**Формирование родителями произвольного поведения у детей старшего дошкольного возраста**

Для педагогов и родителей является естественным желание видеть детей любознательными, сообразительными, умными. Однако нередки случаи, когда у ребёнка в процессе воспитания и обучения возникают различные трудности, проблемы. Специалисты всё чаще выражают озабоченность увеличением числа дошкольников трудностями в обучении, недостаточность развития произвольного поведения, недоразвития волевых функций, сложность в налаживании отношений со сверстниками и взрослыми. Недоразвитие произвольности, импульсивность, неуправляемость поведения в настоящее время признаётся одной из основных причин школьной неуспеваемости.

Развитию произвольного поведения также способствуют подвижные и дидактические игры, чтение детской и художественной литературы, физическая активность, труд, а также общение со сверстниками и взрослыми, особенно родителями. Одним из главных качеств личности, которое помогает ей устоять в жизненных невзгодах, преодолеть трудности и достичь совершенства, является умение сотрудничать с другими

Итак, представляю вашему вниманию несколько игр для формирования волевых качеств детей дошкольного возраста.

            ***«Тише едешь - дальше будешь»***

            Цель: совершенствование двигательных качеств, развитие волевых качеств, упорства, дисциплинированности. Сначала выбирается водящий. Он становится лицом к стенке или просто спиной к остальным игрокам, которые располагаются в 10-15 шагах за ним. «Водила» произносит фразу «Тише едешь – дальше будешь» и быстро оборачивается, внимательно оглядывая игроков. Игроки могут двигаться, только пока водящий произносит фразу. Когда он поворачивается, все должны быть полностью неподвижными. Если игрок хоть немного пошевелится или даже просто улыбнется, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вплотную приблизиться к водящему и коснется его рукой, когда он отвернется.

            ***«Зайцы в огороде»***

            Цель: выработка решительности, дисциплинированности, ответственности. На площадке начертили два круга, один в другом. Диаметр внешнего круга был 4 м, а внутреннего – 2 м. Водящих-«сторожей» выбрали двое, так как детей было много. «Сторожа» находились во внутреннем круге (огороде), остальные игроки – «зайцы» во внешнем. Зайцы прыгали на двух ногах – то в огород, то обратно. По сигналу ведущего, сторож ловил зайцев, которые оказались в огороде, догоняя их в пределах внешнего круга. Те, кого сторож осалил, выбывали из игры. Когда все зайцы были пойманы, выбирался новый сторож, и игра начиналась снова.

            ***«Разведчики»***

            Цель: развитие наблюдательности, умение контролировать свои двигательные и эмоциональные реакции.

Ведущий прячет (ставит или кладёт где-либо на видном месте)  в комнате какой-то небольшой предмет (игрушку из киндер-сюрприза, например), который игроки будут искать. Они могут  повсюду ходить и заглядывать во все углы, но  открывать шкафы не нужно, так как он лежит на видном месте.     Тот, кто найдет игрушку, дол­жен сохранить свою находку в тайне, не выдавая себя ни смехом, ни на­меками. Он просто должен сесть и молча наблюдать, как остальные продолжают поиск. Тот, кто первым найдет спрятанную игрушку, в следующий раз прячет её.

                ***«Черепашьи бега»***

            Цель: учить детей в некоторых ситуациях сдерживать свою чрезмерную активность и подвижность, воспитывать выдержку, волю. Лучше, если игроков будет несколько. Все выстраиваются в одну линию и по сигналу начинают очень медленно двигаться вперёд (заранее оговорить, до какого ориентира – например, до стола, до дивана, до скамейки и т.п.) Самое интересное, что победителем считается тот, кто придёт к финишу последним! Если игрок – только один, то можно использовать секундомер, чтобы отмечать, улучшается ли, и насколько, от игры к игре, его результат.

***«Хитрая лиса»***

            Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

            Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесу хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не  выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

            Правила: Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят, и лиса скажет «Я здесь!» Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: Выбираются 2 лисы.

***«Два мороза»***

            Цель: Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

            На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям.  Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решиться, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, то есть коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

            Правила: Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

***«Волк во рву»***

            Цель: Учить детей перепрыгивать, развивать ловкость.

            Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий –  волк. Остальные дети – козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге  через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Oсаленный уходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2 – 3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

*Указания.* Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногой. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков.

***«Водяной»***

            Цель: воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

            Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

                        Дедушка Водяной,

                        Что сидишь под водой?

                        Выгляни на чуточку,

                        На одну минуточку.

            Круг останавливается. Водяной встает  и с закрытыми глазами подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если Водяной отгадывает имя игрока, то  они меняются ролями и игра продолжается.

            ***«Космонавты»***

            Цель: Развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять в быстрой ориентировке в пространстве.

По краям площадки чертятся контуры ракет. 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             На такую полетим!

            Для прогулок по планетам.            Но в игре один секрет:

            На какую захотим,                          Опоздавшим места нет.

            С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа об увиденном, детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и другое.

**Игра «Светофор»**

Цель: Развивать у детей такие качества, как выдержка, сосредоточенность, самоконтроль, необходимых для становления произвольного поведения.

            Необходимо разделить детей на две команды с равным количеством участников и выстроить их полукругом, одна слева, другая справа. Командам дети сами придумывают название: Гномики и Слоники, Зайчики и Медвежата, Кенгурята и Тигрята. В руках у взрослого светофор и два картонных кружка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зеленая). Напомнить детям о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах. Прежде, чем ступить на «переход», сначала надо посмотреть налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Прочитать стихи С.Михалкова. Недостающие слова дети подсказывают хором.

            Если свет зажегся красный, значит двигаться ... (опасно).

            Свет зеленый говорит: «Проходите, путь ... (открыт)».

            Желтый свет – предупрежденье –

            Жди сигнала для... (движенья).

            Нацелили детей на точное выполнение правил игры. Они заключались в следующем: когда показывается зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте, когда желтый – хлопают в ладоши, а когда красный – стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад (выбывает из игры). Правила игры повторяют 2 раза. В игре сигналы меняются неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры остаётся на месте больше участников.