



ДАВАЙТЕ ПОЗДОРОВАЕМСЯ

ЦЕЛЬ: ДАТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЧУВСТВОВАТЬ СВОЕ ТЕЛО, СНЯТЬ МЫШЕЧНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ, ОЩУТИТЬ СЕБЯ ЧЛЕНОМ ГРУППЫ.

ИГРАЮЩИЕ ХАОТИЧНО ПЕРЕДВИГАЮТСЯ ПО КОМНАТЕ В УДОБНОМ ДЛЯ НИХ ТЕМПЕ И НАПРАВЛЕНИИ. ПО ОПРЕДЕЛЕННОМУ СИГНАЛУ ВЕДУЩЕГО КАЖДЫЙ УЧАСТНИК ДОЛЖЕН УСПЕТЬ ПОЗДОРОВАТЬСЯ КАК МОЖНО С БОЛЬШИМ ЧИСЛОМ ИГРАЮЩИХ. ВАРИАНТЫ СИГНАЛОВ ВЕДУЩЕГО: ХЛОПОК В ЛАДОШИ — НАДО ПОЖАТЬ РУКУ ВСЕМ ВОЗМОЖНЫМ ПАРТНЕРАМ; ЗВОНОК КОЛОКОЛЬЧИКА — ПОГЛАДИТЬ ПО СПИНЕ ПАРТНЕРА; ЗВУК СВИСТКА — ПОЗДОРОВАТЬСЯ «СПИНКАМИ». ЖЕЛАТЕЛЬНО ДЛЯ БОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНОГО РЕЗУЛЬТАТА ИГРЫ ВВЕСТИ ЗАПРЕТ НА РАЗГОВОРЫ ВО ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ.

ПОССОРИЛИСЬ ДВА ПЕТУШКА

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ РАСКОВАННОСТИ, САМОКОНТРОЛЯ
ЗВУЧИТ ВЕСЕЛАЯ МУЗЫКА. ДЕТИ ДВИГАЮТСЯ ПО ТИПУ «БРОУНОВСКОГО ДВИЖЕНИЯ» И СЛЕГКА ТОЛКАЮТСЯ ПЛЕЧАМИ, ИМИТИРУЯ ССОРУ ПЕТУШКОВ.

УЛИТКА

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ВЫДЕРЖКИ И САМОКОНТРОЛЯ.

КОЛИЧЕСТВО ИГРАЮЩИХ: 4-5 ЧЕЛОВЕК.

ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В ОДНУ ЛИНИЮ И ПО СИГНАЛУ НАЧИНАЮТ МЕДЛЕННО ПРОДВИГАТЬСЯ К ЗАРАНЕЕ ОГОВОРЕННОМУ МЕСТУ, ПРИЧЕМ НЕЛЬЗЯ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ И РАЗВОРАЧИВАТЬСЯ.

ПОБЕЖДАЕТ ПРИШЕДШИЙ К ФИНИШУ ПОСЛЕДНИМ.

ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ ПРАВИЛА ЭТОЙ ИГРЫ, ДЕТЯМ-ДОШКОЛЬНИКАМ ТРЕБУЕТСЯ ПРИЛОЖИТЬ НЕМАЛО УСИЛИЙ, Т.К. ОНИ АКТИВНЫ И ПОДВИЖНЫ. ОСОБЕННО ПОЛЕЗНО ЭТУ ИГРУ ВКЛЮЧАТЬ В РАБОТУ ГРУПП, В КОТОРЫХ КОНФЛИКТНЫЕ, АГРЕССИВНЫЕ ДЕТИ. ТАКЖЕ ЕЕ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В РАБОТЕ С ГИПЕРАКТИВНЫМИ ДЕТЬМИ.

ЗЕРКАЛА

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ И КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ.

ВЫБИРАЕТСЯ ВЕДУЩИЙ. ОН СТАНОВИТСЯ В ЦЕНТРЕ, ДЕТИ ОБСТУПАЮТ ЕГО ПОЛУКРУГОМ.

ВЕДУЩИЙ МОЖЕТ ПОКАЗЫВАТЬ ЛЮБЫЕ ДВИЖЕНИЯ, ИГРАЮЩИЕ ДОЛЖНЫ ПОВТОРЯТЬ ИХ.

