Приложение 6

Программа игротерапии для дошкольников

«Небесное путешествие»

* Описание программы
* Развитие эмоционально-волевой сферы
* Коррекция и развитие психических процессов

 Уникальность игровой программы "Небесное путешествие" ( автор – Малахова А.Н.) состоит в комплексном психологическом развитии и коррекции не только психических процессов, но и эмоционально-личностной сферы дошкольников. В ходе игры решаются следующие задачи: развитие памяти, внимания, мышления; развитие самоконтроля и саморегуляции; повышение самооценки; развитие коммуникативных способностей и уверенности в себе. Особое внимание уделяется коррекции детской агрессивности, тревожности и гиперактивности.

**Работа с детской агрессией**

«Агрессия— это мотивированное деструктивное поведение, противоречащее нормам и правилам су­ществования людей в обществе, наносящее вред объ­ектам нападения, приносящее физический и моральный ущерб» [Лютова Е. К., Монина Г. Б., 2007, с. 39].

**Причины *агрессии различны:***

* Нарушения и дисфункции нервной системы.
* Нарушенное воспитание в семье.
* Генетическая обусловленность.
* Негативное влияние окружающей среды,

 Часто в семьях, где воспитывается агрессивный ребенок, родители активно демонстрируют следующее поведение — кричат на него, унижают чувство соб­ственного достоинства, бьют. В такой ситуации ребенок накапливает гнев, который начинает разрушать его внутренний мир, у него понижается самооценка> моти­вация к деятельности, формируется тревожность. Как ни странно, но тревожность лежит в основе и агрессии, и боязливости, замкнутости. В случае, если такой ребе­нок встретится с более слабым, он обидит его, вернув обиду миру, а если с более сильным — у него постепен­но будет развиваться чувство патологического страха. Такой малыш вырастет драчуном или всех боящимся неудачником. Все хорошо в меру, и наказания не должны стать веч­ным спутником, так как в итоге или они превращаются в пустой звук и ребенок уже не реагирует на нормальное отношение или слушается, только когда с ним говорят на повышенных тонах. Очень важно демонстрировать такому ребенку до­брожелательное отношение, веру в его лучшие качества, любить его. Приоритет здесь отдается нравственному вос­питанию, развитию гуманности, эмпатии, созидания!

**Критерии детской агрессии** Ребенок:

* быстро выходит из себя;
* противоречит взрослым, спорит;
* демонстрирует упрямство и негативизм;
* специально выводит из себя окружающих;
* не берет ответственность за проступок на себя;
* часто гневлив;
* мстителен;
* имеет повышенный уровень раздражимости;
* радуется беде другого.

Агрессивность имеет место, если 4 из 9 критериев проявляются не менее шести месяцев.

**Как играть с агрессивными детьми?** Обучение самоуспокоению: 1) Одним каучуковым мячиком сбивать другие мячики, плавающие на воде. 2) Сдувать из дудочки кораблики.3) Сжимать и разжимать кулачки.

Выход агрессии социально приемлемыми способа­ми

 [по материалам: Лютова Е. К., Монина Г. Б., 2007). Цель — обучение способам адекватного выражения гнева.

«Маленькое привидение»: превращение в до­брое привидение. В зависимости от громкости хлопка ведущего (тихо, громче, громко) ребенок произносит пугательное «у-у-у» в позе устрашения (руки согнуты в локтях, пальцы врастопырку).

«Рубка дров»: ребенок рубит воображаемым топо­ром воображаемые дрова с криком «ха!». Это поможет выходу гнева.

«Толкалки» (в паре). Дети встают на расстоянии вытянутой руки друг от друга. Руки на высоте плеч и опираются ладонями о ладони партнера. По сигналу начинают толкать партнера, пытаясь сдвинуть его с места. Кто устанет, говорит: стоп!

**Советы родителям** - Если вы раздражены, отложите совместные с ребен­ком дела.

 - Не прикасайтесь к ребенку в минуты своего раздра­жения.

 - Не позволяйте выводить себя из равновесия.

- Если вам предстоит визит, например к врачу, отре­петируйте все загодя (поиграйте в доктора)

ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ

Цель программы: комплексное, единовременное развитие познавательной и эмоционально-личностной сфер ребенка, Задачи:

1. Развитие психических процессов:
* мышления (аналитико-синтетическая деятель­ность, классификация, обобщение, установление причинно-следственных связей);
* памяти;
* внимания;
* восприятия;
* речи.
	1. Развитие эмоционально-личностной и коммуника­тивной сфер:
* развитие эмпатии (сочувствия, сопереживания другому};
* обучение распознаванию эмоциональных состоя­ний (настроений, чувств);
* обучение методам саморегуляции (самоконтроля) и приемлемого выражения гнева;
* контроль импульсивности;
* повышение самооценки и преодоление неуверен­ности у детей;
* развитие навыков общения, рефлексии;
* развитие чувства коллективизма и сотрудничества.
1. Развитие мотивационной сферы: интереса к заня­тиям, познанию мира, обучению.
2. Развитие нравственной сферы.

Временные затраты: программа рассчитана на 6-8 встреч. Длительность каждой встречи — 40 минут.

