**ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ ПОВЕДЕНИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ**

**Давайте поздороваемся»**

Эта игра позволяет подвижному ребенку почувствовать свое тело и снять мышечное напряжение. Смена партнеров помогает преодолевать отчужденность.

*Содержание:* Дети, по сигналу ведущего, хаотично двигаются по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути (возможно, кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться надо определенным образом:

один хлопок — здороваемся за руку (Развитие коммуникативных способностей)

два хлопка — здороваемся плечиками, » три хлопка — здороваемся спинками.

Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры

 **«Гвалт»**

Игра, направленная на развитие внимания. Содержание: Один из участников (по желанию), становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни. Каждому участнику достается одно слово. Входит водящий, и игроки одновременно громко повторяют каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня.

Желательно, чтобы каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово еще до прихода водящего.

**«Слалом-гигант»**

Ход: Из стульев делаются 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 повторения попытки. Побеждает команда, первой прошедшая трассу без ошибок.

**«Гонка за лидером»**

*Ход:* 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 кто-то и раза задел за стул, он считается побежденным.

**«Запомни ритм»**

*Ход:* Ведущий предлагает участникам повторить за ним ритмическую модель, которую он воспроизвел с помощью хлопков. Для тех, кто не запомнил образец, дается ориентир в виде цифровой записи, где цифра изображает число непрерывно следующих через равные интервалы хлопков, а тире между ними — паузы (например, 1—1—3—4—2). Для облегчения задачи предлагается вслух считать число хлопков в соответствии с их зрительным изображением. После освоения всеми ритмической мелодии она воспроизводится по кругу сначала в индивидуальном, а затем в нарастающем темпе. Сбившийся выбывает.

**«Кто быстрее»**

*Цель:* развивает зрительное внимание, контроль над двигательными реакциями.

*Ход:* Двое детей садятся за стол друг против друга и кладут правую руку перед собой. Один ребенок должен попытаться дотронуться до руки сидящего напротив. Задача второго игрока — успеть вовремя отдернуть кисть. Если первому удается дотронуться до руки соперника, место проигравшего занимает другой ребенок.

Выигрывает тот, кто оказался более внимательным и ловким. Педагог может устроить в группе соревнование, распределив всех детей по парам. Победители в парах продолжают игру до тех пор, пока не останется один самый ловкий и внимательный.

**«Повтори за мной»**

*Ход:* Участники делятся на пары. Первый игрок демонстрирует сопернику собственный ритм или пантомимическую модель, в расчете на то, что их сложно повто­рить. Если соперник не смог точно воспроизвести задание, инициатор сам должен в точности повторить свои действия, в противном случае он же и выбывает. Если автор воспроизвел свою модель, выбывает соперник. Если же последний справился с заданием, то уже он предлагает свой образец для повтора.

**«Шапка-невидимка»**

*Материал:* 6-7 небольших предметов, шапка.

*Ход:* Ребенку на три секунды показывают предметы, спрятанные под шапкой, затем накрывают их снова. Ребенок должен запомнить увиденные предметы и перечислить их.

**Игра «Джинн»**

*Цель:* развитие положительного отношения ребенка к себе, другим людям, окружающему миру.

 Дети встают в круг с поднятыми вверх и направленными к центру руками и изображают бутылку, в которой живёт джинн. Ребёнок, выбранный на роль Джинна, находится в центре круга. После волшебных слов «Крибле! Крабле! Бум!», которые произносят все дети хором, они расступаются и выпускают джинна. Он выбегает и просит, чтобы дети загадали три желания, которые он должен выполнить. Желания должны в себе заключать выражение конкретных эмоциональных состояний и использованием выразительных движений и фраз, подтверждающих данное состояние.

*Правила:* дети разбегаются только после произнесения волшебных слов, загадать можно только три желания, смена ведущего происходит тогда, когда ведущий исполнил все три желания.

**Игра «Скажи наоборот»**

*Цель:* развитие умений сознательно подчинять свои действия правилу, обобщенно определяющему способ действия.

Дети образуют круг, ведущий стоит в центре с мячом в руках. Ведущий кидает мяч любому из участников игры, произнося громко слово, ребёнок должен сказать слово противоположное по значению и бросить мяч обратно ведущему.

*Правила:* отвечает только тот ребёнок, который поймал мяч, другие дети не подсказывают. Ребёнок не сумевший ответить, бросает мяч обратно ведущему, ведущий кидает мяч другому ребёнку, произнося предыдущее слово.

**Игра «Продолжи узор»**

*Цель:* развитие эмоционально-волевой сферы, произвольного внимания.

Перед детьми на столах набор геометрических фигур (фигуры разного цвета и размера). Ведущий показывает образец узора, предлагая детям продолжить такой же узор.

*Правила:* дети составляют узор, соблюдая определенную последовательность чередования геометрических фигур.

**Игра «Фанты»**

*Цель:* развитие умений сознательно подчинять свои действия правилу.

Дети сидят на стульчиках, входит ведущий, изображая походкой мадам и произносит: «К вам приехала мадам, прикатила чемодан. В чемодане том вопросы. «Да» и «Нет» не говорите, черно с белым не берите. Вы поедете на бал?» Ведущий по порядку задаёт вопросы детям, провоцируя запрещенных ответов.

*Правила:* дети отвечают на вопросы, избегая запрещенных ответов.

**Игра «Инсценировка»**

*Цель:* развитие способности находить самостоятельное решение возникающих проблем.

