Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 37 «Веснянка» города Рубцовска

**Советы психолога**

**Консультация для родителей**

Тема: "Игры на развития мышления"



 Подготовила: педагог –психолог

 Боброва Надежда Владимировна

г. Рубцовск, 2019 г.

Игры общей двигательной активности .В этой игре дети должны имитировать поведение выбранных животных и быстро менять движения в зависимости от команды ведущего. В этой игре понадобятся два главных действующих лица: «сова» и ведущий игры.

С помощью считалки выбирают водящего «сову». В начале игры «сова» присаживается в предварительно условленном месте — в своем «гнезде». Остальные дети заранее решают, кем они будут: «птицами», «бабочками», «жуками», «мышками» и т.д. Ведущий произносит первую фразу: «День наступает, все оживает!» Дети-игроки начинают двигаться в образе выбранных ими животных, например: «бабочки» бегают, поднявшись на носочки, грациозно кружатся, а когда присаживаются, то заводят руки за спину, как крылья. Внезапно ведущий произносит другую фразу: «Ночь наступает, все замирает! Сова вылетает!» После этого все игроки замирают в тех позах, в каких их настигла команда ведущего. «Сова» выходит на охоту. Она ходит между игроками, внимательно наблюдая за ними. Игрокам разрешается менять позу, когда «сова» их не видит. Только делать это нужно осторожно, чтобы «сова» не увидела. «Сова» не должна подолгу находиться перед одним игроком, она должна перемещаться по всей площадке.

**«Кошки-мышки»**

Эта традиционная и любимая детьми подвижная игра, требующая быстрого реагирования, ловкости и согласованности движений.

Все игроки берутся за руки и образуют круг — это «мышеловка». Двое — трое детей назначаются «мышами». По условию игры, они обязаны постоянно находиться в движении: то вбегая в круг, то выбегая из него. Игроки в круге поднимают руки вверх и двигаются по кругу со словами: «Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели! Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас, вот захлопнем мышеловку и поймаем всех сейчас!»

С последним словом дети резко опускают руки и садятся на корточки: «мышеловка захлопывается». Не успевшие выбежать из круга «мышки» считаются пойманными и встают в круг. После чего можно игру начать сначала. Когда все «мыши» пойманы, назначаются другие исполнители этих ролей.

**«Гуси-лебеди»**

В игре понадобятся два основных игрока: «серый волк» (водящий) и «пастух» (ведущий игры). Остальные игроки — это «гуси» и «лебеди». На площадке проводится линия. Территория с одной стороны будет «птичьим двором», с другой — «пастбищем».

В начале игры «гуси» и «лебеди» выстраиваются вдоль линии на «птичьем дворе». «Волк», притаившись (присев на корточки), находится на середине площадки. «Пастух» дает команду: «Гуси-лебеди, гулять, пока волка не видать!» После этого «гуси-лебеди» выбегают на вторую половину площадки — «пастбище». При этом дети разводят руки в стороны и делают ими взмахи, будто птицы машут крыльями. Спустя некоторое время «пастух» дает новую команду: «Гуси-лебеди, домой, серый волк под горой!» Тогда «гуси-лебеди» должны бежать на «птичий двор», стараясь убежать от «волка». «Волк» может ловить их только до границы- черты. Игра повторяется несколько раз, пока «волк» не переловит большинство игроков.

**«Карлики и великаны»**

Играющие становятся в круг. Ведущий объясняет:

— Всем игрокам нужно внимательно слушать, что произнесет ведущий. Если я скажу слово «карлики», то все должны сесть на корточки, а если слово «великаны» — то встать на цыпочки. Тот, кто ошибется, выходит из игры.

Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например, «Картошка!» «Кар-кар-кар!», «Веревка!», «Карманы!», «Велосипед!». Победителем считается игрок, оставшийся последним, т.е. самый внимательный.

**Соревнование в спортивной ходьбе**

Игра носит характер соревнования в скорости ходьбы. Цель этой игры — воспитание выдержки и способности управлять собой. Ребенок должен преодолеть естественное желание бежать, когда нужно опередить соперников. Это представляет для дошкольников большую трудность и в то же время воспитывает волевые качества личности. Трудность в том, что к финишу нужно идти, а бежать не разрешается. Тот, кто побежит, будет считаться проигравшим. Участники игры учатся оценивать действия сверстников.

Выбираются двое или трое соревнующихся и судья. В начале игры нужно провести на земле линию — это старт, отсюда начинается соревнование. Напротив черты на расстоянии 25—30 шагов чертится другая линия или ставится длинный стол — это финиш. Судья предлагает встать на старте и по сигналу (хлопок или звук бубна) дойти до финиша. Остальные наблюдают, кто из их участников раньше пересечет финишную прямую, не нарушив при этом правил. Победителем, естественно, считается тот, кто раньше наступит на финишную линию.

Победитель получает приз (например, бумажную медаль). Если к флажкам одновременно приходит двое детей, они соревнуются еще раз вдвоем. В соревновании могут участвовать и четыре, и пять человек.

**«Салочки-выручалочки»**

Цель игры — воспитание у детей умения своевременно приходить друг другу на помощь. Выручая товарища, ребенок рискует быть пойманным сам, следовательно, от него требуются довольно высокая концентрация усилий и смелость.

