

<b>СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ</b>
<b>РЕГУЛЯТИВНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ</b>
<b>НАЗВАНИЕ</b> «Кричалки-шепталки-молчалки»
<b>ЦЕЛЬ:</b> развитие наблюдательности, волевой регуляции и умения действовать по заданному правилу.
<b>ИСТОЧНИК:</b>
<b>ХОД</b> Вырежьте 3 силуэта ладони из разноцветного картона (красный, жёлтый, зелёный или другие). Красная ладонь — кричалка. Когда она поднимается дети могут шуметь, бегать, кричать. Жёлтая — шепталка — можно тихонько шептаться и медленно двигаться. Зелёная — молчалка — все дети замирают на месте и молчат.
<b>СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ</b>
<b>РЕГУЛЯТИВНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ</b>
<b>НАЗВАНИЕ</b> Игра «Пуговицы»
<b>ЦЕЛЬ:</b> развитие наблюдательности, волевой регуляции и умения действовать по заданному правилу.
<b>ИСТОЧНИК:</b>
<b>ХОД</b> Играют по двое. Приготовьте 2 одинаковых набора разных пуговиц, 2 игровых поля, разделенных на клетки и лист бумаги, которым можно закрыть игровое поле. Перед каждым игроком лежит набор пуговиц (наборы у обоих игроков абсолютно одинаковые, внутри одного набора ни одна пуговица не повторяется). От количества пуговиц в наборе зависит уровень сложности: чем сложнее игра, тем больше используется пуговиц. Для начала можно взять три пуговицы. У каждого игрока есть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделенный на клетки. Чем больше клеток в квадрате, тем сложнее игра. Для начала берется игровое поле две на две клетки. Начиная игру выставляет на своем поле три пуговицы. Второму участнику следует посмотреть на расположение пуговиц и запомнить, где какая лежит,

после чего первый игрок накрывает свое игровое поле листком бумаги, а второй должен выбрать из своего набора пуговиц необходимые и расставить их соответствующим образом на своем игровом поле. Затем первый игрок открывает свое игровое поле, и оба проверяют правильность выполнения задания. Время запоминания — 30 секунд. В первый раз ребята могут не справиться с игрой, им необходимы средства овладения произвольным вниманием и запоминанием. В качестве таких средств используйте жесты и понятия «левый», «правый», «вверх», «вниз». Вначале ребенок объясняет вслух, через некоторое время шепотом, а потом про себя. Затем достаточно просто указания на пуговицу.
<b>СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ</b>
<b>РЕГУЛЯТИВНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ</b>
<b>НАЗВАНИЕ</b> Игра «Что нового»
<b>ЦЕЛЬ:</b> развитие умения концентрировать внимание на деталях.
<b>ИСТОЧНИК:</b>
<b>ХОД</b> Взрослый рисует мелом на доске любую геометрическую фигуру. К доске по очереди подходят дети и пририсовывают какие-либо детали, создавая картинку. Пока один ребенок находится у доски, остальные закрывают глаза и, открывая их по команде взрослого, говорят, что изменилось. По мере усложнения рисунка искать новые детали становится труднее и интереснее.
<b>СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ</b>
<b>РЕГУЛЯТИВНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ</b>
<b>НАЗВАНИЕ</b> «Найди отличия»

<b>ЦЕЛЬ</b> развитие умения концентрировать внимание на деталях.
<b>ИСТОЧНИК:</b>
<b>ХОД</b> Ребенку предлагаются 2 картинki, на которых надо найти 7 отличий

<b>СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ</b>
<b>РЕГУЛЯТИВНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ</b>
<b>НАЗВАНИЕ</b> Игра «Запрещенное движение»
<b>ЦЕЛЬ:</b> Эта игра с четкими правилами организует, дисциплинирует детей, сплачивает играющих, развивает быстроту реакции и вызывает здоровый эмоциональный подъем.
<b>ИСТОЧНИК:</b>
<b>ХОД</b> Игру можно выполнять во время утренней зарядки. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнить. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит

из игры.
<b>СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ</b>
<b>РЕГУЛЯТИВНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ</b>
<b>НАЗВАНИЕ</b> Упражнение «Черепаша»
<b>ЦЕЛЬ</b> обучение навыку контролировать свои движения
<b>ИСТОЧНИК</b>
<b>ХОД</b> Дети располагаются вдоль стены помещения. Взрослый, стоя у противоположной стены, говорит: «Представьте себе, что все мы – черепахи. Я – большая черепаха, а вы – маленькие черепашки. Я пригласила вас в гости на день рождения. Я жду вас в гости. Но вот беда: праздничный торт еще не готов. По моей команде вы пойдете ко мне, нигде не останавливаясь. Помните: вы – черепахи и должны идти как можно медленнее, чтобы дойти только в тот момент, когда торт будет уже готов». Взрослый следит, чтобы никто не останавливался и не спешил. Через 2–3 минуты он дает новый сигнал, по которому все «замирают». Побеждает тот, кто оказался дальше всех от черепахи-именинницы.