Приложение 1

Список детей коррекционной группы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Возраст | Нарушение, диагностированное ПМПК |
| 1 | Арсений К | 5 лет | ЗПР |
| 2 | Ваня З. | 5 лет | ЗПР |
| 3 | Вова К. | 6 лет | ЗПР |
| 4 | Даниил Л. | 5 лет | ЗПР |
| 5 | Даша В. | 6 лет | ЗПР |
| 6 | Ирина Г. | 6 лет | ЗПР |
| 7 | Люба Н. | 6 лет | ЗПР |
| 8 | Надя Н | 6 лет | ЗПР |
| 9 | Паша С. | 6 лет | ЗПР |
| 10 | Рома В. | 5 лет | ЗПР |

 Список детей контрольной группы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Возраст | Нарушение, диагностированное ПМПК |
| 1 | Даша Г. | 6 лет | ЗПР |
| 2 | Соня А. | 5 лет | ЗПР |
| 3 | Саша Д. | 6 лет | ЗПР |
| 4 |  Миша М. | 6 лет | ЗПР |
| 5 | Вова Л. | 5 лет | ЗПР |
| 6 |  Маша С. | 5 лет | ЗПР |
| 7 | Кирилл Б. | 6 лет | ЗПР |
| 8 | Лиза С. | 5 лет | ЗПР |
| 9 | Савва К. | 5 лет | ЗПР |
| 10 | Лиза Д. | 6 лет | ЗПР |

Таблица 1

 Результаты обследования по методике «Запомни и расставь точки» коррекционной группы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Количество баллов | Уровень объёма внимания |
| 1 | Арсений К | 4 | Низкий |
| 2 | Ваня З. | 3 | Очень низкий |
| 3 | Вова К. | 4 | Низкий |
| 4 | Даниил Л. | 5 | Низкий |
| 5 | Даша В. | 3 | Очень низкий |
| 6 | Ирина Г. | 3 | Очень низкий |
| 7 | Люба Н. | 4 | Низкий |
| 8 | Надя Н | 6 | Средний |
| 9 | Паша С. | 5 | Низкий |
| 10 | Рома В. | 4 | Низкий |

Средний балл — 4,1, что соответствует низкому уровню переключения внимания у детей с ЗПР старшего возраста.

Таблица 2

 Результаты обследования по методике «Запомни и расставь точки» контрольной группы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Количество баллов | Уровень объёма внимания |
| 1 | Даша Г. | 4 | низкий |
| 2 | Соня А. | 5 | низкий |
| 3 | Саша Д. | 5 | низкий |
| 4 |  Миша М. | 3 | Очень низкий |
| 5 | Вова Л. | 3 | Очень низкий |
| 6 |  Маша С. | 5 | низкий |
| 7 | Кирилл Б. | 4 | низкий |
| 8 | Лиза С. | 5 | низкий |
| 9 | Савва К. | 5 | низкий |
| 10 | Лиза Д. | 5 | низкий |

Средний балл 4,4, что соответствует низкому уровню переключения внимания у дошкольников старшего возраста с ЗПР.

В процессе проведения исследования и анализа полученных данных, мы определили, что трудности возникают у детей: ЗПР, которые допустили ошибки при воспроизведении расположения точек, путали количество точек.

 Вторая диагностическая методика - "Проставь значки".

Цель: оценка переключения и распределения внимания ребенка.

Диагностический материал: регистрационный бланк, секундомер.

Диагностические особенности:

Тестовое задание в этой методике предназначено для оценки переключения и распределения внимания ребенка. Перед началом выполнения задания ребенку показывают рисунок и объясняют, как с ним работать. Эта работа заключается в том, чтобы в каждом из квадратиков, треугольников, кружков и ромбиков проставить тот знак, который задан вверху на образце, т.е., соответственно, галочку, черту, плюс или точку.

Проведение исследования:

 Ребенок непрерывно работает, выполняя это задание в течение двух минут, а общий показатель переключения и распределения его внимания определяется по формуле:

P=t\*10/n

где P — показатель переключения и распределения внимания;

n — количество ошибок, допущенных во время выполнения задания. Ошибками считаются неправильно проставленные знаки или пропущенные, т.е. не помеченные соответствующими знаками, геометрические фигуры.

t – время выполнения задания

Таблица 3

 Результаты обследования по методике «Проставь значки» коррекционной группы

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | P | n | t |
| 1 | Арсений К | 34,28 | 35 | 120 |
| 2 | Ваня З. | 57,14 | 21 | 120 |
| 3 | Вова К. | 30 | 40 | 120 |
| 4 | Даниил Л. | 57,14 | 21 | 120 |
| 5 | Даша В. | 75 | 16 | 120 |
| 6 | Ирина Г. | 92.3 | 13 | 120 |
| 7 | Люба Н. | 44.4 | 27 | 120 |
| 8 | Надя Н | 34.28 | 35 | 120 |
| 9 | Паша С. | 42.85 | 28 | 120 |
| 10 | Рома В. | 34.28 | 35 | 120 |

Средний балл — 50,16, что соответствует низкому уровню объёма внимания у детей с ЗПР старшего возраста.

Таблица 4

 Результаты обследования по методике «Проставь значки» контрольной группы

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | P | n | t |
| 1 | Даша Г | 44,4 | 27 | 120 |
| 2 | Соня А | 30 | 40 | 120 |
| 3 | Саша Д | 30 | 40 | 120 |
| 4 | Миша М | 57,14 | 21 | 120 |
| 5 | Вова Л | 46,15 | 26 | 120 |
| 6 | Маша С | 32,43 | 37 | 120 |
| 7 | Кирил Б | 57,14 | 21 | 120 |
| 8 | Лиза С | 66,66 | 18 | 120 |
| 9 | Савва К | 63,15 | 19 | 120 |
| 10 | Лиза Д | 57,14 | 21 | 120 |

 Средний балл 48,42 соответствует низкому объему внимания . Результаты, представленные в таблице, позволяют определить, что при выполнении методики «Проставь значки» обе группы детей с ЗПР показали низкие результаты объема внимания внимания.

Третья диагностическая методика — «Перепутанные линии».

Цель: выявление уровня развития концентрации и устойчивости внимания.

Материал и оборудование: бланк, на котором изображены перепутанные линии, секундомер.

Описание и порядок работы: испытуемому предлагается бланк, на котором изображены перепутанные линии, и предлагают проследить каждую линию слева направо, чтобы определить, где она заканчивается. Начинать нужно с линии 1. Испытуемый должен записать тот номер, прослеживая линию взглядом, не пользуясь пальцем или карандашом, экспериментатор следит за этим.

Обработка результатов.

Экспериментатор замечает время, которое требуется испытуемому на прослеживание каждой линии и на все задание в целом. Время выполнения всего задания не должно превышать пяти минут. Фиксируются остановки в деятельности испытуемого и правильность выполнения задания.

6,8-8 минут - низкий уровень;

5,1-6,7 минут - ниже среднего;

3,4-5 минут - средний уровень;

1,7-3,3 минут - выше среднего;

0,1-1,6 минут - высокий уровень.

Таблица 5

Результаты обследования по методике «Перепутанные линии» коррекционной группы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Кол –во ошибок | Время выполнения |
| 1 | Арсений К | 3 | 120 |
| 2 | Ваня З. | 6 | 120 |
| 3 | Вова К. | 4 | 120 |
| 4 | Даниил Л. | 4 | 120 |
| 5 | Даша В. | 8 | 120 |
| 6 | Ирина Г. | 6 | 120 |
| 7 | Люба Н. | 4 | 120 |
| 8 | Надя Н | 4 | 120 |
| 9 | Паша С. | 4 | 120 |
| 10 | Рома В. | 4 | 120 |

Средний балл — 4,2 что соответствует низкому уровню устойчивости и концентрации внимания у детей с ЗПР старшего возраста.

Таблица 6

 Результаты обследования по методике «Перепутанные линии» контрольной группы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Кол – во ошибок | Время выполнения |
| 1 | Даша Г. | 4 | 120 |
| 2 | Соня А. | 6 | 120 |
| 3 | Саша Д. | 4 | 120 |
| 4 |  Миша М. | 4 | 120 |
| 5 | Вова Л. | 2 | 120 |
| 6 |  Маша С. | 4 | 120 |
| 7 | Кирилл Б. | 4 | 120 |
| 8 | Лиза С. | 4 | 120 |
| 9 | Савва К. | 6 | 120 |
| 10 | Лиза Д. | 4 | 120 |

Средний балл — 4,2 что соответствует низкому уровню устойчивости и концентрации внимания у детей с ЗПР старшего возраста.

 Согласно данным, представленным в таблице, дети старшего дошкольного возраста с ЗПР в обеих группах имеют достоверно низкие показатели устойчивости и концентрации внимания.

 Таким образом, проведённое обследование обеих групп детей с ЗПР, позволяет нам отметить одинаково низкий уровень сформированности у них устойчивости, переключаемости и объема внимания, что указывает на необходимость проведения целенаправленной работы по коррекции данных нарушений. Было решено в первой группе проводить, работу для развития внимания с помощью подвижных игр, а в контрольной группе не проводить, чтобы установить эффективность воздействия на развития внимания.

Таблица 7

 Результаты обследования по методике «Запомни и расставь точки» экспериментальной группы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Количество баллов |
| 1 | Арсений К | 8 |
| 2 | Ваня З. | 6 |
| 3 | Вова К. | 7 |
| 4 | Даниил Л. | 6 |
| 5 | Даша В. | 7 |
| 6 | Ирина Г. | 7 |
| 7 | Люба Н. | 6 |
| 8 | Надя Н | 7 |
| 9 | Паша С. | 6 |
| 10 | Рома В. | 6 |

Средний балл6,9, что соответствует среднему уровню переключения внимания у дошкольников старшего возраста с ЗПР,по сравнению с прошлым годом 4,1.

Таблица 8

 Результаты обследования по методике «Запомни и расставь точки» контрольной группы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Количество баллов |
| 1 | Даша Г. | 6 |
| 2 | Соня А. | 4 |
| 3 | Саша Д. | 5 |
| 4 |  Миша М. | 6 |
| 5 | Вова Л. | 4 |
| 6 |  Маша С. | 6 |
| 7 | Кирилл Б. | 4 |
| 8 | Лиза С. | 6 |
| 9 | Савва К. | 5 |
| 10 | Лиза Д. | 4 |

Средний бал равен 5,что не намного больше по сравнению с результатами прошлого года 4,4.

Согласно данным таблиц показатели в первой группе выросли в связи с эффективностью нашей работы.

Результаты обследования по методике «Проставь значки» экспериментальной группы таблица 9

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | P | n | t |
| 1 | Арсений К | 13,8 | 87 | 120 |
| 2 | Ваня З. | 12,5 | 24 | 120 |
| 3 | Вова К. | 12,7 | 93 | 120 |
| 4 | Даниил Л. | 57,14 | 21 | 120 |
| 5 | Даша В. | 12,76 | 94 | 120 |
| 6 | Ирина Г. | 12,5 | 96 | 120 |
| 7 | Люба Н. | 13,4 | 92 | 120 |
| 8 | Надя Н | 13,04 | 92 | 120 |
| 9 | Паша С. | 13,33 | 90 | 120 |
| 10 | Рома В. | 12,63 | 95 | 120 |

Средний бал составил 17,3уровня объема внимания, что намного меньше чем в прошлом году 50,1,это доказывает эффективность проведенной нами работы, по развитию произвольного внимания с помощью подвижных игр.

Таблица 10

 Результаты обследования по методике «Проставь значки» контрольной группы

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | P | n | t |
| 1 | Даша г | 34,28 | 35 | 120 |
| 2 | Соня А | 34,28 | 35 | 120 |
| 3 | Саша Д | 42,85 | 28 | 120 |
| 4 | Миша М | 34,28 | 28 | 120 |
| 5 | Вова Л | 44,4 | 27 | 120 |
| 6 | Маша С | 92.3 | 13 | 120 |
| 7 | Кирил Б | 75 | 16 | 120 |
| 8 | Лиза С | 30 | 40 | 120 |
| 9 | Савва К | 57,14 | 21 | 120 |
| 10 | Лиза Д | 34.28 | 35 | 120 |

Средний бал 47,8 уровня объема , что немного меньше чем в прошлом году 48,2, что доказывает, что уровень объема внимания в первой группе вырос за счет эффективности проделанной нами работы.

Таблица 11

 Результаты обследования по методике «Перепутанные линии» коррекционной группы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Кол –во ошибок | Время выполнения |
| 1 | Арсений К | 0 | 120 |
| 2 | Ваня З. | 2 | 120 |
| 3 | Вова К. | 0 | 90 |
| 4 | Даниил Л. | 0 | 120 |
| 5 | Даша В. | 2 | 120 |
| 6 | Ирина Г. | 2 | 150 |
| 7 | Люба Н. | 2 | 120 |
| 8 | Надя Н | 2 | 120 |
| 9 | Паша С. | 1 | 120 |
| 10 | Рома В. | 2 | 120 |

Средний балл — 1,3 что соответствует высокому уровню устойчивости и концентрации внимания у детей с ЗПР старшего возраста, по сравнению с прошлы м годом 4,2 что соответствует низкому уровню устойчивости и концентрации внимания у детей с ЗПР старшего возраста, что свидетельствует об эффективности проделанной нами работы.

Таблица 12

 Результаты обследования по методике «Перепутанные линии» контрольной группы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Имя ребёнка | Кол – во ошибок | Время выполнения |
| 1 | Даша Г. | 4 | 120 |
| 2 | Соня А. | 4 | 120 |
| 3 | Саша Д. | 4 | 120 |
| 4 |  Миша М. | 4 | 120 |
| 5 | Вова Л. | 2 | 120 |
| 6 |  Маша С. | 4 | 120 |
| 7 | Кирилл Б. | 4 | 120 |
| 8 | Лиза С. | 4 | 120 |
| 9 | Савва К. | 4 | 120 |
| 10 | Лиза Д. | 4 | 120 |

Средний балл 3,8 , что ненамного ниже показателей прошлого года 4,2 что соответствует низкому уровню устойчивости и концентрации внимания у детей с ЗПР старшего возраста, что позволяет доказать, что показатели в первой группе выросли за счет проделанной нами работы.

