

# КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ С МАССАЖНЫМ МЯЧОМ



# МАССАЖ С ПОМОЩЬЮ СПЕЦИАЛЬНОГО МЯЧИКА

## «ИГРА С ЕЖИКОМ»

*Цель: развивать ручную умелость и мелкую моторику*

ЕЖИК ВЫБИЛСЯ ИЗ СИЛ -  
ЯБЛОКИ, ГРИБЫ НОСИЛ.  
МЫ ПОТРЕМ ЕМУ БОКА -  
НАДО ИХ РАЗМЯТЬ СЛЕГКА.  
А ПОТОМ ПОГЛАДИМ НОЖКИ,  
ЧТОБЫ ОТДОХНУЛ НЕМНОЖКО.  
А ПОТОМ ПОЧЕШЕМ БРЮШКО,  
ПОЩЕКОЧЕМ ВОЗЛЕ УШКА.  
ЕЖ В ЛЕСОЧЕК УБЕЖАЛ,  
НАМ «СПАСИБО» ПРОПИЩАЛ.

Жалеем ежика - гладим,  
трем ему бока, размина-  
ем, чешем, щекочем,  
катаем по столу с нажи-  
мом, когда показываем,  
как он убежал.



# МАССАЖ С ПОМОЩЬЮ СПЕЦИАЛЬНОГО МЯЧИКА

## «ИСПЕЧЁМ МЫ КАРАВАЙ»

**Цель:** РАЗВИВАТЬ РУЧНУЮ УМЕЛОСТЬ И МЕЛКУЮ МОТОРИКУ.

**МЕСИМ, МЕСИМ ТЕСТО** (СЖИМАЕМ МАССАЖНЫЙ МЯЧ В ПРАВОЙ РУКЕ)

**ЕСТЬ В ПЕЧИ МЕСТО** (ПЕРЕКЛАДЫВАЕМ В ЛЕВУЮ РУКУ И СЖИМАЕМ)

**ИСПЕЧЕМ МЫ КАРАВАЙ** (НЕСКОЛЬКО РАЗ ЭНЕРГИЧНО СЖИМАЕМ МЯЧ ОБЕИМИ РУКАМИ)

**ПЕРЕКЛАДЫВАЙ, ВАЛЯЙ.** (КАТАЕМ МЯЧ ЛАДОШКАМИ)



# МАССАЖ С ПОМОЩЬЮ СПЕЦИАЛЬНОГО МЯЧИКА

## «ОРЕХ»

*Цель: развивать ручную умелость и мелкую моторику; формировать навыки выразительности, пластичности в движении.*

**ПРОКАЧУ Я СВОЙ ОРЕХ  
ПО ЛАДОНЯМ СНИЗУ ВВЕРХ,  
А ПОТОМ ОБРАТНО,  
ЧТОБ СТАЛО МНЕ ПРИЯТНО.  
Я КАТАЮ МОЙ ОРЕХ,  
ЧТОБЫ СТАЛ КРУГЛЕЕ ВСЕХ.  
ВОКРУГ ЗЕМЛИ ЛУНА ЛЕТАЕТ,  
А ВОТ ЗАЧЕМ – САМА НЕ ЗНАЕТ.**

*Движения соответствуют тексту.*



# МАССАЖ С ПОМОЩЬЮ СПЕЦИАЛЬНОГО МЯЧИКА

## «КОЛКИЕ ИГОЛКИ»

**Цель:** развивать ручную умелость и мелкую моторику; формировать навыки выразительности, пластичности в движении.

У СОСНЫ, У ПИХТЫ, ЁЛКИ  
ОЧЕНЬ КОЛКИЕ ИГОЛКИ.

НО ЕЩЁ СИЛЬНЕЙ, ЧЕМ ЕЛЬНИК,  
ВАС УКОЛЕТ МОЖЖЕВЕЛЬНИК!

Ребёнок катает мяч между ладонями движениями  
вверх-вниз сначала медленно, затем увеличивает  
темп и приговаривает.



# МАССАЖ С ПОМОЩЬЮ СПЕЦИАЛЬНОГО МЯЧИКА

## «ЭТОТ ШАРИК НЕ ПРОСТОЙ»

*Цель: развивать ручную умелость и мелкую моторику; формировать навыки выразительности, пластичности в движении.*

**ЭТОТ ШАРИК НЕ ПРОСТОЙ  
ВЕСЬ КОЛЮЧИЙ ВОТ ТАКОЙ.  
МЕЖ ЛАДОШКАМИ КЛАДЕМ  
ИМ ЛАДОШКИ РАЗОТРЕМ.  
ВВЕРХИ ВНИЗ ЕГО КАТАЕМ  
СВОИ РУЧКИ РАЗВИВАЕМ!  
МОЖНО ШАР КАТАТЬ ПО КРУГУ,  
ПЕРЕКИДЫВАТЬ ДРУГ ДРУГУ.  
РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧЕТЫРЕ, ПЯТЬ  
НАМ ПОРА И ОТДЫХАТЬ!**

*Движения соответствуют тексту.*



# МАССАЖ С ПОМОЩЬЮ СПЕЦИАЛЬНОГО МЯЧИКА

## «КОЛЮЧИЙ ЕЖ»

**Цель:** развивать ручную умелость и мелкую моторику; формировать навыки выразительности, пластичности в движении.

**ГЛАДЬ МОИ ЛАДОШКИ, ЁЖ!  
ТЫ КОЛЮЧИЙ, НУ И ЧТО Ж?  
Я ХОЧУ ТЕБЯ ПОГЛАДИТЬ!  
Я ХОЧУ С ТОБОЙ ПОЛАДИТЬ!**

(Катаем мячик между ладошками, гладим его, дотрагиваемся пальцами до отдельных «колючек». Можно катать стопой по полу, заменив "ладошки" на "ножки", делать массаж тела, называя всё соответственно)



# МАССАЖ С ПОМОЩЬЮ СПЕЦИАЛЬНОГО МЯЧИКА

## «МЯЧИК»

*Цель: развивать ручную умелость и мелкую моторику; формировать навыки выразительности, пластичности в движении.*

**Я МЯЧОМ КРУГИ КАТАЮ  
ВЗАД-ВПЕРЕД ЕГО ГОНЯЮ  
ИМ ПОГЛАЖУ Я ЛАДОШКУ,  
А ПОТОМ СОЖМУ НЕМНОЖКО.  
КАЖДЫМ ПАЛЬЦЕМ МЯЧ ПРИЖМУ  
И ДРУГОЙ РУКОЙ НАЧНУ.  
А ТЕПЕРЬ ПОСЛЕДНИЙ ТРЮК -  
МЯЧ ЛЕТАЕТ МЕЖДУ РУК**

*Движения соответствуют тексту.*





## Психологические игры для дошкольников

### «Кактусы растут в пустыне»

Предназначена игра для детей дошкольного возраста.

Все встают в круг, берутся за руки, ходят и говорят:

«Кактусы растут в пустыне, кактусы растут в пустыне...» Ведущий стоит в центре круга, иногда поворачивается. Неожиданно кто-нибудь из играющих выпрыгивает из круга и кричит: «Ой!». Он обязательно должен сделать это так, чтобы ведущий в этот момент его не видел, а соседние с ним игроки сразу сцепляют руки. Если ведущий увидит, как кто-то собирается выпрыгнуть, он дотрагивается до его плеча, и тот остается в общем круге.

Ведущий спрашивает: «Что с тобой?»

Играющий придумывает любой ответ, связанный с кактусом (например: «Я съела кактус, а он горький» или «Я наступил на кактус»).

После этого играющий возвращается обратно в круг, и выпрыгивать могут другие.

Самое главное условие – не повторяться, отвечая на вопрос ведущего.

Те дети, которые чаще всех оказываются вне круга, наиболее активны и обладают большими лидерскими способностями.

### «Медвежата на прогулке»

Сначала ведущий говорит: «Вы все – маленькие медвежата, вы гуляете по лугу и собираете сладкую землянику. Один из вас – самый старший, он следит за всеми остальными».

Звучит веселая музыка, дети ходят по комнате и изображают из себя медвежат – переваливаются, делают вид, будто собирают ягоду, напевают песенки.

В это время ведущий выбирает одного играющего и, когда музыка останавливается, объявляет, что он и есть старший медвежонок. Его задача (объявляется заранее) – как можно быстрее проверить, все ли медвежата на месте, то есть дотронуться до плеча каждого игрока.

После того как он удостоверится, что никто не потерялся, игра возобновляется, а через несколько минут ведущий назначает другого старшего. Игра идет до тех пор, пока все не побывают в этой роли. Тот, кто выполнит это задание быстрее всех, объявляется самым быстрым и самым старшим. Естественно, это получится только

у того, кто будет действовать спокойнее и организованнее, чем остальные. В конце игры ведущий объясняет, почему выигравший смог выполнить задание лучше, чем остальные.

Игра «Медвежата на прогулке» позволяет детям научиться быстро реагировать на задание и правильно организовывать свои действия. Ее можно проводить довольно часто, изменяя медвежат на котят, цыплят, слонят и т. д.

### «Далеко-далеко, в густом лесу...»

Игра – для дошкольников. В этом возрасте лидерские качества проявляются довольно ярко, обычно они непосредственно связаны с умственным или физическим превосходством. С возрастом эти качества могут пропасть, если их не развивать. Играющие садятся на стулья, закрывают глаза, и ведущий объясняет правила: произносится фраза «далеко-далеко, в густом лесу... кто?» Один из играющих отвечает, например: «лисята». Если произносятся несколько ответов одновременно, ведущий не принимает их и повторяет фразу еще раз. Иногда играющим бывает сложно решить, кто должен отвечать, но ведущий не должен вмешиваться и дать ребятам самим разобраться.

Когда единственный ответ получен, ведущий говорит следующую фразу: «Далеко-далеко, в густом лесу лисята... что делают?» Ответы принимаются по тем же правилам.

В эту игру можно играть довольно долго, пока не надоест. Или – когда первая фраза станет достаточно длинной, можно начать сначала. Единственное условие: все фразы должны начинаться одинаково: «Далеко-далеко, в густом лесу...»

Обычно получается так, что один или несколько игроков отвечают больше всех. На них стоит обратить внимание – именно они обладают наиболее развитыми лидерскими способностями.

### «Кораблекрушение»

Ведущий объявляет: «Мы плыли на большом корабле, и он сел на мель. Потом поднялся сильный ветер, корабль снялся с мели, но мотор сломался. Шлюпок достаточно, а вот рация испортилась. Что делать?»

Ситуация может быть и другой, главное – чтобы из нее существовало несколько выходов.

Ребятишки обсуждают создавшуюся ситуацию и рассматривают все возможные выходы из нее. Кто-то предлагает один выход, кто-то – другой. Важно обратить внимание на того, кто активнее всего принимает участие в обсуждении, отстаивает свое мнение.

В итоге обсуждения играющие сообщают ведущему свой выход из ситуации, а он рассказывает им, что из этого получилось. Естественно, результат должен быть удачным. Ведущему нельзя допустить «раскола» среди играющих, то есть того, что одна половина ребятишек выберет один вариант, а вторая – другой.

### «Пожарная команда»

В начале игры выбирается ведущий. Остальные игроки представляют из себя «пожарную команду». Ведущий должен отправить их «пожар» тушить. Игроки должны бегать, суетиться и совершать какие-то бестолковые действия. Задача ведущего – суметь их «собрать» и заставить «потушить пожар». В результате каждый игрок дает по пятибалльной шкале свою оценку поведению ведущего.

Затем игроки меняются местами – ведущим становится кто-то другой. Игра повторяется. Далее каждый из игроков снова дает свою оценку поведению ведущего. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков не окажется на месте ведущего. Победителем будет тот, кто получил больше баллов.

### «Фотограф»

Игра для дошкольников.

В начале игры выбирается ведущий – «фотограф». Ведущий должен сделать интересные «фотографии», значит ему надо усадить остальных ребят по своему усмотрению. «Фотографу» предстоит действовать быстро и четко. Кому-то из участников игры он может предложить роль учителя – следовательно, тому надо принять соответствующую позу. Кто-то может стать «полицейским», кто-то «актрисой», кто-то «фокусником».

Каждый из игроков дает свою оценку действиям «фотографа» по пятибалльной шкале. Далее игроки меняются, «фотографом» становится другой. Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не побывают в роли «фотографа». А чтобы игра была еще интереснее, можно взять «полароид» и делать моментальные снимки. У лучшего «фотографа», соответственно, снимки получатся качественнее, значит он лучше других умеет добиваться, чтобы окружающие выполняли его требования, и является лидером.

### «Я самый лучший, а ты?»

Все ребяташки должны ощутить сплоченность и получить порцию ободрения и одобрения, а в атмосфере взаимовосприимчивости и хорошего настроения дети хоть на некоторое время забудут о своих страхах и сомнениях. Игра рассчитана на участие не слишком большого числа детей (от 3 до 5).

Одного из ребяташек под всеобщие возгласы одобрения взгромоздят на стул, и на некоторое время мечта оказаться на сцене и заслужить восторженные аплодисменты становится реальностью. Остальные плотным кольцом окружают стул и хлопают в ладоши.

На этом почетном месте должен побывать каждый из игроков, а наслаждение от игры получают и те, в чей адрес раздаются аплодисменты, и те, кто рукоплещет.

### «По главной улице с оркестром»

Для детей дошкольного возраста.

Игра помогает детям избавиться от негативных эмоций, а также представить себя важным дирижером оркестра. Это упражнение не только взбадривает, но и создает ощущение спаянности. Для игры пригодится кассета с записью задорной и веселой музыки, которая нравилась бы детям и вызывала у них положительные эмоции. Все ребяташки должны вспомнить дирижера и те движения, которые он выполняет в оркестровой яме. Всем вместе надо встать в общий круг, представить себя дирижерами и «дирижировать» воображаемым оркестром. При этом должны участвовать все части тела: руки, ноги, плечи, ладони...

### «Садовник»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста; желательно, чтобы число участников было не меньше 10.

Выберите ведущего. Им нередко становится взрослый человек.

Все дети берут себе названия цветов. Ведущий начинает игру, произнося следующий текст: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...», и называет один из цветков из числа избранных детьми. Например, "...кроме розы». «Роза» немедленно должна откликнуться: «Ой!». Ведущий или кто-то из игроков спрашивает: «Что с тобой?» «Роза» отвечает: «Влюблена». Тот же игрок или ведущий спрашивает: «В кого?» «Роза» отвечает, например, «В фиалку».

Немедленно должна отозваться «Фиалка»: «Ой!» и т. д. Если вы не откликнулись, когда назвали ваш цветок, или сами «влюбились» в того, кого здесь нет, то вы проиграли.

Игра начинается сначала.

### Нос, рот...

Для детей дошкольного возраста. Она учит умению быстро реагировать на ситуацию, развивает их внимание и способность быстро переключать его с одного предмета на другой.

Обычно ведущим становится взрослый человек. Сядьте лицом к детям, расставив их полукругом. Начните игру, произнося: «Нос, нос, нос, нос...». При этом вытянутым указательным пальцем притрагивайтесь к своему носу. Дети должны делать то же самое. Вдруг измените слово: «Нос, нос, рот...», но прикоснуться вы должны не ко рту, а к другой части головы, например ко лбу или уху. Задача детей – дотронуться до той же части головы, что и вы, а не до той, которую вы назвали. Тот, кто ошибается больше 3 раз, выходит из игры.

Победителем считается игрок, дольше всех оставшийся в игре.

### «Продуктовая база»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он будет «директором продуктовой базы». Еще один – «директором магазина». Остальные игроки являются «продавцами». Суть игры

заключается в следующем – к «директору продуктовой базы» приходит один «продавец» и спрашивает его о том, какие продукты есть в наличии. «Директор базы» называет ему определенный список, например: «Есть мороженое, колбаса „Останкинская“, колбаса „Салами“, копченые сосиски, сыр „Голландский“, чай „Индийский“, молоко, масло, маргарин».

«Продавец» должен все запомнить и передать «директору магазина». Сложность в том, что записывать наименование продуктов нельзя, можно только запоминать. При этом сами ведущие вполне могут записать то, что сказали, чтобы потом проверить игроков. За каждый верно названный продукт игрок получает очко. Побеждают те, кто наберет их больше.

## **Картотека психологических игр.**

### **1. Мяч по кругу.**

Цель: развитие коммуникативных способностей, внимания и общей координации.

Ход игры:

Предлагается детям, передавая мяч по кругу, глядя в глаза улыбнуться друг другу.

### **2. Подари улыбку другу.**

Цель: развитие мимики, активизация эмоциональной памяти, развитие положительного отношения друг к другу.

Ход игры:

1. Дети стоят в кругу, ведущий предлагает найти себе пару, покружиться, улыбнуться друг другу, погладить друг друга по голове, обняться. Разбежаться и снова найти, но другую пару.

2. Детям предлагается повторять движения со словами: Светит солнышко в окошко, а глазки наши, как лучики солнца посмотрели друг на друга, улыбнулись. Правую руку положили на сердечко, послушали, как оно стучит, и собрали в кулачок солнечные лучики и отдали другу.

### **3. Минута шалости.**

Цель: психологическая разгрузка.

Ход игры:

Ведущий по сигналу (удар в бубен и др.) предлагает детям шалить: каждый делает то, что ему хочется – прыгает, бегает, кувыркается и т. д. Повторный сигнал ведущего через 1-3 минуты объявляет конец шалостям.

### **4. Обзывалки.**

Цель: снятие вербальной агрессии.

Ход игры:

Участники игры передают друг другу мяч, при этом называют друг друга разными необходимыми словами. Это могут быть названия деревьев, фруктов, овощей, грибов, рыб, цветов и т. д. каждое обращение обязательно должно начинаться со слов «А ты... ». Например: «А ты – морковка».

В заключительном круге играющие обязательно говорят своему соседу что-нибудь приятное, например: «А ты – моя радость! »

Примечание: Игра будет полезной, если проводить ее в быстром темпе. Перед началом следует предупредить, что это только игра и обижаться друг на друга не надо.

### **5. Ласковое имя.**

Цель: развитие способности произносить ласковые имена сверстников, формирование положительного отношения к сверстникам, развитие интонационной стороны речи.

Ход игры:

Дети, сидя в кругу, глядя в глаза, друг другу, передают мяч и произносят имя соседа ласково.

### **6. Птицы.**

Цель: развитие эмоциональной симпатии друг к другу, активизация мимических мышц, учиться приветствовать друг друга.

Ход игры:

Ведущий «превращает» с помощью волшебной палочки детей в птиц.

«Солнце встало, и лучи всех согрели, вдруг птицы глазки открыли, крылышки свои встряхнули, полетели, понесли весточку с родной земли».

Дети летают по комнате и, подлетая, друг к другу, машут «крыльями» и улыбаются друг другу, говорят «Привет».

### **7. Узнай по голосу.**

Цель: Развитие речевой интонации, слуховой памяти и внимания.

Ход игры:

Дети садятся на ковер, один из детей садится спиной к остальным. Дети зовут его по-разному, ребенок должен узнать, кто его позвал.

### **8. Да – да и нет - нет.**

Цель: Определение своего места в окружающем мире, развитие согласованности действий в группе, развитие речевой интонации.

Ход игры:

Дети стоят вокруг ведущего, который задает вопросы.

Детям предлагается ответить сначала тихо, затем чуть – чуть громче и совсем громко. Словами «да – да» или «нет – нет».

Ведущий:

- Я прошу вас ответить вместе и очень тихо. Вы – котята?

Дети:

- Нет – нет (тихо) .

- А теперь погромче. Вы котята?

Дети громче: «Нет – нет».

- А сейчас ответьте очень громко. Вы котята?

Дети отвечают очень громко.

- А сейчас ответьте тихо. Вы дети? И т. д.

(Вы – цветы, цыплята, куклы и т. д.)

## **9. Жужа.**

Цель: Снятие общей коллективной агрессии.

Ход игры:

Ведущий выбирает «Жужжу», которая садится на стул (домик, остальные дети начинают дразнить «Жужжу», кривляться перед ней.

Жужжа, Жужжа, выходи,

Жужжа, Жужжа, догони!

«Жужжа» смотрит из окошка своего домика (стула, показывает кулаки, топает ногами от злости, а когда дети заходят за «волшебную черту», выбегает и ловит детей. Кого «Жужжа» поймала, тот выбывает из игры (попадает в плен) .

### **• Игры на развитие эмоций.**

Цель: Расширять диапазон эмоций у детей через понимание и переживание чувства радости; формировать положительные чувства и эмоции через улыбку; учить эмоционально воспринимать веселое настроение людей.

### *1. Мы улыбаемся.*

Игру можно проводить при поздравлении именинников.

Дети поздравляют именинника с улыбкой.

### *2. Этюд «Делай как я».*

Клоун при помощи мимики и жестов старается развеселить ребят. Дети повторяют вслед за ним движения:

1. Указательным пальцем нажимают на кончик носа;
2. Растягивают уголки губ;
3. Ладонью одной руки машут из-за головы, другой чешут кончик носа;
4. Показывают длинный нос, как у Буратино.
5. Изображают смешное лицо обезьянки.

### **«Пресс-конференция»**

**Цели:** развивать навыки эффективного общения; воспитывать желание общаться, вступать в контакт с другими детьми; учить детей задавать различные вопросы на заданную тему, поддерживать беседу.

**Содержание игры:** участвуют все дети группы. Выбирается любая, но хорошо известная тема, например: «Мой режим дня», «Мой домашний любимец», «Мои игрушки», «Мои друзья» и т. д.

Один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников.

Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше? Как нельзя поступать с друзьями? И т. д.

### **«Ролевая гимнастика»**

**Цели:** Учить раскованному поведению, развивать актёрские способности, помогать почувствовать состояние другого существа.

