**Эмоционально – волевая и двигательная сфера.**

**Ау!** (О.Хухлаева, О.Хухлаев)

*Цель:*  развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

*Нарушение:* застенчивость/тревожность, СДВГ, РДА, ЗПР.

*Возраст:* 3 – 4 года.

*Количество играющих:* 5 – 6 человек.

*Описание игры:* один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто – то из детей кричит ему: «Ау!» – и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

*Комментарий:* игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

**Змейка.**

*Цель:* развитие ловкости и координации, умения действовать согласованно.

*Нарушение:* застенчивость/тревожность, СДВГ, агрессивность.

*Возраст:* любой, но предпочтительно одинаковый.

*Количество играющих:* 10 и более.

*Описание игры:* выбирают водящего, он становится во главе «змейки», которую образуют игроки, становясь в ряд лицом в одну сторону. Водящий бежит по причудливой траектории и закручивая «змейку». Его цель – заставить играющих расцепить руки. Такие дети их игры выбывают. Выигрывают те, кто дольше всех продержится в «змейке».

*Комментарий:* взрослый занимает позицию наблюдателя, либо позицию судьи, который следит за соблюдением целостности «змейки» и выводит нарушивших правила игроков.

Оказываясь в ситуации, в которой необходимо и в прямом и в переносном смысле держаться друг за друга, дети приобретают опыт проживания различных ситуаций, учатся не бояться общения, согласовывать свои действия.

**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.

*Описание 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:* застенчивость/тревожность, СДВГ, агрессивность, 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 таких случаях 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.

**Замок.**

*Цель:*  развитие мелкой моторики, самомассаж.

*Нарушение:* застенчивость/тревожность, СДВГ, РДА, агрессивность.

*Возраст:* 3 – 4 года.

*Количество играющих:* любое.

*Описание игры:* ведущий читает стихотворение, а дети выполняют определенные движения, разученные заранее.

На двери висит замок.

*Движения типа «буравчик».*

Кто открыть его бы мог?

*Дети быстро соединяют пальцы в «замок», это движение повторяется несколько раз.*

Потянули…

*Руки, соединенные «замком», вытягивают вправо, затем влево.*

Покрутили…

*Руки, соединенные «замком», вытягивают вперед, затем к себе.*

Постучали…

*Пальцы в « замке», ладошками «аплодируют» - несколько раз.*

И – открыли!

*Пальцы разъединяют, ладони держат на весу параллельно друг другу.*

*Комментарий:* такие имитационные игры, в основе которых лежат детские стихи, потешки, сопровождаемые движениями, можно придумывать самостоятельно, так как почти любое детское стихотворение имеет в своей основе ритмический рисунок, легко перекладываемый на движения.

**Слепые фотографы.**

*Цель:*  развитие внимания, памяти тактильной чувствительности.

*Нарушение:* СДВГ, ЗПР.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* трое или более.

*Описание игры:* детям предлагают запомнить несколько предметов и их расположение, а после этого завязывают им глаза и перемешивают предметы. Играющие должны на ощупь определить предметы и расставить их так же, как они лежали. Если игра проводится в группе, то можно обратить внимание других детей на то, как «спорят» руки «фотографов».

*Комментарий:* эта игра направлена на развитие мелкой моторики или, другими словами, чувствительности и умелости рук детей, которая на уровне мозговых структур непосредственно связана с интеллектом. Поэтому такие игры должны занимать одно из основных мест в работе с дошкольниками.

**Кенгуру.**

*Цель:*  развитие координации движений.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, РДА, ЗПР.

*Возраст:* любой.

*Количество играющих:* любое.

*Необходимые приспособления:* мячи.

*Описание игры:* играющие выстраиваются на одной линии и зажимают мяч между ногами. По сигналу они начинают прыжками двигаться к финишу, который установлен на расстоянии 20 -30 м. если мяч выпадает, его поднимают и продолжают движение.

*Комментарий:* эта игра – эстафета подходит для детей любого возраста, полезна она и для взрослых. На первый взгляд, игра проста и не требует усилий. Но не смотря на кажущуюся легкость, она достаточно трудна для детей – дошкольников, требует некоторой тренировки.

**Кто больше?**

*Цель:*  развитие координации и ловкости.

*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 раскладываются мелкие предметы (10 -15). Играющ0ий 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.

**Гонка мячей.**

*Цель:*  развитие умения действовать сообща, развитие моторной ловкости.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, РДА.

*Возраст:* 5 – 6.

*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 мяч членам своей команды, а игроки предают его дальше по кругу. Побеждает команда, капитан которой получит 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.

**Крокодил в болоте.**

*Цель:*  развитие двигательной активности и воспитание умения сдерживаться.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 4 – 6 лет.

*Количество играющих:* 5 – 6 .