Форма проведения: на каждом занятии дети про­ходят игровое поле от старта до финиша. Закрепление информационного материала обеспечивается за счет повторения уже пройденных заданий (при повторном попадании на них игрока) и дополнения их новыми упражнениями. За один кон игры невозможно пройти все задания, поэтому каждый новый кон будет отличаться от предыдущих. Это обеспечивает поддержание интереса к игре и познавательной мотивации.

В случаях повторного прохождения заданий необходи­мо дополнить уже изученный материал, дать детям больше самостоятельности в выполнении знакомого упражне­ния, предложить им более сложный вариант задания.

Возрастные категории: дети старшего и подгото­вительного дошкольного возрастов.

Численность группы: 4-8 человек.

Методы верификации программы: исследование результативности программы проводится до начала курса игровой терапии и по его итогам путем сравнительного анализа результатов и динамики развития.

Ожидаемые результаты:

* развитие эмоциональной сферы;
* повышение уровня нравственного и этического вос­питания;
* повышение самооценки;
* развитие самопознания и рефлексии;
* гармонизация межличностных отношений и комму­никативной сферы;
* повышение мотивации к познанию;
* развитие психических процессов (памяти, внимания, мышления, воображения);
* развитие знаний о мире флоры и фауны.

РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОИАЛЬНО-ВОЛЕВОЙ СФЕРЫ

Тема 1 - «Повышение уверенности у детей»

Основные направления — повышение самооценки, снижение психоэмоционального напряжения, психоте­рапия страхов (по А. И. Захарову), развитие коммуни­кативной сферы. Содержание:

* пальчиковая гимнастика «Еле-еле завертелись кару­сели...»;
* пальчиковая гимнастика «Бабочка»;
* арттерапевтическая коррекция страхов;
* беседа на тему «Страх»;
* игра «Звезда»;
* игра «Желание для себя»;
* игра «Дом»;
* игра «Солнце»;
* игра «Подарки»;
* игра «Звезда»;
* игра «Мои добрые поступки»;
* игра «Цветы»;
* игра «Моя мечта»;
* игра «Мой дорогой человек»

Тема 2 - «Развитие личности у детей»

Основные направления — развитие эмпатии, ком­муникативной сферы, навыков социально приемлемого выражения эмоций. Содержание:

манипуляции с пластилиновыми фишками (адекват­ное выражение гнева, снижение психоэмоциональ­ного напряжения); игра «Кулак»;

мимическое отображение эмоции «гнев»; игра «Звезда»; игра «Подарки»; игра «Апельсин»; беседа на тему «Гнев»; игра «Волшебные слова»; беседа на тему «Добро»; игра «Солнце»; игра «Собака»; игра «Цветы»; игра «Добрые поступки»; игра «Дорогой человек»; игра «Звезда»; игра «Подарки»; игра «Замок».

Тема 3 - «Развитие самоконтроля»

Основные направления — развитие навыков контроля импульсивности, внимания. Содержание:

* пальчиковая гимнастика «Еле-еле завертелись кару­сели...»;
* пальчиковая гимнастика «Бабочка»;
* беседы о добре;
* игра «Близнецы» («Найди отличия»);
* игра «Лабиринт»;
* игра «Звезда»;
* игра «Попугай»;
* игра «Замок»;
* игра «Желание для себя»;
* игра «Дом»;
* игра «Солнце»;
* игра «Подарки»;
* игра "Звезда»;
* игра «Мои добрые поступки»;
* игра «Моя мечта»;
* игра «Мой дорогой человек».

Тема 4 - «Развитие коммуникативной сферы»

Основные направления — развитие навыков обще­ния, гармоничного и дружественного взаимодействия, эмпатии, нравственности. Содержание:

* игра «Попугай»;
* игра «Подарок»;
* игра «Звезда»;
* игра «Ангел»;
* игра «Волшебные слова»;
* игра «Мои добрые поступки»;
* игра «Мой дорогой человек»;
* игра «Замок»;
* игра «Подарки»;
* игра «Звезда»;
* игра «Собака»;
* игра «Цветы»;
* взаимодействие в игре (общение, помощь товари­щу при затруднениях в ответе, тренировка умения дождаться своей очереди, договориться; развитие навыков гармоничного взаимодействия в коллекти­ве — все вместе идем к победе);
* беседы о добре.

Тема 5 - «Разитие эмоциональной сферы у детей»

Основные направления — развитие навыков рас­познавания эмоциональных состояний. Содержание:

* упражнение «Изобрази эмоцию» (смех, радость, грусть, гнев, спокойствие, страх, стыд, удивление);
* обсуждение ситуаций проявления эмоций (смех, ра­дость, грусть, гнев, спокойствие, страх, стыд, удив­ление) и особенностей поведения в них человека.

КОРРЕКЦИЯ И РАЗВИТИЕ ПСИХИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ

Тема 1 «Восприятие»

Основные направления — развитие зрительного слухового, тактильного восприятия. Содержание:

* игра «Цветы» {обонятельное восприятие);
* игра «Волшебный мешочек» (тактильное восприя тие);
* игра «Кот» (зрительное восприятие);
* упражнения на развитие восприятия через пред метные представления («Цветы»; «Собака»; «Кот» «Зайка»).

Тема 2 «Память»

Основные направления — развитие слуховой, зри тельной, моторной памяти.

Содержание:

* игра «Кто за кем стоит?»;
* пальчиковая гимнастика с использованием стихо творного текста:
* игра «Бабочка»;
* игра «Еле-еле завертелись карусели»;
* игра «Запомни на слух».