Согласно данным, представленным в таблицах, у старших дошкольников с ЗПР коррекционной группы, в которой проводилась работа улучшили свои показатели, а во второй группе показатели остались на прежнем уровне, что позволило доказать эффективность данной формы коррекционной работы.

Приложение 2

**Распределение подвижных игр по лексическим темам**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Месяц, тематическая неделя  | Название подвижной игры, № карточки | Коррекционное воздействие игры |
| **Сентябрь:**«Во саду-ли, в огороде»«Что летом родится — зимой пригодится» | Карточка № 49«Собираем урожай. (Попади в обруч)»Карточка № 60«Играй, но мяч не теряй»Карточка № 25 «Собираем урожай. Перенеси предметы»Карточка № 50«Сбей мяч»  | Формирование сосредоточенности, произвольности, устойчивости, концентрации внимания Формирование распределения, произвольности, устойчивости, ориентировки в пространстве, зрительно-моторного внимания Формирование игрового взаимодействия, распределения внимания, сосредоточенности, произвольности, устойчивости внимания  |
| **Октябрь:**1. «Осень, осень, в гости просим»2. «Человек и природные богатства»3. «Русская изба. Покров»4. «Синичкин день. Зимующие птицы» | Карточка № 69«Листопад»Карточка № 64«Бабки» Карточка № 12«Быстро возьми, быстро положи»Карточка № 28«Краски» Карточка № 4 «Уголки»Карточка № 65«Кольцеброс» Карточка № 14«Совушка»  | Формировать и совершенствовать слуховое внимание, концентрацию, сосредоточенность, произвольность, устойчивость внимания Формировать и совершенствовать слуховое внимание, объём, концентрацию, сосредоточенность, произвольность, устойчивость вниманияФормировать и совершенствовать слуховое внимание, сосредоточенность, произвольность, устойчивость вниманияФормировать и совершенствовать слуховое внимание, объём, распределение, произвольность, устойчивость внимания |
| **Ноябрь:**1. «Неделя здоровья»2. «В мире животных»3. «Ночь темна, на небе тучи, белый снег кругом»4. «Семья. Дом, в котором мы живём» | Карточка № 2 «Ловишки-перебежки»Карточка № 6 «Мы — весёлые ребята!» Карточка № 30«Белые медведи»Карточка № 52«Охотники и зайцы»Карточка № 23 «День и ночь»Карточка № 18 «Жмурки»Карточка № 1 «Ловишки парами»Карточка № 53«Мяч водящему» |  |
| **Декабрь:**1. «Здравствуй, Зимушка-зима!»2. Хвойные деревья3. «Весёлые зверушки — новогодние игрушки»4. «Сундучок Деда Мороза» | Карточка № 29«Снежная карусель»Карточка № 68«Закати в лунку» Карточка № 5 «Парный бег»Карточка № 7«Сделай фигуру»Карточка № 19«Два Мороза» |  |
| **Январь:**1. Каникулы2. Рождество3. Святки4. Зимние забавы | Карточка № 10 «Встречные перебежки»Карточка № 48«Брось снежок за флажок» |  |
| **Февраль:**1. Правила дорожного движения. Транспорт2. Неделя здоровья3. День защитников отечества | Карточка № 54«Стоп»Карточка № 3 «Ловишка, бери ленту»Карточка № 51«Сбей кеглю» Карточка № 24 «Построй шеренгу, круг, колонну» Карточка № 56«Кто самый меткий?» |  |
| **Март:**1. При солныщке тепло, при матери добро2. Матушка Весна, отворяй ворота(Масленица)3. Комнатные растения4. Неделя здоровья | Карточка № 22 «Коршун и наседка»Карточка № 21 «Горелки»Карточка № 67«Забей в ворота»Карточка № 55«Кого назвали, тот ловит»Карточка № 31«Кто лучше прыгнет?» |  |
| **Апрель:**1. Профессии2. Космос3. Книжкина неделя4. Весенние мотивы | Карточка № 45«Пожарные на учении»Карточка № 33«Удочка» Карточка № 66«Летающие тарелки»Карточка № 43«Кто скорее до флажка?» Карточка № 9 «Пустое место» Карточка № 47«Ловля обезьян»Карточка № 46«Перелёт птиц» |  |
| **Май:**1. Страна, в которой мы живём2. Богатыри земли русской3. Природа нашего края | Карточка № 11«Затейники»Карточка № 61«Мяч ловцу» Карточка № 59«Круговая лапта» Карточка № 37«Не попадись»Карточка № 8 «Хитрая лиса»Карточка № 38«Волк во рву»  |  |
| **Июнь:**1. Здравствуй, лето! 2. Берёзонька-красавица3. Неделя здоровья  4. Что такое хорошо, и что такое плохо  | Карточка № 35«С кочку на кочку»Карточка № 57«Охотники и звери»Карточка № 32«Не оставайся на полу»Карточка № 34«Кто сделает меньше прыжков?»Карточка № 58«Ловишки с мячом»Карточка № 27 «Третий лишний»Карточка № 62«Школа мяча»  |  |
| **Июль:**1. Экспериментирование2. В мире цветов3. Путешествие в мир насекомых4. «Лесные домишки (правила поведения в лесу) | Карточка № 13«Перемени предмет»Карточка № 15«Чьё звено быстрей соберётся»Карточка № 41«Кузнечики» Карточка № 44«Медведи и пчёлы»  |  |
| **Август:**1. Кто живёт в воде?2. Лекарственные растения3. Неделя игр и забав4. В мире музыки  До свидания лето | Карточка № 36«Лягушки и цапля»Карточка № 20 «Караси и щука»Карточка № 63«Серсо» Карточка № 16«Кто скорее докатит обруч до флажка» Карточка № 17 «Догони свою пару»Карточка № 26 «Ловишка, ноги от земли» Карточка № 39«Из кружка в кружок»Карточка № 40«Классы» Карточка № 42«Чехарда»  |  |

**Карточка № 1**

**«Ловишки парами»** Старший возраст

Цель игры:

Учить детей бегать парами, совершенствовать у них игровое взаимодействие, умение выполнять игровые действия вдвоём, тренировать быстроту, ловкость, пространственную ориентировку.

Описание:

Выбирают водящего. По сигналу воспитателя дети разбегаются. Водящий ловит любого ребёнка, дотрагиваясь рукой до убегающего. Пойманный становится в пару с водящим. Они берутся за руки и ловят других детей. Пойманные также образуют пару и участвуют в ловле. Игра заканчивается, когда все дети будут пойманы. Ребенок, пойманный последним, становится водящим.

**Карточка № 2**

**«Ловишки-перебежки»** Старший возраст

Цель игры:

Учить детей убегать от водящего, увёртываться, совершенствовать у них игровое взаимодействие, тренировать быстроту, ловкость, пространственную ориентировку.

Описание:

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На середине площадки находится ловишка. После слов: «Раз, два, три. Беги!» — дети перебегают на другую сторону площадки. Тот, до кого ловишка дотронулся, считается пойманным и отходит в сторону. После 2—3 перебежек подсчитывается число пойманных. Выбирают нового ловишку, и игра продолжается.

**Карточка № 3**

**«Ловишка, бери ленту»** Старший возраст

Цель игры:

Учить детей убегать от водящего, увёртываться, совершенствовать у них игровое взаимодействие, тренировать быстроту, ловкость, пространственную ориентировку.

Описание:

Играющие встают в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга. По сигналу воспитателя: «Беги!» дети разбегаются по площадке. Ловишка догоняет их, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. По сигналу воспитателя: «Бегом в круг!» игра заканчивается, подсчитывается количество ленточек у ловишки, то есть - количество пойманных детей, выбирается новый ловишка.

**Карточка № 4**

**«Уголки»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей внимательность, быстроту реакции. Совершенствовать у них игровое взаимодействие, тренировать ловкость, пространственную ориентировку.

Описание:

Игра рассчитана на пять человек.

На полу вычерчивается мелом или любым другим образом обозначается квадрат. Четверо из играющих детей становятся по углам, а пятый в середине. Водящий произносит: «Из угла в угол железным прутом вон!», и остальные участники игры, перебегая из угла в угол, меняются местами. Задача водящего – занять любой из освободившихся углов. Оставшейся без угла игрок становится водящим.

Другой вариант игры: водящий подходит к любому из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу игрок отвечает: «Поди вон там постучи!». А остальные в это время меняются местами.

**Карточка № 5**

**«Парный бег»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей чувство товарищества, взаимопонимания, взаимопомощи. Совершенствовать у них игровое взаимодействие, тренировать быстроту, ловкость, пространственную ориентировку.

Описание:

Дети распределяются на две подгруппы. Каждая встает в колонну по двое у черты. Перед колонной ставится 5-6 кеглей в ряд на расстоянии 1 м одна от другой. По команде пары, стоящие первыми, взявшись за руки, бегут между кеглями "змейкой", стараясь не задеть их, и возвращаются обратно. После этого бежит следующая пара.

Следить, чтобы дети не задевали кегли. Во время бега пары не должны расцеплять руки. Побеждает группа, правильно и быстро выполнявшая задание.

**Карточка № 6**

**«Мы — весёлые ребята!»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки командного взаимодействия. Совершенствовать у них беговые навыки, быстроту, ловкость.

Описание:

Участники делятся на две команды. Одна команда играет роль догоняющих, вторая – убегающих. Команды играющих выстраиваются в линию на разных концах игрового поля. По команде воспитателя обе команды начинают двигаться навстречу друг к другу, говоря: "Мы веселые ребята, любим бегать и играть, ну попробуй нас догнать!" Как только дети закончат произносить слова, команда догоняющих ловит команду убегающих. Пойманных приводят к воспитателю и считают. Команды меняются ролями. Победители определяются по количеству пойманных. Догоняющие могут ловить противников до тех пор, пока они не забегут за свою линию.

**Карточка № 7**

**«Сделай фигуру»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей воображение. Совершенствовать у них статическое равновесие, слуховое внимание, моторную память.

Описание:

По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу (площадке). На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу или фигуру (например сказочного героя). Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры ему понравились (оказались наиболее удачными). Игра повторяется 2—3 раза (можно назначить или выбрать водящего, который будет определять, чья фигура лучше).

**Карточка № 8**

**«Хитрая лиса»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей внимание, игровое взаимодействие. Совершенствовать у них навыки бега, быстроту реакции.

Описание:

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает детям закрыть глаза, сам обходит круг за спиной ребят и дотрагивается до одного из них, который становится лисой. Затем играющие открывают глаза и внимательно смотрят, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Дети спрашивают хором (с небольшими паузами) сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» При этом все смотрят друг на друга. После трехкратного произнесения этих слов хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку и говорит: «Я здесь!» Все разбегаются по площадке, а лиса ловит. Пойманных она отводит в свой дом. Когда лиса поймает 2-3 детей, воспитатель даёт команду: «В круг!» Все играющие образуют круг и игра возобновляется.

**Карточка № 9**

**«Пустое место»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей внимание, игровое взаимодействие. Совершенствовать у них навыки бега по кругу, быстроту реакции.

Описание:

Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий — за кругом. Все кладут руки за спину или просто опускают их вниз. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь спины или рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий не имеет права ударять вызываемого. Он может только коснуться его. Дотронувшись, водящий бежит в любую сторону за кругом, а вызванный — в обратную сторону по кругу. Водящий может не сразу броситься бежать в ту или другую сторону. Вызванный следит за ним и, как только увидит, в каком направлении он бежит, устремляется в обратную сторону по кругу. Встретившись, они или просто обходят друг друга или здороваются (приседая, кланяясь и т. п.) и продолжают быстрее бежать по кругу, чтобы занять освободившееся место.

Кто займет, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.

**Карточка № 10**

**«Встречные перебежки»** Старший возраст

Цель игры:

Упражнять детей в беге, развивать ловкость, быстроту.

Описание:

Дети делятся на две подгруппы. Каждая становится в шеренгу за начерченными на противоположных сторонах площадки линиями. У одной группы в руках ленточки синего цвета, у другой - желтого. По сигналу: "Синие" дети с синими ленточками бегут на противоположную сторону площадки. Стоящие напротив дети протягивают вперед ладони и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону площадки, останавливается и поднимает руки вверх. Бежать нужно строго по сигналу и после того, как коснулись рукой.

**Карточка № 11**

**«Затейники»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей воображение, внимание, совершенствовать двигательные навыки, выполняемые по показу.

Описание:

Играющие встают в круг, "затейник" в середине.
Дети идут вокруг водящего со словами:

"Ровным кругом,

Друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте,

Дружно вместе

Делаем вот так!

Дети останавливаются, затейник показывает какое-либо движение, дети повторяют его и называют. Затейникам можно усложнить задачу: показывать движения птиц, животных, людей разных профессий и т.д.

**Карточка № 12**

**«Быстро возьми, быстро положи»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей ловкость, внимание, совершенствовать двигательные навыки в беге, в точности движений, владении игровыми пособиями.

Описание:

На одной стороне площадки стоят 3—4 стула, на каждом по 2—3 небольших кубика. На другой стороне на расстоянии 5—6 м стоят 3—4 ящика или корзины. Трем-четырем детям предлагают взять по одному предмету, бегом перенести их и положить в ящик. Физически крепким детям можно добавить еще один предмет или немного (на 1—2 м) увеличить расстояние для бега. Детей подбирать примерно одинаковых по силам.

**Карточка № 13**

**«Перемени предмет»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей ловкость, быстроту, внимание, совершенствовать двигательные навыки в беге, в точности движений, владении игровыми пособиями.

Описание:

На одной стороне площадки в кружках 4 – 5 предметов (мешочки, кубики, кегли). На противоположной стороне за линией старта (расстояние 15 – 20 м) дети образуют 4 – 5 колонн. Первые получают по одному такому же предмету, но другого цвета. На сигнал "Беги" они бегут к кружкам напротив своей колонны, кладут предмет, берут лежащий, возвращаются с ним к своей колонне и поднимают над головой. Отмечается выигравший. Затем они передают предмет следующему из своего звена, а сами встают в конец колонны. Отмечается колонна, в которой оказалось больше выигравших.

