



ЭСТАФЕТА

Цель. Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.

Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге.

Начиная игру, встают и садятся по очереди, сохраняя темп ритм и не вмешиваясь в действия друг друга.

Это упражнение можно выполнять в разных вариантах, придумывая с детьми интересные игровые ситуации.

а) ЗНАКОМСТВО. Из-за ширмы появляется какой-либо любимый герой детских сказок (Карлеон, Красная шапочка, Буратино и т.п.). Он хочет познакомиться с детьми и предлагает встать и назвать свое имя четко вслеп за предыдущим.

б) РАДИОГРАММА. Игровая ситуация: в море тонет корабль, радист передает радиogramму с просьбой о помощи. Ребенок, сидящий на первом стуле, — «радист» он передает по цепочке хлопками или похлопыванием по плечу определенный ритмический рисунок. Все дети по очереди повторяют его, не передавая дальше. Если задание выполнено правильно и последний ребенок — «капитан» спасательного судна точно повторяет ритм, тогда корабль спасен.



ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ?

Цель. Тренировать слуховое внимание.

Ход игры. Сидеть спокойно и слушать звуки, которые прозвучат в комнате для занятий в течение определенного времени.

Вариант: слушать звуки в коридоре или за окном.



УПРАЖНЕНИЕ С ПРЕДМЕТАМИ

Цель. Тренировать зрительное внимание.

Ход игры. Педагог произвольно раскладывает на столе несколько предметов (карандаш, тетрадь, часы, спички, монету).

Ведущий ребенок в это время отворачивается.

По команде он подходит к столу, внимательно смотрит и старается запомнить расположение всех предметов. Затем снова отворачивается, а педагог в это время либо убирает один предмет, либо меняет что-то в их расположении. Ведущий соответственно должен либо назвать пропавший предмет, либо разложить все, как было.



РУКИ-НОГИ

Цель. Развивать активное внимание и быструю реакцию.

Ход игры. По одному хлопку дети должны поднимать руки, по двум хлопкам – встать. Если руки поднимают: по одному – опустить руки, по двум – сесть.



УПРАЖНЕНИЕ СО СТУЛЬЯМИ

Цель. Привить умение свободно перемещаться в пространстве, координировать свои действия с товарищами. (Сесть на стулья, построив заданную фигуру, ного одновременно.)

Ход игры. По предложению педагога дети перемещаются по залу со своими стульями и «строят» круг (солнышко), домик для куклы (квадрат), самолет, автобус.



ЕСТЬ ИЛИ НЕТ?

Цель. Развивать внимание, память, образное мышление.
Ход игры. Играющие встают в круг и берутся за руки; ведущий — в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат: «Да!»; если не согласны, опускают руки и кричат: «Нет!».

- Есть ли в поле светлячки?
- Есть ли в море рыбки?
- Есть ли крылья у теленка?
- Есть ли клюв у поросенка?
- Есть ли гребень у горы?
- Есть ли двери у норы?
- Есть ли хвост у петуха?
- Есть ли ключ у скрипки?
- Есть ли рифма у стиха?
- Есть ли в нем ошибки?



ПЕРЕДАЙ ПОЗУ

Цель. Развивать память, внимание, наблюдательность, фантазию, выдержку.

Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге и на полу по-турецки с закрытыми глазами. Ведущий ребенок придумывает и фиксирует позу, показывая ее первому ребенку. Тот запоминает и показывает следующему. В итоге сравнивается поза последнего ребенка с позой ведущего. Дети обязательно следуют поделителем на исполнителей и зрителей.



ЗАПОМНИ ФОТОГРАФИЮ

Цель. Развивать произвольное внимание, воображение и фантазию, согласованность действий.

Ход игры. Дети распределяются на несколько групп по 4–5 человек. В каждой группе выбирается «фотограф». Он располагает свою группу в определенном порядке и «фотографирует», запоминая расположение группы. Затем он отворачивается, а дети меняют расположение и позы. «Фотограф» должен воспроизвести изначальный вариант. Игра усложняется, если предложим детям взять в руки какие-нибудь предметы или придумать, кто и где фотографируется.



КТО ВО ЧТО ОДЕТ?

Цель. Развивать наблюдательность, произвольную зрительную память.

Ход игры. Ведущий ребенок стоит в центре круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют на мелодию русской народной песни «Как у наших у ворот».

Для мальчиков:

В центр круга мы всавай и глаза не открывай.

Поскорее дай ответ: Ваня наш во что одет?

Для девочек:

Ждем мы твоего ответа: Машенька во что одета?

Дети осматриваются, а ведущий закрывает глаза и описывает детали, а также цвет одежды названного ребенка.



ВНИМАТЕЛЬНЫЕ МАТРЕШКИ

Цель. Развивать внимание, согласованность действий, активность и выдержку.

