно; не забывать поощрять тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

## Упражнение 3. «Кот и лодыри» (стихотворение)

**Цель:** подвести детей к пониманию необходимости учения.

Читается стихотворение С. Маршака «Кот и лодыри». После прочитанного беседа:

Кто такой лодырь? Скажи по другому.

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 4. «Про одного ученика и шесть единиц» (стихотворение)

**Цель:** подвести детей к пониманию необходимости учения.

Читается стихотворение С. Маршака «Про одного ученика и шесть единиц». После прочитанного проводится беседа по принципу предыдущей беседы (упражнение 3).

## Упражнение 5. «Что я знаю о школе?»

**Цель:** уточнить знания детей о школе.

Тест для детей

1. Как обращаться к учительнице?
2. Как привлечь к себе внимание, если нужно о чем-то спросить?
3. Что говорят, если нужно выйти в туалет?
4. Что такое урок?
5. Как узнают, что нужно начинать урок?
6. Что такое перемена?
7. Для чего нужна перемена?
8. Как в школе называется стол, за которым дети пишут?
9. Где пишет учитель, когда объясняет задание?
10. Что такое отметка?
11. Какие отметки хорошие, а какие плохие?
12. Что такое школьный дневник?
13. В классе учатся дети одного возраста или разного?
14. Что такое каникулы?

## МУДРЫЕ СОВЕТЫ

Подготовим маленького к самостоятельной жизни среди сверстников, попытаемся научить его простым правилам детского общежития.

- Не отнимай чужого, но и не всё своё отдавай.
- Попросили — дай, пытаются отнять — старайся защититься.
- Не дерись без обиды.
- Не обижайся без дела.
- Сам ни к кому не приставай.
- Зовут играть — иди, не зовут — попросись, это не стыдно.
- Не дразни, не канючь, не выпрашивай ничего. Никого два раза ни о чём не проси.
- Из-за отметок не плачь, будь гордым. С учителем за отметки не спорь, и на учителя за отметки не обижайся. Делай уроки, а какие будут отметки, такие и будут.
- Не ябедничай за спиной у товарищей.
- Не будь грязнулей, дети грязнуль не любят, не будь и чистюлей, дети не любят и чистюль.
- Почаще говори: давай дружить, давай играть, давай водиться, давай вместе домой пойдём.
- И не выставляйся! Ты не лучше всех, ты не хуже всех, ты мой любимый. Иди в школу, и пусть она тебе будет в радость, а я буду ждать и думать о тебе. Дорогу переходи внимательно, не торопись.

