

❖ **Игра «Слушай хлопки!»**
Кругу по одному. Ведущий дает заранее обговоренные сигналы – звуковые (хлопок ладонями). Например: когда ведущий хлопает в ладоши один раз, то дети бегут, когда хлопает два раза – дети приседают, когда три – подпрыгивают. Водящим становится тот, кто выполняет все правила.

❖ **Игра «Разведчик»**
Из ребят, стоящих в кругу, выбирается водящий. Дети стоят в разных произвольных позах. Водящий запоминает эти позы и отходит в сторону. Дети в это время меняют позы, водящий заходит в круг и его задача – заметить изменения.

❖ **Игра «Съедобное – несъедобное»**
Дети сидят рядом друг к другу, а водящий по очереди кидает каждому мяч. Перед тем, как кинуть мяч водящий произносит одно слово, являющееся предметом (например: пылесос, пирожок, расческа). Если слово означает съедобный предмет, то игрок должен поймать мяч. Иначе игрок должен оттолкнуть мяч.

❖ **Игра «Да» и «нет» не говорите**
Ведущий говорит: *Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, «Да» и*

«нет» не говорите. Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, несколько коварных вопросов, например: - Ты, конечно, знаешь, какого цвета лимон? - Знаю, - отвечает находчивый игрок и радуется что «не попался». Но ведущий задает все новые вопросы: Тебя зовут Вася? Ты в первом классе учишься? Ты вчера побил мальчика? И т.д. Ведущий беседует по очереди со всеми игроками, стараясь «подловить». Надо следить, чтобы дети не подсказывали отвечающему.

❖ **Игра «Горячо-холодно»**
С помощью этой игры хорошо дарить ребенку в заранее спрятанный сюрприз/подарок, т.к. у ребенка в процессе поиска усиливается интерес к подарку (точно также, как вкусный запах из кухни усиливает аппетит перед обедом).
От ребенка заранее прячется какой-то предмет. Он должен его найти по подсказкам. Можно просто говорить: горячо, холодно, теплее, холоднее. А можно использовать и образные выражения:

МКУ «Центр ППМС помощи»



Игры с правилами для
развития
самоконтроля и
внимания

Составил: педагог-психолог МКУ
«Центр ППМС помощи» И. В. Ковалюк

Самоконтроль – один из важнейших факторов, обеспечивающий самостоятельную деятельность ребенка. И, конечно же, в учебной деятельности он играет далеко не последнюю роль. Поэтому его формирование важно именно в дошкольном детстве. Вот некоторые игры, способствующие развитию самоконтроля и внимания.



❖ Игра «Замри!»

Дети двигаются и прыгают в такт музыке (или под хлопки водящего). Внезапно музыка обрывается. Играющие должны замереть в той позе, на которую прекратилось сопровождение. Если кому-то это не удалось, он выбывает из игры. Снова звучит музыка и так до тех пор, пока не останется один участник.

❖ Игра «День-ночь».

Водящий отворачивается и произносит слово «**День**»!

В это время все игроки бегают-прыгают-веселятся. Главное условие - нельзя оставаться на месте. Дальше водящий произносит слово «**Ночь**»!

И в это время все должны сразу "заснуть" (замереть в тех позах, в которых на тот момент были). Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не "спит", то громко говорит об этом (в том числе и называет, какое именно он движение заметил), и игрок выбывает из игры.

❖ Игра «Сова» (модификация игры «День-ночь»).

Участники превращаются в мышек. Водящий с разными интервалами называет время суток: Утро, День, Вечер, Ночь. А мышки показывают движениями, чем они в это время суток занимаются. Например, утром умываются, делают зарядку; днем обедают, убираются; вечером гуляют, танцуют. По команде «ночь» замирают в тех позах, на которые пришла команда. После чего «вылетает» сова (водящий) и осматривает детей. Ищет тех, кто пошевелится (остальных она принимает за кустики, камушки, цветочки). Тот, кто первым пошевелился, выбывает из игры. При этом надо следить

за тем, чтобы сова не была слишком страшной.

❖ Игра «Море волнуется»

Водящий отворачивается от остальных участников и громко говорит: «*Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри!*» В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место водящего, либо выбывает из игры.

❖ Игра «Запрещенное движение»

Водящий объясняет, что все ребята должны повторять движения, которые он будет показывать, кроме одного, - «запрещенного», скажем обхвата руками головы или прыжка. Водящий совершает различные движения руками, ногами, головой, корпусом... Улучив подходящий момент, показывает неожиданно «запрещенное» движение. Кто его повторит или даже только попытается повторить, тот считается нарушившим правила игры и должен выйти из игры.