ЕСЛИ РЕБЕНОК ОШИБСЯ, ОН ВЫБЫВАЕТ. ПОБЕДИВШИЙ РЕБЕНОК СТАНОВИТСЯ ВЕДУЩИМ.

НЕОБХОДИМО НАПОМНИТЬ ДЕТЯМ, ЧТО ОНИ — «ЗЕРКАЛО» ВЕДУЩЕГО, Т. Е. ДОЛЖНЫ ВЫПОЛНЯТЬ ДВИЖЕНИЯ ТОЙ ЖЕ РУКОЙ (НОГОЙ), ЧТО И ОН.



ФЛАЖОК

ЦЕЛЬ: ПРЕОДОЛЕНИЕ ГИПЕРАКТИВНОСТИ, РАЗВИТИЕ САМОКОНТРОЛЯ.

ЗВУЧИТ МУЗЫКА (ЛУЧШЕ МАРШ), И ДЕТИ ДВИГАЮТСЯ ПОД МУЗЫКУ СВОБОДНО ИЛИ МАРШИРУЮТ. ПО КОМАНДЕ ВЕДУЩЕГО (ПОДНЯТИЕ ФЛАЖКА ИЛИ РУКИ) ВСЕ ДЕТИ ДОЛЖНЫ ОСТАНОВИТЬСЯ И «ЗАМЕРЕТЬ» В ТЕХ ПОЗАХ, В КОТОРЫХ ИХ ЗАСТАЛА КОМАНДА ВЕДУЩЕГО (НА 5-7 СЕК). МУЗЫКА НАЧИНАЕТ ЗВУЧАТЬ ДАЛЬШЕ. ЗАТЕМ ПО КОМАНДЕ ВЕДУЩЕГО ДЕТИ СНОВА НАЧИНАЮТ ДВИГАТЬСЯ И Т.Д.

ЧАС ТИШИНЫ И ЧАС «МОЖНО»

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ ПОВЕДЕНИЯ.
ВЗРОСЛЫЙ ДОГОВАРИВАЕТСЯ С ДЕТЬМИ О ТОМ, ЧТО У НИХ ТЕПЕРЬ БУДЕТ ЧАС ТИШИНЫ И ЧАС «МОЖНО».
ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО В ЧАС ТИШИНЫ ДЕТИ БУДУТ ВЕСТИ СЕБЯ ТИХО И ЗАНИМАТЬСЯ СПОКОЙНЫМИ ДЕЛАМИ — ЛЕПКОЙ РИСОВАНИЕМ И Т.Д. ЗАТО В ЧАС «МОЖНО» ОНИ СМОГУТ ДЕЛАТЬ ВСЕ, ЧТО ЗАХОЧЕТСЯ — БЕГАТЬ, ПРЫГАТЬ, КРИЧАТЬ, ПЕТЬ. ПРИ ЭТОМ ЖЕЛАТЕЛЬНО ЗАРАНЕЕ ПРЕДУПРЕДИТЬ, ЧТО ДАЖЕ В ЧАС «МОЖНО» НЕЛЬЗЯ ДРАТЬСЯ, РУГАТЬ, ОБИЖАТЬ КОГО-ТО И Т.Д.

ИГРЫ С ГИПЕРАКТИВНЫМИ ДЕТЬМИ

ЗАДАЧИ ПСИХОКОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЫ С ГИПЕРАКТИВНЫМИ ДЕТЬМИ:

1. РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ РЕБЕНКА (КОНЦЕНТРАЦИЯ, ПЕРЕКЛЮЧАЕМОСТЬ, РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВНИМАНИЯ).
2. ТРЕНИРОВКА ПСИХОМОТОРНЫХ ФУНКЦИЙ.
3. СНИЖЕНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО НАПРЯЖЕНИЯ.
4. ТРЕНИРОВКА УЗНАВАНИЯ ЭМОЦИЙ ПО ВНЕШНИМ СИГНАЛАМ.
5. ОБУЧЕНИЕ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫМ ДВИЖЕНИЯМ.
6. ФОРМИРОВАНИЕ У ДЕТЕЙ МОРАЛЬНЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ.
7. КОРРЕКЦИЯ ПОВЕДЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ РОЛЕВЫХ ИГР.
8. ОБУЧЕНИЕ АУТОРЕЛАКСАЦИИ.

