

Игры для коррекции импульсивных детей

«Найди отличия»

Цель. Развивать умение концентрировать внимание на деталях.

Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.), передает, ее взрослому и отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что в ней изменилось. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой. В этом случае дети по очереди рисуют на доске и отворачиваются (возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

«Ласковые лапки»

Цель. Снять напряжение, мышечные зажимы, снизить агрессивность, развивать чувственное восприятие, гармонизировать отношения между ребенком и взрослым.

Взрослый подбирает шесть-семь мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д., выкладывает их на стол. Ребенку воспитатель предлагает оголить руку по локоть, объясняет, что по ней будет ходить «зверек» и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой «зверек» прикасается к руке, - отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

Варианты игры: «зверек может прикасаться к щеке, колену, ладони; можно по меняться с ребенком местами.

«Кричалки - шепталки – молчалки»

Цель. Развивать наблюдательность, умение действовать по правилу, волевою регуляцию.

Из разноцветного картона надо сделать три силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь, «кричалку», можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь, «шепталка», означает, что можно тихо передвигаться и шептаться; синяя ладонь, «молчалка», призывает детей замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует «молчалками».

«Менялки»

Цель. Развивать коммуникативные навыки, активизировать детей.

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего - тот выносит свой стул за круг. 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 быстро встают и меняются местами, а водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

«Разговор с руками»

Цель. Научить детей контролировать свои действия.

Если ребенок подрался, что-то сломал или причинил кому-нибудь боль, можно предложить ему такую игру: нарисовать глазки, ротик на ручках ребенка.

После этого можно затеять беседу с руками: «Кто вы, как вас зовут?», «Что вы любите делать?», «Чего не любите?», «Какие вы?». Если ребенок не подключается к разговору, проговорите диалог сами, подчеркивая, что руки хорошие, они многое умеют делать (перечислите, что именно), но иногда не слушаются своего хозяина. Закончить игру нужно «заключением договора» между руками и хозяином. Пусть руки пообещают, что в течение двух-трех 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, похвалить послушные руки и их хозяина.

«Говори»

Цель. Развивать умение контролировать импульсивные действия.

Скажите детям следующее: «Я буду задавать вам простые и сложные вопросы. Но отвечать на них можно 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.

Час «Тишина» и час «Можно»

Цель. Дать ребенку возможность сбросить накопившуюся энергию, а взрослому - научиться управлять его поведением.

Договоритесь с детьми: когда они устают или займутся важным для них делом, в группе наступит час «Тишина». Дети будут вести себя тихо, спокойно играть, рисовать. В награду за это наступает час под названием «Можно», когда 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 для детей. Лучше заранее оговорить, какие действия разрешены, а какие запрещены.

С помощью этой игры можно избежать нескончаемого потока замечаний, которые взрослый адресует гиперактивному ребенку (а тот их «не слышит»).

«Передай мяч»

Цель. Снять излишнюю двигательную активность.

В кругу, сидя на стульях или стоя, играющие стараются как можно быстрее пере дать соседу мяч, не уронив его. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, предложив детям играть с закрытыми глазами или одновременно с несколькими мячами.

«Сиамские близнецы»

Цель. Научить гибкости в общении друг с другом, способствовать возникновению доверия между детьми.

Скажите детям следующее: «Разбейтесь на пары, встаньте плечом к плечу, обними те друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы сросшиесь близнецы: две головы, три ноги, одно туловище и две руки. Попробуйте походить по помещению, 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 нога ми, но и спинами, головами и др.

«Зевака»

Цель. Развивать произвольное внимание, быстроту реакции, формировать умение управлять своим телом и выполнять инструкции.

Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (звук колокольчика, погремушки, хлопок руками, какое-нибудь слово) останавливаются, хлопают четыре 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 (оговоренное заранее) слово песни.

«Слушай команду»

Цель. Развивать внимание, произвольность 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 (на пример: «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 и хорошо слушать, и выполнять задание.

Игра поможет воспитателю сменить ритм действий расшалившихся ребят, а детям успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

«Расставь посты»

Цель. Развивать навыки волевой регуляции, способность концентрировать внимание на определенном сигнале.

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

«Запрещенное движение»

Цель. Учить играм с четкими правилами, которые организуют, дисциплинируют, спланируют, развивают быстроту реакции и вызывают эмоциональный подъем.

Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается движение, которое нельзя выполнять. Тот, кто нарушит этот запрет, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры

повторяют хором все цифры, кроме одной запрещенной, например цифры 5. Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или по кружиться на месте).

«Замри»

Цель. Развивать внимание и память. 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 не останется один играющий.

«Давайте поздороваемся»

Цель. Снять мышечное напряжение, развивать умение переключать внимание.