Взрослый вместе с детьми очерчивает на земле большую площадку (30—35 шагов в длину и ширину). Он объясняет, что бегать можно только внутри этой площадки, забегать за черту нельзя. Эта игра с водящим. Сначала роль водящего (салки) лучше взять взрослому. «Я буду салочкой, — говорит он, — а вы будете от меня убегать. До кого я дотронусь, тот должен остановиться. Бегать ему уже нельзя, пока кто-нибудь из ребят его не выручит. Чтобы выручить товарища, нужно дотронуться до его плеча, вот так (показывает). Как только до него дотронулись, можно опять бегать. Постарайтесь не попадаться салке. Если она совсем близко, можно присесть на корточки. Того, кто присел, салка не тронет».

По сигналу дети разбегаются в разных направлениях, а воспитатель, дав им возможность немного побегать, начинает их ловить. Осалив кого-нибудь, он напоминает малышу, что тот может громко сказать: «Выручайте!», а сам отворачивается, чтобы дети успели выручить осаленного. Первого ребенка, который выручит осаленного, нужно похвалить. Постепенно, по мере того как дети привыкнут к игре, активность салки возрастает.

Игра продолжается 10—15 мин. В конце ее взрослый отмечает, кто из детей выручал осаленных, кто ловко убегал от салки и ни разу ей не попался, кто вовремя приседал и не дал себя осалить. В дальнейшем, когда дети усвоят правила игры, роль салки может выполнять и кто-либо из них. Салочку выбирают с помощью считалки.

**«Петушиный бой»**

Игра тренирует выносливость, маневренность и в то же время осторожность в обращении с противником. Его нельзя сильно толкать, наступать на ноги и вообще причинять боль.

В игре участвуют двое детей, желательно, чтобы они были примерно равны по росту и физическому развитию, иначе играть неинтересно, поскольку заранее известно, что более сильный ребенок победит в этом «петушином бою».

Двое участников игры встают на одну ногу, закладывают руки за спину. Потом они начинают толкать друг друга плечами. Цель каждого игрока — постараться заставить противника опуститься на обе ноги.

Второй вариант игры. Двум «петухам» приделывают петушиные хвосты, прикрепив цветной лоскут к поясу или штанишкам детей. Задача соперников — сорвать хвост противника. Кто раньше справится с этой задачей — тот и победил. Он поднимает сорванный хвост и кричит «Кукареку!».

Чтобы игра была как можно больше похожа на настоящее петушиное сражение, можно произносить «Ко-ко-ко!» или «Кукареку!» и на протяжении сражения.

**«Корзинки»**

В игре должно принимать участие четное число детей. Считалкой выбирают пару, которая будет водить: один игрок будет догонять другого. Дети из остальных пар берут друг друга за обе руки, образуя «корзинки».

Убегающий игрок может спрятаться от преследователя, добежав до любой «корзинки», и громко выкрикнуть на ходу имя одного из тех, кто входит в пару, создавшую «корзинку». Допустим, это имя Таня. Тогда названный игрок — та самая Таня — оставляет своего соседа, с которым она образовывала «корзинку», и быстро начинает убегать от водящего. А тот, кого догоняли раньше, встает в пару на место Тани, создавая новую «корзинку».

**«Пустое место»**

В этой игре ребенок сам должен выбрать себе партнера, получая таким образом возможность выразить симпатию одному из сверстников. Поэтому игра влияет на взаимоотношения детей в группе. Содержащийся в ней элемент соревнования (кто раньше добежит и займет свободное место) заставляет ребенка быть очень внимательным, собранным, чтобы успешно справиться с пространственно-двигательной задачей, а также не нарушить правила поведения в совместной деятельности.

**Описание игры**

Играющие образуют ровный круг, опускают руки и садятся на пол или на стульчики (если игра проводится в помещении) или на корточки (если игра идет на улице) лицом внутрь круга. Водящий, находясь за кругом, обходит его, приговаривая: «Огонь горит, вода кипит, тебя сегодня будут бить, не буду я тебя ловить!» Дети повторяют за ним слова. На последнем слове водящий дотрагивается до кого-нибудь из ребят, просит его встать, повернуться к нему лицом, а затем говорит: «Раз, два, три, беги!» Водящий и выбранный ребенок с разных сторон обегают круг. Тот, кто первым прибежит к пустому месту, занимает его, а опоздавший становится водящим и выбирает себе партнера по соревнованию. Выбирать в партнеры нужно того, кто еще ни разу не бегал. Так по очереди дети соревнуются друг с другом в скорости и находчивости.

**«Король обезьян»**

Считалкой определяется, кто будет водить в этой игре. Этот игрок выходит из комнаты. Остальные дети садятся в круг и из оставшихся игроков выбирают «короля обезьян».

Как известно, обезьяны славятся тем, что любят повторять все действия и ужимки своих собеседников. Вот для этого в игре выбирается «король», а все остальные игроки должны повторять его движения.

После того как король избран, в комнату разрешается войти тому игроку, который выходил. Все игроки начинают игру: повторяют действия короля. При этом надо стараться не смотреть на него в упор, а то водящий сразу догадается, кто является «королем обезьян».

Задача водящего — как можно быстрее понять, кого пародируют участники игры. Если он правильно указывает на «короля обезьян», то тот становится водящим и выходит из комнаты, а первый игрок садится на его место.

Мы привели примеры некоторых подвижных игр, которых в практике дошкольной педагогики имеется огромное количество. Они широко представлены в специальных сборниках, пособиях и программах и могут и должны стать важной составляющей жизни детей в детском саду. Важно помнить, что задача воспитателя — не только организовывать такие игры и руководить их проведением, но сделать их достоянием самих детей, чтобы старшие дошкольники сами могли и хотели играть в подвижные игры. Ведь эти игры вносят в жизнь детей не только радость общения и движения, по и, как всякая игра с правилом, серьезный вклад в развитие личности.