СРЕДСТВА КОРРЕКЦИИ:

1. ЭТЮДЫ И ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПСИХОМОТОРНЫХ ФУНКЦИЙ И РЕГУЛИРОВАНИЕ ПОВЕДЕНИЯ В КОЛЛЕКТИВЕ.
2. УПРАЖНЕНИЯ И ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ У РЕБЕНКА УСТОЙЧИВОСТИ, КОНЦЕНТРАЦИИ, ПЕРЕКЛЮЧАЕМОСТИ И РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ВНИМАНИЯ.
3. УПРАЖНЕНИЯ И ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ПРЕОДОЛЕНИЕ ДВИГАТЕЛЬНОГО АВТОМАТИЗМА.
4. УПРАЖНЕНИЯ И ИГРЫ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ ПРОИЗВОЛЬНОМУ ИЗМЕНЕНИЮ МЫШЕЧНОГО ТОНУСА И РЕЛАКСАЦИИ.

ПОДБИРАЯ ИГРЫ (ОСОБЕННО ПОДВИЖНЫЕ) ДЛЯ ГИПЕРАКТИВНЫХ ДЕТЕЙ, НЕОБХОДИМО УЧИТЫВАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ОСОБЕННОСТИ ТАКИХ ДЕТЕЙ: ДЕФИЦИТ ВНИМАНИЯ, ИМПУЛЬСИВНОСТЬ, ОЧЕНЬ ВЫСОКУЮ АКТИВНОСТЬ, А ТАКЖЕ НЕУМЕНИЕ ДЛИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ ПОДЧИНЯТЬСЯ ГРУППОВЫМ ПРАВИЛАМ, ВЫСЛУШИВАТЬ И ВЫПОЛНЯТЬ ИНСТРУКЦИИ (ЗАОСТРЯТЬ ВНИМАНИЕ НА ДЕТАЛЯХ), БЫСТРУЮ УТОМЛЯЕМОСТЬ. В ИГРЕ ИМ ТРУДНО ДОЖИДАТЬСЯ СВОЕЙ ОЧЕРЕДИ И СЧИТАТЬСЯ С ИНТЕРЕСАМИ ДРУГИХ. ПОЭТОМУ ВКЛЮЧАТЬ ТАКИХ ДЕТЕЙ В КОЛЛЕКТИВНУЮ РАБОТУ ЦЕЛЕСООБРАЗНО ПОЭТАПНО. НАЧИНАТЬ МОЖНО С ИНДИВИДУАЛЬНОЙ РАБОТЫ, ЗАТЕМ ПРИВЛЕКАТЬ РЕБЕНКА К ИГРАМ В МАЛЫХ ПОДГРУППАХ И ТОЛЬКО ПОСЛЕ ЭТОГО ПЕРЕХОДИТЬ К КОЛЛЕКТИВНЫМ ИГРАМ. ЖЕЛАТЕЛЬНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИГРЫ С ЧЕТКИМИ ПРАВИЛАМИ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ РАЗВИТИЮ ВНИМАНИЯ.



КРИЧАЛКИ – ШЕПТАЛКИ – МОЛЧАЛКИ

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 СИГНАЛ "МОЛЧАЛКА" — СИНЯЯ ЛАДОНЬ — ДЕТИ ДОЛЖНЫ ЗАМЕРЕТЬ НА МЕСТЕ ИЛИ ЛЕЖЬ НА ПОЛ И НЕ ШЕВЕЛИТЬСЯ. ЗАКАНЧИВАТЬ ИГРУ СЛЕДУЕТ "МОЛЧАНКАМИ".





ЛАСКОВЫЕ ЛАПКИ

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; ПЕДАГОГ ОБЪЯСНЯЕТ, ЧТО ПО РУКЕ БУДЕТ ХОДИТЬ "ЗВЕРЕК" И КАСАТЬСЯ ЛАСКОВЫМИ ЛАПКАМИ. НАДО С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ УГАДАТЬ, КАКОЙ "ЗВЕРЕК" ПРИКАСАЛСЯ К РУКЕ — ОТГАДАТЬ ПРЕДМЕТ. ПРИКОСНОВЕНИЯ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПОГЛАЖИВАЮЩИМИ, ПРИЯТНЫМИ.

ВАРИАНТ ИГРЫ: "ЗВЕРЕК" БУДЕТ ПРИКАСАТЬСЯ К ЩЕКЕ, КОЛЕНУ, ЛАДОНИ. МОЖНО ПОМЕНЯТЬСЯ С РЕБЕНКОМ МЕСТАМИ.

