**Игротека
Направленность: ЭМОЦИОНАЛЬНО-ВОЛЕВАЯ И ДВИГАТЕЛЬНАЯ СФЕРА**

**Возраст: 5-6 лет**

**Кинолента***Цель:* развитие невербальных средств общения, развитие памяти.
*Нарушение:* застенчивость/тревожность, СДВГ.
***Возраст:* 5—6 лет.***Количество играющих:* группа (6—7 человек).
*Описание игры:* дети садятся в круг и создают кино «с первого слова». Первый ребенок придумывает слово, второй должен повторить его и добавить одно свое слово, третий — повторить первые два слова и сказать свое, четвертый — повторить первые три слова и сказать четвертое и т. д. Когда все дети проговорят желаемое, они должны показать фильм с помощью пластики и мимики.
*Комментарий:* вместо показа кино игра может закончиться сочинением сказки или рассказа с использованием предложенных слов.
Если же взрослый ставит задачу мышечного раскрепощения детей, развития способности передавать свои чувства и переживания невербально (мимикой и пантомимой), тогда лучше использовать первый вариант окончания игры.

**Две игрушки — поменяемся местами**

*Цель:* развитие моторной ловкости, внимания, координации движений.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность.
***Возраст:* 5—6 лет.**
*Количество играющих:* 5 и более. *Необходимые приспособления:* две игрушки.
*Описаниё игры:* дети становятся в круг, а ведущий одновременно бросает игрушки двум игрокам, которые должны быстро поменяться местами.
*Комментарий:* игра проводится в достаточно высоком темпе, чтобы увеличить ее интенсивность и сложность. Тем более что детям дошкольного возраста еще достаточно трудно выполнять действия разной направленности (как в данной игре — поймать игрушку, увидеть того, кому досталась вторая и поменяться с ним местами).

**Услышь свое имя**

*Цель:* развитие скорости реакции, моторной ловкости.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР.
***Возраст:* 5—6 лет***Количество играющих:* 5—15.
*Необходимые приспособления:* мяч.
*Описание игры:* играющие становятся в круг, спинами внутрь круга. Игрок, у которого в руках мяч, бросает его в круг, называя при этом имя. Названный ребенок должен повернуться лицом внутрь круга и поймать мяч. Победителем становится тот, кто ловил мяч чаще других.
*Комментарий:* часто в порыве игры первый участник очень сильно забрасывает мяч, и названный ребенок не может его поймать. В таком случае с детьми оговариваются штрафы, которые будут накладываться на первых игроков. Это может быть и чтение стихотворения, и прыжки на одной ноге по кругу — все зависит от участников.

**Кто больше?**

*Цель:* развитие ловкости и координации.
*Нарушение:* СДВГ, ЗПР
***Возраст:* 5—6 лет.***Количество играющих:* любое.
*Необходимые приспособления:* мяч, веревка, мелкие предметы.
*Описание игры:* мяч закрепляют на веревке и привязывают к перекладине или суку дерева так, чтобы он почти касался земли, а под ним раскладывают мелкие предметы (10—15). Играющий поднимает мяч до уровня плеч, отпускает его и бежит следом к разложенным предметам. Его задача — собрать как можно больше предметов и вернуться в исходное положение, не будучи задетым мячом.
*Комментарий:* чтобы дети собирали предметы как можно быстрее, предлагается ввести дополнительное правило: игрок может собирать предметы, пока мяч не остановится. Двойственность игровой задачи (собирать предметы и одновременно следить за тем, чтобы не задел мяч) усложняет игру, но и делает ее более интересной. Ведь ребенку необходимо произвольно распределить внимание между разнонаправленными по сути действиями.

