

Департамент по образованию администрации Волгограда
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 367 КРАСНОАРМЕЙСКОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДА»
(МОУ ДЕТСКИЙ САД № 367)

400051, Россия, Волгоград, ул. им. Панфёрова, 6а ИНН 3448033068 ОГРН 1043400534980
телефон (8442) 64-42-36, 64-42-43, e-mail: det_sad_367@mail.ru

Принята

Педагогический совет

Протокол от _____ № _____

Утверждаю

Заведующий МОУ Детским садом № 367

И.М.Сучкова

Приказ от _____ № _____-ОД

Программа
интегрирующая социально-коммуникативное и физическое развитие
компенсаторной направленности для детей дошкольного возраста
«Тайник возможностей ребенка»

Автор программы:
Зюзькова Наталья Владимировна
Методист, кандидат соц. наук
Апаршина Евгения Анатольевна
воспитатель высшей квалификационной категории

Волгоград 2017

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Обоснование необходимости разработки и внедрения программы в образовательный процесс _____	3
1.1. Актуальность. _____	3
1.2. Цель. _____	3
1.3. Задачи программы _____	3
2. Основания для создания данной программы _____	3
2.1. Принципы при реализации программы. _____	4
2.2. Этапы реализации программы _____	4
2.3. Предполагаемый результат _____	5
3. Комплексы коррекционных игр _____	5
3.1. Перспективы и возможности использования программы в массовой практике _____	6
3.2. Требования к квалификации педагога, реализующего программу. _____	6
4. Список литературы _____	7
Приложение № 1 _____	8
Приложение №2 _____	11
Приложение №3 _____	14
Приложение №4 _____	18
Приложение №5 _____	21
Приложение №6 _____	24
Приложение №7 _____	25
Приложение №8 _____	26
Приложение №9 _____	

1. Обоснование необходимости разработки и внедрения программы в образовательный процесс

Коррекция психо-эмоционального состояния ребенка очень значима в воспитательно-образовательном процессе, но типичные методики в данном направлении, используемые в дошкольных учреждениях, часто не дают должного эффекта, не являются эффективными. Новизна программы во внедрении систематизированных комплексов подвижных игр для коррекции и развития различных психо-эмоциональных состояний

Программа направлена на то, чтобы детей с неспособностью к образному мышлению, робких, зависимых от окружающих, нерешительных, не умеющих выделять главное, решать проблемы, нетерпеливых, суетливых, конфликтных, с недостаточной гибкостью мышления, не умеющих удерживать во внимании сразу несколько объектов и педагогов дошкольного учреждения, сделать в короткие сроки более сильными и физически и умственно, эмоционально устойчивыми простым и доступным для ребенка и воспитателя способом.

1.1. Актуальность.

Сегодня требуются в стране креативные, смелые, ответственные, терпеливые, волевые люди. Эти качества важно начинать формировать в дошкольном детстве. Однако, тенденция к интеллектуализации дошкольников, часто с превышением возможностей ребенка, рост социальной безграмотности, усугубляют возникновение неврозов и различных расстройств у детей, формирует устойчивые формы негативного психо-эмоционального реагирования. Важно в естественной для детей форме, игре, снимать данные проблемы, при коротких сроках для возможностей дальнейшего образовательного процесса, укрепления здоровья ребенка и его комфортного общего состояния. Подвижные игры – способны быстро отвлекать детей от проблем, снимать напряжение, развивать физические, мыслительные качества, формировать сильный характер.

1.2. Цель: Создание оптимальных условий для гармонизации психо-эмоциональных состояний детей через развитие определенной двигательной активности.

1.3. Задачи программы:

1. Гармонизация психо-эмоциональных состояний.
2. Развить такие физические качества, как пластика, сила, ловкость, быстрота, выносливость.
3. Способствовать повышению уверенности в себе, развитию воображения, коммуникабельности, способности отстаивать свою точку зрения, способность к принятию решения, глубокому пониманию ситуации, эвристичности мышления, выдержки, произвольности, способности удерживать во внимании сразу несколько объектов.
4. Формирование позитивного отношения к своему Я.

2. Основания для создания данной программы

Для определения наиболее эффективных способов гармонизации психо-эмоциональных состояний нами была изучена научная литература. Идеи Попова С. В., Лазарева Л.М. о взаимосвязи соматки, психического и физического состояния, а также наблюдения за детьми позволили нам в рамках педагогического моделирования составить конкретную схему, доступную для воспитателей, данных взаимосвязей.

Проблемы психо-эмоциональног	Связь с психо-эмоциональной проблематикой	Общая характеристика движений	Необходимые для развития физические качества
------------------------------	---	-------------------------------	--

о состояния детей			
Неспособность к образному мышлению, поведенческая тривиальность	развитое воображение, коммуникабельность, принятие ситуации	Угловатые движения, мышечные зажимы	Гибкость
Робкий, тщедушный, зависимый	уверенность в себе, способность отстаивать свою точку зрения	Вялые, хаотичные движения	Сила
Нерешительность, неумение выделять главное, решать проблемы	способность к принятию решений, способность к глубокому пониманию ситуации, эвристичность мышления	Медлительные, фиксированные движений	Быстрота (взрывная сила)
Нетерпеливый, суевливый, вспыльчивый, конфликтный, непослушный	выдержка, произвольность поведения	Суевливые, резкие движения, повышенная жестикуляция	Выносливость
Недостаточная гибкость мышления, невозможность удержать сразу несколько объектов во внимании	гибкость мышления, способность удерживать во внимании сразу несколько объектов	Неуклюжий, все постоянно роняет, нескоординированные движения	Ловкость

2.1. Принципы при реализации программы:

- разноуровневый подход к детям,
- коллективная коррекция,
- обучение через сотрудничество,
- каждую неделю разучивание новой игры,
- наблюдение.