«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ» И ДРУГИЕ ИГРЫ ТИПА «ЗАМРИ - ОТОМРИ»

ЦЕЛЬ: ТРЕНИРОВКА УСИДЧИВОСТИ У ГИПЕРАКТИВНЫХ ДЕТЕЙ.

ЧЕРЕПАХА

ЦЕЛЬ: НАУЧИТЬСЯ КОНТРОЛИРОВАТЬ СВОИ ДВИЖЕНИЯ.

ВЗРОСЛЫЙ ВСТАЕТ У СТЕНЫ ПОМЕЩЕНИЯ, ОСТАЛЬНЫЕ УЧАСТНИКИ РАСПОЛАГАЮТСЯ ВДОЛЬ ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТЕНЫ. ПО СИГНАЛУ ВЕДУЩЕГО ОНИ НАЧИНАЮТ ДВИЖЕНИЕ. ДАЛЕЕ ПЕДАГОГ ГОВОРИТ:

«ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ, ЧТО ВСЕ МЫ — ЧЕРЕПАХИ. Я — БОЛЬШАЯ ЧЕРЕПАХА, А ВЫ — МАЛЕНЬКИЕ ЧЕРЕПАШКИ. Я ПРИГЛАСИЛА ВАС В ГОСТИ НА ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ. Я ЖДУ ВАС В ГОСТИ. НО ВОТ БЕДА: ПРАЗДНИЧНЫЙ ТОРТ ЕЩЕ НЕ ГОТОВ. ПО МОЕЙ КОМАНДЕ ВЫ МОЖЕТЕ ИДТИ КО МНЕ, НИГДЕ НЕ ОСТАНАВЛИВАЯСЬ. ПОМНИТЕ: ВЫ — ЧЕРЕПАХИ И ДОЛЖНЫ ИДТИ КАК МОЖНО МЕДЛЕННЕЕ, ЧТОБЫ ДОЙТИ ТОЛЬКО В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ТОРТ БУДЕТ УЖЕ ГОТОВ».

ВЗРОСЛЫЙ СЛЕДИТ, ЧТОБЫ НИКТО НЕ ОСТАНАВЛИВАЛСЯ И НЕ СПЕШИЛ. ЧЕРЕЗ 2—3 МИНУТЫ ОН ДАЕТ НОВЫЙ СИГНАЛ, ПО КОТОРОМУ ВСЕ «ЗАМИРАЮТ». ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ОКАЗАЛСЯ ДАЛЬШЕ ВСЕХ ОТ ЧЕРЕПАХИ-ИМЕНИННИЦЫ. ИГРА МОЖЕТ ПОВТОРЯТЬСЯ НЕСКОЛЬКО РАЗ. ЗАТЕМ ВЕДУЩИЙ ОБСУЖДАЕТ С ГРУППОЙ В КРУГУ, ТРУДНО ЛИ ИМ БЫЛО ДВИГАТЬСЯ МЕДЛЕННО, И ЧТО ИМ ПОМОГЛО ВЫПОЛНИТЬ ИНСТРУКЦИЮ.

АВТОМОБИЛЬ

ЦЕЛЬ: ТРЕНИРОВКА УСИДЧИВОСТИ У ГИПЕРАКТИВНЫХ ДЕТЕЙ.

ДЕТИ ВЫСТУПАЮТ В РОЛИ ДЕТАЛЕЙ АВТОМОБИЛЯ («КОЛЕСА», «ДВЕРЦЫ», «БАГАЖНИКА», «КАПОТА» И Т.П.), ИЗ КОТОРЫХ ВОДЯЩИЙ СОБИРАЕТ АВТОМОБИЛЬ.



МЯЧ В КРУГЕ

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ.

СТОЯ В КРУГЕ, УЧАСТНИКИ ПЕРЕБРАСЫВАЮТ ДРУГ ДРУГУ 1, 2, 3 И БОЛЕЕ МЯЧЕЙ, СИГНАЛИЗИРУЯ О СВОИХ НАМЕРЕНИЯХ БЕЗ ПОМОЩИ СЛОВ. ВЫБЫВАЕТ ТОТ, ЧЕЙ БРОШЕННЫЙ МЯЧ НЕ БЫЛ ПОЙМАН.

