***Примерные дидактические игры на занятиях по подготовке к школе с детьми старшего дошкольного возраста.***

Шести - семилетний ребенок на занятиях - эмоциональный ученик. Для него игра, сказка, выдумка - это неотъемлемая составляющая часть жизни. И педагог, как и родители, должен поддержать, пробудить в душе каждого интерес к познанию окружающего мира, зажечь огоньки детской мысли и творчества.

Для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста **игра** является привлекательной формой деятельности. Она дает ребенку информацию об окружающей действительности, предметах и их свойствах, явлениях, закономерностях, законах природы и общества, о человеке и, наконец, о самом себе.

Игра - творчество, игра - труд. Именно в играх идет непринужденное общение ребенка с родителями, педагогами, возникает взаимопонимание между ними. У детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, работать вдумчиво, самостоятельно, в них развивается внимание, память, стремление к знаниям. Удовлетворяя свою естественную неустанную потребность в деятельности, ребенок, играя, «приобретает» в воображении то, что недоступно ему в реальной жизни. Увлекшись, он не замечает, что учится - познает, запоминает новое, ориентируется в необычных ситуациях, переносит и углубляет приобретенный ранее опыт, пополняет запас представлений, понятий, развивает фантазию.

Как известно, [игра](http://school-box.ru/obrazovatelnye-statyi/interesno-ob-obrazovanii/698-igra-v-sisteme-obucheniya-mladshich-ee-rol-i-mestoshkolnikov.html) - один из самых эффективных средств [возбуждения у учащихся интереса](http://school-box.ru/obrazovatelnye-statyi/interesno-ob-obrazovanii/75-kak-razvivat-y-ychenikov-poznavatelniy-interes.html), положительных эмоций, развития фантазии, мышления, формирования понятий, выработки интеллектуально-практических умений и навыков, воспитание самостоятельности, настойчивости, расширение кругозора и т.д.

В игровой деятельности наиболее полно раскрываются **индивидуальные особенности каждого ребенка**. Игровые ситуации позволяют легко привлечь внимание детей и в течение достаточно длительного времени поддерживать их интерес к важным и сложным предметам, свойствам и явлениям, на которых в обычных условиях сосредоточить внимание детей не всегда удается. Например, однообразное решение примеров утомляет их, вызывает безразличие к учебе. А уже решение этих самых примеров во время игры «Кто быстрее?», становится для детей увлекательным, интересным.

[**Дидактические игры**](http://school-box.ru/obrazovatelnye-statyi/interesno-ob-obrazovanii/670-didakticheskie-igri-v-prozesse-obucheniya-gramote-pervoklassnikov.html) **при обучении математике** и можно использовать для ознакомления детей с новым материалом, его закрепления, повторения ранее изученного, для полного и глубокого осмысления и усвоения полученных знаний. Игры позволяют индивидуализировать работу, подбирать задания, посильные для каждого ребенка, максимально развивать детские способности, они способствуют решению поставленной задачи.

Дети наблюдают, сравнивают, классифицируют предметы по определенным признакам, абстрагируются от несущественных признаков, делают обобщения, они учатся выражать мнение в связной и понятной форме, используя математическую терминологию.

Создавая игровую ситуацию, можно планировать деятельность учащихся, направлять ее на достижение поставленной цели. Подобрав занятие согласно программе, он придает ему игровую форму, определяет соответствующие действия. Собственно игровой замысел, побуждает детей к участию в игре, и составляет ее основу.

Важно заранее подготовить дидактический материал для игры, продумать последовательность игровых действий, организацию своих детей, воспитанников, продолжительность игры, ее контроль и суммирование. **Математические игры** рекомендуются на каждом занятии, когда дети еще не привыкли к длительной, напряженной, чисто учебной деятельности и быстро утомляются. Во время игры они отдыхают, поскольку проходит умственное напряжение.

Игры, предлагаемые детям, должны возбуждать мысль, помогать ему сосредоточиться и выделить самое важное, нацелить на самостоятельную деятельность.

Но надо иметь ввиду, что отдельные игры слишком возбуждают эмоции детей, надолго отвлекают их внимание от основной учебной цели занятия. Ведь шести - семилетние дети еще не умеют управлять своими эмоциями, произвольно переводя внимание, сосредоточиваться в нужный момент. Поэтому игры, вызывающие сильное эмоциональное возбуждение, желательно практиковать только в конце занятия.

Чтобы **игровая деятельность** была эффективной и давала желаемые последствия, обязательно следует управлять ею, соблюдая следующие требования:

1. Проводить игру только тогда, когда ребенок обеспечен необходимым дидактическим материалом, четко осознал цель и последовательность действий.

2. Результат игры должен быть понятным ребенку, непременно оцениваться, а ход ее контролироваться взрослым.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка, когда он обнаруживает неумение (обидные сравнения, насмешки и т.п.).

4. Четко объяснять содержание игры, ее правила, избегая многословия.

5. Если игра сложная, нужно проводить ее поэтапно, чтобы ребенок понял и усвоил сначала отдельные действия, а поэтому игру в целом и различные ее варианты.

Взрослый или педагог все время контролирует деятельность ребенка, направляет игру, поощряет вопросами или репликами, незаметно поддерживая слабых детей, ободряя их, предотвращая возникновение конфликтов и тому подобное. Не следует увлекаться лишь дидактической целью игры, недооценивая ее воспитательного значения, потому что это приводит к тому, что дети начинают хитрить, добиваясь успехов нечестным путем, не соблюдая правил игры, пренебрегая интересами коллектива. В зависимости от обстоятельств взрослый должен найти время и указать ребенку на такие проступки, объяснив, к чему это может привести (ухищрения, недобросовестное выполнение своих обязанностей). Однако не стоит прибегать к длительному морализаторству.

