

## Консультация «Медлительные дети. Игры, корректирующие медлительность»

**Медлительность не является каким-то недостатком**, но, как правило, доставляет немало неприятностей детям и их родителям. Родители со временем приспособляются и привыкают к особенности своего ребенка, но это не спасает его от трудностей и неприятностей в детском саду, а затем и в школе.

На групповых занятиях такие дети просто не успевают за остальными, хотя качество их работ ничуть не хуже. А переодевания на прогулку или занятия физкультурой иногда становятся для медлительных детей настоящим кошмаром, когда воспитатель постоянно подгоняет их, а уже одетые дети страдают оттого, что им жарко.

**Как это можно изменить?** Перед тем как перейти к описанию игр, необходимых для коррекции медлительности, нужно уточнить условия их организации, чтобы это было наиболее эффективно и доставляло удовольствие и вам и ребенку.

- Не торопите медлительных детей. Понукания взрослого и ситуация спешки еще больше могут замедлить движения ребенка.

-Проводите эти игры систематически. Лучше организовывать их в течение десяти-пятнадцати минут каждый день, чем по часу, но раз в неделю.

-Хорошее настроение - залог успешного занятия (игры). В случае если ребенок проигрывает, оберните все в шутку или помогите ему отыгаться.

-Хвалите ребенка и радуйтесь даже самым маленьким его достижениям. Это поможет детям сформировать самоуважение и веру в свои силы, которые понадобятся им в жизни ничуть не меньше, чем быстрота реакции.

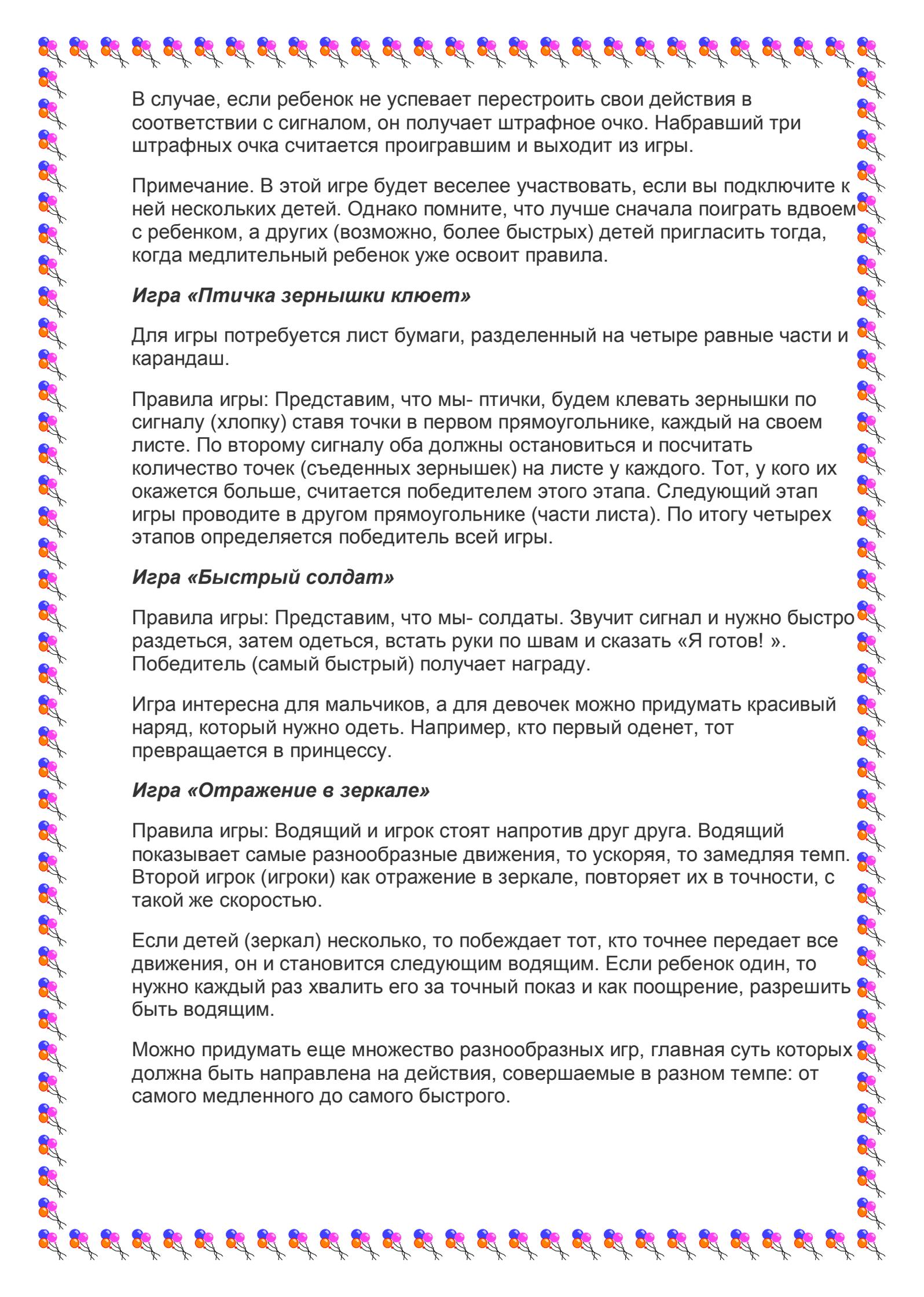
-Используйте в играх резкую смену скорости движений - от медленных к очень быстрым и обратно. Задавайте периодически максимально высокий темп, но ненадолго, так как для медлительного ребенка это серьезное напряжение и следствием его может стать переутомление.

