**«Слушай хлопки»**

 Развитие внимания, произвольности поведения.

 Дети свободно передвигаются по комнате, но по хлопку ведущего они должны остановиться и превратиться в аиста (поднять одну ногу, руки в стороны), на два хлопка они должны отреагировать превращением в лягушку (присесть, пятки вместе, носки врозь, между носками руки); три хлопка разрешают снова двигаться свободно.

   Комментарий: игра помогает в развитии произвольного внимания, умения быстро переключаться с одного вида действий на другой.

 «**Сложи сказку»**

 кол-во играющих: 6-7 человек.

 Необходимые приспособления: рисунки-иллюстрации к сказкам.

 Развитие воображения, мышления.

1. Дети должны сложить несколько рисунков в таком порядке, в каком развивается сюжет.
2. Дети отбирают рисунки самостоятельно, а потом, объединив их какой-то темой, придумывают сюжет.

  Комментарии: первый вариант игры подходит больше для детей 4-х лет, а второй лучше использовать в работе с более старшими детьми. В ходе игры дети способны сочинять самые невероятные истории и объединять абсолютно разных героев. Главное – дать им возможность оторваться от стереотипов.

**«Танец шляпы»**

кол-во играющих: 4-8 человек.

Необходимые приспособления: шляпа, аудиокассета с записью музыкального произведения.

 Развитие внимания, моторной координации.

   Дети садятся в круг, при первых же звуках музыки они начинают передавать шляпу, надевая ее на голову соседа. Когда музыка прервется, участник,  на голове которого оказалась шляпа, должен показать какое-нибудь движение, а все остальные дети – повторить его. Затем игра продолжается.

*Комментарии:*в этой игре шляпа, по сути, является «отвлекающим маневром», т.к. дети с удовольствием стараются нарядить соседа, забывая про музыку. Если дети стесняются по одному выполнять движения, можно предложить ребенку, на котором остановилась музыка, выбрать себе партнера и станцевать с ним.

**«Угадай и найди»**

кол-во играющих: один человек.

Необходимые приспособления: игрушки.

 Развитие внимания, восприятия, памяти.

  Взрослый рассказывает о какой-либо игрушке. Ребенок задает вопросы, если он еще не понял, о чем идет речь, а затем он должен найти игрушку в комнате.

*Комментарии:*игра может происходить по схеме «ребенок – ребенок», т.е. взрослый в игре может не участвовать. При описании той или иной игрушки начинать лучше со второстепенных деталей или косвенных признаков. Например, можно сказать. Что с этой игрушкой больше любят играть девочки, и т.д.

**«Горячий мяч»**

 кол-во играющих: группа детей до 10человек.

 Развитие внимания, скорости реакции, моторной ловкости.

  Дети становятся в круг, очень близко друг к другу. Они передают мяч друг другу быстро, стараясь не уронить его. Тот, кто упустил мячик, выбывает из игры. Побеждают последние два оставшихся ребенка.

*Комментарии:* другие варианты игры строятся на изменении расположения детей.

   Можно построить детей в колонну, а мяч передавать либо через голову вверх, либо, наклонившись, через ноги. Так же можно построить детей зигзагом.

**«Четыре стихии»**

кол-во играющих*:* группа детей.

Развитие внимания.

  Дети садятся в круг. Ведущий предлагает детям при слове «земля» опустить руки вниз, при слове «вода» – вытянуть вперед, при слове «воздух» – поднять вверх, при слове «огонь» – вращать кистями. Если ребенок ошибся, то он выходит из игры.

*Комментарии:* взрослый принимает активное участие в игре. После того как дети освоили движения, взрослый может специально сбивать детей, допуская ошибки. Например, сказать: «Воздух!» – а показать движение «земли».

**«Волшебные превращения»**

кол-во играющих**:** **3-6.**

Развитие воображения, умения перевоплощаться.

 Детям предлагают «превратиться» в ягоды, фрукты, пароходик, игрушку и т.д. Взрослый (или кто-то из детей) начинает игру словами: «Мы заходим в… (пауза – чтобы дети сконцентрировались) сад… (пауза – каждый ребенок должен решить, каким фруктом он будет). Раз, два, три!». После этой команды дети принимают вид задуманного фрукта.

 Комментарий: взрослый (или ведущий-ребенок) должен творчески подойти к дальнейшему продолжению игры. Ему нужно придумать какую-нибудь историю с участием детей. Но для начала он должен, конечно, догадаться, кто в кого превратился.