*Необходимые приспособления:* различные геометрические фигуры, вырезанные из картона – «кочки» на болоте.

*Описание игры:* по ковру раскладываются «кочки». Дети – «охотники», они ловят крокодила, и как можно тише прыгая с кочки на кочку. В роли крокодила лучше всего выступить взрослому, так как он ловит незадачливых «охотников», которые сильно шумят («крокодил» называет имя, и «охотник» должен подойти к нему).

*Комментарий:* число «крокодилов» может увеличиваться по мере развития игры. Также будет интересно расширить сюжет, ввести какие – то дополнительные ограничения. Например, можно договориться, что когда наступает ночь, прыгать можно только по квадратным «кочкам», а когда день по круглым. Команды «День!», «Ночь!» взрослый может подавать голосом, а может использовать какой – нибудь звуковой сигнал, что также будет способствовать развитию навыков регуляции своего поведения

**Вулкан.**

*Цель:*  развитие воображение и способность к перевоплощению, развивать кругозор.

*Нарушение:* ЗПР, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* много.

*Описание игры:* ведущий становится в центре площадки, это «вулкан», рядом с ним стоят 2 – 3 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, показывая, что делают люди). Но вот вулкан просыпается, внутри него разогревается лава, вулкан гудит, но люди его не слышат, 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:* чтобы дети хорошо смогли «войти» в роль, необходимо достаточно длительное время, игра может занять около 30 – 40минут (если детям будет интересно, они могут играть дольше). Перед началом игры можно потренировать детей в имитации тех или иных действий людей, в отдельное упражнение может превратиться в игру в «вулкан» и «лаву», что только усилит творческую способность детей.

**Тропинка.**

*Цель:*  развитие умения действовать сообща, в команде.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 6 – 7 лет.

*Количество играющих:* четное.

*Необходимые приспособления:* аудиозапись с русской народной песней «Кума».

*Описание игры:* дети делятся на две команды, число игроков в которых равно. Дети каждой команды берутся за руки, образуя круги, и под музыку идут вправо. Как только музыка смолкает, они останавливаются и выполняют задания, которые дает ведущий:

«Тропинка!» – дети кладут руки на плечи впереди – стоящему, приседают и наклоняют головы вниз;

«Копна!» – дети соединяют руки в центре своего круга;

«Кочки! – все приседают, обхватив руками голову.

Ведущий дает команды в любом порядке – как ему захочется. Команда, все игроки которой первыми справились с заданием, получает очко. Выигрывает команда, у которой наберется наибольшее количество очков.

*Комментарий:* игра направлена на развитие у детей способности действовать совместно друг с другом, умения добиваться результата, согласовывая свои действия в соответствии с правилами. Она будет полезна как конфликтным детям, так и замкнутым.

**Видящие пальцы.**

*Цель:*  развитие тактильной чувствительности, активного словаря.

*Нарушение:* СДВГ, ЗПР, РДА.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* любое.

*Описание игры:* взрослый предлагает детям провести эксперимент: закрыть глаза и провести легонько кончиками пальцев по ткани одежды, а затем повторить движения, открыв глаза. Потом снова закрыть глаза и представить себе одежду, вспоминая, как она выглядит. А теперь можно попробовать сравнить ткань, которую уже ощупали и рассмотрели, с какой – нибудь другой – например с обивкой стула.

*Комментарий:* необходимо стимулировать детей к развернутому рассказу о своих ощущениях, о чувствах, возникших в процессе экспериментирования с той или иной тканью. Можно помочь детям вопросами: «На что это похоже?», «Что ты видишь сейчас?», «Тебе приятно (неприятно)?».

**Интервью.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков, активного словаря, умения вступать в диалог.

*Нарушение:* агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* трое и более.

*Необходимые приспособления:* стул.

*Описание игры:* дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они – взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени – отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т.д.

*Комментарий:* на первых этапах игры дети часто затрудняются в подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым».

**Поварята.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков, чувство принадлежности к группе.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* группа детей.

*Описание игры:* все дети встают в круг – это «кастрюля» или «миска». Затем дети договариваются, что они будут «готовить» – суп, компот, салат ит.д. Каждый придумывает, чем он будет: картошкой, капустой, мясом, морковью или чем – нибудь еще. Ведущий – взрослый, он выкрикивает название ингредиентов. Названный выпрыгивает в круг, следующий компонент берет за руку его и т.д. когда все дети окажутся снова в одном круге, игра заканчивается, можно приступить к приготовлению нового «блюда».

*Комментарий:* хорошо, если ведущий будет выполнять какие – либо действия с «продуктами»: резать, крошить, солить, поливать и т.д. Можно имитировать закипание, перемешивание.

Это игра помогает снять мышечные зажимы, скованность через легкий имитационный массаж.