**Гонка мячей**  *Цель:* развитие умения действовать сообща, развитие моторной ловкости.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность,
***Возраст: 5—б* лет.***Количество играющих:* 6—16.
*Необходимые приспособления:* два мяча разных цветов.
*Описание игры:* дети становятся в круг, делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны начинают бросать мячик членам своей команды, а игроки передают его дальше по кругу. Побеждает команда, капитан которой получит свой мяч раньше.
Игру можно немного усложнить, если предложить такие условия: капитаны команд оббегают круг и лишь затем, передают мяч следующему игроку. Побеждает команда, игроки которой первыми закончат бегать.
*Комментарий:* в этой игре дети на практике осваивают навыки командного взаимодействия, основанного на осознании того, что победа команды зависит от каждого ее участника.

**Вулкан***Цель:* **развивать воображение и способность к пере- воплощению, развивать кругозор.***Нарушение:* агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР.
***Возраст:* 5—6 лет.***Количество играющих:* много.
*Описание игры:* ведущий становится в центре площадки, это вулкан, рядом с ним стоят 2—З ребенка (лава). Пока вулкан спокоен, лава находится рядом с ним, «вулкан» даже может обнять «лаву», чтобы она не убежала раньше времени. Остальные дети становятся вокруг «вулкана».
 «Вулкан» начинает игру: Стоит высокая-превысокая гора вулкан, а на ее склонах живут люди. Они работают: строят дома, стирают, танцуют и т. д. *(слушая перечисление, дети, стоящие вокруг «вулкана», выполняют движения, показывал, что делают люди).* Но вот вулкан просыпается, внутри него разогревается лава, вулкан гудит, но люди его не сльшат, потому что заняты своими делами *(дети показывают, какими).* И вдруг вулкан взрывается, падают камни, лава вырывается и нагоняет людей — вулкан отпускает .лаву, и она начинает гоняться за другими детьми, пойманных приводят к вулкану. *Комментарий:* Перед началом игры можно потренировать детей в имитации тех или иных действий людей.

 **«Мирные» и «воинственные»***Цель:* развитие умения слушать и концентрировать внимание; стимулировать общение; развитие способности различать звуки; высвобождение энергии.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.
***Возраст:* 5—6 лет.***Количество играющих:* 6—10.
*Необходимые приспособления:* музыкальный инструмент для каждого играющего.
*Описание игры:* все дети выбирают себе музыкальные инструменты. Те, кто выбрал тихо звучащие, относятся к племени «мирных», а те, чьи инструменты звучат громко — к племени «воинственных». По легенде, племена живут на разных берегах, поэтому общаться могут только посредством звуков, по очереди играя на музыкальных инструментах. Дети могут сопровождать исполнение танцами, соответственно музыке — спокойными или энергичными.
*Комментарий:* важно оговорить с детьми, что громкость звучания инструмента — это отражение его характера, который можно показать движением, танцем, мимикой. Но даже характер можно изменить, если очень постараться. И после того, как одни дети навоюются. вдоволь, а другим надоест быть мирными, можно предложить попытаться изменить характер. Это хорошая возможность для детей попробовать разные стили поведения, найти для себя наиболее подходящий.

**Колдун**

*Цель:* развитие невербальных средств общения.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, ЗПР.
***Возраст:* 5—6 лет.**
*Количество играющих: 4—б.
Описание игры:* дети выбирают «колдуна». «Колдун» придумывает какое-либо действие, с помощью которого он лишает заколдованного ребенка способности говорить. Заколдованный должен с помощью жестов и МИМИКИ рассказать, как его поймал в плен колдун, свои ощущения в момент пленения. Все его движения и выражение лица другие дети описывают словами. Заколдованный старается жестами выразить свое отношение к их описанию — правильно ли его поняли друзья.
*Комментарий:* все дети должны побывать в роли заколдованного и в роли \*колдуна\*.
Чтобы разнообразить мимические этюды, можно задавать детям вопросы, касающиеся их эмоционального состояния, самочувствия и т. д.