ЗОЛУШКА (4-9 ЛЕТ)

ЦЕЛЬ: ТРЕНИРОВКА УСИДЧИВОСТИ У ГИПЕРАКТИВНЫХ ДЕТЕЙ.

РЕБЕНКУ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ПОМОЧЬ ЗОЛУШКЕ.

НАДО РАЗОБРАТЬ ЗЕРНА (СМЕШАТЬ ЗЕРНА ГРЕЧИХИ, ОВСА, РЖИ, РИСА, РАЗЛИЧНЫХ ЦВЕТОВ И ДР.), ЗАТЕМ ПОДАРИТЬ ПО 2-3 РАЗНЫХ ЗЕРНЫШКА СКАЗОЧНЫМ ГЕРОЯМ, ПОСАДИТЬ ПОЛЕ. ЗАДАНИЕ УСЛОЖНЯЕТСЯ, ЕСЛИ РЕБЕНКУ ЗАВЯЗАТЬ ГЛАЗА.

ЖИВАЯ КАРТИНА

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ УСИДЧИВОСТИ.

СОЗДАВ ПО ПРЕДЛОЖЕНИЮ ВЗРОСЛОГО СЮЖЕТНУЮ СЦЕНКУ, ДЕТИ ЗАМИРАЮТ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ВОДЯЩИЙ НЕ ОТГАДАЕТ НАЗВАНИЕ КАРТИНЫ.



ГРАЗГОВОР С РУКАМИ

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 ВРЕМЕНИ) ОНИ ПОСТАРАЮТСЯ ДЕЛАТЬ ТОЛЬКО ХОРОШИЕ ДЕЛА: МАСТЕРИТЬ, ЗДОРОВАТЬСЯ, ИГРАТЬ И НЕ БУДУТ НИКОГО ОБИЖАТЬ.



МОРСКИЕ ВОЛНЫ

ЦЕЛЬ: НАУЧИТЬ ДЕТЕЙ ПЕРЕКЛЮЧАТЬ ВНИМАНИЕ С ОДНОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ДРУГОЙ, СПОСОБСТВОВАТЬ СНИЖЕНИЮ МЫШЕЧНОГО НАПРЯЖЕНИЯ.

ПО СИГНАЛУ ПЕДАГОГА "ШТИЛЬ" ВСЕ ДЕТИ В КЛАССЕ (ГРУППЕ) "ЗАМИРАЮТ". ПО СИГНАЛУ "ВОЛНЫ" ДЕТИ ПО ОЧЕРЕДИ ВСТАЮТ ЗА СВОИМИ СТОЛАМИ (ПАРТАМИ). СНАЧАЛА ВСТАЮТ ВОСПИТАННИКИ, СИДЯЩИЕ ЗА ПЕРВЫМИ СТОЛАМИ (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 "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".

НАЙДИ ОТЛИЧИЕ

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ КОНЦЕНТРИРОВАТЬ ВНИМАНИЕ НА ДЕТАЛЯХ. РЕБЕНОК РИСУЕТ ЛЮБУЮ НЕСЛОЖНУЮ КАРТИНКУ (КОТИК, ДОМИК И ДР.) И ПЕРЕДАЕТ ЕЕ ВЗРОСЛОМУ, А САМ ОТВРАЧИВАЕТСЯ. ВЗРОСЛЫЙ ДОРИСОВЫВАЕТ НЕСКОЛЬКО ДЕТАЛЕЙ И ВОЗВРАЩАЕТ КАРТИНКУ.

РЕБЕНОК ДОЛЖЕН ЗАМЕТИТЬ, ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ В РИСУНКЕ. ЗАТЕМ ВЗРОСЛЫЙ И РЕБЕНОК МОГУТ ПОМЕНЯТЬСЯ РОЛЯМИ.



ГВАЛТ

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.

ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

ЦЕЛЬ: ПРЕОДОЛЕНИЕ ДВИГАТЕЛЬНОГО АВТОМАТИЗМА ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В ДВЕ ШЕРЕНГИ ДРУГ ПРОТИВ ДРУГА. ПОД МУЗЫКУ «КАНАДСКОЙ НАРОДНОЙ ПЕСНИ» НА НАЧАЛО КАЖДОГО ТАКТА ВТОРАЯ ШЕРЕНГА ВЫПОЛНЯЕТ ДВИЖЕНИЯ, ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ПЕРВОЙ ЕСЛИ ПЕРВАЯ ШЕРЕНГА ПРИСЕДАЕТ, ТО ВТОРАЯ ПОДПРЫГИВАЕТ И Т.Д.