Тема 3 «Внимание»

Основные направления — развитие концентрации, распределения внимания. Содержание:

* игра «Близнецы» («Найди отличия»);
* игра «Лабиринт»;
* игра «Попугай».

Тема 4 «Мышление»

Основные направления — развитие аналитико-синте- тической деятельности, умения обобщать и классифици­ровать, умения устанавливать причинно-следственные связи, понимания

скрытого смысла пословиц и пого­ворок.

Содержание:

* 1. Развитие аналитико-синтетической деятельности:
* разрезные картинки;
* конструирование.
	1. Развитие умения обобщать и классифицировать:
* игра «Цветы»;
* игра «Апельсин»;
* игра «Добро»;
* игра «Добрые поступки»;
* игра «Цветы»;
* игра «Апельсин»;
* игра «Собака»;
* игра «Кот».
1. Формирование и развитие умения устанавливать причинно-следственные связи:
* игра «Четвертый — лишний»;
* игра «Апельсин»

4) Понимание скрытого смысла:

* игра «Волшебник»
* игра «Пословицы»
* игра «Волшебник»

**ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ**

**«Небесное путешествие»**

* Методические рекомендации
* Подготовка к игре
* Упражнения и задания, выполняемые в ходе игры

**Методические рекомендации к программе**

Цель игры — дойти до замка феи, успешно преодо­лев все испытания и сдать экзамен на звание Человека (ответить на вопросы, как поступает хороший человек, и обещать стараться поступать честно и благородно).

Чтобы организовать эту игру, понадобится неслож­ный реквизит:

* игрушка Би-ба-бо;
* игровое поле;
* игральный кубик;
* пластилин.

Специалисту нужно заранее подготовить (или сделать это вместе с детьми) игровое поле. На лист ватмана наклеиваются картинки, соответствующие теме того или иного упражнения. Между картинками рисуются стрелочки, указывающие направление шагов в игре. Конечным пунктом игры является замок феи, который должен быть ключевой фигурой всего игрового поля. Вам понадобится игральный кубик, изображения, разрезанные на шесть частей, лабиринты (например, на одной стороне листа сверху вниз изображения зайца, кота, собаки, а на другой — их пищи: морковка, рыбка, косточка; при этом зверей и еду соединяют путаные, переплетающиеся между собой дорожки), похожие между собой картинки (два клоуна — у одного штаны синие в горошек, а у другого — красные в клетку...). Также потребуются вырезанные геометрические фигуры для конструирования (можно предложить детям сконструи­ровать два грузовика с какими-то отличиями), картинки животных, цветов, птиц, одежды, транспорта и т. д. (для рассказа по алгоритму, обобщения и классификации).

Для изготовления фишек будет необходим пласти­лин. Чтобы не испачкать игровое поле, рекомендуем сверху положить оргстекло.

Для поощрения, мотивации и создания веселого настроения участников в игру можно принять героя Би-ба-бо или любую другую игрушку.

Чтобы играть было еще интересней, помимо основ­ной подготовки, можно изготовить с детьми пособия — задания к шагам игры, которые расширят диапазон развития ребенка, В игре могут быть использованы иллюстрации к следующим заданиям: составь разрез­ные картинки, пройди лабиринт, найди отличия, опреде­ли очередность действий, найди четвертый лишний, объедини предметы по определенному признаку. Также вам потребуются пиктограммы основных эмоций. При­меры иллюстративных материалов можно найти в Приложении.

При встрече и прощании желательно обниматься всем вместе и громко говорить «Я всех люблю» (это поможет развитию добрых взаимоотношений и чувства поддержки, любви, принятия).

Проходя новый круг игры, каждый, участник, побы­вавший в замке Феи, получает заслуженные награды (для чувства успешности там обязательно должны по­бывать все игроки):

* 1-й круг: медальон молодца (умницы);
* 2-й круг: орден героя;
* 3-й круг: цветок Феи (символ хорошего человека —

мальчики (тюльпан), девочки (роза));

* 4 круг: ремень силы;
* 5 круг: сердце любви;
* 6 круг: звезду добра;
* 7 круг: корону человека

Награды изготавливаются из картона или других материалов, должны быть одинаковые, но допускается половое разграничение. Награды вручает игрушка Би-ба-бо.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждому участнику дается задание: 1 - Выбери себе «домик» из шагов игрового поля (при каждой встрече с детьми выбор домиков осуществляется из ранее не выбранных) — если на твой домик кто-то попадет, задай ему любой интересный вопрос или слепи из его пластилиновой фишки любую фигурку.