**Для медлительных детей можно предложить следующие игры:**

### **Игра «Бегу, иду, стою»**

В этой игре ребенок или дети идет по кругу. Скорость, с которой он это делает, зависит от того, какой сигнал подаст водящий (взрослый или ребенок) .

Правила игры: У водящего три карточки: красная, желтая, зеленая. Когда он показывает зеленую - ребенок бежит; желтую - идет спокойным шагом, красную -останавливается.



В случае, если ребенок не успевает перестроить свои действия в соответствии с сигналом, он получает штрафное очко. Набравший три штрафных очка считается проигравшим и выходит из игры.

Примечание. В этой игре будет веселее участвовать, если вы подключите к ней нескольких детей. Однако помните, что лучше сначала поиграть вдвоем с ребенком, а других (возможно, более быстрых) детей пригласить тогда, когда медлительный ребенок уже освоит правила.

### ***Игра «Птичка зернышки клюет»***

Для игры потребуется лист бумаги, разделенный на четыре равные части и карандаш.

Правила игры: Представим, что мы- птички, будем клевать зернышки по сигналу (хлопку) ставя точки в первом прямоугольнике, каждый на своем листе. По второму сигналу оба должны остановиться и посчитать количество точек (съеденных зернышек) на листе у каждого. Тот, у кого их окажется больше, считается победителем этого этапа. Следующий этап игры проводите в другом прямоугольнике (части листа). По итогу четырех этапов определяется победитель всей игры.

### ***Игра «Быстрый солдат»***

Правила игры: Представим, что мы- солдаты. Звучит сигнал и нужно быстро раздеться, затем одеться, встать руки по швам и сказать «Я готов! ». Победитель (самый быстрый) получает награду.

Игра интересна для мальчиков, а для девочек можно придумать красивый наряд, который нужно одеть. Например, кто первый оденет, тот превращается в принцессу.

### ***Игра «Отражение в зеркале»***

Правила игры: Водящий и игрок стоят напротив друг друга. Водящий показывает самые разнообразные движения, то ускоряя, то замедляя темп. Второй игрок (игроки) как отражение в зеркале, повторяет их в точности, с такой же скоростью.

Если детей (зеркал) несколько, то побеждает тот, кто точнее передает все движения, он и становится следующим водящим. Если ребенок один, то нужно каждый раз хвалить его за точный показ и как поощрение, разрешить быть водящим.

Можно придумать еще множество разнообразных игр, главная суть которых должна быть направлена на действия, совершаемые в разном темпе: от самого медленного до самого быстрого.