2.2. Этапы реализации программы:

1. На основании диагностики на определение использования определенного компонента программы, устанавливается необходимое физическое качество для гармонизации психо-эмоционального состояния ребенка.
2. Используется предложенная система игр с параллельным ведением индивидуального листа наблюдений.
3. Проводится диагностика результативности работы по гармонизации психо-эмоционального состояния детей

2.3. Результат:

- Гармонизация психо-эмоциональных состояний.

- Развитие у детей таких физических качеств как: гибкость, сила, быстрота, выносливость, ловкость.

- Развитие мыслительных качеств

Срок реализации программы – 3 месяца

3. Комплексы коррекционных игр.

Комплекс подвижных игр для развития гибкости (движения плавные, развитое воображение, коммуникабельность, принятие ситуации) (приложение №1)

1. Игра «Циркачи»
2. Игра «Летающий мяч»
3. Игра «Путаница»
4. Игра «Ящерица»
5. Игра «Море волнуется»
6. Игра «Кошка умывается»
7. Игра «Зеркало»
8. Игра «Фантазеры»
9. Игра «А ну-ка повтори!»
10. Игра «Запрещенное движение»
11. Игра «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»
12. Игра «Скалочка»

Комплекс подвижных игр для развития силы (движения четкие и скоординированные, уверенность в себе, способность отстоять свою точку зрения) (приложение №2)

1. Игра «Коршун и наседка»
2. Игра «Удочка»
3. Игра «Перетягивание каната»
4. Игра «Бег пингвинов»
5. Игра «Самые меткие»
6. Игра «Бег паучков»
7. Игра «Кто дальше бросит»
8. Игра «Лови – толкай»
9. Игра «Колобок»
10. Игра «Кто сильнее?»
11. Игра «Перепрыгни»
12. Игра «Охотники и утки»

Систематизированный комплекс подвижных игр для развития быстроты (движения быстрые, способность к принятию решений, способность к глубокому пониманию ситуации, эвристичность мышления) (приложение №3)

1. Игра «День и ночь»
2. Игра «Пятнашки»
3. Игра «Ловишки» (с лентами)
4. Игра «Краски»
5. Игра «Космонавты»
6. Игра «Медведи и пчелы»
7. Игра «Перелет птиц»
8. Игра «Мыши в кладовой»
9. Игра «Мышеловка»
10. Игра «Хитрая лиса»
11. Игра «Мы веселые ребята»
12. Игра «Пустое место»

Систематизированный комплекс подвижных игр для развития выносливости (движения спокойные и плавные, выдержка, произвольность поведения) (приложение №4)

1. Игра «Зайцы и волк»

2. Игра «С кочки на кочку»
3. Игра «Кто скорее снимет ленту»
4. Игра «Волк во рву»
5. Игра «Удочка»
6. Игра «Охотник и зайцы»
7. Игра «Ловишки» (с мячом)
8. Игра «Скакалки»
9. Игра «Классики»
10. Игра «Кенгуру»
11. «Кошка и мышь»
12. Игра «Прыгуны»

Комплекс подвижных игр для развития ловкости (гибкости мышления, способности удерживать во внимании сразу несколько объектов) (приложение №5)

1. Игра «Платочек»
2. Игра «Дотронься до...»
3. Игра «Погрузка арбузов»
4. Игра «Соловушка»
5. Игра «Мячик кверху»
6. Игра «Полоса препятствий»
7. Игра «Острова»
8. Игра «Ловкие ребята»
9. Игра «Кто быстрее»
10. Игра «Свои мячи»
11. Игра «Мяч капитану»
12. Игра «Переправа»

3.1. Перспективы и возможности использования программы в массовой практике.

Данная программа может быть принята любым воспитателем в группе при наличии следующих сведений о ребенке: о социальной ситуации развития конкретного ребенка, должно быть понимание специфики протекания определенных психо-эмоциональных состояний ребенка и знание возрастных требований к развитию физических качеств детей.

Простота представленного материала может служить стимулом для массового использования в детских садах.

3.2. Требования к квалификации педагога, реализующего Программу.

Специалисты реализующие проект – воспитатели, без дополнительной профессиональной подготовки.

4. Список литературы.

1. «Общая психология» под редакцией А. В. Петровского М. Просвещение 1986.

- атарникова Л.Г. «Российская школа здоровья и индивидуального развития детей», С-Пб АППО, пособие 3-е издание, С-Пб, 2004г., с.- 190.
2. Выгодский Л.В. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: «Просвещение», 1983.
 3. Дружинин В.Н. Психическое здоровье детей. - М.: Тв. Центр, 2002. - 64 с
 4. Е. Г. Вотина, И. В. Карнеева «Формирование эмоциональной стабильности у детей дошкольного возраста» 2009.
 5. Лазарев М.Л Гармония здоровья: от восстановления здоровья детей – к гармонизации их развития. //Ученые записки российского государственного социального университета, Москва, 2017 Том 16, № 4(143), стр. 167-175.
 6. Леонтьев А.Н. К теории развития психики ребенка: Психологические основы дошкольной игры // А.Н. Леонтьев. Избранные психологические произведения. Т. 1. – М., 1983.
 7. Минаева В.М. Развитие эмоций дошкольников. М.: АРКТИ, 2000.
 8. Михеева Е.В. «Развитие эмоционально – двигательной сферы детей 4 – 7 лет», издательство «УЧИТЕЛЬ», Волгоград, 2011 г., 155 – с.
 9. Монакова Н.И., «Развитие эмоциональной сферы дошкольников» «РЕЧЬ», С-Пб., 2008г., 128 – с.
 10. Моргунова О. Н. Физкультурно-оздоровительная работа в ДОУ, Воронеж 2007
 11. Панфилова М.А. «Игротерапия общения» (тесты и коррекционные игры), Москва, 2008 г., - 155 с.
 12. Попов С.В. «Визуальное наблюдение», Речь, 2002г.
 13. Шипицына, Л.М. Азбука общения. – СПб.: Детство Пресс, 2004.