Усложнение: в каждом кружке находится по 3 – 4 предмета. На сигнал "Беги" играющие бегут, и в это время им называют предмет, который надо взять.

**Карточка № 14**

**«Совушка»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей воображение, умения имитировать движения животных; совершенствовать статическое равновесие.

Описание:

Из числа играющих выбирается "совушка". Её гнездо - в стороне от площадки. Оно может быть очерчено, отгорожено гимнастической скамейкой. Играющие на площадке располагаются произвольно. "Совушка" в гнезде.

По сигналу воспитателя: "День наступает, всё оживает!" - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По второму сигналу: "Ночь наступает, всё замирает - сова вылетает!" - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. "Совушка" выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх играющих. Затем "совушка" опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

Побеждают игроки, которые не были пойманы ни разу. Также можно отметить лучшего водящего - поймавшего большее количество игроков.
Правила игры: 1. "Совушке" запрещается подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному - вырываться. 2. После двух-трёх выходов "совушки" на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ей ни разу не попались.

**Карточка № 15**

**«Чьё звено быстрей соберётся»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки ходьбы, бега, прыжков со сменой темпа, ритма, направления движений. Совершенствовать внимание, цветовосприятие, быстроту реакции, командное взаимодействие.

Описание:

Играющие делятся на несколько групп с одинаковым числом детей. Каждая группа выбирает ведущего и становится за ним в колонну. Воспитатель раздает ведущим ленточки разного цвета. По цвету ленточки звено получает наименование - "зеленые", "синие", "красные", и т.п. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях, меняя движения в зависимости от задаваемого воспитателем темпа и ритма. По сигналу "на места" водящие останавливаются на том месте, где их застал сигнал, и поднимают ленточку вверх. Остальные быстро собираются за водящим в колонны, равняются и стоят по стойке "смирно". Воспитатель отмечает, какое звено собралось первым.

 В игре можно использовать разные построения и положения: в шеренги, в круги, сесть на пол по-турецки, остановиться на одной ноге и т.п. Можно ввести условие: "Делай, как водящий", тогда, построившись в звенья, дети принимают позу, показанную водящим.

**Карточка № 16**

**«Кто скорее докатит обруч до флажка»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки владения спортивным оборудованием. Совершенствовать ловкость, быстроту реакции.

Описание:

На одной стороне зала (площадки) проводят линию. В 10 м от нее ставят на подставках флажки. Дети (4—5) с обручем в левой руке становятся на линии левым боком к флажкам, на расстоянии 1 м один от другого.
По сигналу воспитателя: «Приготовились!—дети ставят обруч на землю по направлению к флажкам, придерживая его левой рукой; правую руку они держат наготове для прокатывания обруча. Затем воспитатель говорит: «Раз, два, три—кати!» И дети катят обручи в сторону флажков. Дети, первыми докатившие обручи, поднимают флажки над головой. Одна и та же группа детей может повторить игру несколько раз, соревнуясь в ловкости между собой. Игру можно проводить и со всей группой. В этом случае дети разбиваются на отряды. Обручи катят поочередно каждые 4—5 человек, стоящие в отрядах первыми. Когда обручи прокатят все дети, подсчитывается, чей отряд набрал больше флажков.

**Карточка № 17**

**«Догони свою пару»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки бега, игровое взаимодействие, внимание, тренировать быстроту, ловкость.

Описание:

Дети становятся в две шеренги на расстоянии 1 метра одна от другой. По команде взрослого: «Раз, два, три — беги!» дети первой шеренги убегают, а второй — догоняют, стараясь поймать (запятнать) свою пару, прежде чем она пересечет линию финиша (дистанция 10 метров).

**Карточка № 18**

**«Жмурки»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки перемещения в сложных условиях, навыки игрового взаимодействия, слуховое восприятие, внимание, тренировать быстроту реакции, ловкость.

Описание:

Одному из играющих — жмурке завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем переговариваются с ним, например:

«Кот, кот, на чем стоишь?» — «На квашне» (квашня — деревянная посуда для замешивания теста) — «Что в квашне?» — «Квас». — «Лови мышей, а не нас».

После слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила игры:

Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнуть: «Огонь!». Нельзя кричать «Огонь!» с целью отвлечь жмурку от игрока. который не может убежать от него; Играющие не должны прятаться за какие-либо предметы или убегать слишком далеко; Играющие могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках; Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать по имени, не снимая повязки.

Игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Граница игровой площадки должна быть четко определена, и выходить за нее участники игры не должны. Если границу игровой площадки переходит жмурка, то его следует остановить словом «Огонь!». Дети должны бегать неслышно около жмурки. смелые игроки могут тихо подойти к нему, коснуться плеча, спины, руки и также неслышно убежать; могут за спиной у жмурки тихо произнести короткое слово: «Ку-ку!», «А-у!»

**Карточка № 19**

**«Два мороза»** Старший возраст

Цель игры:

Учить детей убегать от водящего, увёртываться, совершенствовать у них игровое взаимодействие, тренировать быстроту, ловкость, пространственную ориентировку.

Описание:

На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются "братья Морозы": "Мороз Красный Нос" и "Мороз Синий Нос".

Содержание игры. По сигналу руководителя они обращаются к играющим со словами:

"Мы - два брата молодые,
Два Мороза удалые:
Я - Мороз Красный Нос,
Я - Мороз Синий Нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?"

Ребята хором отвечают:

"Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!" -

и начинают перебегать из одного города в другой. "Морозы" их ловят. Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остаётся на том месте, где был пойман, и должен с распростёртыми руками преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается.

Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили.
Правила игры: 1. Начинать бег можно только после окончания речитатива. 2. Осаливание за линией города не считается. 3. Осаленных ребят можно выручить: для этого остальные играющие должны коснуться их рукой.

**Карточка № 20**

**«Караси и щука»** Старший возраст

Цель игры:

Учить детей убегать от водящего, увёртываться, совершенствовать у них игровое взаимодействие, тренировать быстроту, ловкость, пространственную ориентировку, навыки бега в сложных условиях.

Описание:

На одной стороне площадки находятся "караси", на середине "щука". По сигналу "караси" перебегают на другую сторону. "Щука" ловит их. Пойманные "караси" (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперёк площадки, образуют сеть. Теперь "караси" должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). "Щука" стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных "карасей" будет восемь-девять, они образуют корзины - круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. "Щука" занимает место перед корзиной и ловит "карасей".

Когда пойманных "карасей" станет больше, чем непойманных, играющие образуют верши - коридор из пойманных карасей, через который пробегают непойманные. "Щука", находящаяся у выхода из верши, ловит их.

Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и поручают роль новой "щуки".

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Все "караси" обязаны при перебежке пройти сеть, корзину и верши. 3. Стоящие не имеют права задерживать их. 4. Игроки, образующие корзину, могут поймать "щуку", если им удастся закинуть сплетенные руки за спину "щуки" и загнать её в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все "караси" отпускаются, и выбирается новая "щука".

**Карточка № 21**

**«Горелки»** Старший возраст

Цель игры:

Учить детей убегать от водящего, увёртываться, совершенствовать у них игровое взаимодействие, тренировать быстроту, ловкость, пространственную ориентировку, навыки бега в сложных условиях.

Описание:

Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2—3 шагов проводится линия. С помощью считалки выбирают ловишку:

«Косой, косой не ходи босой,

А ходи обутый, лапочки закутай.

Если будешь ты обут, волки зайца не найдут.

Не найдет тебя медведь.

Выходи, тебе гореть.»

Ловишка становится на линию спиной к остальным играющим. Все, стоящие парами, говорят:

« Гори-гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо - птички летят,

Колокольчики звенят.

Раз, два, три - беги!»

С окончанием слов дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один — справа, другой — слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки. Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если ловишка не поймал, он остается в той же роли. Во время произнесения слов ловишка не должен оглядываться; ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.

**Карточка № 22**

**«Коршун и наседка»** Старший возраст

Цель игры:

Учить детей навыкам командной игры, навыкам совместных действий в сложных условиях, совершенствовать у них игровое взаимодействие, тренировать быстроту, ловкость.

Описание:

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает наседку, все остальные - цыплят. Водящим выбирается один из играющих – это «коршун". Он старается схватить цыпленка, стоящего последним в цепи. "Наседка" же всячески мешает этому, преграждает коршуну путь разведенными руками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от коршуна.

**Карточка № 23**

**«День и ночь»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки бега, слуховое внимание, игровое взаимодействие, тренировать быстроту, ловкость.

Описание:

Количество игроков от 5 и более. Для игры требуется ровная площадка размером примерно 30X10 метров.

Две команды становятся в шеренги спиной друг к другу на расстоянии 1,5-2 м посередине площадки. Перед каждой командой в 10—15 м за линией находится ее Дом. Одна команда — «День», другая — «Ночь». Если ведущий произносит слово «день», команда с этим названием убегает в свой дом, а другая ее догоняет. При слове «ночь» команды меняются ролями. Выигрывает команда, игроки которой осалят большее число соперников. Для соблюдения равных условий важно, чтобы обе команды участвовали в ловле игроков одинаковое число раз.

**Карточка № 24**

**«Построй шеренгу, круг, колонну»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей строевые навыки, навыки бега врассыпную со сменой темпа и ритма, слуховое внимание, игровое взаимодействие, тренировать быстроту реакции.

Описание:

Дети, разделившись на две группы, строятся у противоположных сторон площадки или комнаты в две шеренги, лицом друг к другу. По сигналу воспитателя ходят или бегают (в зависимости от темпа и ритма, которые задаются ударами в бубен) по всей площадке. Прекратив ударять в бубен, воспитатель командует: «Построй шеренгу (круг, колонну)!» - и дети строятся на своих местах в шеренгу (круг, колонну). Выигрывает группа, быстрее и правильнее построившаяся.

Варианты игры:

1. Воспитатель до начала игры сообщает: под бубен надо ходить, под колокольчик - бегать медленно, под звуки погремушки - быстро бегать.

2. После сигнала нужно встать точно на свое место.

3. Каждая группа строится у кегли определенного цвета.

4. Воспитатель подает сигнал, показывая карточку с изображением колонны (шеренги, круга).

5. Воспитатель подает сигнал, показывая карточку с изображением шеренги, колонны (по росту, в обратном порядке).

**Карточка № 25**

**«Перенеси предметы»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки владения игровыми пособиями, навыки бега, тренировать быстроту, ловкость, игровое взаимодействие.

Описание:

Игра носит характер эстафеты. Дети строятся в 2 колонны. Перед каждой из колонн на расстоянии 10 м располагаются по 2 обруча — один обруч с предметами (кубики, мячики, кегли и так далее), второй обруч - пустой. Первые участники команды должны добежать до обруча с предметами, перенести 1 предмет из одного обруча в другой, затем добежать до своей колонны, коснуться следующего участника - передать ему эстафету. Выигрывает команда, которая закончит первой.

**Карточка № 26**

**«Ловишка, ноги от земли»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки бега с увёртыванием, ориентировку в пространстве, тренировать быстроту, ловкость, реакцию, игровое взаимодействие.

Описание:

Дети находятся на площадке. Ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. По сигналу: «Раз, два, три — лови!» — все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать), нельзя ловить тех детей, которые вовремя успели встать на какой-нибудь возвышающийся предмет — бревно, доску и др. Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3—4 играющих, выбирается новый ловишка.

**Карточка № 27**

**«Третий лишний»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки бега по кругу, ориентировку в пространстве, тренировать быстроту, ловкость, реакцию, игровое взаимодействие.

Описание:

Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убегать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

**Карточка № 28**

**«Краски»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки бега, тренировать быстроту, ловкость, реакцию, игровое взаимодействие, развивать диалогическую речь.

Описание:

Участники игры дети-краски договариваются, кто какой цвет выбирает. Воспитатель назначает или выбирает водящего — это монах.

Монах приходит к краскам:
- Тук-тук!
Краски:
-Кто там?
Монах:
- Это я, монах, в синих штанах на рубахе латка, в кармане шоколадка.

Краски:
- За чем пришел?
Монах:
-За краской!
Краски:
-За какой?
Монах называет цвет, краска этого цвета убегает, монах-догоняет. Так собирает целую палитру.
Если монах не угадал цвет, то краски дают ему какое-либо задание, например, попрыгать на одной ножке и т. д.

**Карточка № 29**

**«Снежная карусель»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки бега по кругу, взявшись за руки, тренировать быстроту, ловкость, игровое взаимодействие, умение ориентироваться в пространстве.

Описание:

Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг Снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом все быстрее. В конце концов - бегут. После того как играющие пробегут по кругу несколько раз, взрослый предлагает им изменить направление движения, говоря: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться медленно, а потом все быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и опускают руки. После небольшого отдыха игра возобновляется.

**Карточка № 30**

**«Белые медведи»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки бега с увёртыванием, тренировать быстроту, ловкость, игровое взаимодействие, умение ориентироваться в пространстве.

Описание:

Воспитатель объясняет детям, что площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней стоит водящий - "белый медведь". Остальные "медвежата" произвольно размещаются по всей площадке. "Медведь" рычит: "Выхожу на ловлю!" - и устремляется ловить "медвежат". Сначала он ловит одного "медвежонка" (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных "медвежонка" берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. "Медведь" отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два "медвежонка" соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: "Медведь, на помощь!" "Медведь" подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят "медвежат". Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата". Последний пойманный становится "белым медведем". Побеждает последний пойманный игрок.
Правила игры: 1. "Медвежонок" не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока не осалил "медведь". 2. При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

**Карточка № 31**

**«Кто лучше прыгнет?»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать умения прыгать на двух ногах вдаль с мягким приземлением. Совершенствовать ловкость, учить прыгать точно на определённое место.

Описание:

Дети подходят к начерченой на земле линии и прыгают как можно дальше. Кто прыгнул дальше, тот выиграл. Правила: Прыгать следует на двух ногах, приземляться на носочки.

