МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ

РЕБЁНКА - ДЕТСКИЙ САД №1»

С.ЧУГУЕВКА ЧУГУЕВСКОГО РАЙОНА ПРИМОРСКОГО КРАЯ



1. ***ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ***

 ***Подвижная игра «Слалом-гигант»***

Из стульев делаются две параллельные «трассы» слалома, которые соревнующиеся команды должны преодолеть, двигаясь в оба конца вперед спиной. Тот, кто, лавируя между стульями, заденет один из них, возвращается на старт для повторной попытки. Побеждает команда, первой прошедшая трассу без ошибок.

***Подвижная игра «Запомни ритм»***

Ведущий предлагает участникам повторить за ним ритмическую модель, которую он воспроизвел с помощью хлопков. Для тех, кто не запомнил услышанный образец, дается ориентир в виде цифровой записи его, где цифра изображает число непрерывно, через равные интервалы следующих друг за другом хлопков, а тире между ними — паузы (например, 1-1-3-4-2)

***Подвижная игра «Шапка-невидимка»***

В течение 3 секунд надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, и затем перечислить их.

***Подвижная игра «Гонка за лидером*»**

Двое участников состязания стоят за кругом из расставленных стульев. Они находятся по оба конца диаметра круга. Одновременно взяв старт, игроки бегут змейкой, вперед спиной, стараясь догнать соперника. Победитель выявляется через пять кругов. Если до этого кто-то три раза задел за стул, то считается побежденным.

 ***Подвижная игра «Посмотри и запомни»***

На столе поставьте несколько предметов и игрушек. Покажите их ребенку на 10 секунд. После этого попросите ребенка отвернуться и измените, расположение предметов на столе, добавьте или уберите какой-нибудь предмет. Поверните ребенка и попросите его повторить первоначальную картину на столе.

1. ***ИГРЫ НА ПРЕОДОЛЕНИЕ РАСТОРМОЖЕННОСТИ И ТРЕНИРОВКУ УСИДЧИВОСТИ***

***Подвижная игра «Восковая скульптура»***

Участники, сидящие в круге с закрытыми глазами, лепят «по цепочке» друг из друга одну и ту же скульптуру, после чего остаются в приданной позе до тех пор, пока не будет закончена последняя копия.

 ***Подвижная игра «Море волнуется»***

Игроки замирают, изображая "морские" фигуры. Ведущий подходит к любому игроку, дотрагивается до него рукой — игрок изображает, кого именно он показывает. Задача ведущего — отгадать, что это за фигура. Если игрок изображает непохоже, он становится водой на следующий этап.

 ***Подвижная игра* «*Замри-отомри*»**.

Дети свободно двигаются под музыку, когда выключается музыка, дети должны замереть на месте и не двигаться некоторое время. Если ребенок нарушил правило и двинулся, то выходит из игры и сидит на стульчике, пока не закончится игра.

***Упражнение «Стойкий оловянный солдатик»***

Предложите ребенку постоять на одной ноге – поиграть в стойкого оловянного солдатика. Поначалу возможна потеря равновесия, предложите опираться на что-нибудь. Затем правила игры постепенно усложняются: нужно стоять, не держась, потом согнуть ногу в колене, отвести ее в сторону или вперед.

***Упражнение «Эквилибрист»***

Суть упражнения заключается в том, что ребенок должен идти по прямой линии при этом ставя пятку ровно перед носком. Можно положить на пол ленту, которая будет тянуться через комнату от стены до стены или от мамы до папы. Поначалу можно идти как удобно, затем вытянув руки вперед, потом разведя их в сторону.

***Упражнение «Взмахни рукой, взмахни ногой»***

Суть следующая: ребенок придерживается правой рукой за стену/шкаф/стул, левая рука должна быть вытянута вперед, а левая нога – отставлена назад. На первый счет делается взмах – левая рука уходит назад, а нога – вперед. На следующий счет делается еще один взмах и занимается исходная позиция..

***3. ИГРЫ НА ТРЕНИРОВКУ ВЫДЕРЖКИ И КОНТРОЛЬ ИМПУЛЬСИВНОСТИ***

***Игра «Менялки»***

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего - тот выносит свой стул за круг. Получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого ... (светлые волосы, одежда красного цвета и т.д.)». После этого имеющие названный признак быстро встают и меняются местами, а водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

***Игра «Говори»***

Скажите детям следующее: «Я буду задавать вам простые и сложные вопросы. Но отвечать на них можно только тогда, когда я дам команду: "Говори!". Давайте потренируемся. "Какое сейчас время года? (Педагог делает паузу.) Говори!", "Какого цвета у нас в группе потолок? … Говори!", "Какой сегодня день недели? ... и т.д.

***Игра «Передай мяч»***

В кругу, сидя на стульях или стоя, играющие стараются как можно быстрее передать соседу мяч, не уронив его. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, предложив детям играть с закрытыми глазами или одновременно с несколькими мячами, это помогает снять излишнюю двигательную активность

***Игра «Веселая игра с колокольчиком»***

Все садятся в круг, по желанию детей выбирают водящего (если желающих нет, эта роль отводится взрослому). Водящему завязывают глаза, а колокольчик передают по кругу. Задача водящего - поймать чело века с колокольчиком. Перебрасывать колокольчик друг другу нельзя.

***Игра «Давайте поздороваемся»***

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично передвигаться по комнате и здороваться со всеми, кто встречается на их пути. Здороваться надо определенным образом: один хлопок здороваемся за руку; два - здороваемся плечами; три хлопка - здороваемся спинами.

***Игра «Слушай команду»***

Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии и хорошо слушать, и выполнять задание. Игра помогает детям успокоиться.

***Игра «Все наоборот»***

Взрослый в этой игре будет ведущим. Он должен демонстрировать самые разные движения, а ребенок тоже должен выполнять движения, только совершенно противоположные тем, что ему показывают. Так, если взрослый поднял руки, ребенку следует опустить их, если подпрыгнул - следует присесть, если вытянул вперед ногу - нужно отвести ее назад и т.п.

***Игра «Царевна Несмеяна»***

В данной игре им придется преодолеть именно это досадное обстоятельство. Вспомните такой мультипликационный персонаж, как царевна Несмеяна. Развеселить ее было практически нереально, она ни на кого не обращала внимания и лила слезы день и ночь. Сейчас ребенок будет такой царевной. Плакать, конечно, не стоит, но смеяться ему строго-настрого запрещается. Такими потенциальными женихами, охочими до царской казны, могут выступать другие дети или поначалу взрослые. Они окружают царевну и пытаются всеми силами заставить ее улыбнуться. Тот, кто в этом деле окажется успешным настолько, что вызовет у Несмеяны широкую улыбку (видны будут зубы), считается выигравшим этот конкурс женихов. В следующем туре этот человек меняется с царевной местами.