Подвижные игры. Игры на развитие гибкости.

Циркачи

Необходимые материалы и нарядные пособия: гимнастические обручи.

Ход игры

В игре может участвовать разное количество человек. По сигналу ведущего участники начинают крутить обручи на талии. Выигрывает тот, кто продержится дольше других.

Летающий мяч

Необходимые материалы и наглядные пособия: мяч.

Ход игры

Игроки встают в круг. Их задача — перекидывая мяч, не дать ему упасть как можно дольше. Причем игроки не должны сходить с места и даже отрывать ступни от пола. Тот, кто уронит мяч, выбывает из игры.

Путаница!

Необходимые материалы и наглядные пособия: музыкальное сопровождение.

Ход игры

Из числа игроков выбирают водящего. Все игроки встают в круг, а водящий отворачивается. В это время игроки закутываются, не размыкая рук. Задача водящего — распутать путаницу.

Ящерицы

Необходимые материалы и наглядные пособия: мел 4 для обозначения линии старта (финиша), флажки на подставке для обозначения места поворота, кегли.

Ход игры

В игре участвуют 2 команды. На игровом поле расставляют кегли, которые должны будут огибать проползающие игроки. По сигналу ведущего игроки ложатся на пол и ползком передвигаются по дистанции, стараясь не сбить кегли. Выигрывает та команда, которая первой пройдет дистанцию.

Море волнуется

Игроки стоят на площадке и говорят:

Море волнуется – раз,

Море волнуется – два,

Море волнуется – три,

Морская фигура на месте замри.

В такт словам дети взмахивают руками. С последними словами останавливаются и замирают, приняв различные позы. Отмечаются самые интересные фигуры.

!!!Фигура обязательно должна быть морская; игру можно усложнить, предложив детям придумать фигуру в парах или в тройках.

Кошка умывается

Представьте себе какую-нибудь кошку, которую Вы видели. А теперь вспомните, как она ходит, плавно переставляя лапы и выгибая спину. Пройдитесь как кошка! Вспомните, как кошка умывается, попробуйте вместе с ребёнком делать те же движения, что и она. Кошка

фырчит, выгибая спину, когда сердится или хочет напугать. Посмотрите, как она прогнулась, когда ластиться или когда у неё просто хорошее настроение. Можно придумать и сыграть сценку – этюд: кошка спит, удобно свернувшись калачиком, но вот она проснулась, потянулась, умылась и стала разгуливать по комнате.

Зеркало

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.). Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.

! Роль водящего может выполнять как педагог, так и ребёнок.

Фантазёры

Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ.

! Каждый игрок старается придумать свою фигуру.

А ну-ка повтори!

Подвижная игра способствует развитию внимания и координации движения, а также прекрасно подходит для проведения досуга как совсем маленьких ребятшек, так и детей постарше.

Сначала выберите ведущего. Остальным игроками необходимо расположиться полукругом, в центре которого будет стоять ведущий. Время от времени ведущий будет делать какое-либо движение (поднимать руку, поворачиваться, наклоняться, топтать ногой и т. д.), а игроки должны будут точно повторять все его движения. Как только кто-то из участников ошибется, ведущий должен будет занять его место, а тот, кто ошибся станет ведущим. Если же ошибутся одновременно несколько человек, то ведущий может сам выбрать того, кто займет его место.

Запрещенное движение

Играющие строятся в шеренгу. Педагог показывает им движение, которое считается запрещенным, например руки на пояс. По команде игроки должны повторять все движения, показанные педагогом, кроме запрещенного. Игроки, допустившие ошибку, делают шаг вперед и продолжают игру. Выигрывают дети, не сдвинувшиеся с места. Варианты: 1. Движения не показывают, а только называют. Это способствует формированию мышления и зрительно-моторной координации. 2. Вместо запрещенного движения игроки должны выполнить хлопок в ладоши.

Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем

Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы поиграем в такую игру. Тот из вас, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать.

Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!» Выбирают водящего, он выходит. Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова. «Что я делаю?» — спрашивает он у детей. — «Дрова пилите». — «Давайте все будем пилить дрова».

Приглашают водящего. «Где вы были? Что вы делали?» — спрашивает он. Дети отвечают хором: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Дети и воспитатель изображают пилку дров, водящий отгадывает: «Вы пилите дрова». Для продолжения игры выбирают другого водящего.

Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим

придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Скалочка

Для упражнения вам потребуется гимнастическая палка. Ребенок садится на пол, кладет гимнастическую палку на бедра и прокатывает ее до носков, далее заводит под ноги и катит уже в обратном направлении. Достает палку из-под ног и возвращает ее в исходное положение.

Игры на развитие силы.

Коршун и наседка.

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает наседку, все остальные - цыплят. Один из играющих - 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.

Удочка.

Дети стоят по кругу. Воспитатель — в центре круга. Он держит в руках шнур, на конце которого привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. (Предварительно объяснить детям, что, подпрыгивая, нужно сильно оттолкнуться и подтянуть ноги.)

Перетягивание каната.

