**«Лесная школа»**

 Эта игра моделирует типичные школьные ситуации, пригодна для обучения различным навыкам, в том числе арифметике (считать орешки, звёздочки, листочки и т.д.), и развивает произвольность поведения. Лучше, если есть возможность собрать небольшую группу из 2-3-4-х человек. Пригласите поучаствовать в игре соседских детей. Каждый из играющих представляет какое-нибудь животное, учитель (водящий) – мудрая Сова. Если Вы играете в первый раз, станьте сами Совой, или назначьте самого старшего ребёнка. Итак, 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 представил. Сова говорит:

 - «Ой, какие смешные 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, давая «звериное» приветствие.

 Сова: - «Ой, какие вы разные! Ну что ж, всем надо учиться. Давайте сначала рассядемся поудобнее.

 Игроки рассаживаются, соблюдая при этом отношения в животном мире. «А теперь давайте поговорим о самом главном слове – оно должно быть всем понятно. Это слово «мир». На каком языке мы будем его произносить? Давайте все выучим его. Теперь, если кто-то из вас будет обижать другого, давайте произнесём это волшебное слово».

 Далее моделируются любые школьные предметы. Например, естествознание. Сова говорит:

 - «Кто знает, сколько длится ночь?»

 Белка:

 - «Мы, белки, спим 5 часов».

 Медведь:

 - «А мы на 4 месяца впадаем в спячку!»

 Сова:

 - «А вот и неправильно! Что же такое ночь? Каждый знает, что ночь – это время, когда не спят, а приятно летать и охотиться. Какие странные совята! Ну а ты как думаешь? (обращается к тому, кто еще не отвечал – Зайцу, Волку и т.д.».

 На более высоком уровне игры дети должны отвечать с позиции зверушки, роль которой они играют, 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 (например, - «А мама сказала, что медвежатам ночью вредно 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.

**«Первоклассник»**

 В этой игре закрепляются знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе, воспитывается желание учиться, собранность, аккуратность. Игра может проводиться как в семье с одним ребёнком, так и с группой детей.

 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 ребёнок аккуратно сложит все нужные для учёбы вещи и закроет портфель.

Возможные модификации: если участвуют несколько детей, ввести элемент соревнования, если один ребёнок – считать до 5. И в заключение, для того, чтобы узнать, насколько ребёнок информирован о школьной жизни, предложите ему ответить на вопросы:

-Как обращаются к учительнице?

-Как привлечь к себе внимание на уроке, если нужно о чём-то спросить?

-Что такое урок?

-Как узнают, что время начинать урок?

-Что такое перемена?

-Для чего нужна перемена?

-Как в школе называется стол, за которым дети пишут?

-Что такое отметка?

-Какие отметки хорошие, а какие плохие?

-Что такое школьный дневник?

-Что такое каникулы?

 Важно, чтобы ребёнок ответил принципиально верно, можно и без уточнений.

**«Рисуем узоры»**

 А в эту игру можно играть и с одним ребёнком, 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, когда я назову следующую. Каждую линию начинайте там, где кончалась 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».

Родители сами могут придумывать узоры, усложнив задание и включив в него движения карандашом вниз, вверх, вправо, влево на разное число клеточек (до трёх в одну сторону). После того, как ребёнок выполнит ваше задание, предложите ему самостоятельно продолжить этот узор.

**«Отгадай!»**

 Водящий ребёнок выходит из комнаты. Остальные договариваются, что они будут показывать, когда водящий вернётся. Вернувшись (по сигналу) водящий здоровается и спрашивает: «Что вы делали, пока меня не было?». Остальные участники игры по очереди жестами показывают, что они делали (подметали, рисовали, пили, ели, играли в мяч, копали, мыли руки, читали и т.д.). Выигрывает тот водящий, который быстрее и правильнее угадает, чем дети занимались в его отсутствие (дети могут ограничить его время на обдумывание – считать до 5, или до 10). Если водящий угадывает за это время, он получает приз – по его заданию дети изображают «живую» картинку без слов из сказки.

**«Пожалуйста!»**

 Все участники игры и ведущий становятся в круг. Ведущий показывает движения (физкультурные, танцевальные, шуточные). Он просит их повторить, обращаясь к одному из игроков по имени. Играющий ребёнок должен повторить движения ведущего  только в том случае, если к просьбе добавляется слово «пожалуйста». Тот ребёнок, который ошибся, должен представить фант: выйдя на середину, выполнить задание (улыбнуться, попрыгать, спеть песенку, рассказать стишок и т.д.).

 **«Это – я»**
 Еще один вариант игры на знакомство для младшего возраста – игра «Это – я». Играющие становятся в круг. Ведущий находится в центре и называет два имени (кого-то из присутствующих детей), одно – мужское, другое – женское.
Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это – я» – и меняются местами. Задача ведущего – занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим.

# «Откроем сердце друг другу»

 Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочитать имя и отдать его хозяину.

# «Имя и фрукт»

 Игра на знакомство, но в любом случае забавная. Все сидят в кругу. Первый игрок представляется (например, Миша) и называет свой любимый фрукт на первую букву своего имени ("Меня зовут Миша, я люблю мандарины"). Его сосед повторяет-"Миша любит мандарины" и также представляется и говорит свой любимый фрукт, и т.д. по кругу, пока все друг друга не запомнят.

#### «Давай-ка познакомимся»

 Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

#### «Хоровод знакомства»

 Все дети взявшись за руки водят хоровод со словами:
«Мы по кругу ходим, ходим,
Познакомиться хотим,
Стоят лишь те, кого зовут... (Сережи),
Ну, а мы с вами - сидим».
 После этих слов дети, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают. Далее игра продолжается.

#### «Воробей»

 Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает: «Скачет, скачет воробей-бей-бей,
Собирает всех друзей – зей - зей,
Много, много разных нас-нас-нас,
Выйдут...(Леночки) сейчас-час-час».
 Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку и игра повторяется пока не будут названы имена всех детей.

#### «Мячик»

 Ведущий держит в руках мяч и говорит:
«Разноцветный мячик
По дорожке скачет
По дорожке по тропинке
От березки до осинки
От осинки-поворот,
Прямо к ...(Ире) в огород!»
 С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка с которым нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.

#### «Веселые задания»

«Слушай, смейся выполняй,
Имена запоминай»
с этими словами ведущий дает задание детям.
Саши взяли Марин за руки и станцевали.
Лены спели песню «В лесу родилась елочка».
Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали.
Светы - наперегонки бегут к корпусу и т.д.

#### «Теремок»

 К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:
«Кто в теремочке живет?
Кто в невысоком живет?
Я ... (Ирочка) А ты кто?
Я ... (Сашенька)».
К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

**«Здравствуйте»**

 Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят «Здравствуйте!» а называют свои имена. Потом бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.