**Карточка № 32**

**«Не оставайся на полу»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки бега с увёртыванием, ориентировку в пространстве, тренировать быстроту, ловкость, реакцию, игровое взаимодействие. Развивать слуховое внимание.

Описание:

Выбирается ловишка, который вместе с детьми бегает по всему залу (площадке). Как только воспитатель произнесет: «Лови!» все убегают от ловишки и взбираются на предметы (скамейки, кубы, и т. д.). Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых ловишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании подсчитывают количество пойманных и выбирают ловишку. Игра возобновляется.

**Карточка № 33**

**«Удочка»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки перепрыгивания, ориентировку в игровой ситуации, тренировать быстроту реакции, ловкость.

Описание:

Для игры нужна верёвка длиной 3-4 м, на конце которой привязан мешочек, наполненный горохом или песком. Иногда для игры используют обычную скакалку. Это удочка, с помощью которой рыбак (водящий) ловит рыбок (остальных играющих). Все играющие становятся в круг, а водящий - в середину круга с верёвкой в руках.

Водящий вращает верёвку с мешочком так, чтобы тот скользил по полу, делая круг за кругом под ногами играющих. Они внимательно следят за движением мешочка и подпрыгивают, чтобы он не задел кого-либо из них. Тот, кого заденет мешочек или верёвка, становится в середину и начинает вращать верёвку, а бывший водящий идёт на его место в круг.

Выигрывают два-три игрока, оставшиеся последними.

**Карточка № 34**

**«Кто сделает меньше прыжков?»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей прыгучесть, быстроту, ловкость, глазомер, умение прыгать на определённое расстояние.

Описание:

Несколько детей (3-5) в зависимости наличия свободного места становятся за линию и по сигналу воспитателя прыгают на противоположную сторону площадки до обозначенного чертой места (5-6 м.) Каждый из играющих старается сделать так, чтобы прыжки были длиннее. Прыжки считать. По окончании прыжков дети говорят, кто сколько сделал прыжков и определяют у кого их меньше. Выигрывает тот, кто сделал меньше прыжков.

Правила: Прыгать только на двух ногах. Можно разнообразить игру, дав задание прыгать одной ногой вперёд. Все дети должны прыгатъ одним способом.

**Карточка № 35**

**«С кочку на кочку»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей прыгучесть, быстроту, ловкость, глазомер, умение прыгать на двух ногах на определённое расстояние.

Описание:

На площадке воспитатель чертит небольшие кружки диаметром 30-35 см.
Расстояние между кружками примерно 25-30 см. Это кочки на болоте, по которым нужно перебраться на другую сторону. Вызванный воспитателем ребенок подходит к кружкам и начинает прыгать на двух ногах из одного кружка в другой, продвигаясь вперед. Перебравшись таким образом на другую сторону площадки, он шагом возвращается обратно. Затем упражнение выполняет следующий.

Указания к проведению. При проведении этого упражнения в помещении можно использовать кружки из картона или плоские обручи из фанеры того же диаметра. Вначале дети выполняют упражнение по очереди, а затем можно дать задание перепрыгивать с кочки на кочку сразу 2-3 детям.

**Карточка № 36**

**«Лягушки и цапля»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей прыгучесть, быстроту, ловкость, глазомер, умение перепрыгивать разными способами.

Описание:

В середине площадки обозначают болото, вбивают колышки (высота 15 см), на них вешают веревку с грузиками так, чтобы она не провисала. В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу «цапля» она перешагивает через веревку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакивать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Перешагивать нельзя, перешагнувший через веревку считается пойманным. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли. Для усложнения игры можно ввести вторую цаплю, поднять веревку на высоту 20 см.

**Карточка № 37**

**«Не попадись»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей внимание, прыгучесть, быстроту, ловкость, глазомер, умение перепрыгивать разными способами.

Описание:

Для игры нужна веревка длиной 2-3 метра с привязанным на конце грузиком (мешочком с песком). Играющие образуют круг, в центре которого стоит водящий с веревкой в руках. Он начинает раскручивать веревку так, чтобы она вращалась над самой землей. Ребята перепрыгивают через веревку. Водящий постепенно поднимает плоскость вращения веревки выше и выше, пока кто-нибудь из ребят не «попадется на удочку», то есть не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку. «Попавшийся» идет водить. Игра продолжается.

**Карточка № 38**

**«Волк во рву»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей внимание, прыгучесть, быстроту, ловкость, глазомер, умение перепрыгивать разными способами.

Описание:

Для игры понадобится нарисовать две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 метра друг от друга, между этими линиями будет ров. Во рву сидит водящий – волк. Участники игры встают на одной из сторон рва. По сигналу водящего участники перепрыгивают через ров. Волк в это время их старается поймать, но изо рва он выходить не может. Все те, кто наступит в ров или кого поймает волк, становятся помощниками волка и стараются поймать остальных участников.

**Карточка № 39**

**«Из кружка в кружок»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей прыгучесть, умение энергично отталкиваться и мягко приземляться, ловкость, глазомер, умение перепрыгивать.

Описание:

На площадке воспитатель чертит небольшие кружки (диаметром 30—35 см) на расстоянии от 30 до 50 см друг от друга. Расположение кружков может быть разным — по одной линии, по всей площадке. Дети должны перебраться на противоположную сторону площадки, перепрыгивая из кружка в кружок. При выполнении упражнения они прыгают, отталкиваясь одновременно двумя ногами и стараясь не выходить за пределы кружков.

Игра может проводиться в форме эстафеты, когда между собой соревнуются две команды.

**Карточка № 40**

**«Классы»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей прыгучесть, умение мягко и точно приземляться, ловкость, глазомер, умение перепрыгивать с приземлением в определённую зону. Совершенствовать умения в бросках в горизонтальную цель, развивать умения выполнять движения в сложных условиях.

Описание:

Играют по нескольку человек (обычно от двух до четырех), по очереди.
На асфальте чертят мелом классы (классики) с определенным числом клеток и полукрутом. Клетки нумеруют, а в полукруге пишут слово «Огонь».

Первый играющий бросает камешек и старается попасть в первую клетку. Затем, на одной ноге прыгает в эту же клетку и носком ботинка, не отпуская поднятую в начале ногу, подталкивает камешек из клетки в клетку по возрастанию номеров. Тот, кто в первом коне успешно пройдет всю фигуру, во втором коне бросает камешек уже во вторую клетку и т. д.
Успешно пройти фигуру означает пройти ее без ошибок. Ошибками считаются:
- когда играющий, при бросание камешка, не попадает в ту клетку, которая на очереди;

- остановка камешка на черте;

- кроме того, нельзя оступаться,

- а также наступать на линию, разделяющую клетки.
При совершении какой-либо из перечисленных ошибок игрок уступает место другому и в следующий раз (когда до него снова дойдет очередь) начинает с того, на чем остановился.

Особую роль играет полукруг со словом «Огонь». Если ты забрасываешь камешек или сам ступаешь на это место, то — все пропадает, «сгорает» и игру придется начинать с самого начала.

После прохождения без ошибок всех классов начинаются экзамены: нужно с закрытыми глазами пройти (не обязательно прыгать) по всем клеткам по порядку так, чтобы не наступить на линии. С «экзаменами» обычно играют, когда клеток не больше десяти.

**Карточка № 41**

**«Кузнечики»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки прыжков на одной ноге с продвижением вперёд. Развивать прыгучесть, ловкость, быстроту.

Описание:

Две команды строятся в колоннах у стартовой линии. На расстоянии 6-10 м напротив них ставятся флажки (кегли, мячи). Игроки каждой команды поочередно прыгают на одной ноге до флажка, огибают его и прыгают обратно. Вернувшись к своей команде, игрок дотрагивается рукой до руки следующего игрока (этим дает ему старт), после чего встает в конец колонны. Команда, первой закончившая эстафету, побеждает.

Усложнение игры: вперед – прыжки на левой ноге, обратно – на правой или наоборот.

**Карточка № 42**

**«Чехарда»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать у детей навыки прыжков и перепрыгивания через препятствие с опорой на него и с отталкиванием двумя ногами. Развивать прыгучесть, ловкость, игровое взаимодействие.

Описание:

Все играющие становятся в колонну на расстоянии примерно пяти шагов друг за другом. Затем они, опираясь на одну согнутую в колене ногу, нагибаются, кроме последнего. Последний участник, с разбега, по очереди, перепрыгивает через других играющих. Он может помогать себе, опираясь руками об их спины. В ходе игры, чтобы усложнить задачу тех, кто перепрыгивает, участники постепенно выпрямляются. Кто успешно перепрыгнул - встает впереди. Выбывают из игры те играющие, которые не смогли перепрыгнуть.

**Карточка № 43**

**«Кто скорее до флажка?»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки ползания на четвереньках по гимнастической скамейке; по пластунски с подлезанием под дуги. Совершенствовать ловкость, быстроту.

Описание:

На одной стороне зала (площадки) проводят линию, возле неё строятся дети в две колонны с равным числом участников. Напротив каждой колонны ставится гимнастическая скамейка, затем две дуги, и далее - на подставках флажки. По команде воспитателя дети, стоящие в колонне первыми, ползут на четвереньках по гимнастической скамейке, затем подлезают по пластунски под дуги, берут в руки флажки и поднимают их над головой. Затем воспитатель даёт команду, и в игру вступают вторые, после них - третьи участники и так далее. Подсчитывается число участников в каждой команде, поднявших флажки первыми. Выигрывает та команда, в которой их больше.

**Карточка № 44**

**«Медведи и пчёлы»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки лазания по гимнастической стенке, навыки игрового взаимодействия. Совершенствовать ловкость, быстроту.

Описание:

Воспитатель объясняет детям, что гимнастическая стенка — это улей, на противоположной стороне — луг, в стороне - берлога. Нескольких детей выбирают медведями, они сидят в берлоге. Остальные дети — пчелы, влезают на гимнастическую стенку. По сигналу воспитателя пчелы вылетают (слезают) и летят на луг. Медведи в это время выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку). На слова: «Медведи!» пчелы летят в улей, а медведи за это время должны успеть убежать в берлогу.

Не успевших вовремя слезть пчелы жалят — дотрагиваются рукой. После двух повторений дети меняются ролями. Участвует в игре столько ребят, чтобы они все свободно размещались на гимнастической стенке (на одном пролете 2—3 ребенка).

Правила: слезать с лестницы до конца, спрыгивать нельзя; пчелы жалят тех, кто находится на лестнице, слегка дотрагиваясь до них рукой.

**Карточка № 45**

**«Пожарные на учении»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки лазания по гимнастической стенке разными способами. Совершенствовать ловкость, быстроту, координацию движений.

Описание:

Дети стоят лицом к гимнастической стенке на расстоянии 4—5 шагов от нее в 3—5 колоннах (по числу пролетов). На каждом пролете наверху подвешен колокольчик (погремушка). По сигналу дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают на нее и звонят. Затем слезают и идут в конец колонны. Отмечают того, кто позвонил первым. Бегут следующие дети. Подсчитывается, в какой колонне больше выигравших.

Правила: влезать заранее установленным способом (одноимённым, разноимённым); не пропускать перекладин; спускаться до конца, не спрыгивать

**Карточка № 46**

**«Перелёт птиц»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки бега, лазания по гимнастической стенке. Совершенствовать ловкость, быстроту, координацию движений. Упражнять детей в выполнении имитационных движений.

Описание:

Воспитатель объясняет детям, что площадка – это «море», гимнастическая стенка – «деревья, горы». Дети – «птицы» перелетают через море (бегают в разных направлениях, имитируя взмахи крыльев птиц). На звук «у – у – у!», который означает, что буря начинается, птицы быстро спасаются от бури (влезают на гимнастическую стенку на высоту 2 м). Когда буря утихает, птицы вылетают (спускаются) и снова начинают бегать по площадке. Игра повторяется.

**Карточка № 47**

**«Ловля обезьян»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки бега, лазания по гимнастической стенке. Совершенствовать ловкость, быстроту, координацию движений. Упражнять детей в выполнении имитационных движений.

Описание:

Воспитатель делит детей на две неодинаковые группы. Группа, которая поменьше - «охотники», побольше – «обезьяны». Обезьяны играют возле «деревьев» – у гимнастической стенки; по сигналу воспитателя «Охотники!», они забираются на деревья. Охотники выходят на середину площадки и выполняют вместе разные движения, оговорённые заранее. Сделав 3-4 движения, охотники идут дальше, а обезьяны спускаются с лестницы, приближаясь к тому месту, где были охотники, и повторяют их движения. На сигнал воспитателя «Охотники!» обезьяны опять влезают на деревья, а охотники ловят обезьян, которые не успели убежать. Когда охотники поймают несколько обезьян, выбирают других охотников и игра продолжается.

**Карточка № 48**

**«Брось снежок за флажок»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки метания вдаль с использованием зрительного ориентира. Совершенствовать ловкость, глазомер, точность движений, навыки владения снарядами для метания.

Описание:

Дети строятся в колонну по одному у линии, прочерченной воспитателем. На расстоянии 3-5 м от направляющего воспитатель устанавливает флажок, а рядом с линией ставится корзина с заранее приготовленными снежками. Дети по очереди бросают снежок, стараясь перебросить флажок. Тот ребёнок, которому это удаётся - получает очко. Расстояние можно увеличивать в зависимости от успехов детей. Игра заканчивается подсчётом количества успешных бросков и выявлением победителя.

**Карточка № 49**

**«Собираем урожай.(Попади в обруч)»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки метания в горизонтальную цель. Совершенствовать точность движений, ловкость, глазомер, навыки владения спортивными снарядами.

Описание:

Дети строятся в колонну по одному у линии, прочерченной воспитателем. На расстоянии 3-5 м от направляющего воспитатель кладёт обруч, а рядом с линией ставится корзина с маленькими мячами или мешочками с песком. Дети по очереди бросают маленький мяч или мешочек с песком, стараясь попасть в обруч. Тот ребёнок, которому это удаётся - получает очко. Расстояние можно увеличивать в зависимости от успехов детей. Игра заканчивается подсчётом количества успешных бросков и выявлением победителя.