На площадке проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат. По сигналу водящего «Раз, два, три — начни!» каждая команда старается перетянуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победительницей. Правила игры. Начинать перетягивание каната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежденной.

Бег пингвинов.

Команды выстраиваются в колонны перед стартовой линией. Игроки, стоящие первыми, зажимают между ногами (выше коленей) волейбольный или набивной мяч. В таком положении они должны достигнуть стоящего в 10—12 шагах от них флажка и вернуться назад, передав мяч руками второму номеру своей команды. Если мяч упал на землю, нужно снова зажать его ногами и продолжать игру. Закончившие пробежку встают в конец колонны. Выигрывает команда, сумевшая быстрее и без ошибок закончить эстафету.

Самые меткие.

Около флажка устанавливается корзина или обруч. На расстоянии 2-3 метров от обруча ставится корзинка с мешочками (мешочков в корзинке по количеству участников). Каждый участник команды получает право на один бросок мешочка, он должен постараться попасть в корзину. После броска участник возвращается к команде. Побеждает команда, у которой больше точных попаданий.

Бег научков.

Команды выстраиваются в колонны перед стартовой линией. Участники принимают положение на четвереньках животом вверх, ногами вперед и двигаются в таком положении до флажка и обратно. Выигрывает команда, сумевшая быстрее и без ошибок закончить эстафету.

Кто дальше бросит.

Играющие делятся на две команды становятся с одной стороны площадки. У впереди стоящих игроков в руках набивные мячи. По сигналу воспитателя дети, стоящие в

колоннах первыми, бросают мяч двумя руками из-за головы и встают в конец колонны. Руководитель отмечает того, кто дальше всех бросил. Потом снова дается сигнал и бросает следующая пара и т. д. Тому игроку кто бросил дальше дается очко. Побеждает та команда, которая заработает больше очков.

Лови — толкай

Необходимое оборудование: резиновые или волейбольные мячи (по количеству пар игроков).

Ход игры (в игре участвует четное число человек). Участники игры разбиваются на пары. В каждой паре игроки располагаются лицом друг к другу на расстоянии примерно 1 м, причем один из игроков стоит, а второй присаживается на корточки. Присевший игрок берет мяч и подталкивает его стоящему игроку. Тот должен быстро наклониться, не сгибая при этом ног, и перехватить мяч, после чего, выпрямившись, кинуть мяч напарнику, который, чтобы поймать мяч, должен быстро встать. После условленного количества перекидываний мяча игроки меняются местами. Играть можно до тех пор, пока это не надоест, или до того, пока не выйдет заранее обговоренное время. Побеждает та пара, движения которой были самыми точными, а количество пойманных мячей — наибольшим.

Колобок

Необходимое оборудование: несколько одинаковых мячей (резиновых или футбольных) по количеству игроков.

Ход игры (в игре одновременно могут принимать участие 8—10 ребят). Участники игры становятся в линию на одной стороне площадки или спортивного зала. У каждого игрока есть «колобок» — мяч. Дети кладут мячи на пол перед собой, а потом хором декламируют слова из сказки.

Я Колобок, Колобок,

Я от дедушки ушел

И от бабушки ушел и т. д.

С последним словом кричалки дети с силой толкают ногой каждый свой мяч, а потом бегут за ним, стараясь первыми поймать свой «колобок». Самый нерасторопный участник выходит из игры, а оставшиеся игроки вновь выстраиваются в линию, и игра продолжается.

Кто сильнее?

Ход игры. В игре участвуют две равные команды игроков (оптимальное число игроков каждой команды — 7—8 человек). Для начала расчерчивается игровое поле. Оно представляет собой три линии, проведенные на расстоянии 8—10 шагов друг от друга. Длина каждой линии составляет примерно 4,5—5 м. Все линии должны быть равной длины и располагаться на одинаковом расстоянии.

Обе команды выстраиваются на двух крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней линии так, чтобы каждый игрок одной команды оказывался между двумя игроками команды противника, после чего все игроки берут друг друга под руки. Таким образом, из игроков выстраивается цепь, причем каждая команда смотрит в противоположную сторону. Игра начинается. Суть ее проста: команды должны попытаться перетянуть друг друга, пятась и стараясь сдвинуть противника с места. Получается, что игроки каждой команды будут тащить всю цепь на «свою» линию, туда, где команда стояла в начале игры, до того как все сошлись посередине поля. И победят в результате те игроки, которые окажутся сильнее.

Игра «Перепрыгни»

Ход игры: Играющие выстраиваются в колонну по одному у стены на расстоянии 3-4 м. первый бросает мяч в стену и после отскока перепрыгивает его, второй ловит после удара о землю и так же посылает мяч в стену и перепрыгивает и т.д.

Охотники и утки

Подготовка. На полу (земле) чертится максимально большой круг. Если игра проводится в узком зале, то рекомендуется нарисовать посередине две черты поперек зала на расстоянии 7-10 м одна от другой. Таким образом, получится прямоугольник, две стороны которого - стены зала, и две – начерченные линии. Играющие делятся на две команды – «охотников» и «уток». Охотники выстраиваются по кругу за его чертой, или за начерченными линиями разделившись пополам. Утки произвольно располагаются в середине круга или в середине прямоугольника. У одного из охотников в руках мяч (волейбольный или баскетбольный).

Ход игры: По сигналу руководителя охотники, перебрасывая мяч в разных направлениях, не входя в круг, стараются осалить им («подстрелить») уток. Подстреленная утка выходит из игры. Утки, бегая и прыгая внутри круга, увертываются от мяча. Охотники, перебрасывая мяч, неожиданно бросают его в уток. Когда все утки будут подстрелены, руководитель отмечает, в течении какого времени охотники «убили» всех уток. Играющие меняются ролями («охотники» становятся «утками» а утки – охотниками), и игра продолжается.