ПАЛЬЦЫ-ЗВЕРИ ДОБРЫЕ, ПАЛЬЦЫ-ЗВЕРИ ЗЛЫЕ

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ, КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ
ДЕТИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ, ЧТО ИХ ПАЛЬЧИКИ - ДОБРЫЕ КОШЕЧКИ, ЗЛЫЕ МЫШКИ, ДОБРЫЕ ВОЛЧАТА, ЗЛЫЕ ЗАЙЧАТА И Т.Д.

ВЗРОСЛЫЕ ПРЕДЛАГАЮТ ДЕТЯМ ПРЕВРАТИТЬ СВОИ ПАЛЬЧИКИ, НАПРИМЕР, НА ПРАВОЙ РУКЕ - В ДОБРЫХ ВОЛЧАТ, А НА ЛЕВОЙ РУКЕ - В ЗЛЫХ ЗАЙЧАТ. ИМ НАДО ПОГОВОРИТЬ ДРУГ С ДРУГОМ, ПОЗНАКОМИТЬСЯ, ПОИГРАТЬ, МОЖЕТ БЫТЬ ПОССОРИТЬСЯ.

ЕСЛИ У ДЕТЕЙ ХОРОШО ПОЛУЧАЕТСЯ, МОЖНО ПРЕДЛОЖИТЬ ИМ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С РУЧКАМИ ДРУГИХ ДЕТЕЙ.

КРОМЕ РАЗВИВАЮЩЕГО ЭФФЕКТА ИГРА ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫЯВИТЬ ОСОБЕННОСТИ ОБЩЕНИЯ ДЕТЕЙ. ИГРА ПОЛЕЗНА ГИПЕРАКТИВНЫМ, АГРЕССИВНЫМ И АУТИЧНЫМ ДЕТЯМ. ОНА ПОМОГАЕТ ИМ ОЩУТИТЬ ВОЗМОЖНОСТИ СВОЕГО ТЕЛА, НАЙТИ СПОСОБЫ НАЛАЖИВАНИЯ КОНТАКТА, ПРЕОДОЛЕТЬ БОЯЗНЬ ФИЗИЧЕСКОГО КОНТАКТА.



РАССТАВЬ ПОСТЫ

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ, ПРОИЗВОЛЬНОГО КОНТРОЛЯ ПОВЕДЕНИЯ.

ВОЗРАСТ: С 5 ЛЕТ. КОЛИЧЕСТВО ИГРАЮЩИХ: 6-8 ЧЕЛОВЕК.

ДЕТИ ВЫСТРАИВАЮТСЯ В РЯД, ВЫБИРАЮТ КОМАНДИРА, КОТОРЫЙ СТАНОВИТСЯ ВО ГЛАВЕ ШЕРЕНГИ. ЗАТЕМ КОМАНДИР НАЧИНАЕТ ДВИЖЕНИЕ.

ВСЕ МАРШИРУЮТ СЛЕДОМ ЗА НИМ, ПОВТОРЯЯ ЕГО ДВИЖЕНИЯ. В КАКОЙ ТО МОМЕНТ КОМАНДИР ХЛОПАЕТ В ЛАДОШИ, ТОГДА ИДУЩИЙ ПОСЛЕДНИМ ДОЛЖЕН ОСТАВАТЬСЯ НА МЕСТЕ, А ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ПРОДОЛЖАЮТ ИДТИ. КОМАНДИР РАССТАВЛЯЕТ ДЕТЕЙ В ТЕХ МЕСТАХ, ГДЕ СЧИТАЕТ НУЖНЫМ (ПО КРУГУ, ПО ПЕРИМЕТРУ КОМНАТЫ И Т.Д.). КОГДА ВСЕ ДЕТИ БУДУТ СТОЯТЬ ПО МЕСТАМ, НАЗЫВАЕТСЯ НОВЫЙ КОМАНДИР. ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ, ПОКА ВСЕ ДЕТИ НЕ ПОБЫВАЮТ КОМАНДИРАМИ.

МОЖНО В ИГРУ ВВОДИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА.