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично передвигаться по комнате и здороваться со всеми, кто встречается на их пути (возможно, кто-либо из детей захочет поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться на определенным образом: один хлопок здороваемся за руку; два - здороваемся плечами; три хлопка - здороваемся спинами.

Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст гиперактивному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре помогает избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время этой игры.

«Веселая игра с колокольчиком»

Цель. Развивать слуховое восприятие. Все садятся в круг, по желанию детей выбирают водящего (если желающих нет, эта роль отводится взрослому). Водящему завязывают глаза, а колокольчик передают по кругу. Задача водящего - поймать чело века с колокольчиком. Перебрасывать колокольчик друг другу нельзя.

Игра как способ коррекции поведения пассивного ребенка

Игра «Рычи, лев, рычи»

Цель: развитие артикуляционного аппарата детей, преодоление скованности и пассивности.

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

«Рычи, лев, рычи!»

В эту игру хорошо играть с детьми, страдающими скованностью и пассивностью. Взрослый говорит: «Все мы - львы, большая дружная семья. Давайте устроим соревнование, кто громче рычит. Как только я скажу: «рычи, лев, рычи!», пусть раздастся самое громкое рычание».

стула и начнем ракету запускать». Дети сначала шепчут «У-у-у», потом постепенно приподнимаются, усиливая голос, затем с громким криком «ух» подпрыгивают и поднимают руки вверх. Ведущий может попросить детей повторить запуск, если им не удалось достаточно резко прыгнуть и достаточно громко крикнуть

Игра «Жмурки» (с 5 лет).

Цели: создание положительного эмоционального фона, устранение страхов, повышение уверенности в себе.

Ход игры: все дети идут, приплясывая и напевая какую-нибудь песенку, и ведут игрока-кота с завязанными глазами. Подводят к двери, ставят его на порог и велят взяться за ручку, а потом все вместе (хором) нараспев говорят: Кот, кот Ананас, Ты лови три года нас! Ты лови три года нас! Не развязывая глаз! Как только пропоют последние слова, разбегаются в разные стороны. Кот принимается ловить играющих. Все дети вертятся вокруг кота, дразнят его: то дотронутся до него пальцем, то дернут за одежду

Волны (дети сидят в кругу) (с 4 лет).

Цели: снятие напряжения, создание положительных эмоций. Игра позволяет ребенку почувствовать свою значимость и теплое отношение к себе окружающих.

Инструкция. «Наверное, вы любите купаться в речке, в пруду, но особенно в море. Почему в море? Наверное, потому, что в море обычно бывают

небольшие волны и так приятно, когда они ласково омывают тебя. Давайте сейчас превратимся в морские волны. Попробуем подвигаться, будто мы волны. Попробуем улыбнуться, как волны, когда они искрятся на ярком солнце. Попробуем «пошуршать», как волны, когда они накатывают на камушки на берегу, попробуем сказать вслух, что говорили бы волны купающимся в них людям, если бы умели говорить. Наверное, они говорили бы: «Мы любим вас, мы любим вас».

Затем ведущий предлагает всем по очереди «искупаться в море». «Купающийся» становится в центр, «волны» по одной подбегают к нему и, поглаживая его, тихонько проговаривают свои слова: «Мы любим тебя, мы любим тебя»

Магазин зеркал ***(с 5 лет).***

Цели: снимает напряжение, развивает наблюдательность, умение «присоединиться» к другому человеку. Дает возможность проявить активность пассивным детям.

Ход игры: воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит: «Давайте представим, что в нашем лесу открылся магазин зеркал. Пусть те, кто сидит от меня по правую руку, будут зеркалами, а те, кто по левую, — зверушками. А потом мы поменяемся. Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы и выбирают для себя зеркало. А в это время зеркала должны точно отражать движения и выражения лиц зверушек». Дети-зеркала становятся в ряд, зверушки подбегают к ним, кривляются, дурачатся. Зеркала в точности копируют их движения. Взрослый следит за ходом игры и помогает детям

Котенок (дети сидят в кругу) ***(с 4 лет).***

Цель: помогает Детям выразить свои эмоции, снять напряжение, проявить способность к сопереживанию.

Инструкция. «Кто хочет, чтобы ему подарили котенка? А у кого дома есть кошка? Представьте: мама принесла домой маленького котенка. Он испуган, он ведь первый раз в новом доме. Кто может показать, как двигается этот котенок? Мы сейчас разобьемся на пары, и один из пары будет изображать такого котенка. Выходите, котята, в центр, покажите, как вам страшно в новом доме. Начинаем играть: пусть каждый из детей попробует познакомиться со своим котенком, успокоит его, чтобы он перестал бояться. Приласкает его и уговорит уснуть на коврике». Когда «котята» заснут, игра заканчивается