После двух игр отмечается, какая команда охотников перестреляла всех уток. Она и считается победительницей. Можно игру проводить на время: 3 минуты стреляют одни охотники, затем три минуты – другие. Отмечается, кто больше настрелял уток за это время.

Правила: Бросая мяч в уток охотники, не должны переступать линию круга. Игрокам, переступившим линию, попадание не засчитывается. 2. Осаленными считаются утки, которых мяч коснулся в любую часть тела, за исключением головы. 3. Если в утку попал мяч, отскочивший от земли (пола) или от другого игрока, то осаленной она не считается. 4. Если утка, увертываясь от мяча, выбежала за круг, она считается осаленной. 5. Подстреленные утки до смены команд в игре не участвуют.

День и ночь

Подготовка. Посередине площадки проводится линия. Параллельно ей по обе стороны на расстоянии 20—30 шагов чертятся линии «домов». Играющие делятся на 2 равные команды, которые становятся у средней линии, отступив от нее на полшага, и поворачиваются лицом к своим «домам». По жребию одна команда «день», другая — «ночь».

Ход игры. Преподаватель становится сбоку средней линии и неожиданно произносит: «День!». Игроки команды «день» поворачиваются и начинают догонять игроков команды «ночь», которые убегают в свой «дом». Пойманных игроков пересчитать и отпустить к своим. Затем команды снова выстраиваются у средней линии спиной к ней, и преподаватель опять начинает игру возгласом: «День!» или «Ночь!», стараясь, чтобы он всегда был неожиданным для игроков.

Каждый раз пойманных пересчитывают и отпускают.

Игра проводится несколько раз, после чего подсчитывается общее количество пойманных игроков в той и другой команде. Победительницей считается та команда, у которой будет больше пойманных.

Запрещается убежать в свой «дом» раньше, чем преподаватель крикнет «День!» или «Ночь!». Ловить можно только до черты «дома».

Пятнашки

Подготовка. Все занимающиеся становятся в круг диаметром 15—20 шагов. Выбираются 1—2 водящих. Все играющие и водящие стоят на одной ноге.

Ход игры. По команде преподавателя водящие, прыгая на одной ноге, должны ударом ладони по плечу запятнать любого из играющих. Осаленный становится водящим. В момент смены водящих играющие могут сменить опорную ногу, но как только новый водящий приступает к выполнению своей роли, все опять должны передвигаться только на одной ноге.

Играющие не имеют права переступить через черту круга и менять опорную ногу, пока не произошло смены водящего.

Ловишки (с ленточками)

Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

Краски

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

-Тук! Тук!

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришёл?

- За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску

забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

Космонавты

По краям площадки чертятся контуры ракет (двух-, четырехместные). Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей.

Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет.

С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракете, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и часто видят.

После этого все снова встают в круг, и игра повторяется.

Перелет птиц

Ход игры: Дети стоят в рассыпную на одном конце площадки (комнаты). Они — птицы. На другом конце площадки помещается вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами, пирамида, двойная лесенка.

По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» — птицы летят, расправив крылья (дети, подняв руки в стороны, бегают по всей площадке). По сигналу: «Буря!» — птицы летят на вышку — скрываются от бури на деревьях. Когда воспитатель говорит: «Буря прекратилась», птицы спускаются с вышки и снова летят.

Воспитатель должен находиться возле приборов для лазанья, чтобы в случае надобности помочь детям.

Если гимнастическая стенка имеет мало пролетов, дети могут влезать на скамейки, на доски, положенные на стулья, или другие приборы для лазанья.

Медведи и пчелы

Ход игры: Играющие делятся на две неравные группы. Одни (приблизительно треть детей) — медведи, остальные — пчелы. На расстоянии 3—5 м. от вышки очерчивается лес, а на расстоянии 8—10 м. на противоположной стороне — луг. Пчелы помещаются на вышке или на гимнастической стенке (улей). По сигналу воспитателя пчелы летят на луг за медом и жужжат. Как только все пчелы улетят, медведи влезают на вышку — в улей и лакомятся медом. По сигналу воспитателя: «Медведи!» — пчелы летят и жалят медведей, не успевших убежать в лес (дотрагиваясь до них рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку, и игра возобновляется. Ужаленный медведь один раз не выходит за медом. После того как игра проведена 2—3 раза, дети меняются ролями.

Воспитатель должен находиться у вышки (гимнастической стенки), чтобы в случае надобности оказать помощь играющим.

Мыши в кладовой

Ход игры: Дети-мыши сидят в норках — на стульях или на скамейках, постеленных вдоль стен комнаты или по одной стороне площадки. На противоположной стороне площадки протянута веревка на высоте 40—50 см. Это — кладовая. Сбоку от играющих сидит кошка, роль которой вначале исполняет воспитатель, а затем - дети.

Кошка засыпает, и мыши бегут в кладовую. Проникая в кладовую, они нагибаются, чтобы не задеть веревку. Там они присаживаются и как будто грызут сухари или другие продукты. Кошка внезапно просыпается, мяукает и бежит за мышами. Мыши убегают в норки (кошка не ловит мышей, а только делает вид, что хочет поймать их). Возвратившись на место, кошка засыпает, и игра возобновляется.

Мышеловка

Ход игры: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей. Они находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,	Берегитесь же, плутовки,
Развелось их просто страсть.	Доберемся мы до вас.
Все погрызли, все поели,	Вот поставим мышеловки,
Всюду лезут — вот напасть.	Переловим всех за раз!