**Карточка № 50**

**«Сбей мяч»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки метания в вертикальную цель. Совершенствовать точность движений, ловкость, глазомер, навыки владения спортивными снарядами.

Описание:

Дети строятся в колонну по одному у линии, прочерченной воспитателем. На расстоянии 3-5 м от направляющего воспитатель ставит большой куб и располагает на нём большой мяч, а рядом с линией, возле которой построены дети, ставится корзина с маленькими мячами или мешочками с песком. Дети по очереди бросают маленький мяч или мешочек с песком, стараясь попасть в большой мяч. Тот ребёнок, которому это удаётся - получает очко. Расстояние можно увеличивать в зависимости от успехов детей. Игра заканчивается подсчётом количества успешных бросков и выявлением победителя.

**Карточка № 51**

**«Сбей кеглю»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки метания в вертикальную цель. Совершенствовать точность движений, ловкость, глазомер, навыки владения спортивными снарядами.

Описание:

Дети строятся в колонну по одному у линии, прочерченной воспитателем. На расстоянии 3-5 м от направляющего воспитатель ставит большой куб и располагает на нём кеглю, а рядом с линией, возле которой построены дети, ставится корзина с маленькими мячами или мешочками с песком. Дети по очереди бросают маленький мяч или мешочек с песком, стараясь сбить кеглю. Тот ребёнок, которому это удаётся - получает очко. Расстояние можно увеличивать в зависимости от успехов детей. Игра заканчивается подсчётом количества успешных бросков и выявлением победителя.

**Карточка № 52**

**«Охотники и зайцы»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки метания. Совершенствовать точность движений, быстроту, ловкость, глазомер, навыки владения спортивными снарядами, навыки действий по сигналу, слуховое внимание.

Описание:

Воспитатель назначает одного ребенка "охотником», остальные дети - «зайцы". Зайцы сидят в кустах (гимнастические скамейки, если игра проводится в зале, или снежные валы, если играют на улице) В 3-4 м от кустов чертят круг – это дом охотника. У него 2-3 маленьких мяча /снежка/. Зайцы выбегают из кустов и прыгают по площадке перед домом охотника. По сигналу «Охотник»! -зайцы убегают, а охотник бросает в них мяч (стреляет), целясь в ноги прыгающим зайцам. В кого охотник попал, тот уходит в его дом. После одного-двух подстрелянных зайцев выбирают нового охотника.

**Карточка № 53**

**«Мяч водящему»** Старший возраст

Цель игры:

Развивать у детей навыки бросков и ловли мяча. Совершенствовать точность, быстроту, ловкость, глазомер.

Описание:

На земле проводятся две линии на расстоянии 3 м. одна от другой. За одну из них, в колонну по одному становятся играющие. За другую линию, напротив них, становится водящий. Он бросает мяч ребенку, стоящему в колонне первым; тот, поймав мяч, возвращает его водящему и перебегает в конец колонны. В это время второй ребенок продвигается к линии и повторяет те же движения. Если ребенок, стоящий в колонне, не поймал мяч, водящий бросает ему мяч еще раз, пока он не поймает его. Когда все дети бросят мяч, выбирается новый водящий.

Игру можно провести с элементом соревнования. В этом случае удобно играющим стать в две колонны и выбрать двух водящих. Успех зависит от умения детей бросать и ловить мяч. Если играющий роняет мяч, водящий бросает его повторно, но из-за этого колонна теряет время и может проиграть.

**Карточка № 54**

**«Стоп»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки ходьбы в быстром темпе; развивать быстроту реакции, ловкость, умение реагировать на речевые сигналы; воспитывать умение играть в коллективе.

Описание:

На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия, вдоль которой в шеренгу выстраиваются играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром 2-3 шага) место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При произнесении этих слов все играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнес слово «Стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Toгo, кто не успел вовремя остановиться после слова «стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...» и т. д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «стоп!». Дети, которые были возвращены на исходную линию, начинают движение оттуда. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «стоп!». Он становится водящим. Игра возобновляется.

**Карточка № 55**

**«Кого назвали, тот ловит»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки ловли мяча, навыки ходьбы в быстром темпе, бега; развивать быстроту реакции, ловкость, умение реагировать на речевые сигналы; воспитывать умение играть в коллективе.

Описание:

Дети врассыпную ходят или бегают по площадке. Воспитатель держит в руках мяч. Он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей.

**Карточка № 56**

**«Кто самый меткий?»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки ловли мяча, навыки ходьбы в быстром темпе, бега; развивать быстроту реакции, ловкость, умение реагировать на речевые сигналы; воспитывать умение играть в коллективе.

Описание:

Воспитатель делит группу детей на 4 - 5 звеньев. У одной из сторон зала проводится черта, а на расстоянии 3-5 м от нее ставятся 4 - 5 (по количеству звеньев) одинаковых мишеней. Дети, по одному из каждого звена, выходят на линию и бросают мешочек с песком, стараясь попасть в цель. Попавшему засчитывается очко. Когда все бросили мешочки по одному разу, подсчитывается количество очков в каждом звене. Побеждает звено, получившее больше очков.

**Карточка № 57**

**«Охотники и звери»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки владения мячом, навыки бега с увёртыванием; развивать быстроту реакции, ловкость; воспитывать умение играть в коллективе.

Описание:

Играющие образуют круг, взявшись за руки. Рассчитавшись на первый-второй, они делятся на охотников и зверей. Охотники остаются на своих местах в кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попадать им в ноги убегающих и увертывающихся зверей. Тот, которого заденет мяч, считается подстреленным, выходит из круга. Через некоторое время охотники подсчитывают свои трофеи. Играющие меняются ролями.

**Карточка № 58**

**«Ловишки с мячом»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки владения мячом, навыки бега с увёртыванием; развивать быстроту реакции, ловкость; воспитывать умение играть в коллективе.

Описание:

Дети находятся на площадке. Ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими с помощью считалки, становится на середине площадки у него в руках мяч. По сигналу: «Раз, два, три — лови!» — все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и запятнать его, бросив в него мяч. Тот, в кого ловишка попал мячом, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3-4 играющих, выбирается новый ловишка.

**Карточка № 59**

**«Круговая лапта»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки владения мячом, навыки бега с увёртыванием; развивать быстроту реакции, ловкость; воспитывать умение играть в коллективе, игровое взаимодействие.

Описание:

Играющие делятся на две команды. На площадке чертится круг диаметром 9—10 м (диаметр может быть больше или меньше, в зависимости от подготовленности играющих). Одна команда размещается в круге, а другая — за его пределами, эта команда и начинает водить. Водящие кидают мячи (лучше волейбольные), стараясь попасть в игроков, находящихся в круге. Тот, в кого с лета попал мяч, выбывает из игры. Попадание мяча от земли не засчитывается. Не засчитывается также попадание мяча, отскочившего от игрока. В этом случае тот игрок не считается осаленным. Игроки, находящиеся в круге, могут выручать осаленных товарищей, поймав мяч с лета. Игроки не должны покидать пределы круга, иначе они выбывают из игры. После того как все игроки будут выбиты из круга, команды меняются местами.

**Карточка № 60**

**«Играй, но мяч не теряй»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки владения мячом, навыки ведения мяча разными способами; развивать ловкость.

Описание:

Каждый участник получает мяч, который он может вести поочередно правой, левой и обеими руками, не мешая товарищам. Если ребёнок потерял мяч, он выбывает из игры. Побеждает тот, кто двигался быстрее, точнее и ни разу не потерял мяч.

**Карточка № 61**

**«Мяч ловцу»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки владения мячом, ловли и передачи мяча; развивать быстроту реакции, ловкость; воспитывать умение играть в коллективе, игровое взаимодействие.

Описание:

Игра проводится на площадке или в зале размером не менее 6х12 м (лучше в баскетбольном зале или на площадке). Игрокам выдаются баскетбольный мяч и повязки или жилеты для половины играющих, чтобы отделить игроков одной команды от другой. В зале (на площадке) очерчиваются для противоположных угла и проводится линия, образующая коридор - нейтральную зону. Посередине площадки чертится круг для начала игры. Играющие делятся на две равные команды; в каждой выбирают капитана и ловца. Одна команда отличается от другой повязками. Ловцы команд становятся в углах зала. Игроки размещаются по площадке парами (из разных команд). У центрального круга становятся капитаны.

Воспитатель, выйдя на середину площадки, бросает мяч вверх между капитанами. Каждый из них старается отбить мяч своим игрокам. Завладев мячом, игроки каждой команды стремятся путём передач подвести мяч как можно ближе к своему ловцу и бросить ему мяч так, чтобы он поймал его на лету. Противники стараются перехватить мяч и, в свою очередь, подвести его и бросить своему ловцу. Играющие мешают ловцу поймать мяч. При этом в нейтральную зону не имеют права заходить ни играющие, ни ловец. Игроки каждой команды примерно поровну распределяются на защитников и нападающих. Те и другие могут передвигаться по всему полю. Когда ловец одной из команд поймает мяч на лету, игра начинается снова с центра площадки, а за ловлю мяча ловцом команда получает очко. Игра продолжается установленное время (10-15 мин), после чего команды меняются сторонами площадки и играют вторую половину игры. Выигрывает команда, получившая больше очков.

**Карточка № 62**

**«Школа мяча»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки владения мячом, бросков, ловли, отбивания мяча; развивать быстроту реакции, ловкость, точность движений.

Описание:

Школа мяча представляет собой систему упражнений, подобранных и выполняемых в определенном порядке. Упражнения могут быть простыми и более сложными. Их можно подобрать в соответствии с умениями и навыками детей владеть мячом.

Первая группа упражнений:

1. Бросить мяч вверх и поймать двумя руками.
2. Бросить мяч вверх и поймать одной правой рукой.
3. Бросить мяч вверх и поймать одной левой рукой.
4. Ударить мяч о землю и поймать двумя руками.
5. Ударить мяч о землю и поймать одной правой рукой.
6. Ударить мяч о землю и поймать одной левой рукой.

Если ребенок, выполняя упражнения, уронит мяч, он передает его другому играющему и ждет своей очереди. Если же он выполнит все эти упражнения, то повторяет их, но с хлопками.

Вторая группа упражнений (у стены):

1. Ударить мяч о стену и поймать двумя руками.
2. Ударить мяч о стену и поймать одной рукой.
3. Ударить мяч о стену и поймать одной левой рукой.
4. Ударить мяч о стену; после того как он упадет на землю и отскочит, поймать его двумя руками.
5. Ударить мяч о стену; после того как он упадет и отскочит, поймать его одной правой, затем левой рукой.

Все эти упражнения могут выполняться с хлопками.

Третья группа упражнений:

1. Ударить мяч одной, а поймать двумя руками.
2. Ударить мяч о стену, бросив из-за спины, и поймать.
3. Ударить мяч о стену, бросив из-за головы, и поймать.
4. Ударить мяч о стену, бросив из-под ноги, и поймать.
5. Ударить мяч о стену, повернуться на 360° и, после того как он упадет на пол и отскочит, поймать его.

Можно предложить ребенку выполнять эти упражнения с хлопками, а также ловить мяч правой и левой рукой.

**Карточка № 63**

**«Серсо»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать основные двигательные качества (ловкость, силу, быстроту, выносливость), ориентировку в пространстве, согласованность игровых действий; тренировать вестибулярный аппарат; способствовать формированию нравственно-волевых качеств (взаимовыручки, выдержки, дисциплинированности, смелости, настойчивости и т.д.).

Описание:

 Обудование для игры в серсо: кольцо и шпажка.

Правила основной игры сводятся к следующему: ребенок бросает кольцо одной рукой или шпажкой партнеру, тот ловит рукой, на руку или на шпажку. Поочередно меняются ролями. Победитель определяется по числу пойманных колец (число устанавливается заранее).

**Карточка № 64**

**«Бабки»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать меткость, точность движений, глазомер, ловкость, навыки попадания в горизонтальные цели, навыки владения спортивным инвентарём.

Описание:

Воспитатель объясняет детям, что народная игра «Бабки» основана на попадании в цель. Раньше для этой игры использовали надкопытные суставы ног домашних животных - бабки. Отсюда и произошло название игры, которое сохранилось до сих пор. В настоящее время имеются в продаже деревянные бабки и биты.

Двое детей делят бабки и биты поровну. Свои бабки они устанавливают на одной линии (через 5 см), между бабками одного и второго играющего имеется небольшое расстояние. В 3 метрах от первой линии чертят вторую, с которой дети по очереди выбивают бабки. Выигрывает тот, кто выбьет свои бабки первым.

Можно предложить и другой вариант игры. Все бабки устанавливаются рядом, и детям дается задание выбить как можно больше бабок определенным количеством бит.

**Карточка № 65**

**«Кольцеброс»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать меткость, точность и чёткость движений, глазомер, ловкость, навыки попадания в горизонтальные цели, навыки владения спортивным инвентарём.

Описание игры:

Суть игры заключается в набрасывании колец на стержни игровой конструкции. Расстояние, с которого осуществляется бросок, произвольное. Количество участников: два и более. Каждый участник выполняет 6 бросков с одного и того же расстояния. Игра проходит в несколько туров (количество туров – произвольное). За каждое наброшенное кольцо игрок получает один балл. Выигрывает тот участник, который набирает в сумме наибольшее количество баллов за все туры.

**Карточка № 66**

**«Летающие тарелки»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать меткость, точность и чёткость движений, глазомер, ловкость, навыки метания, владения спортивным инвентарём.

Описание игры:

В этой веселой забаве участвуют двое или более играющих. Летающая тарелка представляет собой диск с загнутыми краями диаметром около 20 см. Тарелку бросают движением от себя так, чтобы она летела параллельно земле. Придавая тарелке во время броска соответствующее вращение, ее можно направлять в желаемую сторону. Ловящему тарелку надо внимательно следить за направлением ее полета и быть готовым ее поймать. Можно посоревноваться парами. У какой пары тарелка продержится в воздухе дольше?