**Магнит и шарики.**

*Цель:*  развитие воображения и способности к перевоплощению, расширение кругозора детей.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*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 – пум!» – и не обращают внимания на «магнит». Ведущий: Крибле – крабле – бумс! Превращаю вас в железные шарики!» – дети бегают, при столкновении говоря: «Дон – дон – дон!». Увидев «магнит и бегают с шипением: «Ш – ш – ш!». В конце игры ведущий говорит: Крибле – крабле – бумс! Превращаю вас в детей!».

*Комментарий:* важно напомнить детям характерные особенности того или иного материала, чтобы им было легче передавать их в движении. Чтобы предотвратить сильные столкновения, можно предупредить детей, что тогда «шарики» лопаются или «раскалываются» – выходят из игры.

**Лови – лови!**

*Цель:*  снятие эмоционального напряжения.

*Нарушение:* агрессивность, застенчивость/тревожность, СДВГ.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* любое.

*Необходимые приспособления:* палочка длиной 0,5 м с прикрепленным к ней легким мячиком на яркой ленте.

*Описание игры:* выбирают ведущего, вручают ему палочку, затем становятся в круг, а ведущий в центр круга. Ведущий подходит к детям со словами: «Лови – лови!». Задача играющих – поймать мяч, который все время подлетает вверх. Ловить мяч могут сразу несколько участников.

*Комментарий:* игра сильно возбуждает детей, поэтому ее лучше проводить во время прогулки после сна. Ее хорошо использовать, когда необходимо активизировать детей, повысить тонус, снять эмоциональное напряжение, направить их двигательную активность в нужное русло.

**Найди игрушку.**

*Цель:*  снижение чувства страха, развитие внимания..

*Нарушение:* СДВГ, застенчивость/тревожность, РДА.

*Возраст:* 3 – 4 лет.

*Количество играющих:* трое и более.

*Необходимые приспособления:* небольшая игрушка.

*Описание игры:* выбирают ведущего, который прячет игрушку в пределах оговоренного пространства, а потом остальные ее ищут, воспользовавшись подсказкой ведущего: «Игрушка лежит на подоконнике в комнате». За тем описание места расширяют: «Игрушка спрятана в спальне под подушкой». Ребенок, нашедший игрушку, должен рассказать, что она делала на том месте, где была найдена. Местоположение игрушки можно задавать, описав функцию помещения («моет посуду» или ее действия: «лежит, закрыв глаза»).

*Комментарий:* это игра поможет детям лучше ориентироваться в помещениях и комнатах. Поэтому она может использоваться в процессе сопровождения адаптации ребенка к условиям детского сада, так как часто у малышей наблюдается боязнь всего незнакомого, им трудно сориентироваться в новой обстановке.

**Час тишины и час «можно».**

*Цель:*  развитие произвольного поведения.

*Нарушение:* агрессивность, СДВГ.

*Возраст:* 2 – 3 года.

*Количество играющих:* любое.

*Описание игры:* 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 – делать все, что захочется рисованием, лепкой и т.д. Зато в час «можно» они смогут делать все, что захочется – бегать, прыгать, кричать, петь и т.д. при этом желательно за ранее предупредить, что даже в час «можно» нельзя драться, ругаться, обижать кого – либо и т.д.

*Комментарий:* эти часы можно чередовать в течение дня или играть в них в разные дни, но они должны стать привычными в группе детского сада или дома, тогда взрослому будет проще контролировать поведение детей в любой момент. Например, когда нужно, чтобы разгоряченные дети успокоились, им предлагается поиграть в час тишины, а во время прогулки можно предложить час «можно».

**Говори!**

*Цель:*  развитие внимания произвольности поведения.

*Нарушение:* ЗПР, СДВГ.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* взрослый + дети.

*Необходимые приспособления:* мячик.

*Описание игры:* взрослый предлагает детям сыграть в игру 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 года вы знаете?» … «Говори!»
* «Какое сейчас время года?» … «Говори!»
* «Какой сегодня день недели?» … «Говори!»
* «Какой сейчас месяц?» … «Говори!»
* «Сколько дней в недели?» … «Говори!»
* «Сколько дней в году?» … «Говори!»
* «Какого цвета платье у Марины?» … «Говори!»
* «Какого цвета столы в группе?» … «Говори!» - т.д.

*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.

**Слушай хлопки.**

*Цель:*  развитие внимания произвольности поведения.

*Нарушение:* СДВГ, застенчивость /тревожность, ЗПР.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* любое.

*Описание игры:* дети свободно передвигаются по комнате, но по хлопку ведущего они должны остановиться и превратиться в аиста: поднять ногу, руки в стороны, на два хлопка они должны отреагировать превращением лягушку (присесть, пятки вместе, носки врозь, между носками руки). Три хлопка разрешают снова двигаться свободно.

*Комментарий:* игра помогает в развитии произвольного внимания, умения быстро переключаться с одного вида действий на другой.