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По слову воспитателя «хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка считается захлопнутой. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети произносили стихи выразительно, негромко, делая логические ударения, не скандируя каждый слог.

В конце следует отметить наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

Хитрая лиса

Ход игры: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Воспитатель просит всех закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг (за спинами детей) и дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает детям открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, — не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Играющие три раза спрашивают хором (с небольшими промежутками) — сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» При этом все смотрят друг на друга.

Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят: «Хитрая лиса, где ты?», — хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!»

Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманные, т. е. те, до которых лиса коснулась рукой, отходят в сторону.

После того как лиса поймала двух-трех детей, воспитатель говорит: «В круг». Дети снова образуют круг, и игра повторяется.

Мы веселые ребята

Ход игры: Дети стоят на одной стороне площадки или у стены комнаты. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем или выбранный детьми.

Дети хором произносят текст:

Мы веселые ребята,
Любим бегать и играть.
Ну, попробуй нас догнать:

Раз, два, три — лови!

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки.

После двух-трех перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый ловишка. Если ловишка никого не поймает, все равно выбирается новый.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не скандировали текст, а произносили его выразительно.

Пустое место

Ход игры: Играющие становятся в круг, положив ругана пояс, — получают окошки. Выбирается водящий. Он ходит сзади круга и говорит:

Вокруг домика хожу
И в окошечки гляжу,
К одному я подойду
И тихонько постучу.

После слова «постучу» водящий останавливается, заглядывает в окошко, против которого остановился, и говорит: «Тук- тук-тук». Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришел?» Водящий называет свое имя. Стоящий в кругу спрашивает; «Зачем пришел?» Водящий отвечает: «Бежим вперегонки», — и бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, оста в кругу; опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

Игры на развитие выносливости

Зайцы и волк

За “кустами” и “деревьями” прячутся “зайцы”. На противоположной стороне живет “волк”. Пока он находится в своем “логове”, зайцы выбегают на полянку, прыгают, резвятся. По сигналу воспитателя: «Волк идет!» – зайцы убегают (прыгают на двух ногах) и прячутся за кусты. Волк пытается догнать их.

С кочки на кочку

На площадке нужно начертить небольшие кружки, диаметр которых 30-35 см. Расстояние между кружками примерно 25-30см. Это “кочки” на “болоте”, по которым ребенок должен перебраться на другую сторону. Выигрывает тот, кто быстрее переберется.

Кто скорее снимет ленту

На площадке проводится черта, за которой дети строятся в несколько колонн по 4 – 5 человек в каждой. На расстоянии 10 – 15 шагов напротив колонн протягивается веревка, высота которой на 10 – 15 см выше поднятых вверх рук детей. Против каждой колонны на эту веревку накидывается лента. По сигналу воспитателя: “Беги – все стоящие первыми в колоннах бегут к своей ленте, подпрыгивают и сдергивают ее с веревки. Снявший ленту первым считается выигравшим. Воспитатель снова вешает ленты на веревку; те кто был в колонне первым, становятся в конец колонны, а остальные подвигаются к черте. По новому сигналу бегут следующие дети. Игра кончается, когда все дети снимут ленты. После этого подсчитываются выигрыши в каждой команде.

Волк во рву

Посередине площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80 – 100 см одна от другой – это “ров”. По краям площадки на расстоянии 1 – 2 шагов от ее границы очерчивается “дом коз”. Из числа играющих выбирается “волк”, остальные изображают “коз”.

Все козы располагаются на одной стороне площадки (дом). Волк становится в ров.

По сигналу воспитателя “волк во рву!” козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк в это время старается их поймать. Пойманных он отводит в угол рва. Затем воспитатель снова говорит: “Волк во рву”, козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров.

После 3-4 перебежек все пойманные козы возвращаются в свой дом, и назначается другой волк (но не из числа пойманных).

Удочка

Дети стоят по кругу. В центре круга – воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их.

Предварительно воспитатель показывает и объясняет детям, как надо подпрыгивать: сильно оттолкнуться и подобрать ноги.

Охотник и зайцы

Из числа играющих выбирается “охотник”, остальные – “зайцы”. Они сидят в “кустах” – за рейками, шнуром, укрепленным на высоте, доступной детям для перепрыгивания.

На расстоянии 3 – 4 м от кустов чертится круг – “дом охотника”. Он получает 2 – 3 мяча диаметром 50 – 60 мм.

Игра начинается с того, что зайцы выпрыгивают из кустов и свободно бегают, прыгают.

По сигналу “Охотник” зайцы убегают, а охотник “стреляет” в них, т. е. бросает мячами в одного, другого, третьего. ... Те, в кого охотник попал мячом, отходит к домику охотника.

Ловишки с мячом

Площадка ограничивается линиями или флажками. В центр площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Выбирается водящий. Он становится в центр круга. У его ног лежат 2 – 3 небольших мяча (диаметром 6 – 8 см).

Водящий называет или проделывает ряд движений. Играющие выполняют эти движения по слову или по приказу. Внезапно воспитатель говорит: «Беги из круга», и играющие разбегаются в разные стороны. Водящий старается, не сходя с места, попасть в убегающих мячами, бросая их поочередно. Дети, в которых водящий попал мячом, отходят в сторону.

Если игра проводится зимой на площадке, мячи можно заменить снежками.

Скакалки

Игроки прыгают через скакалку различным образом: на 2 ногах, на 1 ноге и т. д. Выигрывает тот, кто продержится дольше других.