2. Выбери себе фишку (пластилиновые шарики — как способ адекватного выражения агрессии) такого цвета, который нравится тебе больше всех. Интерпретация цветов:

* синий — потребность в покое;
* зеленый — потребность в самоутверждении;
* красный — потребность в целенаправленной актив­ности;
* желтый — потребность в спонтанной активности;
* фиолетовый — максимально активная позиция;
* коричневый — чувственная основа ощущений;
* черный — протестная позиция;
* серый — укрытие от внешних воздействий. Далее участников знакомят с правилами:
* Если попал в свой домик — ты можешь предложить задание своего домика тому, кому ты захочешь, или можешь слепить из своей фишки что захочешь.
* Если ты попал в чужой домик — попробуй дого­вориться с хозяином. Предложи выполнить задание его домика. Хозяин имеет полное право слепить из твоей фишки то, что ему захочется.
* Если ты просто попал на ячейки-задания, выполни задачу ячейки — ответь на вопрос, найди отличия, собери картинку (ребята помогают, дополняя или сопровождая ответ).
* Дойдя до замка Феи, ты сдаешь экзамен на право быть Человеком (обсуждение поведения, нравствен­ное и этическое воспитание).
* В замке Феи ты становишься Человеком. С этих пор нельзя никого обижать, говорить неприятные слова, кричать на других (иначе твоя фишка превращается в лепешку — тот, на кого была направлена агрессия, разминает ее). И только вновь дойдя до замка Феи и сдав экзамен (после рассказа о добрых поступках и правилах, которые ты будешь стараться соблю­дать), ты получаешь вновь право быть человеком — Настоящим Человеком.
* Количество шагов определяет обычный игральный кубик (какое количество точек выпало от 1 до 6 — столько шагов и отсчитываешь).

Перед началом игры проводится пальчиковая гим­настика.

|  |  |
| --- | --- |
| Еле-еле, еле-еле Завертелись карусели, | Круговые движения указательными пальцами |
| А ПОТОМ, ПОТОМ, ПОТОМ | Хлопки в ладоши |
| Все бегом, бегом, бегом! | Перебирание пальчиками передвижением вверх |

УПРАЖНЕНИЯ И ЗАДАНИЯ, ВЫПОЛНЯЕМЫЕ В ХОДЕ ИГРЫ

**«Начало путешествия»** Задачи: Развитие заинтересованности в познавательной деятельности. Развитие чувства коллективизма. На старте игроки кладут свои фишки на игровое поле, приготавливаются к путешествию. Ведущий подогревает интерес участников: «Вот здорово! Сейчас мы все вместе — весело и дружно — будем играть в увлекательную игру, которая называется „Небесное путешествие"! Вы готовы? Тогда начинаем!»

Игрокам предлагается по очереди бросать кубик и отсчитывать на игровом поле столько шагов, сколько выпало на кубике.

 **«Цветы»**

Задачи: развитие предметных представлений. памяти, мышления.

умение обобщать и классифицировать Игроку предлагается ответить на вопросы:

* Назови, какие ты знаешь цветы?
* Какие ты знаешь цветы садовые и луговые? Можно показать ребятам открытки или картинки с луговыми цветами (ромашка, василек, одуванчик, чер­тополох...), которые растут в дикой природе.

Также продемонстрировать картинки с садовыми цветами (роза, пион, астра, георгин) — их сажают на дач­ных участках, люди заботятся об этих цветах, поливают, охраняют от сорняков (травки, мешающей росту цветка).

При последующем попадании на эту ячейку рекомен­дуется пополнять знания игроков новыми видами цветов. Можно рисовать любимые луговые или садовые цветы.

**Эмоция «смех»**

Задачи:

* Развитие эмоциональной сферы.
* Развитие социальной адаптации.
* Развитие коммуникативной сферы.
* Развитие аналитико-синтетической деятельности. Игроку предлагается рассмотреть рисунок «Смеющаяся лошадка» и ответить.
* Что за эмоция (настроение) здесь изображена?
* Когда бывает очень смешно? (Назови ситуации.)
* Назови характерные признаки смеха (хохот; озорной, игривый и добрый взгляд; раскрытый рот; губы рас­тянуты в улыбке).
* Как можно рассмешить?
* Изобрази эмоцию «смех».

При последующем попадании на эту ячейку игрок получает один из вариантов задания: нарисуй эмоцию, нарисуй ситуацию смеха, придумай ситуацию, вспомни из своей жизни.

**Эмоция «спокойствие»**

Задачи:

* Развитие социальной адаптации.
* Эмоциональное развитие.
* Развитие аналитико-синтетической деятельности.
* Развитие коммуникативной сферы.

Игроку предлагается рассмотреть рисунок и отве­тить:

* Что за эмоция (настроение) здесь изображена?
* Когда бывает спокойное настроение, в каких ситуа­циях?
* Каковы характерные признаки спокойствия (лицо расслаблено, ротик изображен прямо (горизонталь­но)).

Далее нужно изобразить спокойствие. При последующем попадании на эту ячейку игроку дается задание в рамках темы: нарисуй эмоцию, на­рисуй ситуацию смеха, придумай ситуацию, вспомни из своей жизни.

**«Кошка»**

Задачи: развитие предметных представлений. памяти, коммуникативной сферы через беседу, эмоциональное развитие

Участник подготавливает небольшой рассказ о кошке, отмечая ее особенности: где живет. размер. окрас и шерсть (длинная, короткая), уши, хвост, четыре лапы, когти. Как называют детенышей кошки; какие звуки издает; как показывает удовольствие?

При последующем попадании на ячейку участник отвечает на вопросы в рамках заданной темы: кошка — это домашнее или дикое животное? (Домашнее.) А каких домашних животных вы еще знаете? (Путем голосования выбирается животное, о котором на этот раз будет рас­сказывать игрок, или он делает выбор сам.)

**«Близнецы»** («Найди отличия»)

Задачи:

* Развитие внимания.
* Развитие мышления.