**Карточка № 67**

**«Забей в ворота»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать навыки владения мячом, точность удара по мячу ногой, меткость, точность и чёткость движений, глазомер, ловкость, игровое взаимодействие.

Описание игры:

Воспитатель флажками на шестах или другими метками обозначает ворота шириной 1-1,2 м. 3-4 играющих становятся в 5 метрах от линии ворот, а двое располагаются за ней. По очереди каждый из стоящих перед линией ворот забивает в ворота 3 мяча. Находящиеся за линией ворот подбирают мячи и передают их следующему участнику.

Игра повторяется несколько раз, дети по очереди то забивают, то задерживают мячи.

**Карточка № 68**

**«Закати в лунку»** Старший возраст

Цель игры:

Совершенствовать меткость, точность и чёткость движений, глазомер, ловкость, навыки попадания в горизонтальные цели, навыки владения мячом, точность удара по мячу ногой.

Описание игры:

Играющие с мячами становятся полукругом, через два шага друг от друга. Впереди них на расстоянии 3-5 м ямка-лунка. Ударяя ногой по мячу, надо прокатить его так, чтобы он закатился в лунку. Побеждает тот, кому удалось это сделать большее количество раз.

**Карточка № 69**

**«Листопад»** Старший возраст

Цели: закреплять знания о цвете, величине; учить передвигаться по площадке, следуя указаниям, тренировать динамическое равновесие, совершенствовать слуховое внимание.

Материал: осенние листья.

Ход игры:

Воспитатель: «Ребята! Все вы будете листочками, выберите листочек, который понравится: кто желтый, кто красный, кто большой, кто маленький».

Каждый ребенок показывает и называет, какой листочек он выбрал по цвету и величине.

Воспитатель рассказывает: «Листья легкие, они медленно летят по воздуху. (Дети бегают и взмахивают руками.)

Листопад! Листопад! Листья желтые летят! Кружатся красивые желтые листочки. (Действия выполняют дети с желтыми листочками.) Кружатся красивые красные листочки. (Действия выполняют дети с красными листочками.) Покружились и уселись на землю. (Дети приседают.) Сели! Уселись и замерли. (Дети не шевелятся.)

Прилетел легкий ветерок, подул». (Дует взрослый, за ним дети.)

Воспитатель продолжает: «Поднялись листья, разлетелись в разные стороны. (Дети разбегаются по площадке.) Закружились, закружились, закружились!

Листопад! Листопад! Листья по ветру летят.

Затих ветерок, и вновь медленно опускаются на землю листья».

**Приложение 3**

**Коррекционно – развивающая программа для развития произвольного внимания у старших дошкольников «Играю – развиваясь, радуюсь – играя».**

Пояснительная записка к программе

Роль внимания в развитии ребенка определяющая.

Вниманием называют сосредоточенность и направленность психической деятельности человека на определенный момент. Внимание может быть направлено ​​как на объект внешнего мира, так и на собственные мысли и переживания.

Программа разработана для детей старшего дошкольного возраста, состоит из 10 занятий. Продолжительность каждого занятия 25 - 30 мину,тематического планирования семинаров-практикумов по использованию подвижных игр в коррекционной работе с детьми с ЗПР, двигательно-игровых тренингов для родителей по использованию подвижных игр в коррекционной работе с детьми с ЗПР, подборки подвижных игр по лексическим темам, картотеки подвижных игр.

**Цель**: психолого-педагогическая коррекция нарушений произвольного внимания у детей старшего дошкольного возраста с задержкой психического развития за счет стимуляции их психических процессов позитивной мотивацией с помощью игровой деятельности.

**Задачи:**

1. Развитие концентрации и устойчивости внимания
2. Развитие переключения и распределения внимания
3. развитие дальнейшего познавательного интереса, стремления к получению знаний, положительной мотивации к дальнейшему обучению в течении всей последующей жизни, понимание того что всем людям необходимо получать образование.
4. Сохранение и укрепление здоровья

 **Принципы построения программы:**

1. Принцип доступности игр для детей данной категории, то есть учёта их психофизиологических особенностей и потенциальных возможностей;

2. Принцип систематичности и последовательности, то есть постепенного усложнения условий проведения подвижных игр и, в дальнейшем, предоставления детям возможности самостоятельного контроля и регуляции игровой активности;

3. Принцип комплексности воздействия, максимального использования различных видов анализаторов (тактильного, слухового, зрительного, речедвигательного, кинестетического).

4. Принцип интеграции различных образовательных областей: «Физическое развитие», «Познавательно-речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

5. Принцип опоры на ведущий вид деятельности дошкольников — игру.

6. Принцип опоры на центральную психическую функцию дошкольников — эмоции, то есть эмоционально-положительную мотивацию деятельности, привлекающую детей, обеспечиваемую подвижными играми.

7. Принцип самостоятельности на фоне группового взаимодействия, взаимовлияния детей друг на друга, которое не может обеспечить практически никакой другой вид активности.

 Комплекс подвижных игр, которые распределены по лексическим темам, направлен на формирование необходимых для любой деятельности качеств:

– концентрации (в условиях соревновательности) и устойчивости внимания;

– способности к распределению и переключению внимания;

– способности к сосредоточению внимания;

– увеличению объёма внимания;

– развитию наблюдательности;

– развитию быстроты реакции;

– умению соотносить свои действия с действиями окружающих;

– умению планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль;

– активизация познавательного интереса и активности детей.

 Психолого-педагогическая коррекция свойств внимания: увеличение объёма, оптимизация распределения, устойчивости, концентрации, переключения в подвижных играх достигается за счет необходимости сосредоточения на:

- сюжетной линии;

- ориентировки на площадке в игровой ситуации, планирования и моделирования дальнейших действий;

- взаимодействия с другими участниками игрового процесса;

- соблюдения необходимой последовательности движений, соотнесения двигательных действий с речевым опосредованием их;

- сосредоточенности на творческом образе: подражании повадкам животных, трудовым и бытовым действиям людей и так далее;

- перехода от одного вида движений к другим (переключение);

 Соответствующие плану подвижные игры включались во все виды деятельности и типы занятий, предусмотренные специализированной программой воспитания и обучения дошкольников с задержкой психического развития в течение всего учебного года и в период летней оздоровительной кампании. Подвижные игры подбирались для непосредственно-образовательной деятельности, предусмотренной разделом программы, применялись в качестве отдыха, «передышки» между различными видами деятельности и на дополнительных игровых тренингах. Педагогическим руководством МДОУ для коррекционной группы были выделены дополнительные возможности для ежедневного посещения спортивного и музыкального залов в утреннее ли вечернее время с целью проведения подвижных игр.

 Следует раз подчеркнуть, что мы использовали в коррекционно-развивающей работе именно **подвижные игры,** которые, как и все детские игры, являются побуждаемой инстинктом деятельностью. Поэтому, в отличие от игровых упражнений, игровых заданий и дидактических игр, подвижные игры не применяются для узконаправленного, явно выраженного воздействия на какую-либо нарушенную функцию ребёнка, или на отдельные аспекты этой функции. Полифункциональность подвижных игр тем и уникальна, что позволяет корректировать недостатки развития целостно, оказывая комплексное комбинированное воздействие на организм и психику ребёнка, вовлекая в коррекционный процесс компенсаторные механизмы центральной нервной системы.

**Отличительные особенности программы:**

*Направленность на развитие внимания* – в программе большое внимание уделяется работе на повышение уровня объема внимания, а так же концентрации внимания.

*Направленность на сохранение и укрепление здоровья детей* – одной из задач которые ставит перед собой программа является забота о сохранении и укреплении здоровья детей, потребности в двигательной активности

*Направленность на учет индивидуальных особенностей детей* – программа направленна на обеспечение благополучия каждого ребенка, что достигается за счет учета индивидуальных физических особенностей детей

*Нацеленность на дальнейшее образование* программа нацелена на развитие дальнейшего познавательного интереса, стремления к получению знаний, положительной мотивации к дальнейшему обучению в течении всей последующей жизни, понимание того что всем людям необходимо получать образование.

**Тематика семинаров-практикумов по использованию подвижных игр в коррекционной работе с детьми с ЗПР**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема семинара-практикума | Сроки проведения | Ответственные |
| 1 | Культурно-историческая концепция Л.С. Выготского, как основа здоровьесберегающей коррекционной педагогики | Сентябрь | Педагог-дефектологПедагог-психолог |
| 2 | Особенности внимания у детей с ЗПР | Октябрь | Педагог-дефектолог |
| 3 | Подвижные игры как универсальное, полифункциональное, многовекторное средство развивающе-оздоровительной и коррекционно-педагогической работы | Ноябрь | Педагог-дефектологИнструктор по физкультуре |
| 4 | Интеграция специалистов как фактор оптимизации работы по коррекции нарушений внимания у старших дошкольников с ЗПР посредством подвижных игр | Декабрь | Педагог-дефектологСтарший воспитатель |

**Тематика двигательно-игровых тренингов для родителей по использованию подвижных игр в коррекционной работе с детьми с ЗПР**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема двигательно-игрового тренинга | Сроки проведения | Ответственные |
| 1 | Сюжетные подвижные игры для старших дошкольников с ЗПР | Сентябрь | Педагог-дефектологИнструктор по физкультуре |
| 2 | Бессюжетные подвижные игры для старших дошкольников с ЗПР | Октябрь | Педагог-дефектологИнструктор по физкультуре |
| 3 | Подвижные игры зимой на улице: специфика, особенности, игровое оборудование. | Ноябрь | Педагог-дефектологИнструктор по физкультуре |
| 4 | Подвижные игры летом: во дворе, на даче, на берегу реки, на стадионе. | Декабрь | Педагог-дефектологИнструктор по физкультуре |

**Распределение подвижных игр по лексическим темам**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Месяц, тематическая неделя  | Название подвижной игры, № карточки | Коррекционное воздействие игры |
| **Сентябрь:**«Во саду-ли, в огороде»«Что летом родится — зимой пригодится» | Карточка № 49«Собираем урожай. (Попади в обруч)»Карточка № 60«Играй, но мяч не теряй»Карточка № 25 «Собираем урожай. Перенеси предметы»Карточка № 50«Сбей мяч»  | Формирование сосредоточенности, произвольности, устойчивости, концентрации внимания Формирование распределения, произвольности, устойчивости, ориентировки в пространстве, зрительно-моторного внимания Формирование игрового взаимодействия, распределения внимания, сосредоточенности, произвольности, устойчивости внимания  |
| **Октябрь:**1. «Осень, осень, в гости просим»2. «Человек и природные богатства»3. «Русская изба. Покров»4. «Синичкин день. Зимующие птицы» | Карточка № 69«Листопад»Карточка № 64«Бабки» Карточка № 12«Быстро возьми, быстро положи»Карточка № 28«Краски» Карточка № 4 «Уголки»Карточка № 65«Кольцеброс» Карточка № 14«Совушка»  | Формировать и совершенствовать слуховое внимание, концентрацию, сосредоточенность, произвольность, устойчивость внимания, воображение Формировать и совершенствовать слуховое внимание, объём, концентрацию, сосредоточенность, произвольность, устойчивость вниманияФормировать и совершенствовать слуховое внимание, сосредоточенность, произвольность, устойчивость вниманияФормировать и совершенствовать слуховое внимание, объём, распределение, устойчивость внимания, произвольность движений |
| **Ноябрь:**1. «Неделя здоровья»2. «В мире животных»3. «Ночь темна, на небе тучи, белый снег кругом»4. «Семья. Дом, в котором мы живём» | Карточка № 2 «Ловишки-перебежки»Карточка № 6 «Мы — весёлые ребята!» Карточка № 30«Белые медведи»Карточка № 52«Охотники и зайцы»Карточка № 23 «День и ночь»Карточка № 18 «Жмурки»Карточка № 1 «Ловишки парами»Карточка № 53«Мяч водящему» | Формировать и совершенствовать слуховое внимание, объём, распределение, устойчивость внимания, произвольность движений |
| **Декабрь:**1. «Здравствуй, Зимушка-зима!»2. Хвойные деревья3. «Весёлые зверушки — новогодние игрушки»4. «Сундучок Деда Мороза» | Карточка № 29«Снежная карусель»Карточка № 68«Закати в лунку» Карточка № 5 «Парный бег»Карточка № 7«Сделай фигуру»Карточка № 19«Два Мороза» |  |
| **Январь:**1. Каникулы2. Рождество3. Святки4. Зимние забавы | Карточка № 10 «Встречные перебежки»Карточка № 48«Брось снежок за флажок» |  |
| **Февраль:**1. Правила дорожного движения. Транспорт2. Неделя здоровья3. День защитников отечества | Карточка № 54«Стоп»Карточка № 3 «Ловишка, бери ленту»Карточка № 51«Сбей кеглю» Карточка № 24 «Построй шеренгу, круг, колонну» Карточка № 56«Кто самый меткий?» |  |
| **Март:**1. При солныщке тепло, при матери добро2. Матушка Весна, отворяй ворота(Масленица)3. Комнатные растения4. Неделя здоровья | Карточка № 22 «Коршун и наседка»Карточка № 21 «Горелки»Карточка № 67«Забей в ворота»Карточка № 55«Кого назвали, тот ловит»Карточка № 31«Кто лучше прыгнет?» |  |
| **Апрель:**1. Профессии2. Космос3. Книжкина неделя4. Весенние мотивы | Карточка № 45«Пожарные на учении»Карточка № 33«Удочка» Карточка № 66«Летающие тарелки»Карточка № 43«Кто скорее до флажка?» Карточка № 9 «Пустое место» Карточка № 47«Ловля обезьян»Карточка № 46«Перелёт птиц» |  |
| **Май:**1. Страна, в которой мы живём2. Богатыри земли русской3. Природа нашего края | Карточка № 11«Затейники»Карточка № 61«Мяч ловцу» Карточка № 59«Круговая лапта» Карточка № 37«Не попадись»Карточка № 8 «Хитрая лиса»Карточка № 38«Волк во рву»  |  |
| **Июнь:**1. Здравствуй, лето! 2. Берёзонька-красавица3. Неделя здоровья  4. Что такое хорошо, и что такое плохо  | Карточка № 35«С кочку на кочку»Карточка № 57«Охотники и звери»Карточка № 32«Не оставайся на полу»Карточка № 34«Кто сделает меньше прыжков?»Карточка № 58«Ловишки с мячом»Карточка № 27 «Третий лишний»Карточка № 62«Школа мяча»  |  |
| **Июль:**1. Экспериментирование2. В мире цветов3. Путешествие в мир насекомых4. «Лесные домишки (правила поведения в лесу) | Карточка № 13«Перемени предмет»Карточка № 15«Чьё звено быстрей соберётся»Карточка № 41«Кузнечики» Карточка № 44«Медведи и пчёлы»  |  |
| **Август:**1. Кто живёт в воде?2. Лекарственные растения3. Неделя игр и забав4. В мире музыки  До свидания лето | Карточка № 36«Лягушки и цапля»Карточка № 20 «Караси и щука»Карточка № 63«Серсо» Карточка № 16«Кто скорее докатит обруч до флажка» Карточка № 17 «Догони свою пару»Карточка № 26 «Ловишка, ноги от земли» Карточка № 39«Из кружка в кружок»Карточка № 40«Классы» Карточка № 42«Чехарда»  |  |

[Занятие №1 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/374-zanyatie-1-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: развитие памяти, внимания

Дефектолог : Добрый день, дети, я рада вас всех видеть. Улыбнитесь мне, друг другу. Я пришла к вам сегодня на занятия не одна, а с мальчиком, который нас приглашает к себе в гости, возможно кто-то знает как его зовут, да, детки, это Петя Пяточкин (герой мультфильма). Он пришел не с пустыми руками, а с различными интересными заданиями, которые помогут нам подготовиться к школе.