Ход игры. Дети сидят на стульях или на ковре, педагог показывает карточки с определенным количеством нарисованных матрешек. Через несколько секунд произносим: «Раз, два, три – замри!». Считать должно столько детей, сколько матрешек было на карточке (от 2 до 10). Упражнение сложно тем, что в момент выполнения задания никто не знает, кто именно будет «вставшим» и сколько их будет. Готовность каждого встать (если «матрешек» не хватает) или сразу же сесть (если он видит, что вставших больше, чем нужно) эффективно влияет на активность каждого ребенка.

Как вариант детям можно предложить не просто встать, а образовать хоровод из заданного количества детей.



ДРУЖНЫЕ ЗВЕРИ

Цель. Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.

Ход игры. Дети распределяются на три группы – медведи, обезьяны и слоны. Затем педагог называет поочередно одну из команд, а дети должны одновременно выполнить свое движение. Например, медведи – топнуть ногой, обезьяны – хлопнуть в ладоши, слоны – поклониться. Можно выбирать других животных и придумывать другие движения. Главное, чтобы каждая группа выполняла свое движение синхронно, общаясь только взглядом.



ТЕЛЕПАТЫ

Цель. Учить удерживать внимание, чувствовать партнера.

Ход игры. Дети стоят врассыпную, перед ними воящий ре-бёнок – «мелепам». Он должен, не используя слова и жесты, связаться только глазами с кем-либо из детей и поменяться с ним местами. Игру продолжает новый «мелепам». В дальнейшем можно предложить детям, меняясь местами, поздравляться или сказать друг другу что-нибудь приятное. Продолжая развивать игру, дети придумывают ситуации, когда нельзя шевелиться и разговаривать, но необходимо позвать к себе партнера или поменяться с ним местами. Например: «В разведке», «На охоте», «В царстве Кощея» и т.п.



СЛЕД В СЛЕД

Цель. Развивать внимание, согласованность действий, ориентировку в пространстве.

Ход игры. Дети идут по залу цепочкой, ставя ногу только в освободившийся «след» впереди идущего.

Нельзя морщиться и наступать на ноги. По ходу игры дети фантазируют, где они находятся, куда и почему так идут, какие препятствия преодолевают.

Например: хитрая лиса ведет своих лисят по тропинке, на которой охотники установили капканы; разведчики идут через болото по кочкам; туристы передвигаются по камушкам через ручей и т.п.

Обязательно делим детей на команды, причем каждая команда придумывает свой вариант.



ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ. РАСТЕТ – НЕ РАСТЕТ

Цель. Развивать внимание, координацию.

Ход игры. Педагог или ведущий ребенок называет предмет, если он летает, дети машут руками, как крыльями; если не летает – опускают руки вниз. Если растет – поднимают руки вверх, не растет – охватывают себя двумя руками.



ВОРОБЬИ – ВОРОНЫ

Цель. Развивать внимание, выдержку, ловкость.

Ход игры. Дети распределяются на две команды: «Воробьи» и «Вороны»; затем становятся в две шеренги спинами друг к другу. Та команда, которую называет ведущий, ловит; команда, которую не называем, – убегает в «домики» (на стулья или до определенной черты). Ведущий говорит медленно: «Во - о - ро - о...». В этот момент готовы убежать и ловить обе команды. Именно этот момент мобилизации важен в игре.

Более простой вариант: та команда, которую называет ведущий, хлопает в ладоши или начинает «летать» по залу врассыпную, а вторая команда остается на месте.



ВЕСЕЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быструю реакцию.

Ход игры. Дети стоят врассыпную – это обезьянки.

Лицом к ним – ребенок – посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки», переизражая ребенка, точно повторяют все за ним.



ТЕНЬ

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, ход игры. Один ребенок – ведущий ходит по залу, делая произвольные движения: останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается. Группа детей (3–5 человек), как тень, следует за ним, стараясь в точности повторить все, что он делает. Развивая эту игру, можно предложить детям объяснять свои действия: остановился потому, что впереди яма; поднял руку, чтобы поймать бабочку; наклонился, чтобы сорвать цветок; повернулся, так как услышал чей-то крик; и т.д. воображение, фантазию.



ПОВАРЯТА

Цель. Развивать память, внимание, фантазию.

Ход игры. Дети распределяются на две группы по 7–8 человек. Одной группе «поварям» предлагается сварить первое блюдо (что предложат дети), а второй, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п.—для борща; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом—для салата. Все становятся в общий круг—это кастрюля—и поют песню (импровизацию):

Сварить можем быстро мы борщ или суп
И вкусную кашу из нескольких круп,
Нарезать салат или простой винегрет,
Компот приготовить.
Вот славный обед.

Дети остаются в кругу, а ведущий называет по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок прыгает в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в кругу, ведущий предлагает приготовить следующее блюдо. Игра начинается сначала. В следующем занятии детям можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.



ВЫШИВАНИЕ

Цель. Тренировать ориентировку в пространстве, согласованность действий, воображение.

Ход игры. С помощью считалки выбирается ведущий — «иголлка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нимка». «Иголлка» двигается по залу в разных направлениях, вышивая различные узоры. Темп движения может меняться, «нимка» не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятствия, разбросав мягкие модули.

