

Как готовить ребенка к школе, чтобы не пропал интерес к обучению?

Очень часто подготовка дошкольников к обучению в школе сводится к рисованию крючочков, печатанию букв, заучиванию цифр и букв. К сожалению, при такой подготовке познавательная активность ребенка снижается, а в школу они ходят, потому что надо, без желания и радости.

Психологи же считают, что более успешное развитие личностных способностей происходит тогда, когда оно сопровождается положительными эмоциями.

Что же делать, чтобы ребенок рос полноценной личностью и стремился к получению знаний.

Ответ очень прост: играть.

Предлагаю вашему вниманию несколько игр, в которые вы сами сможете играть с ребенком, использовать при проведении семейных праздников, во время совместного отдыха и т.д.

Игра **«Я вижу то, чего не видишь ты»**. Очень простая и интересная игра, направленная на развитие внимания, наблюдательности, реакции. Играть в нее можно как вдвоем, так и с большой группой детей. Ведущий (*лучше, если сначала им будет взрослый*) говорит: **«Я вижу то чего не видишь ты, и оно ... (круглое, зеленое, красное, металлическое, деревянное и т.д.)»**. другие участники игры должны угадать предмет, который загадал ведущий. Этот предмет обязательно должен находиться в поле зрения всех участников.

Игра **«Сборы на дачу»** развивает память, внимание и речь. Ведущий предлагает собрать чемодан, чтобы ехать на дачу, и говорит: **«Я кладу в чемодан панаму, чтобы не напекло голову»**. Следующий игрок повторяет слова ведущего и называет предмет, который он сам возьмет с собой на дачу. Третий участник повторяет то, что сказали предыдущие игроки, добавляет свое и т.д. по аналогии можно организовать **«Сборы на море»**, **«Сборы на Северный полюс»**. Все зависит от фантазии игроков.

Игра **«Волшебные звуки»** способствует развитию слухового внимания и обучению звуко-буквенному анализу. Взрослый договаривается с детьми о том, что какие-то два звука, например, **«а»** и **«д»**, они будут считать волшебными. Если дети услышат звук **«а»**, они должны взять себя за ухо. Если услышат звук **«д»** — за нос. После этого взрослый рассказывает историю, в которой встречаются эти звуки, или просто произносит ряд слов, а ребята слушают и выполняют нужные действия. Кто ошибается, выходит из игры. Можно спеть вместе с детьми известную песню, соблюдая правила игры.

Дети любят играть в прятки, но в помещении часто не получается поиграть, потому что не хватает мест, куда можно спрятаться. Игра **«Контурные**

прятки» поможет исправить эту ситуацию. Она направлена на развитие внимания, наблюдательности, коммуникативных навыков, умения сопоставлять объем предмета и его контур. Можно играть вдвоем, а можно разделиться на две команды. Участники одной команды заходят в игровую комнату, собирают различные предметы и обводят их по контуру фломастером или маркером. Предметы расставляются по местам. Затем в комнату заходит вторая команда, которая должна отыскать предметы, соответствующие контурам. Потом команды меняются местами. Побеждает тот, кто нашел все предметы и затратил на это меньшее время.

Игра **«Зоопарк»** развивает речь, навык чтения простых слов, позволяет расширить представления о животном мире и будет способствовать формированию умения составлять простые рассказы. Для игры понадобятся карточки с названием животного и **«еды»**, игрушки-животные. Взрослый выбирает карточку с названием животного и описанием пищи, которую ест это животное. Берет соответствующую игрушку и кладет рядом карточки. После чего говорит детям: **«Давайте поиграем в зоопарк. Сейчас вы видите лису. Лиса – это дикое животное. Она обитает в лесу и живет в норе. Лиса – хищник, поэтому я положила ей мясо. Лиса рыжая, пушистая. Есть много сказок о лисе. В сказках она – хитрая»**. После этого каждый ребенок вытягивает карточку с названием животного, подбирает подходящую игрушку и еду и рассказывает о своем животном. Если ребенок затрудняется, взрослый помогает ему наводящими вопросами.

Игра **«Пальчиковые животные»** развивает мелкую моторику, внимание, память. Каждый ребенок выбирает животное, которое он может изобразить с помощью пальцев. Игроки называют выбранного животного и показывают остальным, чтобы они могли запомнить фигуру, изображающую животное. Затем первый игрок показывает пальчиками свое животное и животное любого другого участника игры, передавая ему эстафету. Игрок, не сумевший понять, что показали его животное, выбывает из игры. Взрослому нужно следить, чтобы животное было изображено именно так, как было показано в начале. Иначе, выбывает тот игрок, который неправильно его показал. Побеждают 2 – 3 малыша, оставшиеся в игре последними.

И конечно, нужно играть в известные всем подвижные игры **«Жмурки»**, **«Кошки-мышки»**, **«Салочки»** и другие.

Самое главное, нужно понять, что подготовка к школе – это творческий процесс. А всевозможные игры и соревнования непроизвольно стимулируют интеллектуальное и физическое развитие ребенка, так как в игре быстрее запоминаются любые сведения.