Предлагается найти семь отличий между двумя по­хожими рисунками и рассказать о них.

**«Колокольчики»**

Задачи:

* Повышение самооценки.
* Развитие воображения.
* Развитие способности к самопознанию.

Игроку предлагается загадать желание для себя — громко и от всего сердца.

Хорошо при этом использовать волшебную палочку — ведущий дотрагивается палочкой до игрока со словами: «Твое желание постарается, чтобы исполниться».

**«Вопрос - ответ**»

Задачи:

* Развитие коммуникативных навыков.

Развитие стремления к добру и вежливости

* Нравственное развитие.
* Повышение самооценки у детей.
* Повышение фона настроения.

Ведущий беседует с ребятами о словах-помощниках («спасибо», «пожалуйста», «доброе утро», «спокойной ночи», «извините», «будьте любезны»), которые называ­ются «волшебными». Далее дети отвечают на вопросы:

* Какие «волшебные» слова ты знаешь?
* Когда их говорят?
* Почему они называются «волшебными»?
* Скажи каждому: «Спасибо тебе, что ты есть!» и улыбнись.
* Вспомни свой поступок, когда тебя поблагодарили.

При повторном попадании на это задание игрока про­сят вспомнить ситуации, когда ему говорили одно из «вол­шебных» слов: «спасибо», «извини», «доброе утро»

**Эмоция «Гнев»** Задачи:

* Развитие коммуникативных навыков.
* Развитие навыков саморегуляции.
* Развитие эмоциональной сферы,
* Психотерапия агрессивности.

С игроком и другими участниками проводится бе­седа:

* Что за эмоция (настроение) здесь изображена?
* В каких ситуациях бывает злое настроение — гневное?
* Изобрази (посмотри в зеркало) и опиши мимические признаки гнева (брови нахмурены, взгляд неприят­ный, руки напряжены, губы сжаты плотно).
* Нравится тебе свое отражение? А вам, ребята?

Улыбнись себе, погладь себя по голове и улыбнись другим• Как справляться с гневом?

Далее ребенку предлагается крепко сжать кулачки, а потом разжать и встряхнуть ручки; обхватить себя руками — это поза выдержанного человека; нарисовать свой гнев, а потом разорвать на мелкие кусочки.

**«Дом»** Задачи: Повышение самооценки. Гармонизация семейных и межличностных отноше­ний. Развитие эмпатии (сочувствия). Игрока просят рассказать о членах своей семьи — как их зовут, где они работают или учатся, как проводят время вместе, что любит каждый. В дальнейшем можно предлагать рисовать свою семью за разными занятиями (прогулка в парке, на аттракционах, встреча Нового года, день рождения...), сопровождая рисунок рассказом.

**«Волшебный мешочек**»

Задачи: развитие восприятия. предметных представлений мелкой моторики, развитие познавательного интереса, психотерапия страхов.

Ребенок запоминает руками, на ощупь, маленькие игрушки. затем их кладут в матерчатый мешочек, и просят угадать наощупь предмет.

**«Кто за кем стоит?»**

Задачи:Развитие памяти, наблюдательности.

Развитие навыков контроля импульсивности.

Игра состоит в том, чтобы правильно запомнить ряд игрушек и правильно назвать их последовательность — 5-7 игрушек (каждый раз меняются места игрушек).Дети часто торопятся сказать: «Я готов», а после ошибаются. Попросите ребенка не торопиться, сосредо­точиться, повторить последовательность и только тогда отворачиваться и говорить.

**«Кулак»**

Задачи: Развитие умения проигрывать. Психотерапия неудач.

Ребята по очереди разминают в руках фишку игрока или лепят что-нибудь.

**«Апельсин»**

Задачи: развитие умения обобщать, классифицировать, развитие логического мышления (умение находить причинно- следственные связи)

Проводится беседа на тему овощей. фруктов. Задания игроку:

 Назови фрукты , которые ты знаешь. перечисли известные тебе овощи

* Найди четвертое лишнее {объяснить на картинках или с опорой на слуховое восприятие, что лишнее и по­чему). Предлагаются, например, слова: «морковь», «свекла», «яблоко», «помидор». «Яблоко» лишнее, так как это фрукт, а остальные — овощи. Варианты:
* лимон, груша, банан, картофель;
* редис, персик, яблоко, апельсин;
* мандарин, грейпфрут, банан, репа;
* груша, апельсин, кабачок, киви.

В этой игре можно показывать картинки или называть предметы словами.

**«Добрые чувства»**

Задачи:

* Развитие эмпатии, способности к сопереживанию.
* Развитие нравственной сферы.
* Развитие коммуникативных навыков, социальной адаптации.

Беседа на тему добра и зла. Обсуждаются вопросы:

* Что значит делать добро?
* Назови добрые поступки и помыслы.
* Как можно помочь другому?
* Что значит «быть хорошим человеком» (это быть каким?).
* Расскажи о своем добром поступке.

**«Четвертый лишний»**

Игроку объясняют, что из четырех предметов (игру­шек) одна лишняя, и просят ее назвать.

Предъявляются игрушки, картинки, рисунки детей с изображением предметов (можно предложить детям нарисовать несколько вариантов, где есть четвертый лишний; а при последующем попадании вытаскивать наугад один из рисунков и объяснять, что здесь чет­вертое лишнее и почему).

