

## **Замри – запомни, повтори, «оживи»**

Игровое задание, смысл которого в сигнале-команде «ЗАМРИ», может раздаваться в разные моменты занятий и в самых разных ситуациях. Оно эффективно при перемещениях детей по комнате. Особо полезно подавать эту команду во время заданий на СКОРОСТЬ.

Очень важно обогащать дошкольников смелостью и умением «замираться» молниеносно, сразу же после команды. Умение остановить себя – залог организованности и дисциплины. Динамика игры-упражнения «замри» может быть представлена так:

1. Овладение техникой «замри» в разных ситуациях: при движении, рисовании, речи, общении.
2. Использование «замри» для переключения внимания на новый вид работы (например, для наведения порядка) или для того, чтобы во время остановки детей, кратко напомнить им ход дальнейшей работы.
3. Обсуждение *смысла и содержания* дел, которыми был занят каждый из застывших.

Игры-упражнения, такие как **Тише едешь – дальше будешь**, **День наступает – все оживает**, **Воробьи – вороны**, связаны с замиранием участников. Именно с этими моментами в игре может быть связан и дополнительный уговор: запомнить позу, повторить её как можно точнее (зрителям или самому исполнителю после того, как он выйдет из «стопа» и хотя бы немного подвигается), «оживить», оправдать позу (замер во время бега, подпрыгивания, толкотни, а оправдал выдуманном новым делом, занятием).

При умелой подаче воспитателя все дети могут увлечься каждым из этих заданий, а выполнение их обращает ребёнка как к особенностям внутренней жизни (своей и других), так и к особенностям её внешних проявлений.