**Содержание игры:** подобрать короткие и хорошо известные детям стихотворения.

**Предложить рассказать стихотворение:**

1. Очень быстро, «с пулемётной скоростью».
2. Как иностранец.
3. Шепотом.
4. Очень медленно, «со скоростью черепахи».

**Пройти, как:** трусливый зайчик, голодный лев, младенец, старичок, ...

**Попрыгать, как:** кузнечик, лягушка, козлик, обезьянка.

**Сесть в позе:** птички на ветке, пчелы на цветке, наездника на лошади, ученика на уроке, ...

**Нахмуриться, как:** рассерженная мама, осенняя туча, разъярённый лев, ...

**Рассмеяться, как:** добрая волшебница, злая волшебница, маленький ребёнок, старичок, великан, мышка, ...

### «Секрет»

**Цели:** формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

**Содержание игры:** всем участникам ведущий раздаёт небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку, ... . Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «секрет».

Дети должны придумать как можно больше способов уговаривания (угадывать; говорить комплименты; обещать угощение; не верить, что в кулачке что-то есть, ...)

### «Мои хорошие качества»

**Цели:** учить преодолению застенчивости; помогать осознавать свои положительные качества; повышать самооценку.

**Содержание игры:** каждый ребёнок в течение нескольких минут должен вспомнить свои лучшие качества. Затем все садятся в круг и по очереди рассказывают о себе. ( Дать возможность высказаться всем желающим и не заставлять, если кто-то отказывается.)

### «Я лучше всех умею ...»

**Цели:** учить преодолевать застенчивость, формировать чувство уверенности, повышать самооценку.

**Содержание игры:** дети садятся в круг ведущий даёт задание вспомнить, что у каждого из участников лучше всего получается ( например, петь, танцевать, вышивать, выполнять гимнастические упражнения, ...). Затем дети по очереди показывают это действие жестами.

### «Волна»

**Цели:** учить концентрировать внимание; управлять своим поведением.

**Содержание игры:** детям предлагается изобразить море, которое, в зависимости от погоды может быть самым разным.

Ведущий даёт команду «Штиль!» Все дети замирают. По команде «Волна!» дети выстраиваются в линию и берутся за руки. Ведущий указывает силу волны, а дети приседают и с интервалом 1-2 секунды встают, не отпуская рук. Игра заканчивается командой «Штиль!» (предварительно можно побеседовать о художниках – маринистах, показать репродукции картин Айвазовского).

### «Мимическая гимнастика»

**Цели:** учить понимать соответствующую настроению мимику; осознавать своё эмоциональное состояние.

**Содержание игры:** детям предлагается при помощи мимики выполнить ряд простых упражнений, которые помогут научиться правильно выражать некоторые эмоции: удивление, страх, обиду, злость, печаль, радость, восторг. Эмоции можно изобразить на карточках и положить рубашкой вверх. Ребёнок вытаскивает карточку и изображает данную эмоцию. Дети должны отгадать эмоцию.

Когда дети хорошо освоят мимику, можно добавлять жесты и воображаемую ситуацию. Например, ребёнок вытащил карточку с эмоцией «радость». Он не только изображает радость, но и помещает себя в конкретную ситуацию: нашёл подарок под ёлкой, хорошо нарисовал портрет, увидел самолёт в небе, ....)

### «Собери эмоцию»

**Цели:** учить определять по отдельным мимическим фрагментам выраженную эмоцию; развивать умение осознавать эмоцию; развивать цветоощущения.

**Содержание игры:** потребуется лист с пиктограммами, разрезанные на части наборы пиктограмм, цветные карандаши, листы бумаги. Детям даётся задание собрать пиктограммы так, чтобы получилось правильное изображение эмоции. Затем ведущий показывает лист с образцами пиктограмм, чтобы дети могли проверить. Можно попросить детей нарисовать любой рисунок, выбрав карандаш, соответствующий собранной эмоции (по мнению ребёнка!)

### **«Моё настроение. Настроение группы.»**

**Цели:** учить детей осознавать свои эмоции и выражать их через рисунок.

**Содержание игры:** каждый ребёнок из группы рисует своё настроение на листе бумаги карандашом одного цвета. Затем работы вывешиваются и обсуждаются. Можно взять один большой лист и предложить детям выбрать подходящий своему настроению цвет карандаша и изобразить своё настроение. В результате можно увидеть общее настроение группы. Игра рассматривается, как вариант рисуночных тестов. Необходимо обратить внимание на то, какие цвета использовали дети, что рисовали и в какой части листа. Если дети использовали преимущественно тёмные цвета, побеседовать с детьми и провести весёлую подвижную игру.

### **«Слушаем тишину»**

**Цели:** снять мышечное напряжение; упражнять в концентрации внимания; учить управлять своим эмоциональным состоянием.

**Содержание игры:** по сигналу ведущего дети начинают прыгать и бегать по комнате, топтать и хлопать. По второму сигналу дети должны быстро сесть на корточки или на стулья и прислушаться к тому, что происходит вокруг. Затем можно обсудить, какие звуки детям удалось услышать.

### **«Заряд бодрости» релаксационное упражнение**

**Цели:** помочь детям справиться с чувством усталости, помочь настроиться на занятие или переключить внимание; улучшить настроение;

**Содержание упражнения:** дети садятся на пол, двумя пальчиками (большим и указательным ) берутся за мочки ушей и массируют их круговыми движениями 10 раз в одну сторону и 10 раз в другую, приговаривая: «Мои ушки слышат всё!» После этого дети опускают руки и встряхивают ими.

Затем ставят указательный палец между бровей над носом. Массируют ту точку также по 10 раз в каждую сторону, приговаривая: «Просыпайся, третий глаз!» В конце упражнения встряхивают руки.

Затем собирают пальцы в горстку и массируют точку, которая расположена внизу шеи, со словами: «Я дышу, дышу, дышу!»

### **«Броуновское движение»**

**Цели:** способствовать сплочённости коллектива; учить работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместно решения.

**Содержание игры:** участники свободно двигаются по помещению. По сигналу ведущего им необходимо объединиться в группы. Количество человек в группе зависит от того, сколько раз ведущий хлопнет в ладоши (можно показать карточку с цифрой). Если число участников в группе не совпадает с объявленным, группа должна сама решить, как выполнить условие игры.

### «Котёл»

**Цели:** способствовать сплочению коллектива; снятию состояния агрессии; учить контролировать своё эмоциональное состояние; развивать координацию движений, ловкость.

**Содержание игры:** «Котёл» - это ограниченное пространство в группе (например, ковёр). Участники на время игры становятся «капельками воды» и хаотично двигаются по ковру, не задевая друг друга. Ведущий произносит слова: «вода нагревается!», «вода становится теплее!», «вода горячая!», «вода кипит!», ... . Дети в зависимости от температуры воды меняют скорость движения. Запрещается сталкиваться и выходить за пределы ковра. Те, кто нарушает правила, выходят из игры. Победителями становятся самые внимательные и ловкие.

### «Вторжение»

**Цели:** способствовать сплочению коллектива, снятию чувства страха и агрессии; воспитывать взаимовыручку; развивать ловкость и быстроту.

**Содержание игры:** на пол выкладывается покрывало . Дети «салятся в космические корабли и прибывают на любую планету». Затем они свободно гуляют по планете. По сигналу ведущего «Вторжение!», дети должны быстро укрыться от инопланетян все вместе под одним покрывалом. Те, кто не поместились, выбывают из игры.

### «Передай по кругу»

**Цели:** способствовать формированию дружного коллектива; учить действовать согласованно; развивать координацию движений и воображение.

**Содержание игры:** дети садятся в круг. Педагог передаёт по кругу воображаемый предмет: горячую картошку, льдинку, лягушку, песчинку, и т. д. С более старшими детьми можно играть не называя предмета. Предмет должен пройти весь круг и вернуться к водящему не изменившись (картофелина не должна остыть, льдинка – растаять, песчинка – потеряться, лягушка – ускакать).

### «Монетка в кулачке» релаксационное упражнение

**Цели:** снять мышечное и психологическое напряжение; овладеть приёмами саморегуляции.

**Содержание упражнения:** дать ребёнку монетку и попросить сжать её в кулачке. Подержав несколько секунд кулачок сжатым, ребёнок раскрывает ладонь и показывает монетку. При этом рука ребёнка расслабляется. Чтобы разнообразить тактильные ощущения, можно давать ребёнку различные мелкие предметы. Дети постарше могут отгадывать, что у них в руке.

### **«Подними игрушку» релаксационное упражнение**

**Цели:** снятие мышечного и психологического напряжения; концентрация внимания; освоение диафрагмально-релаксационного типа дыхания.

**Содержание упражнения:** ребёнок лежит на спине на полу. На живот ему ставят небольшую устойчивую игрушку. На счёт 1-2 ребёнок делает вдох через нос. Живот надувается и игрушка поднимается. На счёт 3-4-5-6 – выдох через рот, губы сложены трубочкой – живот сдувается, игрушка опускается вниз.

### **«Приветствие короля»**

**Цели:** снятие мышечного и психологического напряжения; создание позитивного настроения в группе; развитие умения управлять своими эмоциями.

**Содержание игры:** участники выстраиваются в две линейки. Передние кладут руки другу другу на плечи. Они образуют как бы ограду для стоящих сзади. Стоящим позади, нужно, опираясь на ограду, подпрыгнуть, как можно выше, приветствуя улыбкой короля, помахивая то левой, то правой рукой. Можно при этом издавать приветственные возгласы. Затем ограда и зрители меняются местами. Дети должны почувствовать разницу в напряжении мышц: когда они были деревянной, неподвижной оградой, а теперь, ликующие, весело подпрыгивающие люди.

### **«Найди и промолчи»**

**Цели:** развитие концентрации внимания; воспитание стрессоустойчивой личности; воспитание чувства товарищества.

**Содержание игры:** дети, стоя, закрывают глаза. Ведущий кладёт предмет на видное для всех место. После разрешения водящего, дети открывают глаза и внимательно разыскивают его взглядом. Первый, кто увидел предмет, не должен ничего говорить или показывать, а молча садится на своё место. Так поступают и другие. Не нашедшим предмет, помогают так: все смотрят на предмет, а дети должны увидеть его, проследив за взглядом остальных.

### **«Коробка переживаний» релаксационное упражнение**

**Цели:** снятие психологического напряжения; развитие умения осознавать и формулировать свои проблемы.

**Содержание упражнения:** ведущий показывает небольшую коробку и говорит: « В эту коробку мы соберём сегодня все неприятности, обиды и огорчения. Если вам что-то мешает, вы можете прошептать это прямо в коробку. Я пушу её по кругу. Потом я её заклею и унесу, а вместе с ней пусть исчезнут и ваши переживания.

### **«Акулы и матросы»**

**Цели:** способствовать сплочению коллектива; снятию состояния агрессии; учить контролировать своё эмоциональное состояние; развивать координацию движений, ловкость.

**Содержание игры:** дети делятся на две команды: матросы и акулы. На полу чертится большой круг – это корабль. В океане около корабля плавают много акул. Эти акулы пытаются затаскать матросов в море, а матросы стараются затаскать акул на корабль. Когда акулу полностью затаскивают на корабль, она тут же превращается в матроса, а если матрос попадает в море, то он превращается в акулу. Перетягивать друг друга можно только за руки. Важное правило: одна акула – один матрос. Никто больше не вмешивается.

### **«Коровы, собаки, кошки»**

**Цели:** развитие способности к невербальному общению, концентрации слухового внимания; воспитание бережного отношения друг к другу; развитие умения слышать других.

**Содержание игры.** Ведущий говорит: «Пожалуйста, встаньте широким кругом. Я подойду к каждому и шёпотом скажу на ушко название животного. Запомните его хорошенько, так как потом вам нужно будет стать этим животным. Никому не проговоритесь о том, что я вам прошептала». Ведущий по очереди шепчет каждому ребёнку: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой». «Теперь закройте глаза и забудьте человеческий язык. Вы должны говорить только так, как «говорит» ваше животное. Вы можете, не открывая глаз, ходить по комнате. Как только услышите «свое животное», двигайтесь ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идёте уже вдвоём, чтобы найти других детей, «говорящих на вашем языке». Важное правило: не кричать и двигаться очень осторожно». Первый раз игру можно провести с открытыми глазами.

### **«Разведчики»**

**Цели:** развитие зрительного внимания; формирование сплочённого коллектива: умение работать в группе.

**Содержание игры:** в комнате расставлены «препятствия» в произвольном порядке. «Разведчик» медленно идёт через комнату, выбранным маршрутом. Другой ребёнок, «командир», запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путём. Если командир затрудняется в выборе пути, он может попросить помощи у отряда. Но если он идёт сам, отряд молчит. В конце пути, «разведчик может указать на ошибки в маршруте.

#### **«Пианино» релаксационное упражнение**

**Цели:** снятие мышечного и психологического напряжения; установление межличностных контактов; развитие мелкой моторики.

**Содержание упражнения:** все садятся в круг, как можно ближе друг к другу. Правую руку кладут на колено соседа справа, а левую на колено соседа слева. По кругу, по очереди производят пальцами движения, имитирующие игру на пианино (гаммы).

#### **«Кто кого перехлопает/перетопает» релаксационное упражнение**

**Цели:** снятие психологического и мышечного напряжения; создание хорошего настроения.

**Содержание упражнения:** группа делится на две части. Все начинают одновременно топтать или хлопать. Выигрывает команда, которая хлопала или топала громче.

#### **«Аплодисменты» релаксационное упражнение**

**Цели:** установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата.

**Содержание упражнения:** дети стоят в широком кругу. Воспитатель говорит: «Вы сегодня славно поработали, и мне хочется похлопать вам. Воспитатель выбирает одного ребёнка из круга, подходит к нему и, улыбаясь, аплодирует ему. Выбранный ребёнок тоже выбирает товарища, подходит к нему уже вдвоём с воспитателем. Второму ребёнку аплодируют уже вдвоём. Таким образом, последнему ребёнку аплодирует вся группа. Второй раз игру начинает уже не воспитатель.

#### **«Создание рисунка по кругу»**

**Цели:** установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата; развитие мелкой моторики и воображения.

**Содержание игры:** все сидят в кругу. У каждого участника лист бумаги и карандаш или ручка. За одну минуту все что-нибудь рисуют на своих листах. Далее передают лист соседу справа, а получают лист от соседа слева. Дорисовывают что-нибудь за одну минуту

и опять передают лист соседу справа. Игра идет пока лист не вернется к хозяину. Затем все рассматривают и обсуждают. Можно устроить выставку.

### **«Приветствие» релаксационное упражнение**

**Цели:** установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата;

**Содержание игры:** участники делятся на пары. Первые номера становятся внутренним кругом, вторые – внешним.

**Здравствуй друг!** *Здороваются за руку.*

**Как ты тут?** *Хлопают по плечу друг друга.*

**Где ты был?** *Дергают за ушко друг друга.*

**Я скучал!** *Кладут руки себе на сердце.*

**Ты пришёл!** *Разводят руки в стороны.*

**Хорошо!** *Обнимаются.*

### **«Скучно-скучно»**

**Цели:** умение пережить ситуацию неуспеха; воспитание альтруистического чувства детей; воспитание честности.

**Содержание игры:** дети садятся на стульчики вдоль стены. Вместе с ведущим все проговаривают слова:

***Скучно-скучно так сидеть,***

***Друг на друга всё глядеть.***

***Не пора ли пробежаться***

***И местами поменяться.*** После этих слов все должны добежать до противоположной стены, дотронуться до неё рукой и, вернувшись, сесть на любой стульчик. Ведущий в это время убирает один стул. Играют до тех пор, пока не останется один самый ловкий ребёнок. Выбывшие дети играют роль судей: смотрят за соблюдением правил игры.

### **«Тень»**

**Цели:** развитие двигательной координации, быстроты реакции; установление межличностных контактов.

**Содержание игры;** один участник становится путником, остальные его тенью. Путник идёт через поле, а за ним на два шага сзади – его тень. Тень старается точь-в-точь скопировать движения путника. Желательно чтобы путник совершал движения: собирал грибы, срывал яблоки, перепрыгивал через лужи, смотрел вдаль из-под руки, балансировал по мостику и т. д.

#### **«Властелины кольца»**

**Цели:** обучение координации совместных действий; обучение поиску способов коллективного решения проблемы.

**Содержание игры:** потребуется кольцо диаметром 7-15 см (моток проволоки или скотча), к которому привязаны на расстоянии друг от друга три нитки длиной 1.5 – 2м каждая. Три участника становятся по кругу, и каждый берёт в руки нитку. Их задача: действуя синхронно, опустить кольцо точно на мишень – например, лежащую на полу монетку. Варианты: глаза открыты, но переговариваться нельзя. Глаза закрыты, но можно переговариваться.

#### **«Посещение зоопарка» (релаксационное упражнение)**

**Цели:** снятие мышечного и психологического напряжения; установление межличностных контактов.

**Содержание упражнения:** участники разбиваются по парам и встают друг за другом. Ведущий становится позади одного из участников о посещении зоопарка, массируя спину тому, кто стоит впереди.

- 1. В зоопарке утро. Служащий зоопарка чистит граблями дорожки** (*при помощи пальцев делать движения сверху вниз и справа налево*).
- 2. Затем он открывает ворота зоопарка** (*рёбрами ладоней проводить направо и налево от позвоночника*)
- 3. Приходят первые посетители** (*при помощи кончиков пальцев сбегать вниз по спине*).
- 4. Они идут к вольеру с жирафами и смотрят, как они радостно прыгают** (*короткие, редкие сильные хлопки по спине*).
- 5. Рядом загон со львами. Сейчас раздают корм, и львы с жадностью едят мясо** (*двумя руками мять шею и лопатки*).
- 6. Затем посетители идут к пингвинам, которые весело скользят к воде** (*медленно провести ладонями вниз по спине рядом с позвоночником*).
- 7. Слышатся дикие прыжки кенгуру** (*«топать» кончиками пальцев по спине*).
- 8. Рядом находится вольер со слонами** (*медленно и сильно нажимать кулаками на спину*).

**9. А сейчас посетители идут в террариум со змеями. Змеи медленно ползают по песку (делать ладонями движения, похожие на змеиные).**

**10. Вот и крокодил разевает пасть и хватает еду (коротко и сильно щипать ноги и руки).**

**11. А здесь колибри прилетела в гнездо и устраивается там поудобнее (запустить пальцы в волосы и слегка подёргать их).**

**12. А сейчас посетители идут к выходу и садятся в автобус (кончиками пальцев пробежать по спине и положить обе руки на плечи, затем убрать руки и поменяться местами).**

**Во время массажа не проводить никаких действий в области позвоночника!**

Игры для развития внимания..docx



## Страница 1 из 2

Развивающие игры для детского внимания.

У детей первого года жизни внимание - процесс произвольный. Т.е. они легко отвлекаются на любые звуки, красочные предметы, одним словом, внимание провоцируется внешними раздражителями. И чем старше становится ребенок, тем он дольше может удерживать внимание на одном объекте. Например, приобретая навыки ходьбы, усвершенствуя хватательный рефлекс, ребенок уделяет привлекающему его предмету все больше времени. Но все же очень быстро переключается на отвлекающие моменты.

Не последнюю роль в формировании произвольного внимания имеют взрослые. Чем больше увлекают ребенка, тем дольше он будет внимать предложенной информации. У дошкольника 4-5 лет внимание формируется главным образом посредством игры. Именно игре дети этого возраста все чаще посвящают свое время. Они подолгу могут

играть, но все же реагируют на любого входящего в комнату. Старший дошкольник уже более осознанно управляет вниманием, удерживая его одновременно на 2-3 предметах.

Важно помогать ребенку развивать эти навыки, иначе в школе новоиспеченному ученику будет трудно контролировать одновременно сосредоточенность на предмете, осанку, правильное расположение тетради и т.д.

Игры для развития внимания.

"Нос-пол-потолок".

Ведущий предлагает детям поиграть, при этом не поддаваясь на провокацию. Он будет произносить слова: "нос", "пол", "потолок", а показывать либо на верный, либо на неверный объект. Например, называет нос, а показывает на потолок. Дети же должны тоже показывать пальцем, но только на тот объект, который проговаривается. Их задача - быть сосредоточенными на называемом слове и показать в верном направлении.

"Найди правильную дорогу".

## **Страница 2 из 2**

Это игра по картинкам, где обычно с одной стороны нарисован, например, заяц, а с другой - белка. Помоги зайчику добежать до белочки, при этом дорога сильно путается, нужно постоянно удерживать внимание на том, куда изогнулась верная линия.

"Верно-неверно".

Ведущий говорит фразу, если логически она верна, дети хлопают в ладоши, если противоречит действительности - топают. Игра на внимание. Например, ведущий говорит: "Груши растут на березе" (эта

фраза неверна, поэтому дети должны топать). А на фразу: "Зимой идет снег" - должны хлопать, потому что высказывание верное.

"Повтори движение ".

Ведущий оговаривает условие игры: он будет показывать движения, которые дети должны за ним повторять, кроме одного, например, поднимать руку - нельзя. Дети должны внимательно следить за тем, какое сейчас будет движение, чтобы вовремя среагировать.

"Обведи картинку ".

Картинку, состоящую из точек нужно нарисовать, соединяя линией точки, каждая из которых имеет порядковый номер. Т.е. двигаться нужно от точки под номером 1 к следующим. В итоге должно получиться изображение, например, кораблика.

"Кто стоял в очередь ".

Поставьте в одну линию несколько игрушек. Пусть ребенок внимательно запомнит каждую игрушку и ее размещение (кто за кем).