Возможен и следующий способ называния слов с четвертым лишним:

* тапки, туфли, брюки, сапоги (обувь, одежда);
* панама, пальто, шляпа, кепка (головные уборы, одежда);
* вертолет, самолет, пароход, аэроплан (транспорт воздушный, водный);
* подводная лодка, автобус, грузовик, троллейбус (транспорт подводный, наземный);
* шкаф, стол, кастрюля, комод (мебель, посуда).

**«Собака»**

* Опиши какую-нибудь собаку.
* Какие породы ты знаешь?
* Перечисли охотничьих и домашних собак.
* Почему говорят, что «собака — верный друг чело­века»?
* Нарисуй собаку.

При последующем попадании на эту ячейку можно задать вопросы: собака — это домашнее животное или птица? А каких домашних и диких птиц вы знаете? Путем голосования выбирается птица, о которой на этот раз будет рассказывать игрок или делает выбор сам игрок. Сравни в рассказе животных и птиц,

**«Поле цветов»** Задачи:

* Развитие мышления (обобщение, классификация).
* Развитие предметных представлений.
* Развитие восприятия, ассоциативного мышления.
* Приобщение к природе.

Беседа о подарках:

* Какие бывают подарки?
* Зачем нужны подарки?
* Какие цветы ты знаешь?

Беседа о цветах: цветы — это прекрасный подарок. Они красивы, имеют приятный запах, который дарит много приятных впечатлений и воспоминаний.

Можно предложить детям понюхать запах какого- либо цветка (духов), спросить: какой цветок напоминает им этот запах? Почему?

Далее дети рисуют цветы и дарят их соседу слева со словами: «Это мой тебе подарок, ты возьми его на радость».

**« Бабочка»**

Задачи:

* Снижение напряжения.
* Коррекция тревожности.
* Развитие умения согласовать свои действия с тек­стом.
* Развитие чувства коллективизма и умения действо­вать сообща.
* Развитие моторики.

Рекомендуется мелодично напевать текст под спо­койную, расслабляющую музыку. Пальчиковая гимнастика

|  |  |
| --- | --- |
| Бабочка, лети, лети, | Машут руками |
| на плече ты отдохни. | Гладят плечи |
| Бабочка, лети, лети, | Машут руками |
| на коленях отдохни | Гладят колени |
|  |  |

**Эмоция «стыд»**

Задачи:

* Эмоциональное развитие.
* Поведенческая психотерапия.
* Нравственное развитие.
* Развитие эмпатии. Беседа о стыде.
* Что за эмоциональное состояние изображено?
* Как догадались? (признаки — глаза опущены вниз, щеки покраснели).
* Изобрази стыд.
* Когда бывает стыдно? (примеры).
* Вспомни, когда тебе приходилось испытывать чувство стыда?
* Что можно посоветовать в таких ситуациях? Стыдно, когда сделал что-то плохое: соврал, разбил что-то, не послушался, обидел. Если это случилось, попроси прощения, попытайся все исправить и не поступай так больше. Старайся заранее подумать о поступке. Хороший он или плохой? Что бы сказала мама? Как надо поступить, чтобы предотвратить неприятные последствия?

**«Ласковые слова»** Задачи: Развитие коммуникативной сферы.

* Нравственное развитие.
* Повышение самооценки.

Беседа на тему «Ласковые слова». Ведущий спра­шивает:

* Какие ласковые слова ты знаешь?
* Почему они называются ласковыми?
* Когда их говорят? (Когда хотят сделать другому при­ятно — вежливые люди всегда используют ласковые слова.)
* Как тебя называют ласково?
* Когда тебя называют ласково?
* Вспомни свои добрые поступки.
* Вспомни свой поступок, за который все тебя хва­лили.

Давайте попробуем мир вокруг нас сделать «вол­шебным» — будем всегда говорить эти замечательные слова!

**«Кот и котенок»**

Задачи:

* Закрепление представлений о величине; о животных.
* Развитие мышления.
* Развитие моторики. Игроку предлагается:
* Определить величину кота и котенка. Кто из них большой, а кто — маленький? Почему?
* Назвать больших животных, которых он знает.
* Назвать маленьких животных, которых он знает.
* Разложить пластиковые стаканчики-вкладыши или кольца пирамидки по возрастанию; по убыванию. При повторном попадании на эту ячейку игроку дают­ся задания в рамках темы: подбери или нарисуй каждому животному свой домик по размеру (медведю — самый большой, волку — большой, лисе — поменьше, зайцу — маленький, мышке — самый маленький. Задание мож­но усложнить, если попросить рисовать не по порядку убывания — возрастания, а вразнобой. Нарисуй домик лисы, теперь медведя, теперь мышки... Затем сравни, правильно ли ты нарисовал пропорции размеров.

**«Солнце»**

Задачи:

* Развитие коммуникативной сферы.
* Развитие межличностных отношений.
* Развитие добрых чувств, эмоциональной сферы. Ребенку предлагается порадовать добрыми словами

других и себя.

* Скажи каждому добрые и теплые, ласковые слова («до­брый», «любимый», «солнышко», «заинька», «хороший»,..)
* Что ты при этом чувствовал?

«**Страх»**

Задачи:

* Развитие эмоциональной сферы.
* Знакомство с методом преодоления страхов.
* Развитие эмпатии.

