***МАДОУ «Детский сад № 39» МО «ЛГО»***

**Игры на формирование мотивационной готовности**

**к обучению в школе**

***Игра "Собери портфель в школу"***

Игроки сидят в кругу. Первый игрок говорит: "Я положу себе в портфель...." и называет необходимый в школе предмет. Следующий игрок повторяет название предмета, который называл предыдущий участник и добавляет свой предмет и т.д. последний игрок повторяет все названные предметы.

***Игра "Урок - перемена"***

В начале игры ведущий называет различные виды деятельности (играем, читаем, пишем, считаем, рисуем и т.д.), дети отвечают, когда они этим будут заниматься - на уроке или на перемене.

Затем правила игры меняются. Ведущий, обращаясь к каждому игроку, говорит "на уроке", "на перемене", "после уроков". Ребенок называет виды деятельности - на уроке я слушаю учителя, я пишу, я леплю и т.д.

***Игра "Тихо - громко"***

Ведущий произносит начало предложения и бросает мяч игоку. Задача ребенка закончить фразу, крикнув "громко" или прошептав "тихо".

- Когда ты на уроке, ты разговариваешь...

- У доски отвечаешь...

- На уроке физкультуры...

***Игра "Что лежит в портфеле?"***

Игроки стоят в кругу. Ведущий бросает мяч одному игроку и называет какой-либо предмет, например, ручка. Если этот предмет должен лежать в портфеле, он ловит мяч, если нет - ловить мяч не нужно.

***Игра "Логические пары"***

Игрокам раздаются картинки с изображением различных предметов, находящихся в школе и предлагается подобрать из них пары, логически связанные между собой. Объяснить свой выбор:

- дневник - оценки,

- доска - мел,

- тетрадь - ручка,

- карандаш - резинка,

- альбом - краски,

- парта - класс,

- учитель - ученик и т.д.

***Игра "Закончи предложение"***

Выставляя картинку на наборное полотно, ведущий начинает предложение, а ребёнок заканчивает его нужным по смыслу словом.

Если пенал большой, то ластик… .

Если ножницы тяжёлые, то скрепки… .

Если книга толстая, то тетрадь. .

Если ранец высокий, то портфель… .

Если желтый карандаш острый, то синий … .

Если тетрадь широкая, то линейка… .

Если ручка толстая, то кисточка… .

Если синий карандаш короткий, то красный… .

Если книг много, то карандашей… .

Если зеленая тетрадь чистая, то голубая… .

Если ранец открытый, то портфель… .

Если ранец полный, то портфель… .

Если тетрадь открытая, то книга… .

***Игра "Замочная скважина"***

Положить на стол какую-нибудь картинку с изображением предмета на школьную тему. Затем накрыть сверху листом с замочной скважиной. Отверстие скользит по поверхности картинки, позволяя видеть ребенку только отдельные ее части. Задача ребенка догадаться, что изображено на картинке.

***Игра "Запоминай-ка"***

*Цель:* *развитие произвольного внимания*.

Игроки становятся в шеренгу. По команде ведущего на счет 1 они поднимают руки в стороны, 2 - вверх над головой, 3 - хлопают в ладоши, 4 - опускают руки вниз. Темп команд постепенно увеличивается.

***Игра******"Собери******хорошие оценки"***

*Цель:* *развитие концентрации* *внимания и* *произвольности поведения*.

Из рассыпанных карточек с изображением цифр от 1 до 5 по сигналу дети выбирают только хорошие оценки - 4 и 5.

![C:\Users\dnsuser\Desktop\depositphotos_67820715-Cute-School-Children[1].jpg]()







***Материал подготовила педагог – психолог О. В. Панькова***