Попросите ребенка отвернуться, а в это время поменяйте 2 игрушки местами. Ребенок должен определить, что изменилось. Похожий вариант можно применить к куклам. Взять двух кукол, одетых в разную одежду, и заменить некоторые предметы одежды, скажем, поменять местами чепчики или фартуки. Что же изменилось в облике - об этом спросите у ребенка.

Игры на внимание имеют много схожего с играми, направленными на развитие памяти.

Игры с гиперактивными детьми.docx



## Страница 1 из 9

Игры с гиперактивными детьми.

Подвижные игры.

"Найди отличие" (Лютова Е.К., Моница Г.Б.)

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Ребенок рисует любую несложную картинку ( котик, домик и др) и

передает ее взрослому, а сам отворачивает-

ся. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку.

Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и

ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди

рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом

возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает

несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие

изменения произошли.

"Ласковые лапки" (Шевцова И.В.)

Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности,

развитие чувственного восприятия, гармонизация отношений между

ребенком и взрослым. Взрослый подбирает 6—7 мелких предметов

различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы,

вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить

руку по локоть; воспитатель объясняет, что по руке будет ходить

"зверек" и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами

угадать, какой "зверек" прикасается к руке — отгадать предмет.

Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

Вариант игры: "зверек" будет прикасаться к щеке, колену, ладони.

Можно поменяться с ребенком местами.

"Кричалки—шепталки—молчалки" (Шевцова И.В.)

Цель: развитие наблюдательности, умения действовать по правилу, волевой регуляции.

Из разноцветного картона надо сделать 3 силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это — сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь — "кричалку" можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь — "шепталка" — можно тихо передвигаться и шептаться, на

## **Страница 2 из 9**

сигнал "молчалка" — синяя ладонь — дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует "молчанками".

"Гвалт" (Коротаяева Е.В., 1997)

Цель: развитие концентрации внимания. Один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем входит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку.

Желательно, чтобы до того как войдет водящий, каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово.

"Менялки" (Автор неизвестен)

Цель: развитие коммуникативных навыков, активизация детей.

Игра проводится в кругу, участники выбирают водящего, который встает и выносит свой стул за круг, таким образом получается, что

стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит:

"Меняются местами те, у кого ... (светлые волосы, часы и т. д.). После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

"Разговор с руками" (Шевцова И.В.)

Цель: научить детей контролировать свои действия. Если ребенок подрался, что-то сломал или причинил кому-нибудь боль, можно предложить ему такую игру: обвести на листе бумаги силуэт ладоней. Затем предложите ему оживить ладошки — нарисовать им глазки, ротик, раскрасить цветными карандашами пальчики. После этого можно затеять беседу с руками. Спросите: "Кто вы, как вас зовут?", "Что вы любите делать?", "Чего не любите?", "Какие вы?". Если ребенок не подключается к разговору, проговорите диалог сами. При этом важно подчеркнуть, что руки хорошие, они многое умеют делать (перечислите, что именно), но иногда не слушаются своего хозяина. Закончить игру нужно "заключением договора" между руками и их хозяином. Пусть руки пообещают, что в течение 2-3 дней (сегодняшнего вечера или, в случае работы с гиперактивными детьми, еще более короткого промежутка

## **Страница 3 из 9**

времени) они постараются делать только хорошие дела: мастерить, здороваться, играть и не будут никого обижать.

Если ребенок согласится на такие условия, то через заранее оговоренный промежуток времени необходимо снова поиграть в эту игру и заключить договор на более длительный срок, похвалив послушные руки и их хозяина.

"Говори!" (Лютова Е.К., Моница Г.Б.)

Цель: развитие умения контролировать импульсивные действия.

Скажите детям следующее. "Ребята, я буду задавать вам простые и сложные вопросы. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду: "Говори!" Давайте потренируемся: "Какое сейчас время года?"(Педагог делает паузу) "Говори!"; "Какого цвета у нас в группе (в классе) потолок?"... "Говори!"; "Какой сегодня день недели?"... "Говори!"; "Сколько будет два плюс три?" и т. д."

Игра может проводиться как индивидуально, так и с группой детей.

"Броуновское движение" (Шевченко Ю.С., 1997)

Цель: развитие умения распределять внимание. Все дети встают в круг.

Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики.

Детям сообщаются правила игры: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногой или рукой.

Если участники успешно выполняют правила игры, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей. Смысл игры — установить командный рекорд по количеству мячей в круге.

"Час тишины и час "можно"" (Кряжево Н.Л., 1997)

Цель: дать возможность ребенку сбросить накопившуюся энергию, а взрослому — научиться управлять его поведением. Договоритесь с детьми, что, когда они устанут или займутся важным делом, в группе будет наступать час тишины. Дети должны вести себя тихо, спокойно играть, рисовать. Но в награду за это иногда у них будет час "можно", когда им разрешается прыгать, кричать, бегать и т.д.

"Часы" можно чередовать в течение одного дня, а можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными в вашей группе или

классе. Лучше заранее оговорить, какие конкретные действия разрешены, а какие запрещены.

## Страница 4 из 9

С помощью этой игры можно избежать нескончаемого потока замечаний, которые взрослый адресует гиперактивно-му ребенку (а тот их "не слышит").

"Передай мяч" (Кряжева Н.Л., 1997)

Цель: снять излишнюю двигательную активность. Сидя на стульях или стоя в кругу, играющие стараются как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч друг другу или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами или используя в игре одновременно несколько мячей.

"Сиамские близнецы" (Кряжева Н.Л., 1997)

Цель: научить детей гибкости в общении друг с другом, способствовать возникновению доверия между ними. Скажите детям следующее.

"Разбейтесь на пары, встаньте плечом к плечу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище, и две руки. Попробуйте походить по помещению, что-то сделать, лечь, встать, порисовать, попрыгать, похлопать в ладоши и т.д."

Чтобы "третья" нога действовала "дружно", ее можно скрепить либо веревочкой, либо резинкой. Кроме того, близнецы могут "срастись" не только ногами, но спинками, головами и др.

"Зеваки" (Чистякова М.И., 1990)

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции, обучение умению управлять своим телом и выполнять инструкции.

Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

"Колпак мой треугольный" (Старинная игра)

Цель: научить концентрировать внимание, способствовать осознанию ребенком своего тела, научить управлять движениями и контролировать свое поведение. Играющие сидят в кругу. Все по

## **Страница 5 из 9**

очереди, начиная с ведущего, произносят по одному слову из фразы:

^Колпак мой треугольный, мой треугольный колпак. А если не треугольный, то это не мой колпака. После этого фраза повторяется снова, но дети, которым выпадет говорить слово "колпак" заменяют его жестом (например, 2 легких хлопка ладошкой по своей голове). В следующий раз уже заменяются 2 слова: слово "колпак" и слово "мой" (показать рукой на себя). В каждом последующем кругу играющие произносят на одно слово меньше, а "показывают" на одно больше. В завершающем повторе дети изображают только жестами всю фразу. Если такая длинная фраза трудна для воспроизведения, ее можно сократить.

"Слушай команду" (Чистякова М.И., 1990)

Цель: развитие внимания, произвольности поведения. Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: "Положите правую руку на плечо соседа") и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии хорошо слушать и выполнять задание. Игра поможет воспитателю сменить ритм действия расшалившихся ребят, а детям — успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

"Расставь посты" (Чистякова М.И., 1990)

Цель: развитие навыков волевой регуляции, способности концентрировать внимание на определенном сигнале. Дети маршируют под музыку друг за другом. Впереди идет командир, который выбирает направление движения. Как только командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Все остальные продолжают маршировать и слушать команды. Таким образом, командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (в линейку, по кругу, по углам и т. д.). Чтобы слышать команды, дети должны передвигаться бесшумно.

"Король сказал..." (Известная детская игра)

Цель: переключение внимания с одного вида деятельности на другой, преодоление двигательных автоматизмов. Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а

## Страница 6 из 9

играющие должны их повторять только в том случае, если он добавит слова "Король сказала. Кто ошибется, выходит на середину круга и выполняет какое-нибудь задание участников игры, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т.д. Вместо слов "Король сказал" можно добавлять и другие, например, "Пожалуйста" или "Командир приказал".

"Запрещенное движение" (Кряжева Н.Л., 1997)

Цель: игра с четкими правилами организует, дисциплинирует детей, сплачивает играющих, развивает быстроту реакции и вызывает здоровый эмоциональный подъем. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнять. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной, запрещенной, например, цифры "пять"-. Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).

"Слушай хлопки" (Чистякова М.И., 1990)

Цель: тренировка внимания и контроль двигательной активности.

Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу "аиста" (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу "лягушки" (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три

хлопка играющие возобновляют ходьбу.

"Замри" (Чистякова М.И., 1990)

Цель: развитие внимания и памяти. Дети прыгают в такт музыке (ноги в стороны — вместе, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бедрам). Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки. Если кому-то из участников это не удалось, он выбывает из игры. Снова звучит музыка — оставшиеся продолжают выполнять движения. Играют до тех пор, пока в круге ни останется лишь один играющий.

"Давайте поздороваемся" (Автор неизвестен)

Цель: снятие мышечного напряжения, переключение внимания.

## Страница 7 из 9

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути (а возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться надо определенным образом:

1 хлопок — здороваемся за руку;

2 хлопка — здороваемся плечиками;

3 хлопка — здороваемся спинками. Разнообразие тактильных

ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст

гиперактивному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять

мышечное напряжение. Смена партнеров по игре поможет избавиться

от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений

желательно ввести запрет на разговоры во время этой игры.

"Веселая игра с колокольчиком" (Карпова Е.В., Лютова Е.К., 1999)

Цель: развитие слухового восприятия. Все садятся в круг, по желанию группы выбирается водящий, однако, если желающих водить нет, то роль водящего отводится тренеру. Водящему завязывают глаза, а колокольчик передают по кругу, задача водящего — поймать человека с колокольчиком. Перебрасывать колокольчик друг другу нельзя.

Игры за партами.

Гиперактивные дети с трудом выдерживают занятие в детском саду, а тем более — школьный урок, поэтому для них необходимо проводить физкультминутки, которые можно выполнять как стоя, так и сидя за партами, по усмотрению педагога.

С этой целью полезно использовать "Пальчиковые игры", которые приводятся в книге М. Рузиной "Страна пальчиковых игр", а также в других изданиях. Практика показывает, что дети старшего дошкольного и младшего школьного возраста с удовольствием играют в такие игры как "Лестница в небо", "Кукольный веер", "Гонки" и др.

Педагог может начать игры с сообщения о том, что сейчас пальчики детей начнут "превращаться" то в сказочных персонажей, то в забавных зверьков, то в экзотических животных. Затем следует предложить несколько игр, подобных приведенным ниже.

"Многоножки"

## **Страница 8 из 9**

Перед началом игры руки находятся на краю парты. По сигналу учителя многоножки начинают двигаться к противоположному краю парты или в любом другом, заданном учителем, направлении. В движении принимают участие все пять пальцев.

"Двуножки"

Игра проводится аналогично предыдущей, но в вгонках" участвуют только 2 пальца: указательный и средний. Остальные прижаты к ладони. Можно устраивать гонки между "двуножками" левой и правой руки, между ^двуножками" соседей по парте.

"Слоны"

Средний палец правой или левой руки превращается в 4хобот", остальные — в "ноги слона". Слону запрещается подпрыгивать и касаться хоботом земли, при ходьбе он должен опираться на все 4 лапы. Возможны также гонки слонов.

Чтобы игра не превратилась в постоянное развлечение учащихся и не мешала проведению других занятий, перед ее началом учитель должен четко сформулировать правила: начинать и заканчивать игру только по определенному сигналу. Одним из сигналов может стать карточка из игры "Кричалки — шепталки — молчалки".

"Морские волны" (Лютова Е.К., Моница Г. Б.)

Цель: научить детей переключать внимание с одного вида деятельности на другой, способствовать снижению мышечного напряжения.

По сигналу педагога "Штиль" все дети в классе "замирают". По сигналу "Волны" дети по очереди встают за своими партами. Сначала встают ученики, сидящие за первыми партами. Через 2-3 секунды поднимаются те, кто сидит за вторыми партами и т.д. Как только очередь доходит до обитателей последних парт, они встают и все вместе хлопают в ладоши, после чего дети, вставшие первыми (за первыми партами), садятся и т.д.

По сигналу учителя "Шторм" характер действий и последовательность их выполнения повторяется, с той лишь разницей, что дети не ждут 2-3 секунды, а встают друг за другом сразу. Закончить игру надо командой

"Штиль".

"Ловим комаров" (Лютова Е.К., Моница Г.Б.)

Цель: снять мышечное напряжение с кистей рук, дать возможность гиперактивным детям подвигаться в свободном ритме и темпе.

## Страница 9 из 9

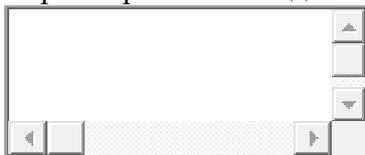
Скажите детям: "Давайте представим, что наступило лето, я открыла форточку и к нам в класс (группу) налетело много комаров. По команде "Начали!" вы будете ловить комаров. Вот так! Педагог в медленном или среднем темпе делает хаотичные движения в воздухе, сжимая и разжимая при этом кулаки. То поочередно, то одновременно. Каждый ребенок будет "ловить комаров" в своем темпе и в своем ритме, не задевая тех, кто сидит рядом. По команде "Стой!" вы садитесь вот так: педагог показывает, как надо сесть (на свое усмотрение). Готовы? "Начали!"... "Стоп!" Хорошо потрудились. Устали. Опустите расслабленные ноги вниз, встряхните несколько раз ладонями. Пусть руки отдыхают. А теперь — снова за работу!"



9 из 9

Игры с гиперактивными детьми.docx. На экране.

Игры с тревожными детьми.docx



## Страница 1 из 9

Тревожные дети. Игры с тревожными детьми.

Как играть с тревожными

детьми.

На начальных этапах работы с тревожным ребенком следует руководствоваться следующими правилами:

1. Включение ребенка в любую новую игру должно проходить поэтапно. Пусть он сначала ознакомится с правилами игры, посмотрит, как в нее играют другие дети и лишь потом, когда сам захочет, станет ее участником.
2. Необходимо избегать соревновательных моментов и игр, в которых учитывается скорость выполнения задания, например, таких как "Кто быстрее?"
3. Если вы вводите новую игру, то для того чтобы тревожный ребенок не ощущал опасности от встречи с чем-то неизвестным, лучше проводить ее на материале, уже знакомом ему (картинки, карточки). Можно использовать часть инструкции или правил из игры, в которую ребенок уже играл неоднократно.
4. Игры с закрытыми глазами рекомендуется использовать только после длительной работы с ребенком, когда он сам решит, что может выполнить это условие.

Если ребенок высоко тревожен, то начинать работу с ним лучше с релаксационных и дыхательных упражнений, например: "Воздушный шарик", "Корабль и ветер", "Дудочка", "Штанга", "Винт", "Водопад" и др.

Чуть позднее, когда дети начнут осваиваться, можно к этим упражнениям добавить следующие: "Подарок под елкой", "Драка", "Сосулька", "Шалтай-Болтай", "Танцующие руки".

В коллективные игры тревожного ребенка можно включать, если он

чувствует себя достаточно комфортно, а общение с другими детьми не вызывает у него особых трудностей. На этом этапе работы будут полезны игры "Дракон", "Слепой танец", "Насос и мяч", "Головомяч", "Гусеница", "Бумажные мячики".

## Страница 2 из 9

Игры "Зайки и слоны", "Волшебный стул" и др., способствующие повышению самооценки, можно проводить на любом этапе работы.

Эффект от этих игр будет лишь в том случае, если они проводятся многократно и регулярно (каждый раз можно вносить элемент новизны).

Работая с тревожными детьми, следует помнить, что состояние тревоги, как правило, сопровождается сильным зажимом различных групп мышц. Поэтому релаксационные и дыхательные упражнения для данной категории детей просто необходимы. Инструктор по лечебной гимнастике Л. В. Агеева сделала подборку таких упражнений для дошкольников. Мы несколько модифицировали их, внесли игровые моменты, не меняя содержания.

Подвижные игры.

Упражнения на релаксацию и дыхание

"Дрока"

Цель: расслабить мышцы нижней части лица и кистей рук. "Вы с другом поссорились. Вот-вот начнется драка. Глубоко вдохните, крепко-накрепко сожмите челюсти. Пальцы рук зафиксируйте в кулаках, до боли вдавите пальцы в ладони. Затаите дыхание на несколько секунд.

Задумайтесь : а может, не стоит драться? Выдохните и расслабьтесь. Ура!

Неприятности позади!"

Это упражнение полезно проводить не только с тревожными, но и с агрессивными детьми.

"Воздушный шарик"

Цель: снять напряжение, успокоить детей. Все играющие стоят или сидят в кругу. Ведущий дает инструкцию: "Представьте себе, что сейчас мы с вами будем надувать шарики. Вдохните воздух, поднесите воображаемый шарик к губам и, раздувая щеки, медленно, через приоткрытые губы надувайте его. Следите глазами за тем, как ваш шарик становится все больше и больше, как увеличиваются, растут узоры на нем. Представили? Я тоже представила ваши огромные шары. Дуйте осторожно, чтобы шарик не лопнул. А теперь покажите их друг другу". Упражнение можно повторить 3 раза.

"Корабль и ветер"

Цель: настроить группу на рабочий лад, особенно, если дети устали.

## **Страница 3 из 9**

•"Представьте себе, что наш парусник плывет по волнам, но вдруг он остановился. Давайте поможем ему и пригласим на помощь ветер.

Вдохните в себя воздух, сильно втяните щеки... А теперь шумно выдохните через рот воздух, и пусть вырвавшийся на волю ветер подгоняет кораблик. Давайте попробуем еще раз. Я хочу услышать как шумит ветер!" Упражнение можно повторить 3 раза.

"Подарок под елкой"

Цель: расслабление мышц лица, особенно вокруг глаз.

"Представьте себе, что скоро Новогодний праздник. Вы целый год мечтали о замечательном подарке. Вот вы подходите к елке, крепко-крепко зажимаете глаза и делаете глубокий вдох. Затаите дыхание.

Что же лежит под елкой? Теперь выдохните и откройте глаза. О, чудо!

Долгожданная игрушка перед вами! Вы рады? Улыбнитесь".

После выполнения упражнения можно обсудить (если дети захотят), кто о чем мечтает.

"Дудочка"

Цель: расслабление мышц лица, особенно вокруг губ. "Давайте поиграем

на дудочке. Неглубоко вдохните воздух, поднесите дудочку к губам.

Начинайте медленно выдыхать, и на выдохе попытайтесь вытянуть

губы в трубочку. Затем начните сначала. Играйте! Какой

замечательный оркестр!"

Все перечисленные упражнения можно выполнять в классе, сидя или стоя за партами.

Этюды на расслабление мышц Приведенные ниже этюды

рекомендованы М.И. Чистяковой в книге "Психогимнастика" и

наверняка знакомы многим из вас. Эти этюды полезны для разных

категорий детей: тревожных, аутичных, агрессивных. Все упражнения

даны в нашей модификации.

"Штанга" Вариант 1

Цель: расслабить мышцы спины. "Сейчас мы с вами будем

спортсменами-тяжелоатлетами. Представьте, что на полу лежит

тяжелая штанга. Сделайте вдох, оторвите штангу от пола на вытянутых

руках, приподнимите ее. Очень тяжело. Выдохните, бросьте штангу на

пол, отдохните. Попробуем еще раз".

## **Страница 4 из 9**

Вариант 2

Цель: расслабить мышцы рук и спины, дать возможность ребенку

почувствовать себя успешным. "А теперь возьмем штангу полегче и будем поднимать ее над головой. Сделали вдох, подняли штангу, зафиксировали это положение, чтобы судьи засчитали вам победу. Тяжело так стоять, бросьте штангу, выдохните. Расслабьтесь. Ура! Вы все чемпионы. Можете поклониться зрителям. Вам все хлопают, поклонитесь еще раз, как чемпионы". Упражнение можно выполнить несколько раз.

### "Сосулька"

Цель: расслабить мышцы рук. "Ребята, я хочу загадать вам загадку:

У нас под крышей

Белый гвоздь висит,

Солнце взойдет,

Гвоздь упадет. (В. Селиверстов)

Правильно, это сосулька. Давайте представим, что мы с вами артисты и ставим спектакль для малышей. Диктор (это я) читает им эту загадку, а вы будете изображать сосульки. Когда я прочитаю первые две строчки, вы сделаете вдох и поднимете руки над головой, а на третью, четвертую — уроните расслабленные руки вниз. Итак, репетируем... А теперь выступаем. Здорово получилось!"

### "Шалтай-Болтай"

Цель: расслабить мышцы рук, спины и груди. "Давайте поставим еще один маленький спектакль. Он называется "Шалтай-Болтай".

Шалтай-Болтай

Сидел на стене.

Шалтай-Болтай

Свалился во сне. (С. Маршак)

Сначала будем поворачивать туловище вправо-влево, руки при этом свободно болтаются, как у тряпичной куклы. На слова "свалился во сне" — резко наклоняем корпус тела вниз".

## Страница 5 из 9

"Винт"

Цель: снять мышечные зажимы в области плечевого пояса. "Ребята, давайте попробуем превратиться в винт. Для этого поставьте пятки и носки вместе. По моей команде "Начали" будем поворачивать корпус то влево, то вправо. Одновременно с этим руки будут свободно следовать за корпусом в том же направлении. Начали! ...Стоп!"

Этюд может сопровождаться музыкой Н. Римского-Корсакова "Пляска скоморохов" из оперы "Снегурочка".