Частые упреки вызывают у ребенка чувство вины («Ты так плохо вел себя, что у мамы заболела голова», «Из-за твоего поведения мы с мамой часто ссоримся»). В этом случае ребенок постоянно боится оказаться виноватым перед родителями. Другой причиной большого числа страхов у детей является сдержанность родителей в выражении чувств при наличии многочисленных предо­стережений, опасностей и тревог. Излишняя строгость родителей также способствует появлению страхов. Чаще это происходит в отношении родителей того же пола, что и ребенок, то есть чем больше запрещает мать дочери или отец сыну, тем больше вероятность появления у них страхов. Бывает, что родители, не задумываясь, внушают детям страхи своими никогда не реализуемыми угрозами вроде: «Заберет тебя дядя в мешок», «Уеду от тебя» и т. д.

Помимо перечисленных факторов страхи возника­ют и в результате фиксации в эмоциональной памяти сильных испугов при встрече со всем, что олицетворяет опасность или представляет непосредственную угрозу для жизни, включая нападение, несчастный случай, операцию или тяжелую болезнь.

Если у ребенка усиливается тревожность, появляются страхи — непременный спутник тревожности, то могут развиться невротические черты. Беседа на тему «Эмоция страха».

* Кто изображен на картинке? (Кот.)
* Что это за эмоция? (Страх.)
* Как догадались? (Уши прижаты, глаза широко рас­крыты.)

Пословица: «У страха глаза велики!» — почему так говорят? (Когда боишься, часто преувеличиваешь стра­шилку.)

* Изобрази страх.
* Когда бывает страшно, в каких ситуациях?
* Как человек ведет себя, когда страшно? (Дрожит, зубы стучат, неприятное чувство внутри — чувство небезопасности; сердце сильно бьется, хочет спря­таться или бежать со всех ног.)
* Что мы посоветуем, когда страшно? (Нарисовать свой страх и посадить его в клетку.)
* А если увидишь испуганного человека? (Успокой его, обними и погладь.)

**«Цветок мечты»**

Цветок — это символ красоты, символ мечты. Каждый о чем-то мечтает. А о чем мечтаешь ты?

* Расскажи о своей мечте.
* Ребята, посоветуйте, что надо сделать, чтобы она сбылась? (Нарисовать; заслужить, если это игрушка или сладость...)

**«Мой дорогой человек»**

Задачи:

* Развитие эмпатии.
* Развитие направленности на других.
* Коррекция поведения в межличностных отноше­ниях.
* Умение договариваться при решении задачи.

У каждого есть самые дорогие люди — это наши родители! Мы их очень любим, и они нас тоже любят всем сердцем! Семья — это бесценное богатство! Расскажи о своем самом дорогом человеке.

* Кто это?
* Что ему нравится (когда он радуется?).
* Как ты его радуешь?
* Нарисуем ему красочный рисунок в подарок все вместе (совместное рисование на одном листе).

**«Пословицы и поговорки»**

Задачи:

* Выработка умения видеть скрытый смысл.
* Развитие абстрактного мышления.
* Нравственное развитие.

Обсуждение смысла некоторых пословиц. Объясни смысл пословицы:

* Без труда не вытащишь и рыбку из пруда.
* Сделал дело — гуляй смело.
* Поспешишь — людей насмешишь. Семь раз отмерь, один раз отрежь.
* Делу время — потехе час.
* Сердце матери лучше солнца греет.
* Не в свои сани не садись.
* Не все то золото, что блестит.

**«Зайка»** Задачи: Развитие аналитико-синтетической деятельности. Выработка умения связно говорить, рассказывать.

* Развитие предметных представлений о диких жи­вотных.
* Предлагается построить свой рассказ о животном по алгоритму.
* Расскажи о зайце (или его лесных друзьях) по плану:
* Где живет?
* Какое животное {домашнее, дикое)?
* Размер?
* Цвет (какой и когда бывает), какая шерсть (длинная, короткая)?
* Какие у него части тела?
* Что ест?

**Эмоция «радость»** Задачи:

* Эмоциональное развитие.
* Нравственное и половое воспитание.
* Развитие коммуникативной сферы. Обсуждение эмоции радости.
* Кто это? (Девочка.) Как определили? (Признаки — длинные волосы, бантик на голове.)
* Что это за эмоция? (Радость.)
* Как догадались? (На лице улыбка, глаза сияют.)
* Изобрази радость.
* Когда бывает радостно? (Примеры ребят.)
* Что надо сделать, чтобы человек улыбнулся? (Улыб­нуться ему, рассмешить, подарить веселый рису­нок...)

**«Подарки»** Задачи: Гармонизация межличностных отношений.

* Развитие коммуникативной сферы.
* Развитие эмпатии.

Игроку предлагается подумать, какой подарок он бы подарил каждому, чтобы доставить ему радость.

Упражнение выполняется по кругу, каждый заканчи­вает фразу: «Тебе, (имя), я дарю...»

**«Разрезная картинка»** Задачи:

* Тренировка внимания.
* Развитие аналитико-синтетической деятельности.
* Улучшение мелкой моторики.

Развитие предметных представлений. Предлагается собрать разрезную картинку (6-12 ча­стей) и определить, кто же получился на картинке. Усложнение — придумать рассказ к картинке

**«Конструирование»**

Задачи:

* Закрепление и расширение знаний о геометрических формах
* Развитие мышления (аналитико-синтетическая дея­тельность).
* Тренировка мелкой моторики.