ОГОВАРИВАЕТСЯ, ЧТО ПО ХОДУ ИГРЫ НУЖНО МОЛЧАТЬ. В СЛУЧАЕ НЕОБХОДИМОСТИ КОМАНДИРА МОЖЕТ ВЫБРАТЬ ВЗРОСЛЫЙ. НАПРИМЕР, ЕСЛИ В ИГРЕ УЧАСТВУЕТ ЗАСТЕНЧИВЫЙ РЕБЕНОК, ВСЬ ПРОЦЕСС ИГРЫ БУДЕТ НАПРАВЛЕН НА ТО, ЧТОБЫ ДАТЬ ЕМУ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ УВЕРЕННО. В СЛУЧАЕ УЧАСТИЯ В ИГРЕ ДЕТЕЙ С ЗАДЕРЖКОЙ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ИЛИ С СИНДРОМОМ ДЕФИЦИТА ВНИМАНИЯ И ГИПЕРАКТИВНОСТИ АКЦЕНТ БУДЕТ СМЕЩЕН НА РАЗВИТИЕ У НИХ ЧУВСТВА ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПО ОТНОШЕНИЮ К ДРУГИМ ЛЮДЯМ .



ЗАПОМНИ РИТМ

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ, ПАМЯТИ, СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ, .

ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ УЧАСТНИКАМ ПОВТОРИТЬ ЗА НИМ РИТМИЧЕСКУЮ МОДЕЛЬ, ВОСПРОИЗВЕДЕННУЮ С ПОМОЩЬЮ ХЛОПКОВ.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ЗАПОМНИЛ УСЛЫШАННЫЙ ОБРАЗЕЦ, ДАЁТСЯ ОРИЕНТИР В ВИДЕ ЦИФРОВОЙ ЗАПИСИ ЕГО, ГДЕ ЦИФРА ИЗОБРАЖАЕТ ЧИСЛО НЕПРЕРЫВНО, ЧЕРЕЗ РАВНЫЕ ИНТЕРВАЛЫ СЛЕДУЮЩИХ ДРУГ ЗА ДРУГОМ ХЛОПКОВ, А ТИРЕ МЕЖДУ НИМИ - ПАУЗЫ (НАПРИМЕР, 1-1-3-4-2). ДЛЯ ОБЛЕГЧЕНИЯ ЗАДАЧИ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ВСЛУХ СЧИТАТЬ ЧИСЛО ХЛОПКОВ В СООТВЕТСТВИИ С ИХ ЗРИТЕЛЬНЫМ ИЗОБРАЖЕНИЕМ.

ПОСЛЕ ОСВОЕНИЯ ВСЕМИ РИТМИЧНОЙ МЕЛОДИИ, ОНА ВОСПРОИЗВОДИТСЯ ПО КРУГУ В ИНДИВИДУАЛЬНОМ, А ЗАТЕМ В НАРАСТАЮЩЕМ ТЕМПЕ.

СБИВШИЙСЯ ВЫБЫВАЕТ.

ШАПКА-НЕВИДИМКА

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

В ТЕЧЕНИЕ 3 СЕКУНД НАДО ЗАПОМНИТЬ ПРЕДМЕТЫ, СОБРАННЫЕ ПОД ШАПКОЙ, И ЗАТЕМ ПЕРЕЧИСЛИТЬ ИХ.



ЛОВИМ КОМАРОВ

ЦЕЛЬ: СНЯТЬ МЫШЕЧНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ С КИСТЕЙ РУК, ДАТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ДЕТЯМ ПОДВИГАТЬСЯ В СВОБОДНОМ РИТМЕ И ТЕМПЕ.

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 ТАКИ!

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 ТАКИ: 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!"

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 ЗАЖМУРИВАЕТЕ 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.

ШТАНГА

ВАРИАНТ 1. ЦЕЛЬ: РАССЛАБИТЬ МЫШЦЫ СПИНЫ.

"СЕЙЧАС МЫ С ВАМИ БУДЕМ СПОРТСМЕНАМИ-ТЯЖЕЛОАТЛЕТАМИ. ПРЕДСТАВЬТЕ, ЧТО НА ПОЛУ ЛЕЖИТ ШТАНГА ПРИПОДНИМИТЕ ЕЕ. ОЧЕНЬ ТЯЖЕЛО. ВЫДОХНИТЕ, БРОСЬТЕ ШТАНГУ НА ПОЛ, ОТДОХНИТЕ. ПОПРОБУЕМ ЕЩЕ РАЗ".

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.



ДРАКА

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.

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!"