"Косое и мяч"

Цель: расслабить максимальное количество мышц тела. "Ребята, разбейтесь на пары. Один из вас — большой надувной мяч, другой насосом надувает этот мяч. Мяч стоит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, руки, шея расслаблены. Корпус наклонен несколько вперед, голова опущена (мяч не наполнен воздухом). Товарищ начинает надувать мяч, сопровождая движение рук (они качают воздух) звуком "с". С каждой подачей воздуха мяч надувается все больше. Услышав первый звук "с", он вдыхает порцию воздуха, одновременно выпрямляя ноги в коленях, после второго "с" выпрямилось туловище, после третьего — у мяча поднимается голова, после четвертого — надулись щеки и даже руки отошли от боков. Мяч надут. Насос перестал накачивать. Товарищ выдергивает из мяча шланг насоса... Из мяча с силой выходит воздух со звуком "ш". Тело вновь обмякло, вернулось в

исходное положение. " Затем играющие меняются ролями.

Игры, способствующие расслаблению

Следующие три игры позаимствованы из книги К.Фопеля "Как научить детей сотрудничать" (1998). Они помогут создать в группе детского сада дружескую атмосферу взаимопомощи, доверия, доброжелательного и открытого общения детей друг с другом.

"Водопад"

Цель: эта игра на воображение поможет детям расслабиться. "Сядьте поудобнее и закройте глаза. 2-3 раза глубоко вдохните и выдохните.

Представьте себе, что вы стоите возле водопада. Но это не совсем обычный водопад. Вместо воды в нем падает вниз мягкий белый свет.

Теперь представьте себя под этим водопадом и почувствуйте, как этот прекрасный белый свет струится по вашей голове,.. Вы чувствуете, как расслабляется ваш лоб, затем рот, как расслабляются мышцы шеи...

Белый свет течет по вашим плечам, затылку и помогает им стать

## **Страница 6 из 9**

мягкими и расслабленными. Белый свет стекает с вашей спины, и вы замечаете, как и в спине исчезает напряжение, и она тоже становится мягкой и расслабленной.

А свет течет по вашей груди, по животу. Вы чувствуете, как они расслабляются и вы сами собой, без всякого усилия, можете глубже вдыхать и выдыхать. Это позволяет вам ощущать себя очень расслабленно и приятно.

Пусть свет течет также по вашим рукам, по ладоням, по пальцам. Вы замечаете, как руки и ладони становятся все мягче и расслабленнее.

Свет течет и по ногам, спускается к вашим ступням. Вы чувствуете, что и

они расслабляются и становятся мягкими. Этот удивительный водопад из белого света обтекает все ваше тело. Вы чувствуете себя совершенно спокойно и безмятежно, и с каждым вдохом и выдохом вы все глубже расслабляетесь и наполняетесь свежими силами... (30 секунд).

Теперь поблагодарите этот водопад света за то, что он вас так чудесно расслабил... Немного потянитесь, выпрямитесь и откройте глаза". После этой игры стоит заняться чем-нибудь спокойным.

### "Танцующие руки"

Цель: если дети беспокойны или расстроены, эта игра даст детям (особенно огорченным, беспокойным) возможность прояснить свои чувства и внутренне расслабиться. "Разложите большие листы оберточной бумаги (или старые обои) на полу. Возьмите каждый по 2 мелка. Выберите для каждой руки мелок понравившегося вам цвета. Теперь ложитесь спиной на разложенную бумагу так, чтобы руки, от кисти до локтя, находились над бумагой. (Иными словами, так, чтобы у детей был простор для рисования). Закройте глаза, и, когда начнется музыка, вы можете обеими руками рисовать по бумаге. Двигайте руками в такт музыке. Потом вы можете посмотреть, что получилось" (2—3 минуты). Игра проводится под музыку.

### "Слепой танец"

Цель: развитие доверия друг к другу, снятие излишнего мышечного напряжения.

"Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет "слепой". Другой останется "зрячим" и сможет водить "слепого". Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте друг с другом под легкую музыку (1—2 минуты). Теперь поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать

повязку".

## Страница 7 из 9

В качестве подготовительного этапа можно посадить детей попарно и попросить их взяться за руки. Тот, кто видит, двигает руками под музыку, а ребенок с завязанными глазами пытается повторить эти движения, не отпуская рук, 1-2 минуты. Потом дети меняются ролями. Если тревожный ребенок отказывается закрыть глаза, успокойте его и не настаивайте. Пусть танцует с открытыми глазами.

По мере избавления ребенка от тревожных состояний можно начинать проводить игру не сидя, а двигаясь по помещению.

Игры, направленные на формирование у детей чувства доверия и уверенности в себе.

"Гусеница" (Коротаева Е.В., 1997)

Цель: игра учит доверию. Почти всегда партнеров не видно, хотя и слышно. Успех продвижения всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных участников.

"Ребята, сейчас мы с вами будем одной большой гусеницей и будем все вместе передвигаться по этой комнате. Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впереди стоящего. Между животом одного играющего и спиной другого зажмите воздушный шар или мяч.

Дотрагиваться руками до воздушного шара (мяча) строго воспрещается!

Первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках.

Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук, вы должны пройти по определенному маршруту". Для наблюдающих: обратите внимание, где располагаются лидеры, кто регулирует движение "живой гусеницы".

"Смена ритмов" (программа "Сообщество")

Цель: помочь тревожным детям включиться в общий ритм работы, снять излишнее мышечное напряжение. Если воспитатель хочет привлечь внимание детей, он начинает хлопать в ладоши и громко, в такт хлопкам, считать : раз, два, три, четыре,.. Дети присоединяются и тоже, все вместе хлопая в ладоши, хором считают : раз, два, три, четыре... Постепенно воспитатель, а вслед за ним и дети, хлопает все реже, считает все тише и медленнее.

"Зайки и слоники" (Лютова Е.К., Моница Г. Б.)

Цель: дать возможность детям почувствовать себя сильными и смелыми, способствовать повышению самооценки. "Ребята, я хочу вам предложить игру, которая называется "Зайки и слоники". Сначала мы с вами будем зайками-трусишками. Скажите, когда заяц чувствует

## **Страница 8 из 9**

опасность, что он делает? Правильно, дрожит. Покажите, как он дрожит.

Поджимает уши, весь сжимается, старается стать маленьким и незаметным, хвостик и лапки его трясутся" и т.д. Дети показывают.

"Покажите, что делают зайки, если слышат шаги человека?" Дети разбегаются по группе, классу, прячутся и т.д. "А что делают зайки, если видят волка?..." Педагог играет с детьми в течение нескольких минут. "А теперь мы с вами будем слонами, большими, сильными, смелыми.

Покажите, как спокойно, размеренно, величаво и бесстрашно ходят слоны. А что делают слоны, когда видят человека? Они боятся его? Нет.

Они дружат с ним и, когда его видят, спокойно продолжают свой путь.

Покажите, как. Покажите, что делают слоны, когда видят тигра... " Дети в течение нескольких минут изображают бесстрашного слона.

После проведения упражнения ребята садятся в круг и обсуждают, кем

им больше понравилось быть и почему.

"Волшебный стул" (Шевцова И.В.)

Цель: способствовать повышению самооценки ребенка, улучшению взаимоотношений между детьми. В эту игру можно играть с группой детей на протяжении длительного времени. Предварительно взрослый должен узнать "историю" имени каждого ребенка — его происхождение, что оно означает. Кроме этого надо изготовить корону и "Волшебный стул" — он должен быть обязательно высоким. Взрослый проводит небольшую вступительную беседу о происхождении имен, а затем говорит, что будет рассказывать об именах всех детей группы (группа не должна быть более 5—6 человек), причем имена тревожных детей лучше называть в середине игры. Тот, про чье имя рассказывают, становится королем. На протяжении всего рассказа об его имени он сидит на троне в короне.

В конце игры можно предложить детям придумать разные варианты его имени (нежные, ласкательные). Можно также по очереди рассказать что-то хорошее о короле.

Игры за партами.

Дыхательные упражнения ("Корабль и ветер", "Дудочка", "Воздушный шарик", "Подарок под елкой", "Драка") можно проводить на перемене, а также за партами во время урока или занятия в детском саду.

Для снятия нервного напряжения, которое может возникнуть у детей, например, после трудной контрольной работы, подойдет упражнение "Театр масок".

## **Страница 9 из 9**

"Театр масок" (Лютова Е.К., Моница Г. Б.)

Цель: расслабить мышцы лица, снять мышечное напряжение, усталость.

"Ребята! Мы с вами посетим "Театр Масок". Вы все будете артистами, а я

- фотографом. Я буду просить вас изобразить выражение лица

различных героев. Например: покажите, как выглядит злая Баба Яга".

Дети с помощью мимики и несложных жестов или только с помощью

мимики изображают Бабу Ягу. "Хорошо! Здорово! А теперь замрите,

фотографирую. Молодцы! Некоторым даже смешно стало. Смеяться

можно, но только после того, как кадр отснят.

А теперь изобразите Ворону (из басни "Ворона и Лисица") в тот момент,

когда она сжимает в клюве сыр". Дети плотно сжимают челюсти,

одновременно вытягивая губы, изображают клюв. "Внимание! Замрите!

Снимаю! Спасибо! Молодцы!

А теперь покажите, как испугалась бабушка из сказки "Красная

шапочка", когда поняла, что разговаривает не с внучкой, а с Серым

Волком". Дети могут широко раскрыть глаза, поднять брови,

приоткрыть рот. "Замрите! Спасибо!

А как хитро улыбалась Лиса, когда хотела понравиться Колобку?

Замрите! Снимаю! Молодцы! Замечательно! Хорошо потрудились!"

Далее учитель или воспитатель, на свое усмотрение, могут похвалить

особо тревожных детей, например так:

"Все работали хорошо, особенно страшной была маска Вити, когда я

посмотрела на Сашу, то сама испугалась, а Машенька была очень похожа

на хитрую лисицу. Все постарались, молодцы!"

"Рабочий день актера закончен. Мы с вами устали. Давайте отдохнем.

Положите руки на парту, а голову на руки, закройте глаза. Давайте

посидим так молча, расслабимся и отдохнем. Всем спасибо!"



9 из 9

Игры с тревожными детьми.docx. На экране.

### Игры детей раннего возраста в адаптационный период

#### Задачи:

- формирование эмоционального контакта;
- формирование доверия детей к воспитателю.

Ребенок должен увидеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека (как мама) и интересного партнера в игре. Эмоциональное общение возникает на основе совместных действий, сопровождаемых улыбкой, ласковой интонацией, проявлением заботы к каждому малышу.

Первые игры должны быть фронтальными, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Инициатором игр всегда выступает взрослый. Игры выбираются с учетом возможностей детей, места проведения и т.д.

#### «Иди ко мне».

Ход игры. Взрослый отходит от ребенка на несколько шагов и манит его к себе, ласково приговаривая: «Иди ко мне, мой хороший!». Когда ребенок подходит, воспитатель его обнимает: «Ах, какой ко мне хороший Коля пришел!». Игра повторяется.

#### «Пришел Петрушка».

Материалы к игре: Петрушка, погремушка.  
Ход игры. Воспитатель приносит Петрушку, рассматривает его с детьми. Петрушка гремит погремушкой, потом раздает погремушки детям. Они вместе с Петрушкой встряхивают погремушками, радуются.

#### «Выдувание мыльных пузырей».

Материалы к игре: баночки для выдувания мыльных пузырей.  
Ход игры. Воспитатель на прогулке выдувает мыльные пузыри. Пробует получить пузыри, покачивая трубочкой, а, не дует в нее. Считает, сколько пузырей может удержаться на трубочке за один раз. Пытается поймать на лету все пузыри, пока они не коснулись земли. Наступает на мыльный пузырь и удивленно спрашивает у детей, куда он пропал. Затем учит каждого ребенка выдувать мыльные пузыри.

#### «Хоровод».

Ход игры. Воспитатель держит ребенка за руки и ходит по кругу, приговаривая:

Вокруг розовых кустов,  
Среди травок и цветов,  
Кружим, кружим хоровод.  
До того мы закружились,  
Что на землю мы повалились.  
Бух!

При произнесении последней фразы оба «падают» на землю.

Вокруг розовых кустов,  
Среди травок и цветов,  
Водим, водим хоровод.  
Как заканчиваем круг,  
Дружно прыгаем мы вдруг.  
Гей!

Взрослый и ребенок вместе подпрыгивают.

#### «Покружимся».

Материалы к игре: два игрушечных мишки.  
Ход игры. Воспитатель берет мишку, крепко прижимает его к себе и кружится с ним. Дает другого мишку малышу и просит также покружиться, прижимая к себе игрушку.

Затем взрослый читает стишок и действует в соответствии с его содержанием. Ребенок вслед за ним выполняет те же движения.

Я	кружусь,		кружусь,	кружусь,
А		потом		остановлюсь.
Быстро	-		быстро	покружусь,
Тихо	-		тихо	покружусь,
Я	кружусь,		кружусь,	кружусь.

*И на землю повалюсь!*

**«Прячем мишку».**  
Материалы к игре: большая мягкая игрушка знакомая ребенку.  
Ход игры. Воспитатель прячет знакомую ребенку большую игрушку (например, медведя) так, чтобы она немного была видна. Воспитатель спрашивает у ребенка: «Где мишка?», затем они вместе ищут мишку. Когда они найдут игрушку, взрослый прячет ее так, чтобы искать было сложнее. После игры с мишкой прячется сам воспитатель, громко произнося: «Ку-ку». Когда ребенок найдет воспитателя, они повторяют игру еще раз. Затем они меняются местами. Теперь воспитатель ищет ребенка.

**«Солнышко и дождик».**  
Материалы к игре: детские стулья.  
Ход игры. Дети присаживаются на корточки позади стульев, расположенных на некотором расстоянии от края площадки или стены игровой комнаты, и смотрят в «окошко» (в отверстие спинки стула). Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять». Дети бегают по всей площадке. По сигналу воспитателя: «Дождик! Скорее домой!» бегут на свое место и присаживаются за стульями. Игра повторяется.

**«Хоровод с куклой».**  
Материалы к игре: кукла средних размеров.  
Ход игры. Воспитатель приносит новую куклу. Она «здоровается» с детьми, «гладит» каждого по голове. Взрослый просит детей по очереди подержать куклу за руку. Кукла «предлагает» потанцевать. Воспитатель ставит детей в кружок, берет куклу за одну руку, другую дает ребенку и вместе с детьми двигается по кругу вправо и влево, напевая простую детскую песню.  
Эта игра проводится с двумя или тремя детьми.

**«Догонялки».**  
Материалы к игре: кукла средних размеров.  
Ход игры. Кукла знакомая по игре «Хоровод с куклой», «говорит», что хочет поиграть в догонялки. Воспитатель побуждает детей убежать от куклы. Кукла их «догоняет, радуется», что нашла их «обнимает» и «говорит: «Вот мои ребятки».  
Эта игра проводится с двумя или тремя детьми.

**«Солнечные зайчики».**  
Материалы к игре: маленькое зеркальце.  
Ход игры. Воспитатель зеркалом пускает солнечных зайчиков и говорит при этом:

<i>Солнечные</i>				<i>зайчики.</i>
<i>Играют</i>		<i>на</i>		<i>стене.</i>
<i>Помани</i>		<i>их</i>		<i>пальчиком,</i>
<i>Пусть</i>	<i>бегут</i>		<i>к</i>	<i>тебе!</i>

По сигналу воспитателя: «Лови зайчика!». Дети пытаются его поймать.

**«Игра с собачкой».**  
Материалы к игре: игрушечная собачка.  
Ход игры. Воспитатель держит в руках собачку и говорит:

<i>Гав-гав!</i>		<i>Кто</i>		<i>там?</i>
<i>Это</i>	<i>песик</i>	<i>в</i>	<i>гости</i>	<i>к</i>
<i>Я</i>	<i>собачку</i>	<i>ставлю</i>	<i>на</i>	<i>пол.</i>

*Дай, собачка, Пете лапу!*

Затем подходит с собачкой к ребенку, имя которого названо, предлагает взять собачку за лапу, покормить. Приносит миску с воображаемой едой. Ребенок кормит собаку. Собака «ест», «лает», и говорит ребенку «спасибо».

**«Собирание сокровищ».**  
Материалы к игре: корзина.  
Ход игры. На прогулке воспитатель собирает вместе с детьми «сокровища» (камешки, стручки, веточки, листья) и

складывают их в корзину. Выясняет какие «сокровища» вызывают у детей наибольший интерес. Затем называет какое-либо «сокровище» и просит достать его из корзины.

#### «Делаем

**коллаж».**

Материалы к игре: отрезок цветной бумаги, поздравительные открытки, веревочки, кусочки пенопласта, пряжа и т.п. Ход игры. Воспитатель расстилает на столе большой лист плотной бумаги или картона. Кисточкой промазывает клеем с одной стороны кусочек пенопласта (открытку и т.п.) и передает ребенку, чтобы он наклеил его на бумагу. Ребенок выбирает сам предметы, которые ему хотелось бы наклеить. Завершенный коллаж можно повесить на видном месте, чтобы все могли им любоваться.

#### «Ловись,

**рыбка».**

Материалы к игре: картонная коробка, металлические пробки от бутылок («рыбки»), магнит, палочка и веревка (для удочки).

Ход игры. В картонную коробку помещают несколько металлических пробок от бутылок, желательного разного цвета. К одному концу веревки привязывают палочку, а к другому брусочек магнита. Воспитатель показывает детям, как выуживать «рыбок» из коробки, притягивая металлические пробки магнитом. Если пробки разного цвета, то малышам можно предложить вытянуть, например, красную рыбку. После того, как будут извлечены все пробки, взрослый считает их: «Вот сколько рыб мы поймали». Игра начинается снова.

#### «Кто

**в**

**кулачке?»**

Ход игры. Воспитатель раскрывает кисти рук и шевелит пальцами. Затем плотно сжимает кулаки таким образом, чтобы большие пальцы оказались внутри. Показывает детям несколько раз, как это сделать, и просит их повторить. Возможно, придется помочь детям убрать большой палец в кулак. После этого воспитатель читает стишок и выполняет вместе с детьми выполняет движения.

*Кто залез ко мне в кулачок?  
Это, может быть, сверчок? (Сжать пальцы в кулак.)  
Ну-ка, ну-ка, ну-ка, вылезай!  
Это пальчик? Ай-ай-ай! (Выставить вперед большой палец.)*

#### «Игра

**с**

**кистями**

**рук».**

Ход игры. Дети повторяют те движения, которые им показывает воспитатель. Опускает пальцы вниз и шевелит ими «дождь идет». Складывает пальцы каждой руки колечком и прикладывает к глазам, изображая бинокль. Рисует пальцем «кисточкой» кружки на щеках, проводит сверху вниз линию по носу и делает пятнышко на подбородке. Стучит кулаком о кулак, хлопает в ладоши. Чередуя такие действия, воспитатель создает определенную последовательность звуков, например: стук-хлоп, стук-стук-хлоп, стук-хлоп-хлоп и т.п.

#### «Дуть

**во**

**что-нибудь**

**и**

**на**

**что-нибудь».**

Материалы к игре: воздушный шарик, трубочка. Ход игры. Воспитатель дует на маленький воздушный шарик через трубочку, заставляя его перемещаться по комнате. Дует на все пальцы, затем на каждый отдельно. Сдувает листочек с ладони ребенка. Дует на цветок, травку. Дети повторяют действия взрослого.

#### «Покатаемся

**на**

**лошадке».**

Материалы к игре: Лошадка-качалка (если лошадки нет, можно посадить ребенка на колени). Ход игры. Воспитатель сажает ребенка на лошадку-качалку и говорит: «Маша едет на лошадке, (произносит тихим голосом) нно-нно. Ребенок повторяет тихо: «Нно-нно». Взрослый: «Чтобы лошадка бежала быстрее, громко скажи ей: «Нно-нно, лошадка!» (сильнее раскачивает ребенка). Малыш повторяет фразу вместе с воспитателем, а затем самостоятельно. Взрослый добивается, чтобы ребенок произносил звук «н» протяжно, а все звукосочетание - громко и четко.

#### «Книжка

**угадай-ка».**

Материалы к игре: записная книжка с проволочной спиралью. Ход игры. Воспитатель наклеивает в записной книжке через страницу (на первой стороне) картинки с изображением известных ребенку предметов. Каждую страницу без картинок разрезают на несколько горизонтальных полосок, начиная с левого края. Рассматривая книжку вместе с малышом, воспитатель постепенно отворачивает полоску за полоской. Ребенок старается догадаться, что изображено на картинке.

#### «Подуй

**на**

**шарик,**

**подуй**

**на**

**вертушку,**

**подуй**

**в**

**рожок».**

Материалы к игре: воздушный шарик, вертушка, рожок. Ход игры. На уровне лица ребенка подвешивается воздушный шарик, а перед ним на стол кладут вертушку и рожок. Воспитатель показывает, как надо дуть на воздушный шарик, чтобы он высоко взлетел, и предлагает ребенку повторить действие. Затем взрослый дует на вертушку, чтобы она закружилась, дудит в рожок, ребенок повторяет.

**«Забава с увеличительным стеклом».**  
Материалы к игре: увеличительное стекло (пластмассовое).  
Ход игры. На прогулке воспитатель дает ребенку травинку. Показывает, как смотреть на нее через лупу. Предлагает ребенку посмотреть сквозь увеличительное стекло на пальцы и ноги это обычно зачаровывает малыша. Прогуливаясь по участку, можно исследовать цветок или кору дерева, рассмотреть кусочек земли: нет ли там насекомых и т.д.

**«Прогулки по очертаниям разных фигур».**  
Материалы к игре: широкая плотная лента или тесьма.  
Ход игры. С помощью ленты на полу изображают круги, квадраты, треугольники и т.д. воспитатель показывает ребенку, как идти по ленте (начинают с круга). Взрослый берет малыша за руку, идет вместе с ним и поет на любой мотив: «мы идем по кругу, тра-ля-ля. Мы идем по кругу тра-ля-ля, тра-ля-ля». Так проходят все фигуры. Затем воспитатель пробует вместе с ребенком пройти по ним, пятясь назад, боком, на цыпочках, перепрыгивая через фигуру и т.д.