Сложи дом, забор, кораблик, цветок, морду кота, стул, стол:

* из палочек;
* из геометрических фигур, вырезанных из картона;
* из кубиков.

Построй башню. В каком порядке строилась башня? (Что построили сначала, а что потом? — Сначала первый этаж, потом второй, потом третий, а затем крышу). Можно предложить нарисовать этот процесс. Пример:

* Построй треугольник, квадрат, прямоугольник из пало­чек — какие две из этих форм понадобятся, чтобы по­строить домик? (Треугольник—крыша, квадрат—стена).
* Построй машину из геометрических фигур. (Прямо­угольник — кузов, квадрат — кабина, два круга — колеса.)

**«Волшебник»**

Задачи:

* Развитие мышления.
* Развитие предметных представлений.
* Тренировка внимания.
* Улучшение мелкой моторики.

« Развитие умения работать в коллективе.

* Развитие чувства коллективизма.

Предлагается дать правильный ответ на загадку:

* Отгадай загадку.
* Нарисуй отгадку. (По кругу дорисовываем ответ, на­пример: Маша — крылья, Сережа — головку, Дима — усики и глазки, Таня — лапки, Соня — черные кружочки на крылышках. Вот и получилась божья коровка.) Варианты загадок:
* Два конца, два кольца, а посередине — гвоздик. (Ножницы.)
* Зимой и летом — одним цветом. (Елка.)
* Сто одежек и все без застежек. (Капуста.)
* Сидит дед, во сто шуб одет — кто его раздевает, тот слезы проливает. (Лук).
* Без окон и дверей полна горница людей. (Огурец.) Или загадки-описания А. Зайцевой-Малаховой:
* Круглый, красный, растет в огороде, овощ по породе. (Помидор.)
* Зеленый, овальный, на зубах хрустит, в парнике си­дит. (Огурец.)
* Царь зверей с гривой пушистой, сильный, красивый и быстрый. (Лев.)
* Светит ярко в небе, расти помогает хлебу. (Солнышко.)
* Воздушный, большой, летает со мной. (Воздушный шарик.)
* С перьями красивыми чик-чирик поет, кто же это с крыльями зовет меня в полет? (Птичка.)
* Лепесточки белые, желтое внутри, что же за цветочек растет среди травы? (Ромашка.)

**Эмоция «удивление»**

Задачи:

* Половое воспитание.
* Нравственное воспитание. Эмоциональное развитие.
* Развитие коммуникативных навыков и эмпатии. Обсуждение эмоции удивления.
* Кто это нарисован? (Мальчик.) Обсуждение отли­чий мальчика и девочки (прическа, одежда, обувь, игрушки).
* Что это за эмоция? (Удивление.) Как догадались?
* Изобрази (рот в форме овала, брови приподняты).
* Когда возникает удивление? (Когда происходит что- то неожиданное.)
* Удивление может быть хорошим и неприятным (об­суждение).
* Давайте, ребята, договоримся, что если и будем удивлять кого-то, то только добрыми и хорошими поступками!

**«Попугай»**

Задачи:

* Контроль импульсивности.
* Развитие внимания.
* Развитие речи.
* Тренировка умения работать дружно, вместе.
* Расширение представлений о домашних питомцах. Посмотрите на картинку и скажите: кто это? А вы

знаете, что попугаи говорят, как люди? Как они этому учатся? (Повторяют.)

Игра «Повторялки». Повторяй за мной все слова или движения, кроме запрещенного (вариант усложнения: 2-3 запрещенных слова на выбор ведущего).

Пример: Запрещенное слово — «дом», его повторять нельзя. Начали: стол, лес, мир, дом, слон, руки, улыбка, дом, лес, деревья, небо, дом...

Запрещенное движение — руки вверх. Повторяй дви­жения за мной, кроме запрещенного. Начали — хлопаем в ладоши, топаем, руки на пояс, руки вверх, киваем го­ловой, топаем левой ногой, руки на плечи, руки вверх, приседаем... **«Звезда»** Задачи:

* Гармонизация межличностных отношений.
* Повышение самооценки,
* Развитие коммуникативной сферы.

По кругу все участники говорят «имениннику» — игро­ку, попавшему на ячейку, — комплименты (Ты молодец, ты хороший, ты добрый...)

**«Замок Феи»**

Задача: коррекция поведения и личностных ка­честв.

Вот мы и дошли до финиша! А теперь расскажи всем: каким ты будешь человеком, какие добрые поступки ты будешь совершать, как будешь себя вести?

Сдай экзамен на право быть человеком — расскажи: каким ты будешь, став человеком? (Послушным, стара­тельным, помощником, защитником...)

После успешной сдачи экзамена все вместе громко хлопают и весело говорят в один голос три раза: «Мо­лодец!»

**Завершающий этап игры.** В конце игры пускают «мыльные пузыри» в честь смелых путешественников. Итоговая речь: «Несмотря на то что путь к замку был нелегок, вы отважно начали свое путешествие и успешно преодолели все труд­ности. Вы настоящие молодцы! А для настоящих мо­лодцов Фея замка передала мне „волшебный флакон радости", давайте его откроем» (открываются «мыльные пузыри»).