**Гра «Знайди і промовчи»**
Мета: виявити витримку дитини, відзначити особливості уваги, спритність.

Діти стоять вздовж однієї сторони кімнати або майданчика обличчям до вихователю. За сигналом вихователя вони повертаються обличчям до стіни. Вихователь у цей час ховає хустинку. Потім за сигналом діти повертаються до педагога, відкривають очі і починають шукати хустинку. Знайшов, не показуючи виду, що він вже знайшов, підходить до вихователю, тихо каже йому, де він виявив хусточку, і стає на своє місце або сідає. Робити це потрібно так, щоб інші діти не звернули уваги на знайшла хусточку. Гра продовжується до тих пір, поки більшість дітей не відшукають хустинку.

**Гра «Переліт птахів»**
Мета: з'ясувати реакцію дитини на сигнал, відзначити його витримку, поведінка при необхідності швидкого зміни дій.
«Зграя птахів» (діти стоять врозсип) збирається на одному краю майданчика, на іншому кінці якої стоять на деякій відстані один від одного стільці. За сигналом вихователя «Полетіли!» птахи розлітаються по майданчику, розправивши «крила» і помахуючи ними. За сигналом «Буря!» птахи летять до «деревам» (встають на стільці). Коли вихователь оголошує: «Буря пройшла», «птахи» спокійно спускаються з «дерев».

**Гра «Море хвилюється»**Мета: виявити швидкість руху дітей та їх точність, зазначити реакцію дітей на змінені умови гри і їх винахідливість.
Діти розбігаються по всьому майданчику. Вихователь говорить: «Море хвилюється раз, море хвилюється два, море хвилюється - три, на місці, фігура, замри!» Після цих слів діти зупиняються на місці в тій позі, в якій їх застало останнє слово педагога: присідають, розводять руки в сторони і т. д.

**Гра «Хто літає»
Мета:** виявити особливості уваги дітей, зазначити їх реакцію.
Діти з вихователем стоять по колу. Вихователь називає живі або неживі предмети, які літають і не літають. Називаючи літаючий предмет, вихователь піднімає руки вгору. Наприклад, він вимовляє: «Ворона літає, стіл літає, літак літає» і т. д. Діти піднімають обидві руки вгору і вимовляють слово літає тільки в тому випадку, якщо педагог назвав дійсно літаючий предмет.

**Гра «Зроби фігуру»**

 Дитина бігає по кімнаті і робить різні рухи: піднімає руки вгору, в сторони, присідає, стоїть на одній нозі і т. П. За командою він повинен зупинитися і застигнути в тій позі, в якій почув команду. Гра триває 1-1,5 хв.

**Гра «Вудка»**

До шнура прив’язати мішечок з піском і обертати його низько над підлогою навколо себе. При його наближенні дитина підстрибує, щоб «вудка» не торкнулася його ніг.

Гра триває від 40 сек. до 1 хв.

**Гра  «Відшукай предмет»**

На столі розкласти дрібні предмети і накрити їх хусткою. Назвіть предмет, а дитина повинна відшукати його на дотик, засунувши руку під хустку.

Повторити 4-6 разів.

Гра «поміняйтеся місцями »

 За командою «поміняйтеся місцями ті, хто ...» діти схоплюються з своїх стільців і міняються місцями один з одним.

- поміняйтеся місцями ті, хто народився у вересні.

поміняйтеся місцями ті, у кого є кішка.

поміняйтеся місцями ті, хто сьогодні чистив зуби.

поміняйтеся місцями ті, хто любить малювати.

поміняйтеся місцями ті, хто народився у квітні.

поміняйтеся місцями ті, кому подобається зелений колір.

**Гра «Море хвилюється»**

Мета: удосконалювати навички ходьби та бігу; розвивати почуття рівноваги, витривалість.

Хід гри. Діти утворюють коло, одна дитина (ведучий) посередині. Діти ходять по колу в різному напрямку: праворуч або ліворуч та бігають. Дитина всередині кола промовляє:
Море хвилюється раз,
Море хвилюється два,
Море хвилюється три!
Морська фігура на місці замри!
Діти раптово зупиняються і кожний із них зображує той чи інший придуманий рух. Ведучий обирає те, що йому найбільше сподобалось. Діти міняються місцями. Гра повторюється.

Рекомендації до гри
Діти можуть бігати, стрибати всім майданчиком (залою), а на сигнал ведучого набувають певну позу. Вихователь стежить, щоб вони не стояли тривалий час у нерухомій позі, особливо зігнуті або на одній нозі.