**«Чертим разные фигуры».**  
Материалы к игре: бумага для рисования, мягкие цветные карандаши.  
Ход игры. Воспитатель садится с ребенком за стол или на пол. Рисует на бумаге круг. Затем дает ребенку карандаш и водит его рукой с карандашом по бумаге, стараясь нарисовать круг. Говорит ему, когда закончит: «Какая хорошая получилась картинка». Таким же образом помогает малышу рисовать другие фигуры, проводить зигзагообразные линии, и каждый раз повторяет: «Какая хорошая получилась картинка». Затем предлагает ребенку действовать карандашом самостоятельно. Каждый раз, начиная игру, воспитатель берет карандаш другого цвета. Это поможет ребенку научиться различать цвета.

**«Игра с куклой».**  
Материалы к игре: кукла.  
Ход игры. Воспитатель дает ребенку его любимую куклу (или мягкую игрушку), просит показать, где у куклы голова, уши, ноги, живот и т.д. Предлагает ребенку причесать куклу, умыть, накормить и т.д.

**«Соберем игрушки».**  
Материалы к игре: коробка, игрушки.  
Ход игры. Воспитатель приглашает ребенка помочь собрать разбросанные игрушки, в которые он играл. Садится рядом с малышом, дает в руки игрушку и вместе с ним кладет ее в коробку. Затем дает другую игрушку и просит ребенка самостоятельно положить ее в коробку. Пока игрушки складываются, воспитатель может напевать что-нибудь вроде: «Мы игрушки собираем, мы игрушки собираем! Тра-ля-ля, тра-ля-ля, их на место убираем».

**«Передай колокольчик».**  
Материалы к игре: колокольчик.  
Ход игры. Дети сидят на стульях полукругом. В центре стоит воспитатель с колокольчиком в руках. Он звонит в колокольчик и говорит: «Тот, кого я позову, будет звонить в колокольчик. Таня, иди возьми колокольчик». Девочка становится на место взрослого, звонит в колокольчик и приглашает другого ребенка, называя его по имени (или показывая рукой).

**«Зайка».**  
Материалы к игре: маска зайчика.  
Ход игры. Дети, взявшись за руки, вместе с воспитателем ходят по кругу. Один ребенок «зайчик» в маске сидит в кругу на стульчике («спит»). Воспитатель поет:

*Зайка, зайка, что с тобой?  
Ты сидишь совсем больной.  
Ты не хочешь поиграть?  
Снами вместе поплясать?  
Зайка, зайка, попляши  
И дружка себе найди.*

После этих слов дети останавливаются и хлопают в ладоши. «Зайка» встает и выбирает ребенка, называя его по имени, а сам встает в круг. Игра повторяется.

**«Позови».**  
Материалы к игре: мяч.  
Ход игры. Дети сидят на стульчиках. Воспитатель рассматривает вместе с ними новый яркий мяч. Вызывает одного ребенка и предлагает поиграть. Они перекидывают мяч друг другу. Затем воспитатель говорит: «Я играла с Колей, с кем ты хочешь поиграть? Позови». Мальчик зовет: «Вова, иди играть». После игры Коля садится на место, а Вова зовет следующего ребенка.

**«Мяч в кругу».**  
Материалы к игре: мяч.

Ход игры. Дети (8-10 человек) садятся на пол в круг и прокатывают мяч друг другу. Воспитатель показывает, как отталкивать мяч двумя руками, чтобы он катился в нужном направлении.

**«Все дальше и выше».**  
Материалы к игре: яркий мяч.  
Ход игры. Ребенок сидит. Воспитатель, стоя на некотором расстоянии, бросает ему мяч и приговаривает: «Бросим дальше, бросим выше». Малыш ловит мяч.  
Игра повторяется с другими детьми.

**«Бегом к дереву».**  
Материалы к игре: яркие ленточки.  
Ход игры. Воспитатель на прогулке привязывает цветные ленты к дереву, песочнице, скамейке. Затем он говорит ребенку: «Я хочу найти красную ленточку». Берет ребенка за руку и бежит вместе с ним к дереву с красной ленточкой. Затем бежит с ребенком в другое, отмеченное лентой место, всякий раз, объясняя, какой цвет они нашли. После этого взрослый предлагает малышу самостоятельно искать цвета и бежать к дереву, скамье, песочнице. Хвалит ребенка, когда он достигает правильного места назначения.

**«Еле-еле, еле-еле».**  
Ход игры. Дети вместе с воспитателем бегут по кругу, держась за руки.  
Воспитатель говорит или поет:

*Еле-еле, еле-еле.  
Завертелась карусель,  
А потом, потом,  
Все бегом, бегом,  
Тише, тише, не бегите!  
Карусель и два, раз и два,  
Вот и кончилась игра!*

В соответствии со словами песенки дети бегут по кругу все быстрее и быстрее, затем медленнее и останавливаются.

#### **«Мы топаем ногами».**

Ход игры. Дети встают в круг на таком расстоянии друг от друга, чтобы при движении не задевать соседей. Воспитатель вместе с детьми произносит текст медленно, с расстановкой, давая им, возможность сделать то, о чем говорится в стихотворении.

*Мы топаем ногами,  
Мы хлопаем руками,  
Киваем головой.  
Мы руки поднимаем,  
Мы руки опускаем,  
мы руки подаем. (Дети берутся за руки, образуя круг).  
Мы бегаем кругом.*

Через некоторое время воспитатель говорит: «Стой». Все останавливаются. Игра повторяется.

#### **«Мяч».**

Ход игры. Ребенок изображает мяч, прыгает на месте, а воспитатель, положив на его голову ладонь, приговаривает:

*Друг веселый, мячик мой.  
Всюду рядом он со мной!  
Раз, два, три, четыре, пять.  
Хорошо мне с ним играть!*

После этого мяч «убегает», а взрослый ловит его.

### **«Огуречик-огуречик».**

Ход игры. На одном конце площадки воспитатель с маской мышки. На другом дети, они огуречики. Дети приближаются к «мышке» прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит:

*Огуречик, огуречик.*

*Не ходи на тот кончик.*

*Там мышка живет,*

*Тебе хвостик отгрызет.*

При последних словах дети убегают, а воспитатель их ловит.

## **Игры на коррекцию поведения и личности**

(страхи, агрессивность, застенчивость, упрямство, капризы, неуверенность)

### **Злые – добрые кошки** (для детей с 3 лет)

Цель: снятие общей агрессии

Дети стоят в кругу, в центре на полу лежит обруч – «волшебный круг» для превращения. Ребенок входит в обруч и по сигналу взрослого превращается в злую кошку: шипит, выпускает когти. При этом из «волшебного круга» выходить нельзя. Дети, стоящие вокруг, говорят: «Сильнее, сильнее...». По сигналу взрослого «превращение» заканчивается и ребенок выходит из круга.

Игра повторяется со следующим ребенком. После детям предлагается превратиться в добрых и ласковых кошечек.

### **Детский футбол** (для детей с 4 лет)

Цель: снижение агрессии, ослабление негативных эмоций

Вместо мяча – подушка. Играющие разбиваются на 2 команды. Взрослый – судья. Играть можно руками и ногами, подушку можно пинать, кидать, отнимать. Главная цель – забить в ворота гол. Взрослый следит за соблюдением правил: нельзя пускать в ход руки и ноги, если нет подушки. Штрафники удаляются с поля.

### **Качели** (для детей с 4 лет)

Цель: коррекция страхов, застенчивости, развитие умения чувствовать других

Участвуют ребенок и родитель или двое детей. Один садится в позу «зародыша»: поднимает колени и наклоняет к ним голову, ступни плотно прижаты к полу, руки обхватывают колени, глаза закрыты. Второй встает сзади, кладет руки на плечи сидящему и осторожно начинает медленно покачивать его, как качели. Ритм медленный, движения плавные. Выполнять упражнение 2 – 3 минуты. Затем участники меняются местами. Сидящий не должен «цепляться» ногами за пол и открывать глаза. Можно надеть на глаза повязку.

### **Жмурки** (для детей с 4 лет)

Цель: коррекция страхов, застенчивости, развитие умения чувствовать других

Водящему завязывают глаза, остальные игроки бегают по комнате, издавая веселые звуки: «ку-ку», «ля-ля», «а вот и я!» Схватив попавшегося, водящий угадывает, кто это, и только после снимает повязку. Следите, чтобы ребенок долго не «жмурился» в поисках игроков, как только почувствуете, что они затянулись, поддайтесь с радостью.

### **Мешок с капризками** (для детей с 4 лет)

Цель: снижение агрессии, упрямства, ослабление негативных эмоций

Дети встают полукругом, психолог показывает мешок и говорит:

- Посмотрите, это не простой мешок - в нем собрались все детские капризы и упрямства. Иногда они вылезают из него и заставляют нас капризничать. Давайте прогоним капризы, чтобы они не испортили нам настроение. Для этого нужно изо всех сил постучать кулаками по мешку.

По окончании упражнения психолог выясняет у детей, не осталось ли у них «капризок» и «упрямок».

### **Капризуля** (для детей с 4 лет)

Цель: коррекция упрямства, капризности

Выбирается Капризуля, он встает в центр круга. Его просят хныкать громче, а остальные должны его успокаивать. Детям можно подсказывать, как лучше ее успокоить. Затем выбирается другой ребенок на роль Капризули.

По окончании игры выясняют у каждого ребенка, что понравилось больше - капризничать или успокаивать, и почему. Упражнение можно проводить в парах. Тогда один участник – Капризуля, а другой его успокаивает.

### **Злые мыльные пузыри** (для детей с 4 лет)

Цель: учить контролировать гнев с помощью одной из дыхательных техник

Детей просят назвать ситуации, когда они злятся на кого –нибудь.

«Сейчас я научу вас, как справляться со своей злостью. Закройте глаза и представьте, что у вас в руках трубочка для мыльных пузырей. (дети поносят к губам ладони, имитируя соломинку). Мед-ленно выдыхайте, чтобы образовался мыльный пузырь, который наполнен злостью. Сделайте большой злой пузырь. Вот он образовался и полетел вверх, выше и выше. Он становится меньше и меньше и вот совсем исчез. Теперь сделайте другой злой пузырь и подождите пока он не исчезнет или лопнет. Пускайте пузыри до тех пор, пока вся злость не выйдет из вашего тела. Затем можно открыть глаза».

Дети открывают глаза: «А теперь подул прохладный ветерок и унес остатки всех злых пузырей, которые были у нас в группе».

### **Уходи, злость, уходи!** (для детей с 4 лет)

Цель: снижение агрессии, ослабление негативных эмоций

Играющие ложатся на ковер по кругу. Между ними подушки. Закрыв глаза, они начинают со всей силой бить ногами по полу, а руками по подушкам с громким криком «Уходи, злость, уходи!» Упражнение продолжается 3 минуты, затем участники по команде взрослого ложатся в позу «звезд-ды», широко раздвинув ноги и руки, и спокойно лежат, слушая музыку 3 минуты. Следите, чтобы ударяя руками по подушке, дети не попадали очень часто по рукам соседа. Отдельные попадания полезны.

### **Выбиваем пыль** (для детей с 4 лет)

Цель: снижение агрессии, ослабление негативных эмоций

Каждому участнику достается «пыльная» подушка. Он должен, усердно колотя руками, хорошенько ее «почистить». Подушка может быть одна и перекидываться по кругу. Кому досталась подушка, тот и колотит, затем кидает ее другому.

### **Нарисуй свой страх, победи его (для детей с 5 лет)**

Цель: коррекция страхов, отреагирование через изобразительную деятельность. Диагностика «базового страха».

Ребенку предлагают нарисовать то, чего он боится. Необходим большой лист бумаги, карандаши или краски. После рисования еще раз поговорите, чего же он конкретно боится. Затем возьмите ножницы и попросите ребенка разрезать «страх» на мелкие кусочки, а мелкие – еще на более мелкие, помогите ребенку в этом. Когда «страх» рассыплется на крошечные кусочки, покажите ребенку, что теперь его собрать невозможно. Заверните эти мелкие кусочки в большую бумагу, подойдите к мусорному ведру и выкиньте туда, затем с ребенком сходите и выбросите весь мусор – он вам не нужен, его увезут и сожгут, а вместе с мусором сожгут и «страх», и больше его никогда не будет.

Повторите упражнение через 1– 2 недели. Посмотрите, что изменилось в изображении страха (цвет, сюжет, композиция).

### **Закрытая дверь (для детей с 5 лет)**

Цель: снижение агрессии, упрямства, ослабление негативных эмоций

Дети делятся на пары, садятся «по-турецки» напротив друг друга, упираясь ладошками в ладошки напарника.

- Один из вас - железная, крепкая, неподвижная дверь. Держите свои ладошки очень крепко. А ваш напарник должен сильно давить на «дверь», пытаясь ее открыть. Игра начинается на счет «три», а заканчивается по сигналу «стоп». Внимание! Раз-два-три!..

Через минуту дети меняются ролями. По окончании упражнения выясняют у детей, что понравилось больше - быть «дверью» или «открывать» ее.

### **Плоды одного дерева (для детей с 5 лет)**

Цель: коррекция страхов, повышение уверенности в себе

Детям показывают бутафорское дерево, на котором созрели черные и желтые плоды. Плоды черного цвета - наши страхи, а желтые плоды - наши смелые поступки.

Каждому ребенку предлагается сорвать один черный плод и рассказать, чего он боится или боялся раньше, или чего когда-то испугался. Затем сорвать желтый плод и рассказать о своем смелом поступке или о том, чего он не боится. Психолог первым срывает «плоды»: «Однажды я испугалась ... Зато я не боюсь ...»

### **Теплый круг (для детей с 5 лет)**

Дети стоят в кругу, у взрослого – мяч.

«На земле есть много интересных и необычных мест, где нам хотелось бы побывать. Но у каждого из нас есть такое место, где мы чувствуем себя комфортно и комфортно. Вспомните эти места...»

Мяч передается по кругу. Тот у кого мяч, говорит: «Я чувствую себя хорошо... (дома, у бабушки, в детском саду и т.п.)»

По окончании детям задают вопросы: «Трудно ли было вспомнить любимое место? Почему? Может ли у одного человека быть несколько любимых мест?»

Детям можно предложить найти в комнате комфортное для себя место и посидеть в нем в любой позе 1 минуту.

### **Несмеянки** (для детей с 5 лет)

Цель: снижение застенчивости, упрямства, развитие произвольности

Детям рассказывают историю о государстве Несмеянок и о Клоуне, который решил их рассмешить. Выбирается Клоун, ему надевают колпак и нос – он должен постараться рассмешить Несмеянок. Остальные дети – Несмеянки – должны постараться не улыбнуться и не засмеяться.

Через некоторое время водящий меняется, игра возобновляется. По окончании игры выясняют у детей, что было труднее - рассмешить или же самим не рассмеяться.

### **Злые собаки** (для детей с 5 лет)

Цель: коррекция агрессивности, застенчивости, формирование уверенности, смелости

Дети делятся на две группы: одни будут изображать злых собак, другие – испуганных детей. Посередине определяют границу «забора» стульями. Детям объясняют, что за забором - злые собаки. Они громко лают, бросаются на забор, хотят напугать детей... Детям очень страшно!

Дети выполняют задание, затем меняются ролями. По окончании игры выясняют, что чувствовал каждый ребенок, когда на него лаяли «собаки», и что он ощущал в роли «злой собаки».

### **Маленькое привидение** (для детей с 5 лет)

Цель: снижение агрессии, научить выплескивать гнев в приемлемой форме

Дети сидят на стульях. Взрослый говорит: «Сейчас мы будем изображать маленьких добрых привидений. Нам захотелось немного похулиганить и попугать друг друга. По моему хлопку вы будете делать вот так (приподнять согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносить страшным голосом: «У-У-У» Если я тихо хлопаю, то вы тихо говорите «У», а если я громко хлопаю – вы громко пугаете. Но помните, вы добрые привидения и хотите только слегка пошутить» В конце игры взрослый говорит: «Молодцы! Пошутили – и хватит. Давайте снова станем детьми»

### **Король и слуги** (для детей с 5 лет)

Цель: снижение застенчивости, эгоцентризма, повышение уверенности в себе, развитие умения различать разные эмоциональные состояния

Среди детей выбирается король (королева), который отдает приказы и распоряжения. Ему предоставляют трон и корону. Остальные дети – слуги – выполняют распоряжения короля. Если король сидит с серьезным лицом, все с серьезными лицами маршируют. Если король улыбается, все улыбаются и машут ему рукой

По окончании игры детям предлагается обсудить, что они чувствовали, будучи королем и слугой, какая роль понравилась больше, легко ли было выполнять приказы короля, кто был добрым королем, а кто злым и т.д.

В роли короля (королевы) должен побывать каждый ребенок. В зависимости от количества участников в группе, в роли короля и королевы одновременно могут выступать двое детей. Время «правления» лучше установить с помощью песочных часов.

### **Два барана** (для детей с 5 лет)

Цель: снижение агрессии, упрямства, ослабление негативных эмоций

«Рано-рано два барана повстречались на мосту». Игроки разбиваются на пары. Широко расставив ноги, склонив вперед туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга. Задача – противостоять друг

другу, не сдвигаясь с места. Кто сдвинулся - проиграл. Можно издавать звуки «Бе». Следите, чтобы «бараны» не расшибли себе лбы.

### **Ругаемся овощами** (для детей с 5 лет)

Цель: снижение вербальной агрессии, ослабление негативных эмоций

Предложите детям поругаться, но не плохими словами, а овощами: «Ты – огурец», «А ты – редиска», «Ты – морковка», «А ты – тыква» и т.д.

### **Подушечные бои** (для детей с 5 лет)

Цель: снижение агрессии, ослабление негативных эмоций

Для игры необходимы маленькие подушки. Играющие кидают друг в друга подушками, издавая победные кличи, колотят друг друга ими, стараясь попадать по различным частям тела. Сюжетом игры может быть «Сражение двух племен» или «Вот тебе за...». Игры начинает взрослый, как бы давая разрешение на подобные действия, снимая запрет на агрессию.

### **Страшные маски** (для детей с 6 лет)

Цель: коррекция страхов

Минимальное количество участников – 2, но чем больше, тем интереснее и полезнее игра. Необходимы краски и бумага, липкая лента. На бумаге рисуются страшные маски, затем каждый участник примеряет себе любую, остается в ней какое-то время, можно потанцевать «дикие» танцы, побегать, погоняться друг за другом. Затем происходит ритуал снятия масок, все берется за руки, улыбаются друг другу, можно плавно потанцевать.

### **Сказка о страхе**

Цель: коррекция страхов.

Приготовить бумагу и карандаши. Психолог рассказывает сказку: «Жил – был Страх. Все его боялись, и никто не хотел с ним играть. Грустно и скучно стало страху одному, и решил он пойти поискать себе друзей, но никого не нашел, потому что все его боялись и прятались от него...». Давайте нарисуем Страх. Какой он?

Дети рисуют Страх, показывают его друг другу и рассказывают о нем.

### **Рыбаки и рыбка** (для детей с 6 лет)

Чем больше участников, тем игра интереснее и полезнее, но не менее 6. Два участника – рыбки. Остальные встают парами лицом друг к другу в две линии, берут друг друга за руки – это сеть. Рыбка хочет выбраться из сети, она знает, что это опасно, но впереди ее ждет свобода. Она должна проползти на животе под сцепленными руками, которые при этом усердно задевают ее по спине, слегка постукивают по ней, щекочут. Выползая из сети, рыбка ждет свою подружку, ползущую за ней, они берутся за руки и становятся сетью. Процесс смены ролей повторяется 2 – 3 раза.

Предупреждение: Движения сети должны быть в меру агрессивными.

### **Жужа** (для детей с 6 лет)

Цель: снижение агрессии, ослабление негативных эмоций

«Жужа» сидит на стуле с полотенцем в руках. Все остальные бегают вокруг нее, строят рожицы, дразнят, дотрагиваются до нее, щекочут. «Жужа» терпит, но когда ей все это надоест, она вскакивает

и начинает гоняться за «обидчиками» вокруг стула, стараясь отхлестать их полотенцем по спинам. Взрослый следит за формой выражения «дразнилок». Они не должны быть обидными и болезненными.

### **"Разговор с руками" (Шевцова И.В.)**

Цель: научить детей контролировать свои действия, коррекция агрессии.

Если ребенок подрался, что-то сломал или причинил кому-нибудь боль, можно предложить ему такую игру: обвести на листе бумаги силуэт ладоней. Затем предложите ему оживить ладонки — нарисовать им глазки, ротик, раскрасить цветными карандашами пальчики.

После этого можно затеять беседу с руками. Спросите: "Кто вы, как вас зовут?", "Что вы любите делать?", "Чего не любите?", "Какие вы?". Если ребенок не подключается к разговору, проговорите диалог сами. При этом важно подчеркнуть, что руки хорошие, они многое умеют делать (перечислите, что именно), но иногда не слушаются своего хозяина.

Закончить игру нужно "заключением договора" между руками и их хозяином. Пусть руки пообещают, что в течение дня или 2-3 дней они постараются делать только хорошие дела: мастерить, здороваться, играть и не будут никого обижать. Если ребенок согласится на такие условия, то через заранее оговоренный промежуток времени необходимо снова поиграть в эту игру и заключить договор на более длительный срок, похвалив послушные руки и их хозяина.

