**КАРТОТЕКА**

**(подготовительная группа)**

**дидактические игры**

**на школьную тематику:**

Игра "Собери портфель в школу"

Дети сидят в кругу. Первый ребенок говорит: "Я положу себе в портфель...." и называет необходимый в школе предмет. Следующий ребенок повторяет название предмета, который называл предыдущий ребенок и добавляет свой предмет и т.д. последний ребенок 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 ребенку, 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 одному из детей. Задача этого ребенка закончить фразу, крикнув "громко" или прошептав "тихо".

- Когда ты на уроке, ты разговариваешь...

- У доски отвечаешь...

- На уроке физкультуры...

Игра "Копилка первоклассника"

Детям предлагается "наполнить" 2 копилки - трудности ученика и успехи ученика (2 непрозрачные баночки с наклеенными названиями разного цвета). Дети перечисляют, что по их мнению, может затруднить их учебу, огорчить, или наоборот, обрадовать, принести удовольствие, помочь справиться с трудностями. Каждое высказывание сопровождается бросанием мелкого предмета в соответствующую копилку. Когда варианты иссякнут, предложить детям "погреметь" копилкой и определить , где содержимого больше.

Если дети считают, что копилка успеха звонче, подвести к тому, что и успехов в жизни ученика больше. Если одинаково - то, несмотря на трудности, будет не меньше успехов. А если трудностей больше - добавить "фишек" в копилку успеха, упомянув то, о чем забыли дети.

Игра "Что лежит в портфеле?"

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

Игра "Подскажи Незнайке правила поведения в школе"

Дети стоят в кругу. Ведущий бросает мяч по одному ребенку и называет какое-либо действие или ситуацию из школьной жизни, например, дети играют на перемене, дети кричат на уроке. Если эта ситуация соответствует правильному поведению в школе, ребенок ловит мяч, если нет - отбивает его.

Игра "Логические пары"

Детям 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 "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 "Закончи предложение" (с карточками)

Выставляя картинку на наборное полотно, психолог 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 "Найди школьные предметы"

Воспитатель предлагает детям картинки с изображением различных предметов. Среди них есть школьные принадлежности (картинка 1), школьная одежда (картинка 2), школьная мебель (картинка 3), школьные учебники (картинка 4). Необходимо школьные предметы обвести в кружок, все лишнее закрасить. Объяснить свой выбор.

Игра "Помоги животным найти дорогу в школу"

Игра представляет собой план-схему и набор карточек с различными "письмами". Ребёнок "читает" письмо и показывает путь следования животных из дом до школы. Например, ребёнок говорит "Если ежик от красного треугольника подойдёт к желтому кругу, потом к синему квадрату, то придёт в школу".

**Сюжетно-ролевая игра "Школа" ("Школа зверей")**

Задачи: Расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

Игровой материал: портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Сюжетно-ролевая игра "Магазин школьных принадлежностей"

Задачи: познакомить со школьными принадлежностями,  сформировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения.

Роли: директор магазина, продавцы, кассир, покупатели.

Игровые действия: Продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, объясняют, для чего он нужен. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

Игровой материал:  касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товар, оборудование для уборки.

Игровые ситуации: "Книги", "Канцтовары", "Школьная одежда".

Сюжетно-ролевая игра "Библиотека"

Задачи: отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.

Роли: библиотекарь, читатели.

Игровой материал: формуляры, книги, картотека.

Игровые действия: Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

Сюжетно-ролевая игра "Детский сад"

Задачи: расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада.

Роли: воспитатель, помощник воспитателя, логопед, заведующий, повар, музыкальный руководитель, инструктор по физической культуре, педагог-психолог, медсестра, врач, дети, родители.

Игровой материал: тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др.

Игровые действия: Воспитатель принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры. помощник воспитателя следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду. Логопед занимается с детьми постановками звуков, развитием речи. Музыкальный руководитель проводит музыкальное занятие. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения. Медсестра взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.

Игровые ситуации: "Утренний прием", "Занятия", "На прогулке",  "Осмотр врача", "Обед в детском саду" и др.

