**Упражнения, направленные на развитие навыков саморегуляции, развитии свойств внимания, снятия эмоционального напряжения
у учащихся коррекционных классов (VIII вида)**

Учитель МБОУ СОШ №28

Масляева Е.В.

2 «В» класс

2014 г.

**1.** **« Нос, пол, потолок»**

По команде дети показывают рукой направления: пол, окно, потолок, дверь, нос. Педагог сначала, проговаривая команду, показывает правильно, а затем называет одно направление, а показывает другое. Задача детей не ошибаться, выполнять только словесные команды, независимо от того, что показывает ведущий.

**2**. **«Гномы – великаны»**

По команде «Гномы» дети приседают, по команде «Великаны» встают. Ведущий сначала правильно показывает команды, затем произносит команду «Гномы», но не приседает и т.д. Задача детей не ошибаться, выполнять только словесные команды, независимо от того, что показывает ведущий.

Подобная игра «Четыре стихии». Команды: Земля, воздух, вода, огонь.

**3.** **«Саймон сказал…» или «Пожалуйста…»**

 Ведущий произносит команду выполнить какое – либо действие (подпрыгнуть, повернуться, поднять правую руку). Если в начале команды звучит фраза «Саймон сказал…» или «Пожалуйста…» ее нужно выполнять, если нет , то не стоит. Главное не ошибиться и выполнять команды только с этими фразами.

**4.** **«Запрещенное движение»**

Предварительно договариваются, какие движения будут « запрещенными». Ведущий показывает какое-либо движение, а остальные его повторяют. Нельзя выполнять «запрещены» движения.

**5. «Зеркало»**

Ведущий показывает какое - либо движение или образ, остальные должны как зеркало точно его скопировать и показать. Выбирается «лучшее зеркало», которое продолжает игру.

**6.** **« Веселый счет»**

Возможны различные варианты проведения: счет до 10-20 в прямом и обратном порядке, сопровождающийся движениями (мотаем веревочку, поднимаемся по лесенке и т.д.)

- назови «соседей» цифры…

- «да» - «нет». Производится действие с числами, дается ответ, верен он или нет (2+1= 5 «да» – хлопок, «нет» – тишина, можно и покричать)

**7. «Зоопарк»**

Каждый превращается в любое животное, героя сказок, сего характерными движениями, повадками. Остальные пытаются угадать.