## **Игры на развитие эмоциональной сферы**

### **Попугай (для детей с 4 лет)**

Цель: учить передавать эмоциональное состояние с помощью речи и мимики

Взрослый говорит любое короткое предложение, например «Я иду гулять» с определенным чувством, а дети по очереди должны повторить его и угадать, с каким чувством сказано это предложение (радостно, грустно, вопросительно, с досадой, испугано, со злостью, спокойно)

### **Стулья для животных (для детей с 4 лет)**

Цель: развитие эмоциональной сферы

В центре комнаты ставятся три стульчика с прикрепленными картинками животных в разных настроениях: веселое, страшное, грустное. Тот, кто сядет на стульчик, превращается в страшного зверя, грустного или веселого животного. Дети поочередно садятся на стульчики и показывают заданное настроение зверей.

### **На что похоже настроение? (для детей с 5 лет)**

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать сравнения лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т. д.

Интерпретируя ответы детей, учитите, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

### **Раз, два, три ... Настроение, замри! (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие эмоциональной сферы, выразительности пантомимики

Показать ребятам картинку с изображением людей в различных настроениях (грусть, обида, радость, злость и т.п.). Ребята по команде: «Раз, два, три ... Настроение, замри!» - изображают на лице определенное настроение.

### **Школа актеров (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие эмоциональной сферы, выразительности пантомимики

В школу актеров принимаются дети после небольшой проверки. Вам нужно:

- Нахмуриться, как осенняя туча; рассерженный человек;
- Загрустить, как царевна Несмеяна; заболевший ребенок; ослик Иа
- Злиться, как злая волшебница; два барана на мосту; голодный волк; ребенок, у которого отняли мяч
- Испугаться, как заяц, увидевший волка; птенец, который выпал из гнезда; котенок, на которого лает злая собака;
- Улыбнуться, как кот на солнышке; хитрая лиса; мама; будто ты увидел чудо.

### **Эмоции (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие эмоциональной восприимчивости, распознавание эмоциональных состояний.

Детям показывают картинки с изображением детей в разных эмоциональных состояниях. Предлагается показать с помощью мимики и позы изображенные на них эмоции и назвать их. Затем объяснить, почему дети в таком настроении? Что могло произойти? Каждому ребенку предлагается выбрать по одной картинке и придумать по ней короткий рассказ.

Примечание. Задание может использоваться как тест для определения эмоциональной восприимчивости ребенка с шести лет - чем больше эмоций он различил, тем выше уровень его эмпатии

### **Цветок радости рисование**

Каждому ребенку дается бумажный лепесток (или два, если детей мало), карандаши и фломастеры. Детей просят раскрасить лепестки «радостными» цветами. Затем берется бумажный круг – серединка цветка – и степлером присоединяются к нему раскрашенные лепестки. Аналогично можно выполнять задание и с другими положительными эмоциями или качествами. Например, цветок интереса, цветок знаний, цветок дружбы и т.п.

### **Злой, грустный, недовольный (для детей с 6 лет)**

Цель: учить различать эмоциональные состояния друг друга

Дети сидят в кругу, водящий за кругом спиной к ним или выходит за дверь. Взрослый говорит детям, какую отрицательную эмоцию каждый из них будет изображать. Когда входит водящий, взрослый говорит ему: «У нас все дети в хорошем настроении, только двое злых (грустных, недовольных). Кто они?»

Водящий подходит к детям и угадывает. Если он правильно называет эмоцию, все кричат «Ура!» или хлопают в ладоши. А ребенок, изображавший отрицательную эмоцию, улыбается. Если водящий ошибся, все говорят «Ой – ой – ой!» После выбирают нового водящего.

### **Радости и огорчения (для детей с 6 лет)**

Цель: выявление характера и содержания переживаний, их осознание.

Ребятам предлагается дополнить два предложения: «Больше всего я радуюсь, когда...», «Больше всего я огорчаюсь, когда...». Лист бумаги делится пополам. Каждая часть имеет символ: солнце и тучу. Дети в соответствующей части листа рисуют свои радости и огорчения. После предлагается ответить на вопрос: «Как ты думаешь, что радует, а что огорчает твоих родителей, учителя?» При анализе ответов можно выделить радости и огорчения, связанные с собственной жизнью, с жизнью группы.

### **Закончи предложение**

Цель: осознание своих эмоций и эмоциональных реакций других людей

Детям предлагается закончить предложение:

- Когда ребенок плачет, мама чувствует...
- Когда дети играют, они чувствуют...
- Когда человек говорит неправду, он чувствует...
- Когда ребенок болеет, мама чувствует...
- Когда человек остается один, он чувствует...
- Когда человек сделал доброе дело, он чувствует
- Когда у человека есть друг, он чувствует...
- Когда человек видит что-то необычное, он...

### **Волшебные шары**

Цель: развитие воображения, закрепление знаний об эмоциях

Детям предлагают изображения воздушных шаров разнообразной формы. Каждый ребенок выбирает себе шар и схематически рисует на нем эмоцию, которая подходит к форме этого шара. Затем шар раскрашивают подходящим цветом.

### **Эмоции в цветных пятнах**

Цель: развитие воображения, фантазии, кооперации

Дети делятся на группы. Каждой группе предлагается нарисовать цветными пятнами определенную эмоцию. Одна группа рисует на большом листе бумаги радость, другая – грусть, третья удивление и т.д. После выполнения задания дети рассматривают «листы эмоций» и обсуждают цветовые гаммы.

### **Снежинки – эмоции**

Цель: развитие воображения, фантазии, осознание своего эмоционального состояния.

Детям предлагаются снежинки с изображением какой-либо эмоции, которые они должны дорисовать или раскрасить. Затем снежинки надо перевернуть и на оборотной стороне нарисовать свое настроение. По окончании рисования все рассматривают и обсуждают работы друг друга. Вместо снежинок можно детям предложить сердечки, звездочки, шарики, цветочки и т.п.

## **Игры на развитие коммуникативных навыков, сплочение коллектива, умения действовать в команде**

### **Магнит (для детей с 3 лет)**

Цель: формирование навыков сотрудничества, снижение застенчивости, развитие умения чувствовать других.

Дети стоят в кругу и держатся за руки. Пока звучит музыка, они двигаются по кругу. Когда музыка останавливается, взрослый называет чье-нибудь имя (Юля). Тогда все дети, отпустив руки, бегут к

Юле и встают вокруг нее в тесный кружок, так как Юля – магнит. Затем игра возобновляется. Магнитом должен побывать каждый ребенок.

#### **Мои руки хороши, а у соседа лучше** (для детей с 4 лет)

Цель: формирование положительного отношения к сверстнику, сплочение группы

Дети стоят в парах и дотрагиваются до названной части тела сначала своей, а потом - товарища со словами: «Мои руки (показ) хороши, а у соседа лучше (взять товарища за руки). Мои ноги хороши, а у соседа лучше». Перечисляются части тела: нос, плечи, уши, локти, колени, пятки, спина.

#### **Испорченный телефон** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие слухового внимания, коммуникативных навыков, умения точно передавать и воспринимать информацию.

Дети встают в ряд. Первый ребенок говорит тихо на ухо какое-либо слово или фразу рядом стоящему, тот передает следующему и т.д. У последнего спрашивают, какое слово (фразу) он услышал. Если слово (фраза) правильное, то телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает у всех по очереди (начиная с последнего), какое они слышали слово. Так узнают, кто напугал – испортил телефон.

#### **Иголочка и ниточка**

Цель: развитие межличностного доверия, ответственности за других.

Выбирается водящий - он будет «иголочкой», а остальные дети держатся одной рукой за плечо впереди стоящего с закрытыми глазами - «ниточки». «Иголочка» бегает по комнате, «петляет». «Ниточка» - за ней, стараясь не «порваться» и «не запутаться». Игра проводится 2-3 раза, Хорошо, если роль иголки исполняет застенчивый, зажатый, замкнутый ребенок.

#### **Где мы были, мы не скажем!** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие групповой сплоченности, находчивости, выразительности движений.

Дети делятся на две группы. Одна группа сначала договариваются, какую деятельность они будут изображать. А затем, со словами: «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем!», показывают ее движениями. Вторая группа отгадывает. Затем группы меняются ролями.

#### **Мои друзья** (для детей с 4 лет)

Цель: сплочение группы, повышение уверенности в себе и чувства защищенности

Дети встают в круг и, поочередно ударяя мячом об пол, говорят: «Я знаю пять имен моих друзей: Оля - раз, Ваня — два» и т.д., а затем передают мяч другому участнику. По окончании упражнения проводится краткая беседа, в ходе которой подводят детей к выводу о том, что хорошо иметь много друзей.

#### **Я хочу с тобой дружить** (для детей с 5 лет)

Цель: сплочение группы, установление доверительного контакта между детьми

Водящий произносит слова: «Я хочу дружить с...», а дальше описывает внешность одного из детей. Тот, о ком говорят, должен узнать себя, подбежать к водящему и пожать ему руку. Дал ее водящим становится он.

#### **Карандаш** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие навыков конструктивного взаимодействия и сотрудничества в паре, развитие произвольности.

Перед каждой парой на полу лежит карандаш. Задача игроков - взять этот карандаш с двух сторон так, чтобы каждый из них касался его кончика только указательным пальцем. Пользуясь этими двумя пальцами на двоих, они должны суметь поднять карандаш, пронести его до конца комнаты и вернуться обратно. Если за это время они не уронили карандаш, и не помогли себе другой рукой, то можно поздравить пару с удачным выполнением задания. Это значит, что они способны быть друзьями.

#### **Гляделки (для детей с 5 лет)**

Цель: создание дружеских связей, сплочение группы, развитие умения понимать другого человека без слов

Для того, чтобы понять другого человека, необязательно использовать слова, например, можно понять его по взгляду. Для этого нужно встретиться взглядом (посмотреть друг другу в глаза). Сейчас вы будете встречаться с кем-нибудь из ребят взглядами, внимательно смотреть друг на друга, а затем меняться местами

По окончании упражнения детей спрашивают, трудно ли было встречаться взглядами и почему.

#### **Тропинка к другу (для детей с 5 лет)**

Цель: сплочение группы, развитие эмоциональной сферы.

Ведущий предлагает детям сесть вокруг листа ватмана и нарисовать фломастером дорожки друг к другу (кто к кому захочет), затем провести дорожки и к остальным детям.

#### **Найди друга (для детей с 5 лет)**

Цель: сплочение группы, снижение застенчивости, развитие умения чувствовать других.

Дети сидят на стульях. Ведущий с закрытыми глазами ходит по кругу, кладет руки на плечи детей и угадывает, кто это. Если он угадал правильно, тот, кого назвали, говорит: «Да, это я – Ваня». После того, как водящему завязали глаза, дети могут поменяться местами.

Вариант с родителями. Упражнение выполняется между родителями и детьми. Одной половине завязывают глаза, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать своего ребенка (или родителя). Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем игроки меняются ролями.

#### **Рукавички (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие умения чувствовать других, договариваться, согласовывать свои действия

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по помещению. Дети отыскивают свою «пару», отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаково рукавички.

Замечание: Ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши как при этом договариваются. Победителей поздравляют.

#### **Сочиним историю (для детей с 5 лет)**

Цель: научить сосредотачиваться на слуховой информации, подчинять свои желания общим интересам, развитие коммуникативных навыков,.

Ведущий берет какую – нибудь игрушку и начинает про неё историю: «Жил-был маленький зайчик. Больше всего он любил...». Передает игрушку следующему участнику, тот продолжает, и так далее по кругу. Когда очередь опять доходит до ведущего, он направляет сюжет истории, оттачивает его, делает более осмысленным, и упражнение продолжается. «Он жил с...», «Однажды он решил...»

#### **Дракон** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие групповой сплоченности, снятие напряженности, создание положительной атмосферы

Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник – «голова», последний – «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до хвоста и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях. Игру рекомендуется проводить в конце занятия.

#### **Тень** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие выразительности движений, внимания к чувствам и действиям другого.

Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется. Игру можно проводить в парах: один ребенок – человек, другой – его тень.

#### **Зеркало** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие выразительности движений, внимания к чувствам и действиям другого, сплочение группы.

Детям предлагается представить, что они вошли в магазин зеркал. Одна половина группы – зеркала, другая разные зверушки. Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы – зеркала должны точно отражать движения и выражение лиц зверушек.

#### **Ручеек** (для детей с 5 лет)

Цель: сплочение группы, развитие умения действовать сообща, оказывать поддержку

На полу мелом рисуется ручеек, извилистый, то широкий, то узкий. Туристы выстраиваются друг за другом в одну «цепь», кладут руки на плечи впереди стоящему, расставляют ноги на ширину ручья в том месте, где их путь начинается, и медленно передвигаются все вместе, меняя ширину расставленных ног, ступая по берегам ручья. Оступившийся попадает ногой в ручей и встает в конец цепи.

Вариант: игру можно проводить в парах. Тогда один из пары стоит на одном берегу, а второй ребенок – на другом. Дети упираются друг в друга ладошками.

#### **Пять островов** (для детей с 5 лет)

Цель: активизация внимания и физической активности, развитие способности к кооперации.

На полу пять кругов разного цвета, достаточно больших, чтобы разместить всех участников. Попросите всех выбрать остров, на котором они хотели бы жить. Предупредите участников, что один из островов очень скоро затонет в море, и жители этого острова будут вынуждены быстро переселиться на другие острова. Пусть все разместятся, а потом выкрикните цвет острова, который тонет. Участники бегут к четырем другим островам. Игра продолжается до тех пор, пока все не соберутся на одном острове. Игру можно проводить как в начале, так и в конце занятий.

### **Обмен** (для детей с 5 лет)

Цель: учить договариваться, преодоление барьеров в общении, коррекция жадности.

Каждый ребенок получает набор из нескольких предметов (4 ребенка, по 4 предмета у каждого – по количеству играющих). Набор предметов у всех одинаковый (шишка, орех, камушек, мячик)

«Каждый из вас должен обменяться с другими детьми и собрать в свою коробочку только одинаковые предметы, например, только 4 орешка или 4 камушка. Но говорить о том, что вы хотите собрать – нельзя. Во время обмена не забывайте говорить «Спасибо». Игра закончится, когда первый из вас соберет все одинаковые предметы».

### **Групповой массаж** (для детей с 5 лет)

Цель: усиление групповой сплоченности через телесный контакт, развитие тактильной чувствительности.

Попросите группу встать в круг и повернуться так, чтобы перед каждым участником была спина другого человека. Соседи сзади начинают массировать плечи соседа, стоящего впереди него. Можно слегка постучать кулачками по спине, погладить по голове. Упражнение лучше применять в конце занятия.

### **Сиамские близнецы** (для детей с 6 лет)

Цель: развитие умения чувствовать других, договариваться, согласовывать свои действия

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Предложите им походить по помещению, присесть, что-то сделать, повернуться, лечь, встать, порисовать и т.д. Чтобы третья нога была «дружной», ее можно скрепить веревочкой.

### **Слепой и Поводырь** (для детей с 6 лет)

Цель: развитие межличностного доверия, умения чувствовать других.

Дети разбиваются на пары. Один - «слепой», другой – «поводырь», который должен провести «слепого» через различные препятствия. «Слепой» с закрытыми глазами встает сзади «поводыря» и держится одной рукой за его плечо. Цель поводыря – провести слепого так, чтобы тот не упал, не споткнулся, не ушибся. Поводырь сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться. Затем траектория и скорость движения увеличиваются. Упражнение выполняется 5 минут, затем пары меняются ролями.

### **Неваляшка** (для детей с 6 лет)

Цель: коррекция страхов, застенчивости, развитие доверия, умения чувствовать других

Количество участников трое: родители и ребенок, либо один взрослый и двое детей. Двое встают на расстоянии метра лицом друг к другу. Ноги стоят устойчиво, делается упор на одну. Руки выставлены вперед. Между ними стоит третий участник с закрытыми или завязанными глазами. Ему дается команда: «Ноги от пола не отрывай и смело падай назад!» Выставленные руки подхватывают падающего и направляют падение вперед, там ребенок встречает снова выставленные руки. Подобное покачивание продолжается в течение 2 – 3 минут, при этом амплитуда раскачивания может увеличиваться.

Дети с сильными страхами и робостью могут выполнять упражнения с открытыми глазами, амплитуда раскачивания может быть сначала минимальной.

### **Соломинка на ветру** (для детей с 6 лет)

Цель: коррекция страхов, застенчивости, развитие доверия, умения чувствовать других

Упражнение выполняется с группой детей и взрослых не менее 6 – 7 человек. Все встают в круг вытягивают руки ладонями вперед. Выбирается «соломинка». Она встает в центр круга с завязанными или закрытыми глазами. По команде взрослого: «Не отрывай ноги от пола и падай назад!», – участники игры по очереди прикасаются к плечам «соломинки» и, осторожно поддерживая, передают ее следующему. В результате каждый боится другого, и «соломинка» плавно покачивается по кругу.

Недоверчивые и робкие дети сначала должны побывать в роли поддерживающих. Приятные ощущения и улыбка на лицах «соломинок» заставит их побывать в этой роли. Участие в игре взрослых обязательно.

### **Выключенный звук** (для детей с 6 лет)

Цель: развитие невербальной коммуникации, выразительности движений

Для игры можно использовать макет телевизора с отверстием вместо экрана. Дети по очереди садятся на стульчик «в телевизор». Затем ребенка просят рассказать детям какую-нибудь историю, например о том, как он шел сегодня в детский сад. Через несколько минут взрослый дает команду, по которой ребенок замолкает. Взрослый говорит детям «У нашего телевизора выключился звук. Давайте попробуем понять, о чем нам рассказывает (имя ребенка) без слов». Дети «озвучивают» рассказ ребенка. Рассказчик может жестиковать, изображать действия и т.п. Если рассказчика поняли неправильно, необходимо повторить еще раз. Затем можно сменить рассказчика.

### **Групповой коллаж** (групповое задание)

Необходимые материалы: ватман; различные изобразительные материалы, фольга, обрезки меха, ткани, поролон; различные журналы; клей; ножницы; коробочки из-под чая, мыла, конфет.

Тема групповой композиции (инсталляции) может быть определена заранее психологом в соответствии с его целями, но более интересной для детей будет работа над темой, выбранной ими самостоятельно.

Ватман помещается в центр комнаты. Участники рассаживаются вокруг него. «Сейчас из предложенных материалов вы создадите групповую композицию на тему... Участвовать в этой работе должен каждый». Время на работу — 30-35 минут. С самого начала работы включается фоновая музыка.

Обсуждение. В течение 5-7 минут необходимо придумать к композиции историю, сказку. После этого необходимо обсудить групповую работу, проговорить свои чувства, переживания, полученный опыт.

### **Ожерелье пожеланий** (для детей с 6 лет)

Цель: интеграция эмоционально - положительного опыта.

На столе лежат отрезки шерстяной нити по 60 см по числу участников и большое количество отрезков нити по 10 см разного цвета. «Сейчас каждый из вас возьмет себе один длинный отрезок нити и повесит его на грудь, завяжет узелком, сделав «Ожерелье для пожеланий». Затем возьмите несколько маленьких отрезков разных цветов, каждый из которых вы будете привязывать к ожерелью другого человека, сопровождая своим пожеланием. Будьте внимательны, не пропустите никого». В результате у каждого на груди должно получиться «Ожерелье пожеланий» из разноцветных ниточек, закрепленных в разных местах, разными способами.

### **Покажи пальцем** (для детей с 6 лет)

Цель: реализация обратной связи в группе.

Участники садятся в круг. Взрослый просит каждого поднять вверх любую руку с вытянутым пальцем. Затем он предлагает показывать пальцем на того, кто, с точки зрения каждого участника, обладает определенным свойством. Он задает следующие вопросы: «Покажите самого активного сегодня. Самого веселого. Самого обаятельного. Того, кто сегодня удивил. Того, кто помог вам сегодня. Того, кто был звездой группы. Того, кто особенно много шутил и т. д.

### **Правила дружбы Беседа**

С детьми обсуждаются правила бесконфликтного общения. Например:

- Помогай другу. Если умеешь что-то делать – научи и его. Если друг попал в беду - помоги, чем сможешь или позови на помощь взрослых.
- Делись всем с другом и он поделится с тобой
- Останови друга, если он делает что-то плохое
- Не ссорься, не спорь по пустякам. Уступи, и он уступит тебе. Если ты поступил плохо, не бойся признать это и попросить прощения.
- Соблюдай правила, старайся выигрывать честно. Не обижайся, если проиграл. Обидно проигрывать, но не стоит падать духом.
- Не радуйся проигрышу друга, не смейся над ним.

### **Игры, развивающие произвольность ребенка, снижающие импульсивность и повышенную активность**

#### **Тихий колокольчик (для детей с 4 лет)**

Цель: развитие концентрации внимания и контроля движения, снижение импульсивности.

Дети сидят в кругу. Одному из ребят дают колокольчик. Надо отнести колокольчик по кругу тому, кто сидит рядом. Это надо сделать так, чтобы колокольчик не зазвучал – идти медленно и осторожно. Если колокольчик зазвучал, надо остановиться, подождать, когда он утихнет, и идти дальше. Колокольчик должен пронести каждый ребенок.

#### **Шалтай-болтай (для детей с 4 лет)**

Цель: снятие мышечного напряжения, расслабление

Дети встают в круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга и поворачивают корпус вправо и влево. Руки при этом свободно болтаются вдоль тела. Взрослый произносит: "*Шалтай-болтай висел на стене, Шалтай-болтай свалился во сне*". Дети падают на ковер. Упражнение повторяется несколько раз. Взрослый следит за тем, чтобы дети находились в расслабленной позе.