Классики

На игровой площадке чертятся классики. Игроки должны, прыгая на 1 ноге и толкая биты перед собой, пропрыгать с 1-го по 10-й класс. Если бита вылетает за пределы классиков, игрок уступает место следующему. Выигрывает тот игрок, который первым пропрыгает все классы.

Кенгуру

Игроки делятся на 2 команды, занимают место на старте. Первый участник каждой команды зажимает мяч между коленями. По сигналу ведущего игроки прыжками начинают передвигаться по игровой площадке до флажка и обратно. На старте они должны передать мяч следующему участнику команды. Выигрывает команда, первая прошедшая дистанцию.

Кошка и мышь

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка – в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пускают ее в круг.

Когда наконец кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Правила.

1. Кошка может поймать мышку, как в круге, так и за кругом.
2. Играющие открывают ворота только для мышки.

Прыгуны

Материалы необходимые для игры: мел для обозначения линий старта и финиша, а также для отметок прыжков играющих.

Ход игры: Все участники игры должны разделиться на две команды. Каждая команда встаёт на противоположных сторонах площадки. Нужно мелом или флажками обозначить начало движения или линию старта для каждой команды. Таким образом, получится, что линия старта одной команды будет линией финиша для другой команды и наоборот. Первые игроки каждой из команд выполняют прыжок с места толчком двух ног. После

прыжка первого игрока по пяткам отмечается результат его прыжка. Второй участник выходит к линии, оставленной первым игроком, и так же выполняет прыжок с места с отметкой приземления, затем прыгает третий и так далее до последнего играющего. Если последнему игроку удалось перепрыгнуть через финишную линию, его команда побеждает в этой игре-эстафете. Можно организовать 4–5 команд (можно организовать соревнование между мальчиками и девочками).

Приложение №5

Игры на развитие ловкости

Платочек

Ход игры: Игроки становятся в круг, водящий с платком в руке за кругом бежит и кладет кому-то из играющих платок в ноги, а сам продолжает бег по кругу. Тот, кому бросили платок, догоняет, пока тот не встал на его место. Если он не встал на его место, то остается водить. Если догоняющий не догнал, то сам становится водящим.

Дотронься до...

Ход игры: По команде ведущего «дотронься до» играющие должны быстро сориентироваться дотронуться до того, что назовет ведущий. Можно назвать цвет; форму игрушки, сочетание формы и цвета.

Погрузка арбузов.

Команды встают в круг. Перед капитаном на полу в гимнастическом круге лежат пять набивных мячей (весом 1 кг.)

По команде капитан берет мяч и передает его рядом стоящему, тот – следующему.

Последний участник, получив от соседа мяч, кладет его на пол в свой гимнастический круг. Когда в круге будет пять мячей, капитан поднимает руку, а судья останавливает секундомер.

Обязательное условие – упавший на пол мяч должен поднять тот, кому его передали. Если это делают другие игроки, команде начисляются штрафные секунды. Побеждает команда, которая быстрее всех «погрузит арбузы».

Совушка

Ход игры: Играющие выбирают сову, а остальные дети птицы. На сигнал «день» сова спит в гнезде, а птицы летают. По сигналу «ночь» птицы замирают, а сова вылетает из гнезда и ловит тех, кто шевелится.

Полоса препятствий

Эту игру можно проводить как для команды, так и для двух игроков. Два участника встают у одной черты и по сигналу ведущего начинают выполнять упражнение.

Упражнение ведущий рассказывает заранее и не подсказывает игрокам. Тот, кто собьется, выбывает.

Вы можете придумать свое упражнение «полоса препятствий». Для примера я приведу свое:

Пропрыгать на правой ноге до стула

Проползти под стулом

Повернуться вокруг своей оси

На левой ноге пропрыгать обратно до ограничительной черты

Острова

Разложите коврики на полу в разных местах на расстоянии 30 см друг от друга. Покажите, как нужно перепрыгивать с коврика на коврик. После того как ребенок выполнит задание, попробуйте разложить коврики квадратом, кругом, зигзагом и т. д.

Для усложнения задания можно просить ребенка прыгать на одной ноге, с прихлопами и т. д.

Ловкие ребята

Водящий, находясь посередине, громко говорит: «Раз, два, три». Все играющие говорят хором:

Мы веселые ребята,
Любим бегать и играть,

Ну, попробуй нас догнать!

После этого все дети перебегают на противоположную сторону за линию дома. Водящий ловит перебегающих. Пойманные отходят в сторону. Затем, когда все дети перебежали, водящий опять говорит: «Раз, два, три», – и все, сказав речитатив, бегут в свой 1-й дом. После этого подсчитывают пойманных, выбирают нового водящего из непоиманных, а пойманные становятся ко всем играющим. Игра продолжается 3–4 раза, после чего отмечают лучших ребят и лучших водящих.

Кто быстрее.

Команды выстраиваются в колонны на линии старта. Перед капитаном лежит набивной мяч. На расстоянии 15м. на полу лежит гимнастический круг.

По сигналу капитаны берут мяч, бегут, кладут его в круг и возвращаются в конец колонны. Следующий игрок бежит, забирает мяч и отдает его следующему и т.д. пока все игроки не пробегут. Побеждает команда первая, закончившая эстафету.

Эстафета со скакалками.

Каждая команда выстраивается в колонну по одному на линии старта. В 15м. от них зрительный ориентир. По команде игроки начинают бег, к ориентиру вращая скакалку и прыгая через нее. Добежав до ориентира, возвращаются обратно и передают скакалку следующему. Секундомер останавливают, когда задание выполнит последний игрок.

Свои мячи.