**Слалом-гигант**

*Цель:* развитие координации движений, произвольности поведения.
*Нарушение:* СДВГ, ЗПР.
***Возраст:* 5—6 лет.**
*Количество играющих:* две команды.
*Необходимые приспособления:* стулья.
*Описание игры:* стулья расставляют в два ряда параллельно. Игроки каждой команды должны пройти \*трассу\* спиной. Если ребенок заденет стул, он должен вернуться на старт и повторить попытку. Побеждает команда, игроки которой пройдут трассу без ошибок.
*Комментарий:* в своей основе игра, имеет соревновательное начало, поэтому ведущему взрослому необходимо следить за тем, чтобы дети, у которых что-то не получается, не испытывали сильных отрицательных эмоций. Тем более поддержка необходима проигравшей команде.

 **Говори!***Цель:* развитие внимания и произвольности.
*Нарушение* СДВГ, агрессивность.
***Возраст:* 5—6 лет.**
*Количество играющих:* взрослый + один ребенок (группа детей).
*Необходимые приспособления:* МЯЧИК.
*Описание игры:* взрослый предлагает детям сыграть в игру в вопросы и ответы, но предупреждает, что отвечать на вопросы можно только после слова «Говори!». После вопроса бросить мяч, обязательно сделать паузу и лишь потом сказать «Говори!». Вопросы могут быть любыми, например:
-Какие времена годы вы знаете? ... Говори!
- Какое сейчас время года?. ... Говори!
-Какой сегодня день недели?. ... .Говори!.
- Какой сейчас месяц? ... .Говори!.
*Комментарий:* включение в игру мячика усложняет ее, но и делает более интересной. В связи с тем, что импульсивность преобладает в поведении детей-дошкольников, им трудно, поймав мячик, не ответить сразу.

**Давай поговорим**
*Цель:* развитие коммуникативных навыков.
*Нарушение:* застенчивость/тревожность,
*Возраст:* любой.
*Количество играющих:* два или больше. *Описание игры:* играют взрослый и ребенок (или дети). Взрослый начинает игру словами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать... (волшебником, волком, маленьким). Как ты думаешь, почему?. Ребенок высказывает предложение и завязывается беседа. В конце можно спросить, кем бы хотел стать ребенок, но нельзя давать оценок его желанию и нельзя настаивать на ответе, если он не хочет по каким-либо причинам признаться.
*Комментарий:* эта игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровой форме учит ребенка не бояться общения, ставит в ситуацию необходимости вступления в контакт. На начальных этапах дети могут отказываться задавать вопросы или вступать в игру. Тогда инициативу на себя должен взять взрослый. Важный момент! В игре взрослый должен находиться на одном уровне с ребенком а в случае трудностей — ниже него.

**«Менялки»***Цель:* развитие внимания, быстроты реакции.
*Нарушение:* агрессивность, застенчивость/тревожность.
***Возраст:* 5—6 лет.**
*Количество играющих:* не менее *4-х,* лучше — больше.
*Необходимые приспособления:* стулья, которых должно быть на один меньше, чем играющих.
*Описание игры:* участники садятся на стулья в круг. Оставшийся без стула — ведущий. Ведущий должен найти общий признак у детей и предложить им поменяться местами: «Меняются местами те, у кого... (рубашка в клеточку, ботинки, короткая стрижка и т. д.)». Дети, имеющие такой признак, должны быстро поменяться местами. Цель ведущего — занять освободившееся место. Тот, кто остался без стула, становится ведущим.

 «**Живая картина**»
*Цель:* развитие выразительности движений, произвольности, коммуникативных навыков.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.
***Возраст:* 5—6 лет**.
*Количество играющих:* любое.
*Описание игры:* дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».
*Комментарий:* несмотря на то, что основная цель игры — создание «живой картины», акцент в ней делается на развитие умения договариваться, находить общий язык. Взрослому лучше занимать пост наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссор детей.

**Запретный номер**
*Цель:* развитие произвольности, внимания, слухового восприятия.
*Нарушение:* СДВГ, ЗПР.
***Возраст:* 5—6 лет.**
*Количество играющих:* двое и более.
*Описание игры:* оговаривается, что какое-то одно число — например, два — нельзя произносить, вместо этого нужно хлопнуть в ладоши два раза. Дети по очереди вслух называют числа и хлопают, когда нужно сказать «два».
*Комментарий:* игра особенно полезна для детей, испытывающих трудности при необходимости сосредоточения, гиперактивных.