#### **Надоедливая муха (для детей с 4 лет)**

Цель: учить концентрироваться на отдельных частях своего тела, контроль за мелкими движениями

Представьте, что вы лежите на пляже, солнышко вас пригревает, шевелиться не хочется. Вдруг муха прилетела и села на лобик. Чтобы прогнать муху, пошевелите бровями. Муха кружится вокруг глаз – поморгайте ими. Перелетела на щеку, затем на другую – подвигайте губами, надуйте щеки. Уселась на подбородок – подвигайте челюстью и т.д.

#### **Я кубик несу и не уроню (для детей с 4 лет)**

Цель: развитие произвольности и самоконтроля движений.

Ребенок должен перенести кубик от одной стены до другой, маршируя. Кубик лежит на открытой ладони вытянутой руки. Если ребенок легко справляется с заданием, то кубик кладется на тыльную сторону ладони или на голову. Тогда ребенок не марширует, а движется плавно.

### **Шаловливая минутка** (для детей с 4 лет)

Цель: снятие психофизического напряжения, развитие произвольности

Детям объясняют: "Сейчас наступает «шаловливая минутка». В течение этой минутки вы можете делать все, что хочется: прыгать, бегать, кричать... Но помните, что есть правило: «шаловливая минутка» начинается со звучания музыки, а заканчивается, когда музыка выключается. Упражнение повторяется 2 – 3 раза

### **Рисование ладонями** (для детей с 4 лет)

Цель: снижение мышечного напряжения, развитие умения контролировать силу прикосновений.

Взрослый предлагает детям рисовать ладошками картины на спине друг друга. Дети разбиваются по парам. Ребенок, на спине которого рисуют, закрывает глаза. Взрослый медленно читает текст и демонстрирует движения, как надо рисовать на спине.

*Море, море, море...* (медленно поглаживаем верхнюю часть спины партнера от позвоночника в стороны одновременно двумя руками)

*Рыбы, рыбы, рыбы...* (быстрые и легкие прикосновения пальцами в том же направлении)

*Горы, горы, горы...* (медленные прикосновения всей ладонью)

*Небо, небо, небо...* (снова поглаживания)

Затем дети меняются ролями.

### **Час тишины и час "можно"** (для детей с 4 лет)

Цель: ослабление негативных эмоций, формирование произвольности поведения

Договоритесь с ребенком, что иногда, когда вы устали и хотите отдохнуть, в доме будет час тишины. Ребенок должен вести себя тихо, спокойно играть, рисовать, конструировать. Но иногда у вас будет час «можно», когда ребенку разрешается делать все: прыгать, кричать, брать мамы наряды и папины инструменты, обнимать родителей, висеть на них и т.д. «Часы» можно чередовать, а можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными в семье.

### **Речка - Берег** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие концентрации внимания, коррекция импульсивности, стимуляция физической активности

На полу в линию лежит длинная веревка, представляющая морской берег. Дети встают с одной стороны «на берег». Когда ведущий крикнет «Речка!» все перепрыгивают через линию вперед. Если он кричит «Берег!», то все перепрыгивают назад. Если ведущий кричит «Берег!» дважды, дети, которые перепрыгнули в «Речку», выбывают из игры.

### **Снеговик** (для детей с 4 лет)

Цель: снятие мышечного напряжения чередованием напряжения и расслабления

*Наступила зима. Выпал снег. Ребята слепили снеговика* (дети стоят, широко расставив ноги).

*Ночью был сильный мороз, и снег стал крепким, как лед* (напрягают мышцы ног, рук и шеи).

*Утром выглянуло солнышко, стало тепло, снеговик начал таять. Подтаяла голова* (расслабляют мышцы шеи), *затем плечи, руки* (расслабляют мышцы рук), *ноги* (расслабляют мышцы ног).

*Растаял снеговик и превратился в лужицу* (ложатся на ковер).

Следите за тем, чтобы дети находились в расслабленной позе.

### **Стойкий оловянный солдатик** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие произвольности поведения, общей координации

Правила игры: нужно встать на одну ногу, а другую подогнуть в колене, руки опустить по швам. Вы - стойкие оловянные солдатик на посту, несете свою службу и можете усмирить не только противника, но и самих себя. Оглянитесь по сторонам, заметьте, что вокруг происходит, кто, чем занят. А теперь поменяйте ногу и посмотрите еще пристальнее. Вы настоящие «стойкие солдатик», и самое главное - вы смогли справиться со своим поведением. Время нахождения в статичной позе постепенно увеличивается.

### **Рычи лев, рычи; стучи, поезд, стучи** (для детей с 5 лет)

Цель: снятие речевых зажимов, сплочение группы

Ведущий говорит: «Все мы львы, большая львиная семья. Давайте устроим соревнование, кто громче рычит. Как только я скажу: «Рычи, лев, рычи!», пусть раздается самое громкое рычание». Нужно попросить детей рычать, как можно громче, изображая при этом львиную стойку.

Затем все встают друг за другом, положив руки на плечи впереди стоящего. Это паровоз. Он пыхтит, свистит, колеса работают четко, в такт, каждый слушает и подстраивается под соседей. Паровоз едет по помещению в разных направлениях, то быстро, то медленно, то поворачивая, то изгибаясь, издавая громкие звуки и свист. Машинист на станциях меняется. В конце игры может произойти «крушение», и все валятся на пол.

### **Запрещенное движение**

Цель: развитие произвольности и внимания.

Ведущий показывает, какое движение делать нельзя. Затем выполняет разные движения руками, ногами, телом, головой, лицом, неожиданно показывая запрещенное. Кто повторил, становится ведущим, прибавляя еще одно, свое запрещенное движение. Игра продолжается дальше. Запрещенных движений может быть около 7.

### **Запретное число**

Цель: развитие внимания, формирование произвольности

Правила игры: Я выбираю запретное число (например, 2); после этого произношу вслух ряд чисел. Каждый раз, когда звучит запретное число, надо хлопнуть в ладоши и улыбнуться (или нахмуриться).

Вариант. Дети по очереди считают по порядку от 1 до 10 (20). Кому выпадает назвать запретное число, он хлопает в ладоши, не произнося его вслух.

### **Невидящий - неслышащий**

Цель: развитие внимания и произвольности, коррекция импульсивности

Ведущий дает команду: «Невидящий» - дети выполняют движения только по словесному сигналу. Когда говорит: «Неслышащий» - дети выполняют задание только по показу.

### **Схвати предмет** (для детей с 5 лет)

Цель: коррекция импульсивности, баланс механизмов возбуждения и торможения.

Маленький предмет лежит на столе посередине. Двое кладут ведущие руки по разные стороны от предмета на одинаковом расстоянии. Ведущий называет различные числа. Когда называется, например, число 5, нужно схватить предмет.

### **Копна – Тропинка - Кочки** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие дисциплинированности, организованности, сплочённости

Дети берутся за руки, образуя круг, и по сигналу ведущего идут по кругу до тех пор, пока ведущий не произнесёт слово-задание. Если ведущий говорит: «Тропинка!», все дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Если ведущий говорит: «Копна!», - дети направляются к центру круга, выставив руки вперёд. Если говорит: «Кочки!», дети приседают, положив руки на голову. Задания ведущим чередуются. Кто быстрее и точнее выполнит все задания, получит поощрительные очки. Чемпионом становится ребёнок, набравший наибольшее количество поощрительных очков.

### **Рояль** (для детей с 6 лет)

Цель: развитие внимания, тактильного восприятия, коррекция импульсивности, сплочение группы

Дети сидят в кругу, положив левую руку на правое колено соседа слева, а правую на левое колено соседа справа. Колени – клавиши. По часовой стрелке начинают хлопать ладошками по коленям соседей, увеличивая скорость. Если кто-то ошибся, то он убирает одну руку, если ошибся второй раз – выбывает из игры. Победит самый внимательный. Упражнение лучше выполнять, когда группа уже сплочена, дети доверяют друг другу.

### **Кулак – ладонь – ребро** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие произвольного внимания, зрительно – моторной координации, коррекция импульсивности.

По команде дети кладут ладони обеих рук на стол, сжимают их в кулаки, ставят ребром. Темп и последовательность положения рук меняются. Затем взрослый путает детей: своими руками показывает одно, а говорит – другое. Дети должны внимательно слушать и не ошибаться.

### **Пол – нос – потолок** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие пространственного восприятия, произвольного внимания

Психолог произносит «пол», «нос», «потолок» и вместе с детьми указывает на них (руки вверх, к носу, руки вниз). Сначала психолог делает правильно, а затем начинает путать детей – говорить «пол», а показывать на нос. Дети должны быть внимательными и не ошибаться.

### **«Да и нет» - не говори** (для детей с 5 лет)

Цель: коррекция импульсивности, развитие произвольности, лабильности мышления

Дети по очереди ловят мяч и отвечают на вопрос, избегая слов «да» и «нет»

ТЫ ЖИВЕШЬ В БЕРЛОГЕ? ТЫ МАЛЬЧИК? ТЫ БЫЛ В ЗООПАРКЕ? ТЫ СЕЙЧАС В ДЕТСКОМ САДУ?

ТЫ ЛЮБИШЬ МОРОЖЕНОЕ? ТЕБЕ 6 ЛЕТ? ТЫ ЛЮБИШЬ ИГРАТЬ В КУКЛЫ? СЕЙЧАС ЗИМА?

ТЫ ХОЧЕШЬ ПОЙТИ В ШКОЛУ? У ТЕБЯ ЕСТЬ МАМА? ТЫ СЕЙЧАС СПИШЬ? ТЕБЯ ЗОВУТ ВАСЯ?

НОЧЬЮ СВЕТИТ СОЛНЦЕ? КОРОВЫ ЛЕТАЮТ? ЗИМОЙ ЖАРКО? СОЛНЦЕ СИНЕЕ?

ТЫ ЛЮБИШЬ ХОДИТЬ К ВРАЧУ? ЛЕД ТЕПЛЫЙ? ТЫ УМЕЕШЬ ПЛАВАТЬ? ТЫ ПОСЛУШНЫЙ?

### **Зеваки (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции, обучение умению управлять своим телом и выполнять инструкции.

Дети берутся за руки и идут по кругу. По сигналу ведущего останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успевает выполнить задание, выбывает из игры. Важно добиться синхронности выполнения движений. Затем алгоритм движений можно изменить (3 притопа, поворот вокруг себя, 1 хлопок)

### **Молчу - шепчу - кричу (для детей с 5 лет)**

Цель: коррекция гиперактивности, развитие волевой регуляции громкости речи и поведения.

Ребенку предлагается действовать и говорить в соответствие с определенными знаками. Заранее договоритесь об этих знаках. Например, когда вы прикладываете палец к губам, то ребенок должен говорить шепотом и передвигаться очень медленно. Если вы положили руки под голову, как во время сна, ребенку следует замолчать и замереть на месте. А когда вы поднимете руки вверх, то можно разговаривать громко, кричать и бегать.

Можно предложить цветковые знаки: красный – молчать, желтый – шептать, зеленый – кричать. Эту игру лучше заканчивать на этапе "молчу" или "шепчу", чтобы снизить игровое возбуждение при переходе к другим занятиям.

### **Говори по сигналу (для детей с 5 лет)**

Цель: коррекция импульсивности, развитие волевой регуляции

Ребенку задают любые несложные вопросы, но отвечать он должен не сразу, а только когда увидит условный сигнал, например сложенные на груди руки или почесывание затылка. Если же вы задали вопрос, но не сделали оговоренное движение, ребенок должен молчать, как будто не к нему обращаются, даже если ответ вертится у него на языке. Условные сигналы можно изменять: отвечать после хлопка, стука под столом, притопа и т.д. Паузы следует чередовать – длинные с короткими.

Примечание. Во время этой игры-беседы можно достигать дополнительные цели в зависимости от характера задаваемых вопросов. Так, с интересом расспрашивая ребенка о его желаниях, склонностях, интересах, привязанностях, вы повышаете самооценку своего сына (дочери), помогаете ему обратить внимание на свое "я".

### **Слушай команду (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие внимания, произвольности поведения.

Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Вне-запно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений.

Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии хорошо слушать и выполнять задание. Игра поможет воспитателю сменить ритм действия расшалившихся ребят, а детям — успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности

#### **Слушай хлопки (для детей с 5 лет)**

Цель: тренировка внимания и контроль двигательной активности.

Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

#### **Расставь посты (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие навыков волевой регуляции, способности концентрировать внимание на определенном сигнале.

Дети маршируют под музыку друг за другом. Впереди идет командир, который выбирает направление движения. Как только командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Все остальные продолжают маршировать и слушать команды. Таким образом, командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (в линейку, по кругу, по углам и т. д.). Чтобы слышать команды, дети должны передвигаться бесшумно.

#### **Расскажем и покажем (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие слухового внимания, самоконтроля координации движений.

Дети выполняют движения под рифмовку.

*Руку правую – на плечо  
Руку левую – на бочок  
Руки в стороны, руки вниз  
И направо повернись  
Руку левую – на плечо  
Руку правую – на бочок  
Руки верх, руки вниз  
И налево повернись*

Упражнение повторяется несколько раз

#### **Повторение ритма (для детей с 6 лет)**

Цель: развитие произвольного внимания и контроля двигательной активности.

Взрослый отстукивает (прохлопывает) любой ритмический рисунок, ребенок должен его повторить. Ребенок может слушать ритм с закрытыми глазами. Затем водящим становится ребенок. В конце игры детям задают вопрос: «Что было легче: задавать ритм или повторять?»

#### **Прошепчи ответ (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие произвольности и самоконтроля, коррекция импульсивности

Взрослый задает вопросы. Каждый, кто знает ответ, протягивает вперед руку, пальцы сжаты в кулак, а большой палец поднят вверх (показ). Когда поднятых пальцев много, взрослый считает «Раз, два, три – шепотом говори». Задача детей - прошептать ответ. Вопросы:

- Какое сейчас время года?
- Как называется наш город?
- Как называется детеныш коровы?
- Сколько лап у собаки?
- Какие дни в недели выходные? И.т.д.

### **Игры на развитие познавательных процессов: внимания, памяти, восприятия, мышления и речи**

#### **Какого цвета не стало?** (для детей с 3 лет)

Цель: развитие цветовосприятия, зрительной памяти и внимания

Перед ребенком разложены цветные карандаши или фломастеры основных цветов и их оттенков (до 9 штук). Ребенок смотрит и запоминает цвета, затем закрывает глаза. Взрослый убирает один цвет. Ребенок открывает глаза и отгадывает, какого цвета не стало.

#### **Ласковые лапки** (для детей с 3 лет)

Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия

Взрослый подбирает 6—7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть. Взрослый объясняет, что по руке будет ходить "зверек" и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой "зверек" прикоснулся к руке — отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

Вариант игры: "зверек" будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.

#### **Рисование на спине** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие умения концентрироваться на тактильном контакте, распознавать свои ощущения.

Дети встают спиной к психологу. Психолог рисует пальцем на спине ребенка любую геометрическую фигуру (круг, квадрат, овал, треугольник). Ребенок называет, какая фигура нарисована. Затем дети могут рисовать фигуры друг у друга на спине

Вариант. «Рисование на ладошках», ребенок с закрытыми глазами угадывает, что ему нарисовали.

#### **Чудесный мешочек** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие тактильного восприятия, внимания и памяти

Детям предлагается рассмотреть мелкие игрушки, которые затем складывает в мешочек. Дети поочередно ощупывают одну из находящихся в мешочке игрушек, называют ее, а затем вынимают и показывают игрушку всем участникам группы.

Задание можно усложнить, предложив детям достать определенную игрушку; или предварительно припомнить и назвать какую-либо игрушку, а затем найти ее и достать.

Вариант «Что исчезло?». Перед ребенком выставляют 10 мелких игрушек. Он запоминает их, затем закрывает глаза. Одна игрушка убирается. Ребенок должен ее отгадать

#### **Что изменилось?** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие внимания, памяти и наблюдательности, формирование коммуникативной компетентности

Выбирается два ребенка: внешность одного необходимо запомнить, а второй – отгадывает, что изменилось. Потом один из них поворачивается спиной, пока остальные совершают три изменения во внешности первого ребенка, например: передевают туфли с одной ноги на другую, убирают заколки, закатывают рукава. Другой игрок поворачивается и пытается указать, на те три вещи, которые изменились. Потом игроки меняются местами.

Варианты: отгадывать изменения может вся группа детей, тогда меняет внешность ребенка взрослый. Либо водящий угадывает, кто из детей поменялся местами.

#### **Дотронься до...** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие свойств внимания, повышение психической активности детей

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий. Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

#### **Найди свою половинку** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие внимания и наблюдательности, деление группы на пары

Для игры необходимо несколько карточек, разрезанных на две половинки. Половинки перемешиваются и раздаются детям по одной. Затем по его сигналу каждый ребенок должен найти соответствующую половинку. В работе с тревожными детьми нельзя включать соревновательный момент, поэтому в конце игры можно похвалить детей за выполнение задания вообще, но не за быстроту. Если в ходе выполнения дети начинают торопиться или нервничать, то им необходимо помочь, предложив несколько способов нахождения пары.

#### **Отличия** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие внимания, наблюдательности, зрительной памяти

Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Игру можно проводить в парах детей.

#### **Съедобное – не съедобное** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие свойств внимания, образно – логического мышления

Взрослый произносит разные слова. Дети должны хлопать только на «съедобные» слова (например, мороженое, картошка)

*Открытка, заяц, морковь, дерево, поезд, хлеб, огурец, ромашка, слон, слива, мяч, свекла, трава, школа, горох, елка...*

Вариант. «Овощ – не овощ», «Летает – не летает», «Мебель – не мебель», «Живое – не живое» и т.п. Игру можно проводить с мячом, тогда ребенок должен поймать мяч или не ловить его. Игру можно усложнить: на «фрукты» - хлопать, а на «транспорт» - топтать.

#### **Какое что бывает?** (для детей с 4 лет)

Цель: закрепление свойств и качеств предметов; развитие способности классифицировать предметы по форме, размеру, цвету, определенному признаку; расширение кругозора, стимуляция познавательной активности.

Взрослый задает вопрос, а дети по очереди называют как можно больше вариантов. Ребенок, дающий последний вариант, выигрывает и получает фишку.

*Что бывает красным? белым? квадратным? железным? холодным (горячим)? стеклянным? высоким? круглым?*

#### **Укрась слово** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие образного вариативного мышления

Дети по очереди подбирают как можно больше определений к данному слову.

*Осень (какая она?)... Дом (какой он?)... Зима (какая она?)... Лето (какое оно?)... Бабушка (какая она?)... Цветок (какой он?)... Мама (какая она?)... Игра (какая она?)...*

#### **Рыба, птица, зверь** (для детей с 4 лет)

Цель: Развитие переключения внимания, памяти, мышления

Дети сидят в кругу. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь, рыба...» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро назвать, в данном случае, рыбу. Названия не должны повторяться.

Вариант с мячом. Ведущий бросает мяч каждому ребенку по очереди и называет любое обобщающее слово (мебель, транспорт, овощ, фрукт, цветок, посуда, ягода, напиток и т.д.). Ребенок, поймавший мяч, быстро говорит подходящее слово.

#### **Гимнастика для пальчиков** (для детей с 4 лет)

Цель: развитие межполушарных взаимосвязей головного мозга, развитие тонкой моторики

1. Руку положить на стол ладонью вниз и поочередно сгибать пальцы: средний, указательный, большой, мизинец, безымянный. Выполнять поочередно каждой рукой.
2. Положить руки ладонями вверх. Поднимать по одному пальцы сначала на одной руке, потом на другой.
3. Ладони лежат на столе. Поочередно поднимать пальцы сразу обеих рук, начиная с мизинца.
4. Быстро касаться кончиками пальцев большого пальца. В одну сторону, начиная с мизинца, и в другую сторону – с указательного пальца. На одной руке, на другой, на обеих сразу.
5. Зажать карандаш между средним и указательным пальцами. Далее выполнять движения так, что сначала сверху оказывается средний палец, а потом указательный

### **Профессия – действие (для детей с 5 лет)**

Цель: активизация словаря и мыслительных процессов, развитие умения соотносить действия людей с их профессией.

Перед игрой с детьми уточняются понятия «профессия» и «действия». Детям объясняют, что человек, имеющий профессию, работает и выполняет какие-то действия. Затем дети называют профессии, какие знают. После взрослый называет профессию, а дети вспоминают все действия человека этой профессии.

*Врач – осматривает больных, лечит, слушает, делает уколы и т.д. Портной – кроит, утюжит, шьет, вяжет, примеряет и т.д. Няня – раскладывает еду, накрывает на столы, моет посуду и т.д. Воспитатель – играет с детьми, читает сказки, учит на занятиях и т.д. Шофер – сидит за рулем, управляет машину и т.д.*

### **Три предмета (для детей с 5 лет)**

Цель: закрепление умения классифицировать.

Взрослый называет одно слово (например, мебель) и бросает мяч ребенку. Тот должен назвать три слова, подходящие к «мебели» (стол, диван, кровать) и кинуть мяч обратно. Следующему ребенку называется другая категория, например, овощи. В игре используются все известные детям обобщающие категории (звери, насекомые, деревья, птицы, одежда, бытовые приборы и т.д.)

### **Кто лучше слышит (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие слухового внимания, мышления; умения работать сообща

Группа детей отворачивается и закрывают глаза. Водящий издает различные звуки: шуршит бумагой или целлофаном, стучит карандашом, барабанит пальцами, звонит в колокольчик и т.п. Затем дети открывают глаза и перечисляют звуки, которые они услышали

### **Запомни хлопки**

Цель: развитие моторно – слуховой памяти, свойств внимания, создание положительного настроения

Дети ходят по комнате. По сигналу взрослого все выполняют следующие действия:

- На один хлопок – присесть и закрыть глаза руками
- На два – объединиться в пары
- На три – встать на одну ногу
- На четыре – образовать круг и взяться за руки

### **Овощи, мебель, цветы (для детей с 5 лет)**

Цель: развитие образно – логического мышления, внимания, создание положительного настроения

Дети сидят в кругу. Взрослый наклеивает на одежду детей по одному стикеру с изображением различных овощей. Каждый овощ должен повторяться не менее двух раз. Взрослый говорит: «Меняются местами» и называет один или два овоща, например «морковки» и «картошки». Дети с названными стикерами должны пересесть на другой стул. Если водящий называет «овощи», местами меняются все дети. Вместо овощей можно использовать различные обобщающие категории: мебель, цветы, фрукты, транспорт и т.д.

