**Упражнения для развития памяти**

* **Игра «Повтори за мной»**
* Дети стоят возле стола ведущего. Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполненные движения: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.
* **Игра «Запомни движение»**
* Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Запомнив очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке
* **Игра, «В магазине зеркал»**
* В магазине стоит много больших зеркал. Туда входит человек, на плече у него обезьянка. Она видит себя в зеркалах, думает, что это другие обезьянки, и начинает корчить им рожицы. Отражения отвечают ей тем же. Она грозит им кулаком, и ей грозят из зеркал; она топает ногой, и все обезьянки в зеркалах топают ногой. Что ни делает обезьянка, отражения в зеркалах точно повторяют ее движения (один ребенок — обезьянка, остальные — зеркала).
* **Игра «Разведчики»**
* В комнате в произвольном порядке расставлены стулья. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. Затем разведчиком и командиром отряда становятся другие дети. Разведчик прокладывает новый путь, а командир ведет по этому пути весь отряд и т. д.

**Развитие умения быстро сосредотачиваться**

* **Игра «Что слышно»**
* Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем просит рассказать, что они слышали. Далее он по сигналу переводит внимание детей с двери на окно, с окна на дверь. Затем каждый ребенок должен рассказать, что там происходило.
* **Преодоление двигательного автоматизма**
* **Игра «Флажок»**
* Дети ходят по комнате под музыку. Когда ведущий поднимает флажок, все дети должны остановиться, хотя музыка продолжает звучать.
* **«Запретный номер»**
* Играющие становятся в круг и считают вслух, по очереди произнося числа. Перед этим выбирается одно какое-то число, которое нельзя произносить, вместо него играющий хлопает в ладоши соответствующее количество раз.

**Развитие внимания**

* **Игра «Карлики и великаны»**
* По команде «Карлики!» дети приседают, по команде «Великаны!» встают. Ведущий выполняет движения вместе со всеми. Команды даются вразбивку и в разном темпе.
* **Игра «Замри»**
* По сигналу ведущего все дети должны замереть в той позе, в которой были в момент сигнала. Тот, кто шевелится, проигрывает: его забирает к себе дракон или он выбывает из игры.
* **Игра «Повторяй за мной»**
* Под любую считалку ведущий ритмично выполняет простые движения, например хлопает в ладоши, по коленям, топает ногой, кивает головой. Дети повторяют его движения. Неожиданно для них ведущий меняет движение, и тот, кто вовремя не заметил этого и не сменил движение, выбывает из игры.

**Подвижные игры для детей**

* **Игра «Поссорились два петушка»**
* Двое детей сцепляют за спиной пальцы рук, становятся на одну ногу и, подпрыгивая, пытаются толкнуть друг друга резкими движения¬ми плеч вперед.
* **Игра «Иголка и нитка»**

Дети становятся друг за другом. Первый из них — «иголка» — бегает, меняя направление. Остальные бегут за ним, стараясь не отставать.

* **Игра «Дракон кусает свой хвост»**
* Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Пока звучит музыка, первый играющий пытается схватить последнего — дракон ловит свой хвост. Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль головы дракона назначается другой ребенок.

**Успокоение возбужденных детей**

* **Игра «Слушай команду»**
* Дети под музыку идут друг за другом по кругу. Когда музыка прекращается, все останавливаются, слушают команду ведущего, произнесенную шепотом, и тотчас же ее выполняют. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа хорошо слушает и точно выполняет задание.
* **Игра «Смотри на руки!»**

Дети стоят друг за другом, первый — командир. Во время спокойного марша по кругу командир показывает различные движения рук, остальные дети повторяют эти движения. Затем выбирается новый командир. Он должен придумать другие движени