ПОДБОРКА ИГР, НАПРАВЛЕННЫХ НА ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ У ДЕТЕЙ К ШКОЛЕ

«Барыня прислала сто рублей»



Народная игра на воспитание сосредоточенности

Играть можно и в большой группе, но более эффективна игра вдвоём. Ведущий обращается к партнёру.

Барыня прислала сто рублей. Что хотите, то купите.

Чёрный, белый не берите.

«Да» и «нет» не говорите!

После этого ведущий начинает вести с партнёром беседу, провоцирующую использование одного из «запрещённых» слов: чёрный»,

«белый», «да», «нет». Все участники игры имеют по несколько фантов; проштрафившиеся отдают их ведущему. Отвечать нужно быстро, все дети внимательно следят за выполнением правила. Беседа принимает примерно такой характер:

* Ходил ли ты когда-нибудь в зоопарк?
* Однажды.
* А видел ли там медведя?
* Видел.
* Он был бурый или белый?
* Полярный.

Беседа продолжается до тех пор, пока не проскользнёт «запрещённое» слово. Тогда участник отдаёт свой фант, для выкупа которого он должен выполнить отдельное задание. Если ребёнок говорит «Ага», «Угу», «Не- а», нужно договориться заранее, считать это ошибкой или нет. Можно ввести дополнительное условие: если диалог длится три минуты с соблюдением правил, считать, что ребёнок выиграл.

«Птичка» -

познавательная игра для развития самоконтроля.

Перед началом игры ведущий знакомит детей с различными породами деревьев, может показать их на картинке, рассказать, где они растут. Перед игрой все подбирают для себя фант — игрушку или любую мелкую вещь. Игроки усаживаются в круг и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и всем остальным игрокам даёт названия деревьев (дуб, клён, липа). Каждый должен запомнить своё название.

Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на ёлку». Ёлка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдаёт фант. В конце игры фанты отыгрываются.

Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

«Палочки» - игра-тест.

Для этой увлекательной игры понадобится 30 - 40 палочек. Играть лучше вдвоём. Ведущий говорит: «Я покажу тебе фигурку, сложенную из палочек, и через 1 -2 секунды накрою её листом бумаги. За это короткое время ты должен запомнить эту фигурку и затем выложить её в соответствии с этим образцом. Затем, пожалуйста, сверь свою фигуру с образцом, исправь и подсчитай свои ошибки. Если палочка пропущена ил и положена неправильно — это считается ошибкой. Начали!»

Первая фигурка — «домик». Предлагаем несколько фигурок — «звёздочку»,

«снежинку», «ёлочку» одновременно. Можно придумать и свои фигуры.

«Нарисуй пароход» - упражнение для воспитания произвольности движения.



Ребёнку предлагают как можно точнее срисовать пароход, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр.

Взрослый говорит: «Перед тобой лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуй, пожалуйста, точно такую же картинку, какую ты видишь на этом рисунке. Не торопись, постарайся быть внимательным, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если ты что-то не так нарисуешь, не стирай ластиком, а нарисуй 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 ребёнок верх и низ,

г) на количество деталей и способ их изображения — считает ли ребёнок или рисует «на глазок»?

Если оказывается, что задание слишком трудно, придумайте сами более простые и предлагайте их ребёнку почаще — ведь эта игра воспроизводит сразу несколько упражнений для первоклассников!

«Кто где живёт» -

коллективная игра для развития произвольности и школьных навыков.

Дети садятся в круг. Каждый из них изображает какого-либо зверя, для наглядности может надеть маску или значок и выясняет, где этот зверёк обитает в природе (в лесу, в поле, на дереве, в дупле, норе и т. д.).

Ведущий обращается к детям и называет место своего пребывания и пункт назначения. Например: «Ой, я, кажется, заблудился! Кто бы мне помог в этом дубовом лесу найти дорогу к полю? Но нет, никто здесь, видно, не живёт». Выскакивает лесной кабанчик: «Я, я здесь живу! Дорогу показать могу!» — и ведёт к кому-либо живущему в поле, например, мышке. Затем сюжет повторяется. Главное для путешественника — не забывать благодарить провожатого.

«Сокол и лиса» - игра моделирует ситуацию обучения и служит развитию произвольности.

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол своих соколят зовёт играть. Он бегает в разных направлениях и одновременно делает разные движения руками (вверх, в стороны, вперёд и какие-либо более

замысловатые). Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями, стараясь точно повторить их. В это время из норы вдруг выскакивает лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их

не заметила. (Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит только тех, кто не присел.) «Пойманный» соколёнок на время выбывает из игры.

«Сосед, подними руку» -

игра воспитывает произвольность, привычку соблюдать правила и внимание к товарищам - «одноклассникам».

Играющие, сидя или стоя (в зависимости от условий), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встаёт 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 ребёнка, к которому он обращается. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, а 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 только пытался поднять не ту руку.

«Узоры» - игра для развития сосредоточенности.



В эту игру можно играть и с одним, и с группой детей. Ребёнку даётся лист клетчатой бумаги. Ведущий говорит: «Сейчас мы будем учиться рисовать разные узоры. Постарайтесь, чтобы они получились красивыми и аккуратными. Для этого слушайте меня внимательно — я буду говорить, в какую сторону и на сколько

клеточек провести линию. Проводите только те линии, которые я буду называть. Когда нарисуете одну, ждите, пока я назову следующую. Каждую линию начинайте там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Все помнят, где правая рука? Вытяните её в сторону. Сейчас вы показываете направо. А где левая рука? Молодцы!