Игра "Непослушные ученики"

Цели: воспитать выдержку детей, умение действовать по сигналу.

Дети стоят по кругу. В стороне, вне круга - "школа". По сигналу дети закрывают глаза, а педагог-психолог обходит за спинами детей и незаметно дотрагивается до одного из играющих - это "учитель". Затем дети открывают глаза, внимательно смотрят друг на друга, не выдаст ли "учитель" себя чем-нибудь? Затем дети спрашивают 3 раза: "Учитель, где ты?" Исполняющий роль учителя только после третьего вопроса выбегает на середину круга, поднимает руку и говорит: "Я тут!", затем он начинает ловить детей (дотрагивается рукой). Пойманного ребенка "учитель" отводит в школу. После того, как 2-3 детей окажутся пойманными, дается сигнал "В круг!", игра повторяется.

Если "учитель" выдаст себя чем-нибудь раньше, то назначается другой водящий.

Игра "Пятерки"

Цели: воспитать решительность, выдержку, умение соблюдать правила игры.

Дети делятся на группы: одна треть - "ученики", взявшись за руки образуют круг, остальные дети - "пятерки", находятся вне круга. Изображающие учеников  ходят по кругу со словами:

Скоро в школу мы пойдем

Все пятерки соберем!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. "Пятерки" вбегают в круг и выбегают из него. По сигналу "Хлоп!" стоящие в кругу дети опускают руки, приседают. Пойманные "пятерки" становятся учениками, т.е. круг увеличивается.

Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не будет поймано.

Игра "Кто первым придет в школу"

Цели: развить умение рассчитывать свои действия; регулировать движения тела; уметь ориентироваться в пространстве, воспитывать выдержку и умение сдерживаться.

Все играющие стоят вдоль одной линии, проведенной на одной стороне площадки. На противоположной стороне "школа" - место водящего. Водящий стоит спиной к детям и говорит: "Быстро шагай! Смотри не зевай! Стоп!" На каждое слово дети делают шаг вперед, стараясь делать большие шаги. По сигналу "Стоп!" - замирают на месте. Водящий оборачивается и смотрит, кто шевельнулся. Он называет этих детей, и они возвращаются на исходную линию. Затем водящий вновь отворачивается и повторяет свои слова.  
Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из детей не подойдет близко к водящему и не встанет рядом с ним раньше, чем произнесено слово "стоп". Кому это удастся - становится водящим.

Дети не должны бежать или прыгать, они могут только шагать. Как усложнение можно провести вариант игры с прыжками на двух ногах вперед.

Игра "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 ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры. Игра может закончиться, когда в игре останется 2-3 ребенка. Они торжественно объявляются победителями.

Игра "Запоминай-ка"

*Цель:* *развитие  произвольного внимания*.

Дети становятся в шеренгу. По команде учителя 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.

Игра "Назови картинки"

Цель: развитие концентрации внимания, слухового внимания, произвольности поведения.

Для проведения этой игры понадобятся заготовки: 10-15 картинок с изображениями предметов, связанных со школьной жизнью. инструкция: "Я буду показывать тебе картинки, ты должен их сначала рассмотреть и только по моей команде сказать, что изображено на картинке. А командой будет такая фраза: "Раз, два, три -... (имя ребенка), говори!"

Конечно, в начале игры ребенок, увидев хорошо знакомый предмет на картинке, будет "выскакивать" и нарушать правила. Затем он станет внимательнее. Ведь у него будет хороший стимул: он получит картинку в подарок, если будет называть их не только правильно, но и вовремя. Этот навык пригодится вашему ребенку, когда он станет школьником.

Игра "Я  знаю пять названий..."

Цель: обогащение словаря детей, развитие внимания и концентрации на предмете.

На каждый удар мяча нужно называть предметы одежды, школьные принадлежности, цвета, геометрические фигуры, названия уроков и т.д. Например: "Я знаю три  урока: математика - раз, чтение - два, письмо - три..." Кто не сможет назвать предметы или уронит мяч, тот передает его другому участнику. Побеждает тот, кто справится со всеми заданиями.