Дети сидят на стульчиках. Ведущий произносит фразу шепотом ребёнку, который должен проинсценировать её. Выходит ребёнок и инсценирует сказанное. (Возможные фразы: у меня болит зуб, я поссорился с другом, я радуюсь и др.)

*Правила:* дети должны до конца просмотреть инсценировку, а затем кого выберет ведущий отгадать, что хотел изобразить данный ребёнок.

**Игра «Газета»**

*Цель:* развитие положительного отношения ребенка к себе, другим людям, окружающему миру, развитие эмоционально-волевой сферы.

На пол кладётся газетный лист. На него должны встать четверо детей. Далее газета складывается пополам, и дети должны опять поместиться на ней. Газета складывается до тех пор, пока на ней могут поместиться два ребёнка, два других ребёнка выбывают из игры. (Для этого надо обняться, уменьшив, таким образом, физическую дистанцию). Остальные дети следят за соблюдение правил.

*Правила:* ребёнок, оступившийся с газеты, выбывает из игры.

**Игра «Час тишины и час «можно»»**

*Цель:* С помощью этой игры можно избежать нескончаемого потока, который взрослый адресует гиперактивному ребенку ( а тот их не слышит ). Ребенок получит возможность сбросить накопившуюся энергию, а взрослый – способ управлять его поведением.

*Содержание:* Договоритесь с детьми, что иногда, когда вы устали или заняты важным делом, в группе будет час тишины. Дети должны вести себя тихо, спокойно играть, рисовать. Но иногда у вас будет час «можно», когда детям разрешается прыгать, кричать, бегать и т. д.

*Примечание:* «Часы» можно чередовать, а можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы для детей стали привычными в вашей группе.

**Игра «Передай мяч»**

*Цель:* Игра помогает снять излишнюю двигательную активность.

*Содержание:* Сидя на стульях или стоя, играющие дети стараются, как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу. Можно передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину.

*Примечание:* Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами.

**Игра «Сиамские близнецы».**

*Цель:* Игра научит детей гибкости в общении друг с другом, способствует возникновению доверия между ними.

*Содержание:* Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, правую ногу ставят рядом с левой ногой партнера. Теперь они сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище и две руки, Предложите детям походить по помещению, присесть, что-то сделать, повернуться, лечь, встать, порисовать, попрыгать и т.д.

*Примечание:* Чтобы третья нога была «дружной», ее можно скрепить веревочкой. Кроме того, близнецы могут срастись не только ногой, но и спинами, головами и т.д.

**Игра «Зеваки»**

*Цель:* Игра воспитывает в детях произвольное внимание, помогает развивать быстроту реакции, учит управлять своим телом и выполнять инструкции.

*Содержание:* все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-то слово) дети останавливаются, хлопают четыре раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону.

*Примечание:* Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

**Игра «Четыре стихии»**

*Цель:* Игра развивает внимание, связанное с координацией двигательного и слухового анализатора.

*Содержание:* Дети стоят или сидят в кругу. Повторяя за ведущим, они заучивают такие: если ведущий говорит слово «земля»- все опускают руки вниз, слово «вода»-вытягивают руки вперед, слово «воздух»-поднимают руки вверх, слово «огонь»-вращают руки вокруг себя. Разучив движения, дети должны в быстром темпе и без ошибок показывать то слово, которое произносит ведущий. Для усложнения игры ведущий может называть слова в разном порядке или называть одно слово, а показывать другое.

*Примечание:* Вместо предложенных слов можно использовать другие, например: плавание, волейбол, бокс, велосипед, горшок на голове.

**Игра «Запрещенное движение»**

*Цель:* Эта игра с четкими правилами организует, дисциплинирует детей, сплачивает играющих, развивает быстроту реакции и вызывает здоровое эмоциональное возбуждение.

*Содержание:* Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку на начало каждого такта повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирают одно движение, которое запрещается. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры.

*Примечание:* Вместо того, чтобы показывать движения, ведущий может вслух называть цифры. Играющие повторяют за ним все цифры хором, кроме одной цифры, например “пять”. Когда ведущий называет запрещенную цифру, дети должны просто хлопнуть в ладошки.

**Игра «Колпак мой треугольный…»**

*Цель:* Игра помогает научить концентрировать внимание, способствует осознанию ребенком своего тела, учит управлять движениями и контролировать свое поведение.

*Содержание:* Играющие дети сидят в кругу. Все по очереди, начиная с ведущего, произносят по одному слову из фразы: «Колпак мой треугольный, треугольный мой колпак. А если не треугольный, то это не мой колпак» В следующем кругу дети, кому выпадет говорить слово «колпак» и слово «мой» (показать рукой на себя). В каждом последующем кругу играющие произносят на одно слово меньше, а «показывают» на одно слово больше. В последнем кругу дети всю фразу только изображают жестами.

*Примечание:* Если такая длинная фраза трудна для воспроизведения, ее можно сократить.

Список литературы

1. Е.К. Лютова, Г.Б. Монина – Как помочь ребенку – Санкт-Петербург «ЗАО Программа», 1999г.

2. Е. Гаспарова – Шустрики и мямлики – Дошкольное воспитание - №4, 1999г.

3. Детская практическая психология / под ред. Профессора Т.Д. Марцинковской/ - Москва «Гардарика», 2003г.

4. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Игра с правилами в дошкольном возрасте. -М.: Академический проект, 2002. — 160 с.