1. Игра «Назови свое имя и поздоровайся»

Цель: объединить детей в группу и познакомить друг с другом для дальнейшей совместной работы.

2. Упражнение «Мяч поймай и быстро ответ давай»

Цель: *развитие внимания и памяти*

Дефектолог: Давайте поиграем с мячиком. Я буду бросать мячик и задавать вопросы, которые принес наш новый друг Петя Пяточкин, кто получит мяч, тот должен дать ответ.

Вопрос:

- Назови номер дома, в котором ты живешь?

- В какое время года твой день рождения?

- Какого цвета у тебя глаза?

- Какую сказку тебе читает мама?

- В какие игры ты играешь с папой?

3. Упражнение «Узнай фигуры»

(у детей на столах бланки с изображением 16 фигур)

Цель: развитие зрительной памяти

Дефектолог демонстрирует иллюстрацию с изображением 5 - 6 фигур. Дети рассматривают 60 секунд. Затем дефектолог забирает иллюстрацию; дети зачеркивают на бланках те фигуры, которые были на иллюстрации у дефектолога.



дефектолог: молодцы, вы быстро выполнили эту задачу. Я предлагаю вам новую игру.

4. Игра «Ухо - нос»

Цель: **развивать слуховое и зрительное внимание, память, мышление**.

Дефектолог предлагает детям поиграть в игру, дети должны повторять движения, которые выполняет психолог, и проговаривая слова «Ухо» или «Нос» и берется за ухо или нос, а затем пытается запутать.

5. Игра «По порядку»

Цель: развитие устойчивости внимания

У каждого ребенка на столах 10 картинок с изображением (животных, игрушек, бытовых предметов и т.п.). Психолог выставляет на доске 10 картинок (как у детей). Предлагаем детям внимательно рассмотреть и запомнить порядок размещения картинок в течение (1.5-2 минуты). Затем картинки закрывает и просит детей разложить картинки у себя на столах, так как было на доске.

6. Рисование «Что запомнилось из вчерашней прогулки»

Цель: развитие мелкой моторики, памяти, внимания

[Занятие №2 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/375-zanyatie-2-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: развитие памяти, внимания.

Дефектолог : Добрый день, дети, сегодня я опять получила письмо, хотите узнать от кого? Да, детки это письмо от нашего нового друга Пети Пяточкина, он не смог сегодня быть на занятии, но чтобы вы не скучали, передал вам задачу.

1. Приветствие

2. Игра «Чего не стало»

Цель: развивать память, внимание, наблюдательность

Психолог раскладывает на столе 10 предметов, не связанных между собой по смыслу и которые невозможно сгруппировать: расческа, книга, кубик, значок, ложка и тому подобное. Предлагает детям внимательно рассмотреть в течение 2 - 3 минут и запомнить, какие предметы есть на столе. Предлагает детям отвернуться, забирает два - три предмета, а потом спрашивает «Чего не стало?».

3. Игра «Запомни слово»

Цель: развивать словесную - логическую память

Дети стоят в кругу, психолог называет какое - либо слово (например - цветок) и передает клубочек ниток ребенку; ребенок, взяв клубок, повторяет слово, которое назвал психолог и называет какое - либо свое (например: цветок - карандаш). Следующий ребенок повторяет предыдущие слова и добавляет свое слово.

4. Пальчиковое упражнение «Апельсин»

Цель: развитие мелкой моторики рук

Мы делили апельсин,      (пальцы в замок)

Много нас, а он один,  (ладони повернуты от себя, пальцы стороны)

Эта долька коту, (пальчики сложить в базовую позицию «котика»)

Эта долька ежу (пальцы в стороны)

Эта долька улитке, (пальцы в кулак, вытянутый средний и указательный, перевернуть на ладонь левой руки правый кулак)

Эта долька для кукушки, (пальцы в стороны, полетать)

А для волка только шкурка! (ладонью правой руки провести по ладони левой руки).

5. Игра «Запомни движение»

Цель: развитие зрительной памяти и внимания, мелкой моторики

Дефектолог придумывает несложные движения просит детей повторить их за ним под музыку. Когда малыши запомнили, тогда повторяются те же движения в обратном порядке.

6. Игра «Магазин»

Цель: развитие слуховой памяти

Дефектолог вызывает ребенка и дает ему задание сходить в магазин и купить там 5 - 8 предметов. Ребенок идет к столу - магазину, на котором выложены различные предметы (10 шт). Он по памяти выбирает, кладет в чемодан и несет покупку к психологу. Группа детей проверяет выполнение задания.

7. Прощание.

[Занятие №3 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/377-zanyatie-3-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: развитие памяти, внимания

Ход занятия:

Дефектолог: Ребята, сегодня на занятия я пришла не одна, а с воспитательницей Пети Пяточкина, которая готовила его к школе и предлагает поиграть в те игры, которые играл ваш друг, когда ходил в детский сад.

1. Приветствие.

Цель: создание позитивной атмосферы, развитие коммуникативных навыков.

Дети стоят в кругу, приветствуют друг друга, поворачиваясь к соседу справа и к соседу слева.
Затем каждый ребенок встает в центр круга, называет свое имя, и имена всех детей по кругу.

2. Игра «Пирамидки»

Цель: развивать логическое мышление и внимание

Снимите со всех пирамидок насадки и смешайте их. Рассматривая по одной, называйте цвет и форму насадок. Позвольте детям собрать пирамидки так, как им захочется. Если на пирамидку «одеты» различные детали, обратите внимание детей на это.

Еще раз смешайте насадки, помогите детям собрать их правильно. Комментируйте свои действия: «Для этой пирамидки нам нужны кольца. Давайте найдем все кольца. Теперь нам нужны квадратные насадки. Сравнивайте кольца по размеру и цвету. Объясняйте детям: «Вот это кольцо - большое, а вот это - поменьше, давайте найдем большое кольцо».

3. Упражнение «Алфавитная игра».

Цель: [**развитие логического мышления, памяти и внимания дошкольников**](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej).

Вариант 1.

Дефектолог выбирает какую-либо букву алфавита и просит детей назвать как можно больше слов, начинающихся с этой буквы. Существует еще один вариант этой игры.

Вариант 2.

Дефектолог повторяет алфавит, и пусть дети придумывают слова на каждую букву. Если на какую-то букву слова не придумываются, ничего страшного, не нужно останавливаться! Здесь важен темп.

4. Игра «Что изменилось?»

Цель: развивать зрительную память, внимание; воспитывать усидчивость.

Дефектолог демонстрирует рисунок детской комнаты 1а и предлагает детям запомнить, что изображено на рисунке. Затем показывает рисунок 1б и спрашивает: «Что изменилось в комнате?». Пусть дети попробуют назвать все предметы, которые исчезли или изменили свое место в комнате.



5. Игра «Запрещенное движение».

Цель: воспитывать внимательность, сообразительность, быстрое ориентирование в пространстве, произвольное внимание.

Дети становятся в полукруг около психолога. Договариваются о том, какое движение делать нельзя. Затем, под музыку дефектолог начинает делать движения, которые все должны повторять. Неожиданно психолог делает «запрещённое движение». Тот, кто его повторил, выбывает из игры.

6. Рисование «Любимая игрушка»

Цель: развитие мелкой моторики рук, внимания и памяти.

7. Прощание.

[Занятие №4 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/378-zanyatie-4-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: развиваем память, внимание, речь.

Ход занятия.

Дефектолог : Добрый день! Детки, Петя со своим классом отправился на экскурсию, оставив нам книгу, чтобы мы не унывали и поиграли в интересные игры.

1. Приветствие.

Цель: создание позитивной атмосферы, развитие навыков общения.

Дети стоят в кругу, поворачиваются направо, потом налево, говоря своим соседям приветствие. Затем, каждый ребенок становится в центр круга, называет свое имя, другие дети его повторяют.

2. Чтение рассказа «Косточка»

Купила мама сливы и хотела их дать детям после обеда. Они лежали на тарелке. Ваня никогда не ел слив и все нюхал их. И очень они ему нравились. Очень хотелось съесть. Он все ходил мимо слив. Когда никого не было в комнате, он не выдержал, схватил одну сливу и съел.

Перед обедом мать посчитала сливы и видит - одной нет. Она сказала отцу.

За обедом отец говорит:

- А что, дети, не съел ли кто-нибудь из вас одну сливу?

Все сказали: «Нет». Ваня покраснел, как рак, и тоже сказал:

- Нет, я не ел.

Тогда отец сказал:

- Что кто-то из вас съел сливу, это нехорошо, но не в этом беда. Беда в том, что в сливах косточки, и если кто не умеет их есть и проглотит косточку, то через день умрет. Я этого боюсь.

Ваня побледнел и сказал:

- Нет, я косточку бросил через окно.

И все засмеялись, а Ваня заплакал.

Дефектолог проводит беседу по содержанию произведения, просит вспомнить отдельные фрагменты, правильно ли поступил главный герой.

3. Пальчиковая гимнастика «Клубника»

Цель: развитие мелкой моторики

Ягодки клубники снимают с пальцев одной руки, затем процедуру повторяют с другой рукой.

Каждую ягодку как будто снимаем с указательного пальчика, безымянного, среднего, мизинца и кладем в тарелку и т.д.

4. Игра «Чей круг быстрее соберется»

Цель: развитие памяти, внимания и ориентировки в пространстве.

дефектолог делит детей на две команды, дети запоминают кто в какой команде; образуют два круга, под музыку бегают и выполняют произвольные движения, когда музыка замолкает, команды образуют свой круг.

5. Игра «Из какого мультфильма эта мелодия»

Цель: развитие наблюдательности, внимания и памяти.

дефектолог ставит мелодии из любимых мультфильмов малышей и спрашивает детей из какого мультфильма звучит музыка.

6. Прощание.

[**Занятие №5 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания**](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/380-zanyatie-5-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: развитие памяти, внимания.

Ход занятия:

[дефектолог](https://psichologvsadu.ru/) : Добрый день дети! Сегодня Петя Пяточкин пришел не один, а со своим другом Незнайкой. Петя говорит, что его друг все путает, забывает, поможем ему вспомнить то, что он забыл? А для этого нужно выполнить задачи, которые с собой принесли друзья.

1. Приветствие

Цель: сблизить детей, создать положительную атмосферу.

Дети приветствуют друг друга, ласково называя соседа справа, который, в свою очередь ласково обращается и здоровается со своим соседом справа.

Упражнение выполняется по кругу.

2. Игра «Отгадай загадки»

Цель: развитие памяти и мышления

Дефектолог зачитывает загадки малыши дают ответы:

К примеру:

- Черный Ивашка

Деревянная рубашка,

Где носом ведет,

Там заметку кладет.

 (Карандаш)

- Они обычно для шитья

И у ежа их видел я,

Бывают на сосне, на елке

А называются ….

(Иголки)

3. Игра «Кто знает больше»

Цель: развитие памяти, мышления, внимания

Дефектолог предлагает детям за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, 5 круглых предметов или 5 красных предметов. Проигрывает тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не учитываются.

4. Игра «Узнай фигуры»

(у детей на столах бланки с изображением 16 фигур, предметов).

Цель: развитие памяти, внимания.



 Дефектолог демонстрирует иллюстрацию с изображением 7 - 8 фигур. Дети рассматривают фигуры в течение 60 секунд. Затем психолог забирает иллюстрацию, дети зачеркивают на бланках те фигуры, которые были на иллюстрации у психолога.

5. Игра «Запомни движение»

Цель: развитие произвольного внимания

Дефектолог придумывает несложные движения и просит детей повторить их за ним под музыку. Когда малыши запомнили, тогда повторяются те же движения, только в обратном порядке.

6. Рисование «Мое вчерашнее настроение».

Цель: развитие мелкой моторики, памяти и внимания

7. Прощание

[Занятие №6 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/381-zanyatie-6-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности у дошкольников, фонематического слуха.

Ход занятия

Дефектолог Добрый день! Малыши, сегодня мы с вами отправимся к Пете в гости, познакомимся с его семьей и, конечно, поиграем в разные игры.

1. Приветствие

Цель: создание позитивной атмосферы, развитие навыков общения.

«Волшебный клубочек»

Дети стоят в кругу и приветствуют друг друга с помощью «волшебного клубочка», наматывая на палец нить клубка передают его по кругу, не снимая нить с пальца. Таким образом образуют видимую связь между всеми участниками занятия. Как только клубочек добрался до последнего участника, тот возвращает клубочек назад и снимает нить с пальца, следующий повторяет тоже самое, и так до первого участника, пока клубочек не вернется в исходное свое состояние.