### **Путаница (для детей с 5 лет)**

Цель: Развитие воображения, речи, эмоциональная разрядка

Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет любое существительное. Ребёнок, бросая мяч обратно, отвечает глаголом, но неподходящим. Например: ВОРОНА ...МЫЧИТ ВРАЧ...ЧИРИКАЕТ

Варианты одушевлённых существительных: КОРОВА, СОБАКА, КОШКА, ДЕВОЧКА, МЕДВЕДЬ, КОЗА, ШОФЁР, ПАРИКМАХЕР, БАБОЧКА, УЧИТЕЛЬ, ЛЁТЧИК, РЫБА, ПТИЦА, МИЛИЦИОНЕР, МАЛЬЧИК, МУХА, БАЛЕРИНА, ЗМЕЯ, ЧЕРЕПАХА, КУРИЦА, БАБУШКА, КЛОУН, БУРАТИНО, ДЕРЕВО, ЦВЕТОК.

**Кто кем был?** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие словесно – логического мышления, умения сравнивать и анализировать

Ведущий по очереди бросает мяч детям и задаёт вопрос: «Кем (чем) был раньше?»

ЦЫПЛЁНОК (ЯЙЦОМ), ЛОШАДЬ (ЖЕРЕБЁНКОМ), КОРОВА (ТЕЛЁНКОМ), РЫБА (ИКРИНКОЙ), ЯБЛОНЯ (СЕМЕЧКОМ), БАБОЧКА (ГУСЕНИЦЕЙ), ХЛЕБ (МУКОЙ), ШКАФ (ДОСКОЙ), ВЕЛОСИПЕД (ЖЕЛЕЗОМ), РУБАШКА (ТКАНЬЮ), ДОМ (КИРПИЧОМ), ЖЕНЩИНА (ДЕВОЧКОЙ), СОБАКА (ЩЕНКОМ), СВИТЕР (ШЕРСТЬЮ), ПТИЦА (ПТЕНЦОМ), КОЗЁЛ (КОЗЛЁНКОМ), ОВЦА (ЯГНЕНКОМ), МАСТЕР (УЧЕНИКОМ)

Вариант: «Кто кем будет?»

**Закончи предложение** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие словесно – логического мышления

Взрослый бросает мяч одному из детей и говорит начало предложения. Ребенок, поймавший мяч, должен закончить это предложение.

*Конфета сладкая, а лимон... Корова мычит, а свинья... Днём светло, а ночью... Солнце желтое, а небо... Летом жарко, а зимой... Самолет летит, а машина... Днём мы обедаем, а вечером... Петух кукарекает, а ворона... Кузнечик прыгает, а птица... Ты смотришь глазами, а слышишь... Гусеница ползет, а рыба... Лиса живет в норе, а птица в... Ты нюхаешь носом, а ешь... Помидор красный, а огурец... Читатель читает, а писатель... Повар готовит, а врач... У человека две ноги, а у собаки... Ты смотришь глазами, а дышишь... Собака лает, а кошка... Певец поет, а строитель... Трава зеленая, а небо... Машина едет, а лодка... Птица летает, а змея... Птицы живут в гнездах, а люди... Зимой идет снег, а летом... Из шерсти вяжут, а из ткани... Балерина танцует, а пианист... Дрова пилят, а гвозди...*

**Материалы различной фактуры**

Цель: развитие сенсомоторики, тактильной чувствительности,

Перед детьми на стол выкладывают квадратики с различной фактурой (наждачка, бархат, гладкое, ребристое, колючее и т.п.). Каждый материал дублирован. Сначала дети разглядывают и ощупывают различные материалы обеими руками. Затем сообщают, одинаково ли они их ощущают разными руками. Затем с закрытыми глазами находят 2 одинаковых материала.

**Что сегодня на обед?** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие сенсомоторного внимания, умения ориентироваться по клеткам

Перед ребенком лежит поле, в каждой клетке которого нарисована различная пища для животных (9 – 15 клеток, в центре пустая клетка - старт). «Сейчас мы узнаем, чем сегодня пообедал зайчик (слон,

медведь, пчела и т.п.). Я буду называть клеточки, по которым он прошел, а ты через 3 шага назовешь его обед.

*Одна клетка вниз, одна вправо, одна вниз. Одна клетка вверх, одна влево, одна вниз и т.д.*

Вариант. Ребенок запоминает меню по прошедшим клеточка (обед из 3 блюд). Животные меняются каждый кон. Можно использовать киндер – игрушки.

### **Кляксы** (для детей с 5 лет)

Цель: Развитие воображения, мышления, речи

Для игры изготавливается несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов. Кляксы можно дорисовать, чтобы изображение стало узнаваемым

### **Говори наоборот** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие внимания, мышления

Ребенок ловит мяч и говорит противоположное слово.

ВЕСЁЛЫЙ – ГРУСТНЫЙ, БЫСТРЫЙ – МЕДЛЕННЫЙ, КРАСИВЫЙ – БЕЗОБРАЗНОСТЬ, ПУСТОЙ – ПОЛНЫЙ, ХУДОЙ – ТОЛСТЫЙ, УМНЫЙ – ГЛУПЫЙ, ТРУДОЛЮБИВЫЙ – ЛЕНИВЫЙ, ТЯЖЁЛЫЙ – ЛЁГКИЙ, ТРУСЛИВЫЙ – ХРАБРЫЙ, БЕЛЫЙ – ЧЁРНЫЙ, ТВЁРДЫЙ – МЯГКИЙ, ЗЛОЙ – ДОБРЫЙ, ДЕНЬ – НОЧЬ, ЗИМА – ЛЕТО, ГОРЬКИЙ – СЛАДКИЙ, ВЫСОКО – НИЗКО, ПОЛ – ПОТОЛОК, ДАЛЕКО – БЛИЗКО, ГОРЯЧО – ХОЛОДНО, ТИХО – ГРОМКО

### **Есть или нет?** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие внимания, мышления

Дети встают в круг и берутся за руки, ведущий в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат «Да», если не согласны, опускают руки и кричат «Нет!»

*Есть ли в поле светлячки? Есть ли в море рыбки? Есть ли крылья у теленка? Есть ли клюв у поросенка? Есть ли гребень у горы? Есть ли двери у норы? Есть ли хвост у петуха? Есть ли ключ у скрипки? Есть ли рифма у стиха? Есть ли в нем ошибки?*

### **Бывает – не бывает** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие словесно – логического мышления, умения сравнивать и анализировать

Ребёнок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если – нет, то мяч ловить не нужно.

ПАПА УШЁЛ НА РАБОТУ. ПОЕЗД ЛЕТИТ ПО НЕБУ. КОШКА ХОЧЕТ ЕСТЬ. ЧЕЛОВЕК ВЪЁТ ГНЕЗДО. ЗАЙЧИК ПОШЁЛ В ШКОЛУ. ЯБЛОКО СОЛЁНОЕ. БЕГЕМОТ ЗАЛЕЗ НА ДЕРЕВО. ШАПОЧКА РЕЗИНОВАЯ. ДОМ ПОШЁЛ ГУЛЯТЬ. НА БЕРЕЗЕ ВЫРОСЛИ ШИШКИ. ВОЛК БРОДИТ ПО ЛЕСУ. В КАСТРЮЛЕ ВАРИТСЯ ЧАШКА. КОШКА ГУЛЯЕТ ПО КРЫШЕ. ЛОДКА ПЛЫВЁТ ПО НЕБУ. ДЕВОЧКА РИСУЕТ ДОМИК. ДОМИК РИСУЕТ ДЕВОЧКУ. НОЧЬЮ СВЕТИТ СОЛНЦЕ. ЗИМОЙ ИДЁТ СНЕГ. РЫБА ПОЁТ ПЕСНИ. КОРОВА ЖУЁТ ТРАВУ. МАЛЬЧИК ВИЛЯЕТ ХВОСТОМ. ХВОСТ БЕЖИТ ЗА СОБАКОЙ. КОШКА БЕЖИТ ЗА МЫШКОЙ. ВЕТЕР КАЧАЕТ ДЕРЕВЬЯ. ДЕРЕВЬЯ ВОДЯТ ХОРОВОД. МАМА ГЛАДИТ БЕЛЬЕ. МАМА МОЕТ ПОСУДУ. ШАРИК ЛЕТИТ ПО НЕБУ. ПТИЦА ВЪЕТ ГНЕЗДО. МАЛЬЧИК

КУСАЕТСЯ. КОРОВА ТАНЦУЕТ. ЛОДКА ПЛЫВЕТ ПО МОРЮ. ДЕРЕВО БЕЖИТ ПО ДОРОГЕ. ТАПОЧКИ СТЕКЛЯННЫЕ. ДОМ СТОИТ БЕЗ ОКОН. НА ЕЛКЕ ВЫРОСЛИ ЦВЕТЫ. ЛИСА ХОДИТ ПО ЛЕСУ. В КАСТРЮЛЕ ВАРИТСЯ КИСЕЛЬ. КОШКА ЛАЕТ НА СОБАКУ. ЧАЙКА ЛЕТИТ ПО НЕБУ. ДЕВОЧКА ИГРАЕТ С КУКЛОЙ. КУКЛА ИГРАЕТ С ДЕВОЧКОЙ.

### **Птица - не птица** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие свойств внимания, образно – логического мышления

Взрослый читает стишки. Задача детей внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал - топать или хлопать.

*Прилетели птицы: Голуби, синицы, Мухи и стрижи...*

*Прилетели птицы: Голуби, синицы, лебеди, куницы, Галки и стрижи, Чайки и моржи*

*Прилетели птицы: Голуби, синицы, Цапли, соловьи, Окуни и воробьи.*

*Прилетели птицы: Голуби, синицы, Аисты, вороны, Галки, макароны.*

*Прилетели птицы: Голуби, синицы, Чайки, пеликаны, Майки и орланы.*

*Прилетели птицы: Голуби, синицы Утки, гуси, совы, Ласточки, коровы.*

### **Три пункта** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие объема внимания, памяти.

Ребенку предлагается занять удобную для него позу и замереть в ней, то есть не двигаться. При этом выслушать и запомнить три пункта задания. Затем взрослый говорит: "Раз, два, три - беги!" - и ребенок быстро выполняет все пункты задания, причем именно в той последовательности, в какой они звучали. Задания могут быть самые разные, например:

Самое простое задание:

- Пункт первый. Хлопни в ладоши три раза;
- Пункт второй. Назови какую-нибудь мебель;
- Пункт третий. Встань рядом с предметом, сделанным из дерева.

Усложненное задание:

- Пункт первый. Подпрыгни столько раз, сколько тебе лет;
- Пункт второй. Напиши в тетради название водоплавающей птицы
- Пункт третий. Встань рядом с предметом, который начинается на букву "С".

Количество пунктов можно увеличить до 4-5. В эту игру хорошо играть с двумя - пятью детьми.

### **Слово в секрете** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие внимания, произвольности и саморегуляции.

Взрослый называет разные слова, а дети должны их четко повторять. Но есть одно условие: названия цветов - это секрет, их повторять нельзя. Вместо этого, встретившись с названием цветка, дети должны молча хлопнуть один раз в ладоши.

Варианты: нельзя повторять названия животных; нельзя повторять имена девочек и т.д.

Усложнение - игра с одновременным использованием двух правил. Например: 1. нельзя повторять названия птиц, надо отмечать их одним хлопком; 2. нельзя повторять названия предметов, имеющих круглую форму (или зеленый цвет), надо отмечать их двумя хлопками.

#### **Угадай по описанию** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие мышления: анализ и выделение существенных признаков.

Для упражнения необходим набор карточек с изображением разных предметов (до 30 шт), которые раскладываются перед детьми.

*"Я сейчас загадаю один из предметов, изображенных на карточках. Попробуйте угадать, что я загадала. Для этого задавай мне вопросы, на которые можно ответить только "да" или "нет". Вопросы можно задавать только о свойствах этих предметов. Например: "это круглое?"; "это красное?"; "это длинное?"; "это легкое?"; "из этого едят?"; "это деревянное?"; "у этого есть ручка?"*

Если игра оказывается слишком трудной, предложите детям откладывать в сторону те предметы, которые не подходят. Например, если на вопрос "это круглое?" был ответ "нет", можно убрать со стола все круглые предметы. Можно также сократить количество карточек.

Вариант. Ребенок рассказывает о одном из этих предметов, не произнося его названия, а другие дети - отгадывают.

#### **Профессии** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие словесно – логического мышления, умения сравнивать и анализировать

Ведущий по очереди бросает мяч детям и задаёт вопрос: КТО ВОДИТ АВТОБУС? КТО ГОТОВИТ ЕДУ? КТО ШЬЕТ ОДЕЖДУ? КТО РАБОТАЕТ В МАГАЗИНЕ? КТО ЛЕЧИТ ЛЮДЕЙ? КТО СТРОИТ ДОМА? КТО РИСУЕТ КАРТИНЫ? КТО УЧИТ ДЕТЕЙ В ШКОЛЕ? КТО ПОЕТ ПЕСНИ? КТО ИГРАЕТ В КИНО?

#### **Противоречия** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие лабильности мышления, расширение моделей поведения

Дети встают полукругом. Взрослый, поочередно бросая детям мяч, спрашивает, что они любят и почему. После этого психолог таким же образом выясняет, что не любят дети и почему. Затем взрослый называет какое-либо плохое явление и бросает одному из участников мяч. Ребенку, получившему мяч, нужно найти положительную сторону этого явления. Например:

- Плохо, когда идет дождь.
- Зато можно надеть сапоги, взять зонтик и ходить по лужам.
- Или: Зато все растения получают влагу и отмоются от пыли. И т.п.

При возникновении затруднений взрослый сам называет положительную сторону какого-либо явления. Упражнение можно построить как диалог: один из участников говорит, что есть плохого, а другой - что хорошего в том или ином явлении.

#### **Добавь слово** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие слуховой памяти.

Один ребёнок называет какой-нибудь предмет, второй повторяет названное слово и добавляет какое-либо своё. Третий ребёнок повторяет уже два слова и называет третье. Четвёртому ребёнку придётся повторить уже три слова, а потом назвать своё и т.д. Эту игру целесообразно проводить неоднократно. От раза к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, - то есть будет увеличиваться объём памяти.

### **Я положил в мешок** (для детей с 5 лет)

Цель: развитие внимания и памяти

Взрослый начинает эту игру: "Я положил в мешок яблоки". Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет ещё что-нибудь: "Я положил в мешок яблоки и бананы". Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее. Можно просто добавлять по одному слову, а можно подбирать слова по алфавиту: "В саду у бабушки растут..." (Порядок тот же.)

В этих играх неважно, кто становится победителем, а кто проигравшим. Важно, чтобы ребёнок развивал в себе способность вспоминать, получая от этого удовольствие.

### **Цифра, вставай!** (для детей с 6 лет)

Цель: развитие концентрации внимания, закрепление цифр

Каждому ребёнку дается карточка с цифрой (у нескольких может быть одна и та же цифра). Затем расскажите историю, в тексте которой должно быть много чисел. Когда произносится очередное число, ребенок с этой цифрой встает и показывает свою цифру. Это упражнение одинаково хорошо применять как в начале, так и в конце занятия.

### **Вопрос – ответ** (для детей с 6 лет)

Цель: развитие словесно – логического мышления, умения сравнивать и анализировать

Ребёнок ловит мяч и отвечает на вопросы:

1. Какое из животных больше – лошадь или собака?
2. Утром люди завтракают. А вечером?
3. Днём на улице светло, а ночью?
4. Небо голубое, а трава?
5. Черешня, груши, сливы, яблоки...- это что?
6. Что такое Москва, Петропавловск - Камчатский, Хабаровск?
7. Маленькая корова – это телёнок. Маленькая собака – это?..
8. Какие ты знаешь виды транспорта?
9. Чем весна отличается от осени?
10. На кого больше похожа собака – на кошку или на курицу?
11. Для чего нужны автомобилю тормоза?
12. Что общего между белкой и кошкой?
13. Что такое футбол, прыжки в высоту, теннис, плавание?

### **Школьные правила** (для детей с 6 лет)

Цель: повышение школьной компетенции

«Вы, наверное, знаете, что в школе есть уроки и перемены. На переменах дети разговаривают, бегают, кушают, ходят в туалет. А на уроках дети сидят тихо, не разговаривают между собой, слушают учительницу и делают то, что она говорит».

«Если я спрошу о том, что можно делать на уроке – вы хлопнете в ладоши. Если о том, что нельзя – потопаете ногами.

*Слушать учителя. Отвечать на вопросы учителя. Вставать и ходить по классу. Есть конфеты. Разговаривать с соседом по парте. Писать в тетрадях буквы. Рисовать в учебнике. Рисовать в тетрадях машинки.*

### **Что потом?** (для детей с 6 лет)

Цель: активизация и развитие мыслительных процессов.

Вначале детям объясняют, что есть ряд событий и явлений, которые происходят в строгой последовательности. Взрослый называет явление, событие или цифру и предлагает ребенку назвать следующее за ним.

ЗИМА – ВЕСНА    СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ    ДОШКОЛЬНИК – ШКОЛЬНИК    ПЕРВЫЙ –  
ВТОРОЙ    ДЕНЬ – ВЕЧЕР    ЛЕТО – ОСЕНЬ    СУББОТА – ВОСКРЕСЕНЬЕ    ПЯТЬ –  
ШЕСТЬ    НОЧЬ - УТРО

### **Сравнение предметов** (для детей с 6 лет)

Цель: развитие мыслительных операций.

У ребенка спрашивают: "Ты видел муху? А бабочку?" После предлагается их сравнить: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Пары слов для сравнения:

1. МУХА И БАБОЧКА
2. ДОМ И ИЗБУШКА
3. СТОЛ И СТУЛЬЯ
4. КНИГА И ТЕТРАДЬ
5. ВОДА И МОЛОКО
6. ТОПОР И МОЛОТОК
7. ПИАНИНО И СКРИПКА
8. ШАЛОСТЬ И ДРАКА
9. ЩЕКОВАТЬ И ГЛАДИТЬ
10. ГОРОД И ДЕРЕВНЯ

Ребёнок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и черты различия не по случайным, несущественным признакам (например, молоток и топор лежат в сарае), а по главным признакам.

## **16 способов поддержать себя**

### **ШПАРГАЛКА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ**

#### **1. Не воспринимайте неудачу или критику как поражение.**

Это просто один из уроков жизни. Спросите себя: «Чему я могу научиться в этой ситуации».

#### **2. Не сравнивайте.**

Поймите, когда вы сравниваете, вы боретесь с мыслью, что кто-то другой может быть лучше вас. Всегда есть кто-то лучший, чем вы. И вы часто лучше других. Ну и что?

**3. Не таите недовольства.**

Спросите себя, почему вы боитесь обсуждать ваше недовольство с другими людьми.

**4. Не будьте чересчур критичны**

Будьте снисходительны к себе и другим, находите юмор в ситуации. Спросите себя: «Что происходит в моей жизни прямо сейчас, что заставляет меня ощущать собственную неполноценность?».

**5. Надейтесь**

Обязательно случится что-то, от чего вы будете счастливы. Попробуйте получить удовольствие от жизни прямо сейчас, не откладывая.

**6. Не замыкайтесь только на привычном и однообразном**

Не бойтесь рисковать. Пробуждайте в себе интерес к жизни, пробуя новые виды деятельности.

**7. Не оттягивайте выполнение важного для вас дела, боясь неудачи.**

Лучше представьте, что вы предпримите, если потерпите неудачу. Составьте план.

**8. Не прокручивайте бесконечное количество раз конфликт в уме.**

Лучше вообразите, что конфликт разрешился именно так, как вам хотелось. Затем сконцентрируйтесь на том, что вы сделали бы дальше, если бы всё закончилось таким образом. Это избавит вас от беспокойства, осложняющего вашу жизнь.

**9. Не преувеличивайте важность конечного продукта**

Наслаждайтесь процессом. Спросите себя: «Разве мне не интересно прямо теперь?».

**10. Не ожидайте, что другие заранее знают, что вы от них хотите.**

Скажите им, чего вы хотите. Перестаньте проверять их, чтобы узнать, любят ли они вас.

**11. Не вините других**

Обвинение никогда ничего не даёт, вы перекладываете ответственность за то, что случилось в вашей жизни. Вы не сможете улучшить или узнать себя, пока концентрируетесь на том, что другие сделали неправильно. Подумайте: «Почему сегодня я не смогла защитить себя».

**12. Не будьте обидчивы**

**13. Не стремитесь к абсолютному совершенству**

Лучше спросите себя: «Какое небольшое улучшение я смогу сделать?».

**14. Не планируйте сразу слишком много дел**

Составьте короткий список того, что нужно сделать в первую очередь.

**15. Не воображайте худшего**

Спросите себя, что самое плохое может случиться из того, что может случиться и разработайте план, как справиться с этим.

**16. Научитесь приносить извинения**

Время от времени каждый совершает ошибки - это часть человеческого поведения. Когда вы осознали, что поступили не так, как надо, нет необходимости оправдываться или обвинять своё поведение. Нужно просто извиниться.

**УДАЧИ!**