*Общие правила игры для детей в оживленной форме:*

1. Внимательно слушай и запоминай необходимые действия, их последовательность.

2. Помни: успех зависит от четкого осознания конечной цели. Не спеши выполнять задачи, недослушав до конца взрослого. Поспешность так же вредна, как и излишнее промедление.

3. Внимательно слушай ответы товарищей, чтобы в случае необходимости что-то исправить или несколько дополнить.

4. Соблюдай свою очередь, не мешай товарищам, не делай ничего лишнего, будь дисциплинированным.

5. Честно признавай свои ошибки, если товарищи доказали, что ты неправ. Ошибиться может каждый.

6. Не хитри, не ищи нечестного пути для победы. Этим ты подводишь товарищей и теряешь свой авторитет.

Последний пункт учитель должен особо подчеркнуть и предостеречь, что даже в таком случае, когда все выполнено как следует, но хоть один ученик схитрил, то команда занимает последнее место. За правильностью, честностью в игре следит не только учитель, но и ученики.

**Игры для развития пространственных представлений, внимания, памяти.**

***Расставь по росту.***

*Материал.* Разной высоты предметы, игрушки, изображения на карточках и т.д.

*Примечание.* Желательно подобрать два-три предмета одинаковой высоты, чтобы вызвать у ученика некоторую растерянность, удивление, побудить задуматься, искать выход и, наконец, сделать нужные выводы.

*Содержание игры.* Задачи могут быть разные, например, расставить предметы от меньшего к большему или наоборот. А дальше несколько дополнительных вопросов: «Какой предмет имеет порядковый номер 7 (3, 4, 5 и т.д.)? Сколько предметов всего? Какой порядковый номер наибольшего (наименьшего) предмета? Назвать предметы, имеющие четные (нечетные) номера и т.д. ». В порядке увеличения (уменьшения) полезно раскладывать предметы разной длины (ширины).

Когда есть два одинаковых набора матрешек, коробок или других предметов, предлагаю расставлять их так: сначала найти два одинаковых крупнейших, а затем слева и справа от них - остальные предметы в порядке убывания.

Такой принцип игры применяется для закрепления представлений «широкий и узкий», «толстый и тонкий».

***Отгадывание формы предмета на ощупь.***

*Материал.* Различные геометрические фигуры, плоские и объемные игрушки, мелкие предметы: орехи, желуди, каштаны и т.д. Ими заполняют мешочек из ткани на 1/3.

*Содержание игры.*

Вариант 1. Ученику завязываю глаза, и он ощупью достает из мешочка предметы, на ощупь определяет, что именно в руке, называет вслух и только потом вытягивает руку из мешочка и показывает этот предмет.

Вариант 2. Учитель называет предмет, а ребенок ищет его на ощупь в мешочке.

***Пароль - правильный ответ.***

*Содержание игры*. Учитель расставляет на наборном полотне разноцветные флажки и карточки с примерами. На доске заранее записана задача (лучше в двух вариантах). Ученик получает ответственное поручение - «пройти» все посты «противника» (обозначены разноцветными флажками) и передать важные сведения в штаб (красный флажок) «Пройти мимо поста» значит правильно решить пример: вручить пакет командиру - правильно решить задачу. Учитель предупреждает, что поспешность, необдуманность приводит к ошибкам. На «постах» задерживают всех подозрительных, т.е. тех, у кого неправильный пароль (неправильный ответ). Эту игру желательно проводить, записав задание на доске. Например, (1 класс, 1 десяток):

6 + 3 =                  8 - 3 =

7 + 2 =                  9 - 7 =

9 - 7 =                   4 + 0 =

Задача. В одной клетке 6 кроликов, во второй - 2. Разместить кроликов так, чтобы в каждой клетке их было поровну.

Результат игры следует сообщить учащимся сразу, указав, кого и на каком посту «задержали». Победителей вызвать на середину класса и поздравить аплодисментами.

***ИГРА "МУХА"***

**Цель:** развитие концентрации внимания. Игра проводится в течение 5- 10 мин. 2- 3 раза в неделю в течение 1- 2 месяцев.

**Возраст:** 7-10лет (школьный возраст)

**Материалы**: для её проведения потребуются листы бумаги с расчерченным девятиклеточным игровым полем 3 x 3, фишки (фишками могут быть пуговицы, монетки, камешки и т.д.).

**Форма работы:** групповая

**Форма занятия:** игровая

**Ход работы**: задание звучит следующим образом: «Посмотрите 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 двинуться в любую сторону. Но двигаться она может только тогда, когда ей дают команды «вверх», «вниз», «влево», «вправо», отвернувшись от игрового поля. Один из вас, тот, кто сидит слева, отвернётся и, не глядя на поле. Будет подавать команды, другой- передвигать «муху». Нужно постараться продержать «муху» на поле в течение 5 мин. И не дать ей улететь. Затем партнёры меняются ролями. Если «муха улетит» раньше, значит, обмен ролями произойдёт раньше. Всё понятно?»

Усложнение игры идёт за счёт того, что играющие объединяются по трое. Двое по очереди подают команды, стараясь удержать «муху» на поле. Третий контролирует «полёт». Тот, кто раньше договоренного времени упустит «муху», уступает воё место контролёру. Если все укладываются в отведенное время, то ролями меняются по очереди.

Игра втроём занимает не больше 10 мин., т.е. по три минуты на каждого. Выигрывает тот, кто продержится в своей роли всё отведенное время.