 2. Игра «Где чей портрет»

Цель: развитие зрительной памяти и внимания

Дефектолог демонстрирует детям 5 карточек разного цвета и 5 таких же карточек с наклеенными на них портретами людей: младенца, девочки, юноши, женщины, старика. Детям предлагается запомнить пять цветных карточек с наклеенными на них портретами, причем нужно запомнить и предмет, и фон, на котором он изображен. Время запоминания - 10 секунд. Через несколько минут детям демонстрируют цветные картинки без портретов. Дети должны вспомнить, на карточке какого цвета был тот или иной портрет.

3. Игра «Угадай голос»

Цель: развитие фонематического слуха, внимания

Дефектолог рассаживает по комнате детей или дети становятся полукругом. Выбирается один ребенок - он ​​будет угадывать. Ребенок становится спиной к остальным детям. В это время кто-то из детей пусть скажет короткую фразу или назовет имя ребенка, а тот ребенок, который находится ко всем спиной, попытается угадать, чей голос он услышал. Если голос угадан, то ребенок садится на место, а тот, кто говорил фразу, занимает его место.

4. Игра «Расскажите по памяти»

Цель: тренировка памяти

Дефектолог демонстрирует малышам в течение короткого времени (нужно сосчитать до пяти) какую-нибудь интересную игрушку (куклу, машинку), просит при этом, чтобы дети внимательно рассмотрели ее. Затем прячет ее и задает несколько вопросов о данной игрушке.

5. Игра «Соберите картинку»

Цель: развивать логическое мышление, слуховое и зрительное внимание, мелкую моторику.



У детей на столах разрезанные картинки. Психолог демонстрирует детям картинку в течение 30 секунд идентичную тем картинкам, что у детей. Собирает образец (первую картинку), и дает задание детям составить картинку из предложенных им фрагментов.

6. Прощание.

[Занятие №7 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/383-zanyatie-7-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: развитие памяти, внимания

Ход занятия

Дефектолог: Здравствуйте! Петя Пяточкин пришел сегодня со своей любимой книгой. Это книга, где много интересных сказок, а вы любите сказки, а хотите узнать, какие сказки любит наш друг? А чтобы узнать это нам нужно выполнить различные задания, вы согласны?

1. Приветствие

2. Игра «Сказочная викторина»

Цель: развитие памяти, внимания

Дефектолог называет несколько героев сказок и просит детей вспомнить названия сказок, где есть данные герои.

3. Упражнение «Расставьте точки»

Цель: развитие зрительной памяти, внимания, мышления

Дефектолог в течение 2- 3 секунд показывает детям картинку, на которой в квадрате нарисованы точки. Затем закрывает квадрат листом бумаги. Просит детей расставить точки в пустых квадратах, которые лежат у них на столах, как было в предложенном варианте. Заранее нужно приготовить несколько вариантов заданий.



4. Игра «Чего не стало»

Цель: **развитие памяти, внимания, наблюдательности**

Дефектолог раскладывает на столе 10 предметов, не связанных между собой по смыслу и которые невозможно сгруппировать: расческа, книга, кубик, значок, ложка и тому подобное. Предлагаем детям внимательно рассмотреть в течение 2 - 3 минут и запомнить, какие предметы есть на столе. Предлагает детям отвернуться, убирается 2 -3 предмета, а потом психолог спрашивает: «Чего не стало?».

5. Пальчиковое упражнение «Замок»

Цель: развитие мелкой моторики, внимания

|  |  |
| --- | --- |
| На двери висит замок | пальцы обеих рук сцеплены между собой «в замке» |
| Кто его открыть бы смог? | потянуть кисти рук в разные стороны, пытаясь расцепить замок |
| Покрутили, | сделать круговые движение кистями рук, не расцепляя замок |
| Повертели, | сделать волнообразные движения кистями рук |
| Постучали | Не разжимая пальцы между собой постучать ладонями друг о друга |
| И открыли | Расцепили кисти рук |

6. Игра «Повтори рисунок»

Цель: **развитие внимания, памяти, наблюдательности, мелкой моторики рук**.

Дефектолог показывает рисунок, дети внимательно смотрят и запоминают его. Затем дефектолог прячет рисунок, а дети рисуют его на листе. (Заранее готовятся 5 демонстрационных рисунков)

7. Прощание.

[Занятие №8 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/384-zanyatie-8-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

Ход занятия

Дефектолог Добрый день! Ребята, сегодня наш друг Петя так спешил к нам, что не успел сделать все задачи, которые ему задали в школе, поможем ему в этом.

1. Приветствие.

Цель: преодоление психоэмоционального напряжения, налаживание работы группы.

Дефектолог предлагает детям здороваться необычными способами, сначала носиками, потом ручками, ножками, плечиками, спинками, лобиками.

2. Игра «Уменьшилось или прибавилось».

Цель: развитие внимания, памяти, наблюдательности.

Дефектолог раскладывает на стол картинки с изображением предметов из разных групп: например, 3-4 картинки деревьев, овощей, одежды и т.д. Раскладывает картинки вперемешку на столах. Дети должны внимательно посмотреть на них в течение 1-2 минут, запомнить и отвернуться. Затем забрать со стола 4-5 картинок, которые касаются как минимум трех различных групп. Дети должны определить каких картинок не хватает. В нашем варианте можно не только забирать картинки, но и добавлять новые, или же одновременно одни забирать, a другие добавлять.

3. Игра «Картинка помогает слову»

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти

Дефектолог должен подготовить 10 слов и 10 картинок, связанных с этими словами по смыслу. Например: свет, гнездо, дерево, музыка, школа, обед, сад, река, лес; картинки: электрическая лампочка, ласточка, стол, листочек, скрипка, портфель, тарелка, яблоко, волк, щука.

Последовательно зачитывают слова, а дети для каждого слова подбирают картинку, подходящую к нему по смыслу. После того, как все картинки подобраны, предлагают ребенку в течение 1-2 минут посмотреть на картинки и вспомнить связанные с ними слова. Во время этого можно смотреть на картинки.

4. Игра «Составь рисунок из геометрических фигур»

Цель: развитие внимания, памяти, мелкой моторики

Дефектолог раздает детям комплект геометрических фигур на каждого ребенка; три образца рисунков, по 4 копии для каждого, для обмена между собой (всего 12 рисунков)дефектолог просит детей наложить геометрические фигуры на заданный образец (кот, собака, птица).

5. Игра «Повторите за мной»

Цель: развитие фонематического слуха и внимания

Дефектолог выбирает несложный ритм и просит детей повторить его после одного прослушивания. Постепенно задача может усложняться.

6. Игра «Построй конструкцию по памяти»

Цель: развитие памяти

Дефектолог строит из шести деталей конструктора дом. Дети в течение 2 минут смотрят и запоминают. Психолог накрывает конструкцию коробкой и предлагает детям из таких же деталей конструктора составить такой же дом по памяти.

7. Прощание.

[Занятие №9 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/386-zanyatie-9-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: *развитие памяти, внимания*, наблюдательности.

Ход занятия

Дефектолог Добрый день, ребята! Петя Пяточкин сегодня к нам не пришел, но я думаю, что мы скучать не будем, а поиграем в игры, с которыми нас познакомил Петя.

1. Приветствие.

Цель: преодоление психо-эмоционального напряжения, налаживание работы группы.

Дефектолог предлагает детям здороваться необычными способами, сначала носиками, потом ручками, ножками, плечиками, спинами и т.п.

2. Игра «Магазин»

Цель: развитие слуховой памяти

Дефектолог вызывает ребенка и дает ему задание сходить в магазин и купить там 5-8 предметов. Ребенок идет к столу - магазину, на котором разложены разные предметы (10 шт.). Он по памяти выбирает, кладет в корзину несет покупку к психологу. Группа детей проверяет выполнение задания.

3. Игра «Угадай голос».

Цель: развитие фонематического слуха, внимания.

Дефектолог рассаживает малышей в комнате. Выбирается один ребенок - он ​​будет угадывать. Ребенок становится спиной к остальным детям. В это время кто-то из детей должен сказать короткую фразу, например: «Сегодня очень жарко», а тот ребенок, что находится ко всем спиной, пытается угадать, чей голос он услышал. Если голос угадан, то ребенок садится на место, а тот, что говорит фразу, занимает его место.

4. [Игра «Расставьте точки»](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/383-zanyatie-7-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: **развитие зрительной памяти, внимания, мышления**

Дефектолог в течение 2-3 секунд показывает детям картинку, на которой в квадрате нарисованы точки. Затем закрывает квадрат листом бумаги. Просит детей расставить точки в пустых квадратах, которые лежат у них на столах, как было в первом. Заранее нужно приготовить несколько вариантов заданий и чистых квадратов.

5. Игра «Чей круг быстрее соберется»

Цель: развитие памяти, внимания и ориентировки в пространстве.

Дефектолог делит детей на две команды, дети запоминают кто в какой команде, образуют два круга, под музыку бегают и выполняют произвольные движения. По сигналу каждая команда образует свой круг.

6. Игра «Бусы»

Цель: **развитие внимания и мелкой моторики рук**

Дефектолог предлагает детям рассмотреть, из каких геометрических фигур сделаны бусы на картинке. В какой последовательности эти фигуры расположены. Просит детей нарисовать бусы, так, как они запомнили.



7. Прощание.

[Занятие №10 из программы для старших дошкольников по развитию памяти и внимания](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/387-zanyatie-10-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

Ход занятия

[дефектолог](https://psichologvsadu.ru/) : Добрый день ребята! Я пришла сегодня не одна, а вместе с вашим другом Петей, мы многому научились за время наших встреч.

1. Приветствие.

2. Игра «Чего не стало»

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности

Дефектолог раскладывает на столе 10 предметов, не связанных между собой,  которые невозможно сгруппировать: расческа, книга, кубик, значок, ложка и тому подобное. Предлагает детям внимательно рассмотреть в течение 2-3 минут и запомнить, какие предметы есть на столе Предлагает детям отвернуться, забирает два - три предмета, а потом спрашивает: «Чего не стало?».

3. [Игра «Вспомни фигypы»](https://psichologvsadu.ru/korrektsionno-razvivayushchie-programmy-dlya-doshkolnikov/razvitie-poznavatelnykh-protsessov-u-detej/380-zanyatie-5-korrekziya-razvitie-pamyati-vnimaniya)

(у детей на столах бланки с изображением 16 фигур)

Цель: развитие памяти, внимания.

Дефектолог демонстрирует иллюстрацию с изображением 8-9 фигур.

Дети рассматривают 60 секунд. Затем психолог забирает иллюстрацию, дети зачеркивают на бланках те фигуры, которые были на иллюстрации у психолога.

4. Игра «Слушай команду»

Цель**: развитие внимания, памяти**

Дефектолог показывает движения и сопровождает их определенными командами. Дети должны повторить движение, услышав соответствующую команду, несмотря на показ психологом другого движения. После, ведущим может стать ребенок.

5. Игра «Волшебные бантики»

Цель: развитие мелкой моторики

Дефектолог предлагает детям завязывать бантики из разных ленточек, веревочек, шнурков и т.д.

6. Игра «Угадай мелодию»

Цель: развитие слуховой памяти

Дефектолог ставит мелодию из любимых мультфильмов  малышей и спрашивает их из какого мультфильма звучит та или иная песенка.

7. Прощание.

**Методические рекомендации по использованию программы для педагогов .**

Адаптированная образовательная программа — образовательная программа, адаптированная для обучения лиц с ОВЗ, с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и при необходимости обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию указанных лиц. Разрабатывается на базе основной общеобразовательной программы в соответствии с особыми образовательными потребностями категории лиц с ОВЗ, к которой относится ребенок.

 При реализации программы используется интегрированное обучение, проводятся совместные занятия и праздники коррекционной группы и группы детей с нормальным развитием, так как наш детский сад комбинированного типа.

 Так как эффективность нашей работы подтверждена проведенной диагностикой, мы рекомендуем ее педагогам для работы с детьми которые имеют задержку психического развития.

**Список нормативных документов и научно – методической литературы.**

Нормативные документы

**Международное законодательство**

Всемирная декларация об обеспечении выживания, защиты и развития детей, 1990.

Детский фонд ООН ЮНИСЕФ. Декларация прав ребенка, 1959.

Конвенция ООН о правах ребенка, 1989.

**Указы Президента РФ**

Указ Президента РФ от 01.06.2012 г. №761 «О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы».

Указ Президента РФ от 07.052012 г. №599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки».

**Федеральные законы**

Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. № 273-Ф3 «Об образовании в Российской Федерации».

Федеральный закон РФ от 29.12.2010 г. № 436-Ф3 «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (вступил в силу с 01.09.2012 г.)

Федеральный закон РФ от 08.05.2010 г. №83-Ф3 «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в связи с совершенствованием правового положения государственных (муниципальных) учреждений».

Ахутина Т.В., Пылаева Н.М. Школа внимания. Методика развития и коррекции внимания у детей 5–7 лет: Методическое пособие и рабочая тетрадь

Венгер Л. А. Восприятие и обучение. — М., 1969.

Венгер Л. А. К проблеме формирования высших психических функций / Научное творчество Л. С. Выготского и современная психология. — М., 1981.

Венгер Л. А. Овладение опосредствованным решением познавательных задач и развитие когнитивных способностей ребенка // Вопросы психологии. — 1983. — N° 2.

Веракса Н. Е., Веракса А. Н. Познавательное развитие в дошкольном детстве: Учебное пособие. — М., 2012.

Веракса Н. Е. Особенности преобразования противоречивых проблемных ситуаций дошкольниками // Вопросы психологии. — 1981. — N 3.

Баряева Л. Б., Гаврилушкина О. П., Зарин А. П. и др. Программа воспитания и обучения дошкольников с интеллектуальной недостаточностью. — СПб., 2001.

Головчиц Л. А., Носкова Л. П., Шматко Н. Д. и др. Программа для специальных дошкольных учреждений. — М., 1991.