**Расставить посты***Цель:* развитие внимания, произвольного контроля поведения.
*Нарушение:* СДВГ, застенчивость/тревожность, ЗПР.
***Возраст:* 5—6 лет**.
*Количество играющих:* 6—8 человек.
*Описание игры:* 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 остановиться, 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, назначается новый командир. Игра продолжается, пока все дети не побывают командирами.
*Комментарий:* в игру можно вводить дополнительные правила; оговаривается, что по ходу игры нужно молчать. В случае необходимости командира может выбрать взрослый. Например, если в игре участвует застенчивый ребенок, весь процесс игры будет направлен на то, чтобы дать ему возможность почувствовать себя уверенно. В случае участия в игре детей с ЗПР или СДВГ акцент будет смещен на развитие у них чувства ответственности по отношению к другим людям.

**Придумай слова***Цель:* развитие воображения, эмоциональной сферы.
*Нарушение:*  ЗПР.
***Возраст:* 5—6 лет.***Количество играющих:* любое.
*Необходимые приспособления:* рисунки с изображением сказочных персонажей. *Описание игры:* дети рассматривают рисунок, а потом они должны придумать как можно больше слов для характеристики того, кто изображен на картинке.
*Комментарий:* взрослый должен помнить, что в зависимости от рисунка и личностных особенностей детей характер героев может кардинально меняться. Это нужно принимать во внимание.

**Оживлялки***Цель:* развитие умения выражать свои эмоции невербально.
*Нарушение:*  ЗПР.
***Возраст:* 5—6 лет.***Количество играющих:* любое.
*Необходимые приспособления:* рисунки детей.
*Описание игры:* дети рассматривают рисунки друг друга, а потом один из них пытается изобразить любой из них с помощью мимики и жестов, остальные дети должны угадать, какую картину он показывает.
*Комментарий:* интересно, если вариантов будет несколько. Тогда детям можно наглядно объяснить, что одно и то же явление или предмет у разных людей могут вызывать различные чувства, но каждый человек имеет право на свое мнение.

**Гусеница**

*Цель:* развитие моторной ловкости, тактильной чувствительности.
***Возраст:* 5—6 лет.***Количество играющих:* трое и более.
*Необходимые приспособления:* МЯЧИКИ по количеству играющих.
*Описание игры:* Детям предлагается стать, положив руки друг другу на плечи, первый ребенок держит мячик на вытянутых руках, остальные зажимают мячики между своим животом и спиной соседа. Дотрагиваться руками до мяча строго запрещается. Образовавшаяся «гусеница», должна пройти по определенному маршруту, который указывает взрослый или первый ребенок.
*Комментарий:* взрослый должен регулировать скорость и движения «гусенички», чтобы предотвратить падения детей.
**Раздувайся, пузырь**
*Цель:* развитие чувства сплоченности, развитие внимания.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР.
*Возраст:* любой.
*Количество играющих:* группа.
*Описание игры:* дети стоят в кругу очень тесно это \*сдутый пузырь\*. Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой , как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад — пузырь увеличивается, сделав несколько вдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:
-Раздувайся, пузырь, раздувайся большой,
-Оставайся такой, да не лопайся!
Получается большой круг. Затем воспитатель (или кто- то из детей, выбранный ведущим) говорит: Хлоп! — пузырь лопается, все сбегаются к центру (пузырь сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).
*Комментарий:* взрослому необходимо внимательно следить за тем, чтобы дети правильно выполняли игровые действия. В частности, на каждый вдох делали один шаг.