Начинаем рисовать первый узор. Поставили карандаш. Рисуем линию: одна клетка направо, одна клетка вверх, одна направо, одна вниз, одна направо, одна вниз, одна налево, одна вниз, одна налево, одна вверх, одна налево, одна вверх. Что у нас получилось?

Правильно, крестик!

Начинаем рисовать второй узор. Поставили карандаш на следующую точку. Рисуем линию: две клетки направо, две клетки вверх, две направо, две вниз, две налево, две вниз, две налево, две вверх. Попали в начальную точку? Молодцы! А что получилось? Правильно, квадраты!

А теперь нарисуем самый сложный, третий узор. Поставьте

карандашом точку. Проведите линию на три клетки вверх. А теперь

— две клетки направо, две вниз, одну налево, одну вниз, две направо. Повторите с самого начала (продиктовать). Посмотрите, получился орнамент с древнегреческой вазы».

Если задания не удаются, полезно поупражняться, начиная с самых простых.

«Первоклассник» -

в игре закрепляются знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе, воспитывается 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, предлагают посмотреть на разложенные предметы и как можно быстрее собрать свой портфель.

Игра заканчивается, когда ребёнок сложит все вещи и закроет портфель. Возможные модификации: если участвуют несколько детей, ввести элемент соревнования, если один ребёнок — считать до 5. Нужно обращать внимание на то, чтобы складывать вещи не только быстро, но и аккуратно.

«Школа наоборот» -

используется для проигрывания конфликтных ситуаций.

Ребёнок играет учителя, взрослый — нерадивого ученика. Можно подсказать такой сюжет для игры с куклой, но это менее привлекательно для ребёнка.

Учитель даёт задание, ученик сопротивляется его выполнению, например: Учитель: — А теперь мы нарисуем солнце...

Ученик: — Какое солнце? Сейчас пасмурно. Я забыл, как оно выглядит! Учитель: — Ну-ка, давай вспомним. Оно красное или жёлтое?

Ученик: — Зелёное!

Учитель: — Молодец! А круглое или квадратное? Ученик: — Продолговатое!

Учитель: — Правильно! Наша Таня (Маша, Лена) — молодец, вместо солнца

* огурец! Ты, как всегда, отличница, заслужила хорошую отметку — двойку! Я очень похвалю тебя твоей маме! И зачем только такие способные дети ходят в школу, если они все знают?

Примечание. Важно, чтобы ребёнок понимал юмористическое содержание диалога. Можно проигрывать отказ выполнять задание, любые попытки непослушания на уроке — при этом ребёнок и взрослый должны находить неожиданные, парадоксальные решения.

|  |  |
| --- | --- |
| «Лесная школа» -  игра моделирует типичные школьные ситуации, пригодна для обучении различным навыкам, в том числе арифметике (считать орешки, листочки, звёздочки и т. п.), и развивает произвольность поведения.  Лучше, если есть возможность собрать небольшую группу из двух-трёх- четырёх человек. Каждый представляет кого-либо из животных, учитель (водящий) — мудрая Сова. Играя в первый раз лучше назначить учителем взрослого или более старшего ребёнка. Звенит звонок. Сова влетает в  класс и говорит: «Здравствуйте дети! Меня зовут Сова — Большая Голова.  На другие имена я не откликаюсь, а забудете меня — очень обижаюсь. А вас как зовут?» Ученики отвечают хором, каждый голосом животного,  которым он себя назначил. Сова говорит: «Ой, какие интересные совята, а какие шумные! Я таких никогда не видела! Давайте договоримся так —  кто захочет отвечать, поднимает лапу или крыло. Как тебя зовут, детка?» Продолжают знакомство — каждый ученик должен встать и назвать себя, вначале издавая «звериное» приветствие.  Сова: «Ой, какие вы разные! Ну что ж, всем надо учиться. Давайте сначала рассядемся поудобнее» — они рассаживаются, соблюдая отношения в животном мире. «А теперь давайте договоримся о самом главном слове — оно должно быть всем понятно, это слово «мир». | Продолжение игры «Лесная школа»  На каком языке мы будем его произносить? Давайте все выучим его. Теперь, если кто-то из вас будет обижать другою, давайте произнесём это волшебное слово».  Далее моделируются любые школьные предметы. Например, естествознание. Сова: «Кто знает, сколько длится ночь?» Белка: «Мы спим пять часов!»  Медведь: «Мы спим четыре месяца!» Сова: «Вот и неправильно! Что же такое ночь? Каждый знает, что ночь — это время, когда не спят, а приятно летать и охотиться! Какие странные совята! А ты как думаешь?» — обращается к тому, кто ещё не отвечал (например, к зайцу), и т. д.  На более высоком уровне игры дети должны отвечать с позиции «своей» зверушки, но постепенно понимать, что «правильным» считается только ответ с позиции Совы. В спорах об истине дети могут обращаться к товарищам и апеллировать к мнению родителей («А мама сказала, что  медвежатам вредно ночью бегать и охотиться!»). Используйте вместо  отметок призы — листочки, шишки, жёлуди (можно вырезанные из бумаги). Убедитесь, что дети умеют считать до 5 и понимают, какая отметка хорошая, а какая плохая.  Игра «Лесная школа» — удобная и увлекательная форма для неназойливого сообщения знаний в первую очередь по предметам естественного цикла. |

💼