Команды строятся в две шеренги на противоположных сторонах площадки; перед каждой шеренгой на полу гимнастические круги, у каждой команды своего цвета. В центре площадки 40 резиновых мячей того же, что и круги.

По сигналу надо перенести в круги как можно больше мячей своего цвета. Каждый игрок имеет право брать по одному мячу. Мяч, выкатившийся из круга, может возвращать любой член команды.

Побеждает команда, которая за минуту соберет больше мячей своего цвета. Если среди мячей окажется мяч соперника, то он засчитывается в его пользу.

Мяч капитану.

Каждая команда выстраивается в круг, в центре – капитан с волейбольным мячом.

По команде он по очереди передает мяч стоящим в круге членам команды. Получив мяч от последнего игрока, капитан поднимает его над головой.

Обязательное условие – упавший на пол мяч поднимает тот, кому он предназначался.

Если это делают другие игроки, команде начисляются штрафные секунды. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

Переправа.

Команды строятся в колонну по одному на линии старта. На расстоянии 15м. линия финиша. Через 3м. от линии старта лежат пять гимнастических кругов, расстояние между ними – 0,75м.

По сигналу первый участник, добежав до кругов, должен преодолеть их прыжками на двух ногах. Сигнал к началу бега очередному участнику дают, когда предыдущий пересечет финишную линию. Побеждает команда закончившая эстафету первой.

Диагностика на определение использования определенного компонента программы

п \ п	Фамилия, имя ребенка	гибкость		сила		быстрота		выносливость		ловкость		Выбранное направление развития физических качеств
		Угловые движения, мышечные зажимы	Не развито воображение, отсутствие коммуникабельности, не принятие ситуации.	Вялые хаотичные движения.	Нет уверенности в себе, неспособность отстаивать свою точку зрения.	Медлительные фиксированные движения.	Не способность к принятию решений, не способность к глубокому пониманию ситуации, шаблонность, инертность мышления.	Суетливые, резкие движения, превышенная жестикуляция.	Отсутствие выдержки, отсутствие произвольности поведения.	Неуклюжий, все постоянно роняет, движения не скоординированы	Не способность удерживать во внимании несколько объектов, не развита гибкость мышления	

Критерии

Высокий:

2 балла – постоянная характеристика

Средний уровень:

1 балл – периодичность проявления

Низкий уровень:

0 баллов – характеристики отсутствуют

После проведения данной программы проводится диагностика результативности с определением уровня эффективности программы

Диагностика результативности работы по гармонизации психо-эмоционального состояния детей через развитие гибкости

	Ф.И. ребенка	Угловатые движения, мышечные зажимы	Не развито воображение, отсутствие коммуникабельности, не принятие ситуации.	Общий показатель после реализации программы	Показатель до реализации программы	Уровень эффективности
--	---------------------	-------------------------------------	--	---	------------------------------------	-----------------------

Диагностика результативности работы по гармонизации психо-эмоционального состояния детей через развитие силы ловкости

	Ф.И. ребенка	Неуклюжий, все постоянно роняет, движения не скоординированы	Не способность удерживать во внимании несколько объектов, не развита гибкость мышления	Общий показатель после реализации программы	Показатель до реализации программы	Уровень эффективности
--	---------------------	--	--	---	------------------------------------	-----------------------

Диагностика результативности работы по гармонизации психо-эмоционального состояния детей через развитие силы.

	Ф.И. ребенка	Вялые хаотичные движения	Нет уверенности в себе, не способность отстаивать свою точку зрения.	Общий показатель после реализации программы	Показатель до реализации программы	Уровень эффективности
--	---------------------	--------------------------	--	---	------------------------------------	-----------------------

Диагностика результативности работы по гармонизации психо-эмоционального состояния детей через развитие быстроты

	Ф.И. ребенка	Медлительные фиксированные движения.	Не способность к принятию решений, не способность к глубокому пониманию ситуации, шаблонность, инертность мышления.	Общий показатель после реализации программы	Показатель до реализации программы	Уровень эффективности
--	---------------------	--------------------------------------	---	---	------------------------------------	-----------------------

Диагностика результативности работы по гармонизации психо-эмоционального состояния детей через развитие выносливости

	Ф.И. ребенка	Суетливые, резкие движения, превышенная жестикуляция.	отсутствие выдержки, отсутствие произвольности поведения.	Общий показатель после реализации программы	Показатель до реализации программы	Уровень эффективности
--	---------------------	---	---	---	------------------------------------	-----------------------

Критерии

Высокий:

2 балла – постоянная характеристика

Средний уровень:

1 балл – периодичность проявления

Низкий уровень:

0 баллов – характеристики отсутствуют

Индивидуальная карта наблюдений (приоритет развития - ловкости)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	4	15	16	17	18	19	20	21	22	
ловкий, движения координированы																							
Способен удерживать во внимании несколько объектов, гибкость мышления																							

Индивидуальная карта наблюдений (приоритет развития - гибкости)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	4	15	16	17	18	19	20	21	22	
Движения плавные																							
Развито воображение, коммуникабельность, принятие ситуации.																							

Индивидуальная карта наблюдений (приоритет развития - быстроты)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	4	15	16	17	18	19	20	21	22	
Движения быстрые.																							
Способность к принятию решений, способность к глубокому пониманию ситуации, эвристичность мышления																							

Индивидуальная карта наблюдений (приоритет развития - выносливость)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	4	15	16	17	18	19	20	21	22	
Движения спокойные, плавные																							
Выдержка, произвольности поведения																							

Индивидуальная карта наблюдений (приоритет развития - силы)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	4	15	16	17	18	19	20	21	22	
Движения четкие скоординированные																							
Уверенность в себе, способность отстаивать свою точку зрения.																							