**Давайте познакомимся!***Цель:* развитие коммуникативных навыков.
*Нарушение:* застенчивость/тревожность, ЗПР. ***Возраст:* любой**.
*Количество играющих:* любое.
*Необходимые приспособления:* надувной мяч.
*Описание игры:* дети с воспитателем становятся *в* круг, воспитатель держит мяч, затем он называет свое имя и имя того, кому бросает мяч. Названый ребенок должен поймать мяч, назвать свое имя и имя того, кому он бросят мяч, и т. д. *Комментарий:* эта игра помогает познакомиться с детьми, которые только что пришли в группу, а также вовлечь в общение стеснительных детей. Если же дети еще совсем плохо знакомы, правило можно немного изменить: ребенок, поймавший мяч, называет имя предыдущего игрока, затем свое, а далее (если знает) имя ребенка, которому будет кидать мяч.

**Магнит и шарики***Цель:* развитие воображения и способности к перевоплощению, расширение кругозора детей.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность. ***Возраст: 4—6* лет.**
*Количество играющих:* группа.
*Описание игры:* выбирают «магнит», он садится в стороне. Затем ведущий говорит остальным детям: «Я произношу волшебные слова — крибле-крабле-бумс — и превращаю вас в деревянные шарики, которые катаются по полу, прыгают, постукивают». Дети могут бегать, сталкиваясь, они должны сказать: «Тук-тук-тук.». Они не обращают внимания на «магнит». Затем ведущий говорит:
-Крибле-крабле-бумс! Превращаю вас в резиновые шарики!»- Дети прыгают на носочках и, сталкиваясь, говорят: «Пум-пум-лум!» — и не обращают внимания на «магнит». Ведущий: «Крибле-крабле-бумс! Превращаю вас в железные шарики» — дети бегают, при столкновении –«Дон-дон-дон!». Увидев магнит - устремляются к нему. \*Магнит\* медленно передвигается, а дети, взявшись за него руками, следуют за ним. Ведущий говорит : Крибле-крабле-бумс! Превращаю вас в бумажные шарики! . Дети бросают магнит и бегают с шипением: «Ш-Ш-Ш!» В конце игры ведущий говорит:
 «Крибле.крабле-бумс! Превращаю вас в детей».

**Высвобождение гнева**
*Цель:* отреагирование негативных эмоций.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность. ***Возраст:* 5-6 лет***Количество играющих:* один или более.
*Необходимые приспособления:* мягкий стул или куча подушек.
*Описание игры:* подушки, на которые будет вымещаться агрессия, складывают перед ребенком, а он должен сильно ударять по ним — пластмассовой выбивалкой, бадминтонной ракеткой, просто расслабленной рукой. При ударе можно выкрикивать любые слова, выражающие чувство гнева.
*Комментарий:* при ударе из подушки обычно летит пыль, поэтому лучше делать это на улице, а ребенку объяснить, что, выместив свой гнев на подушке, он еще и взрослым помог очистить помещение от ПЫЛИ. Игру полезно проводить систематически, так как негативные эмоции постоянно требуют выхода, и лучше, если ребенок вытеснет свой гнев на подушках, чем на окружающих.

**Музыкальная загадка**

*Цель:* развитие воображения, змпатийных способностей.
*Нарушение:* застенчивость/тревожностъ, ЗПР. ***Возраст:* 5—6 лет.***Количество играющих:* любое четное.
*Необходимые приспособления:* аудиозапись музыкальных произведений.
*Описание игры:* дети слушают кассету с записью какого-то музыкального произведения, а потом они должны сказать, какую картину задумал взрослый. *Комментарий:* игру можно немного видоизменить, если предложить детям сначала нарисовать возникшую в процесс прослушивания картину, а потом уже рассказать о том, почему у них возникли именно такие образы.

**Улитка**

*Цель:* развитие выдержки и самоконтроля.
***Возраст:* 5—6 лет.**
*Количество играющих:* 4—5.
*Описание игры:* 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.

*Комментарий:* чтобы выполнить правила этой игры, детям-дошкольникам требуется приложить немало усилий, так как они активны и подвижны.

**Ладонь в ладонь**
*Цель:* развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.
*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность,

***Возраст:* любой**.
*Количество играющих:* двое или больше.
*Необходимые приспособления:* стол, стулья и т. д.
*Описание игры:* дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку в виде разложенного полотенца или детской железной дороги)
*Комментарий:* в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д. Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя. Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.