**Обзывалки.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций..

*Нарушение:* СДВГ, ЗПР, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* не менее двух.

*Необходимые приспособления:* мячик.

*Описание игры:* детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга необидными словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «А ты, Лешка – картошка», «А ты, Иришка – редиска», «А ты, Вовка – морковка» и т.д. Обязательно предупредить детей, что на эти обзывалки нельзя обижаться, ведь это игра. Завершать игру обязательно хорошими словами: «А ты, Маринка – картинка», «А ты, Антошка – солнышко, – и т.д.

Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.

*Комментарий:* перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

**Охота на тигров.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков.

*Нарушение:* РДА, СДВГ, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* не менее 4 –х.

*Необходимые приспособления:* маленькая игрушка (тигр).

*Описание игры:* дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громко считает до 10–ти. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалось игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

*Комментарий:* трудности могут возникнуть во время игры у аутичных детей, потому им можно разрешить сначала присмотреться к тому, как играют другие дети.

Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей дошкольников. Но в игровой форме этому можно научиться

**Давай поговорим.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков.

*Нарушение:* ЗПР, РДА, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* любой.

*Количество играющих:* два или больше.

*Описание игры:* играют взрослый и ребенок (или дети). Взрослый начинает игру словами: «Давай поговорим. Я хотел бы стать…(волшебником, волком, маленьким). Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предположение 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:* это игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровой форме учит ребенка не боятся 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.

**Слалом – гигант.**

*Цель:*  развитие координации движений, произвольности поведения.

*Нарушение:* ЗПР, СДВГ.

*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, что повышает ее эмоциональную насыщенность. 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.

**Менялки.**

*Цель:*  развитие внимания быстроты реакции.

*Нарушение:* агрессивности, застенчивости/тревожности.

*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. Оставшиеся без стула – ведущий. Ведущий должен найти общий признак у детей и предложить им поменяться местами: «Меняются местами те, у кого…(рубашка в клеточку, бантики, 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.

*Комментарий:* высокая эмоциональная насыщенность делает игру увлекательной и захватывающей. Поэтому дети могут проявлять двигательную неловкость, сталкиваясь друг с другом. В связи с этим взрослый может ввести в игру систему штрафов, которая поможет детям регулировать свое поведение

**Живая картина.**

*Цель:*  развитие выразительности движений, произвольности поведения, 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. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в общении (конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым). Взрослому лучше занимать позицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры детей.

**Запретный номер.**

*Цель:*  развитие произвольности поведения, внимания, слухового восприятия.

*Нарушение:* ЗПР, СДВГ, РДА.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* двое и более.

*Описание игры:* оговариваться, 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 полена для детей, испытывающих трудности при необходимости сосредоточения, гиперактивных.

С помощью этой игры можно потренировать детей в счете, так как часто развитие навыков счета происходит автоматически, «на слух». Другими слова, ребенок может посчитать, допустим, от 1 до 10, но не может сказать, какая цифра стоит между 4 и 6.

**Ладонь в ладонь.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, РДА.

*Возраст:* любой.

*Количество играющих:* двое или больше.

*Необходимые приспособления:* стулья, стол 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) и т.д.

*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.

**Ассоциации.**

*Цель:*  получение обратной связи, развитие рефлексивных способностей.

*Нарушение:* ЗПР, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 6 – 7 лет.

*Количество играющих:* группа детей.

*Описание игры:* выбирают водящего, он выходит из комнаты, а остальные дети в это время договариваются, кого из детей они задумают. Затем водящий возвращается и задает вопросы и о загаданном: каким деревом, цветком, птицей или животным мог бы быть этот ребенок. Водящий по ассоциациям должен угадать, кого загадали дети.

*Комментарий:* в роли загаданного должен побывать каждый ребенок. С помощью этой игры дети могут лучше узнать сами себя, а также узнают о том, что о них думают другие. Но необходимо договориться с детьми о том, что ассоциации не должны быть обидными.

**Падающая башня.**

*Цель:*  отреагировать негативные эмоции, развитие целеустремленности, снятие агрессивности.

*Нарушение:* агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* два и более, до 5-ти.

*Необходимые приспособления:* подушки.

*Описание игры:* дети из подушек строят высокую башню, а затем пытаются взять ее штурмом, взбираясь на самый верх. Победитель – тот, кто первым взберется на башню, не разрушив ее.

*Комментарий:* важно обезопасить детей от травм, заранее убрать опасные предметы.

Строительство башни доставляет детям не меньшее удовольствие, чем ее покорение. Тем более, что это будет оказывать еще и терапевтический эффект, даст возможность ощутить не только радость освобождения от негативных эмоций, но и радость созидания.

**Высвобождение гнева.**

*Цель:*  отреагировать негативные эмоции.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* любой.

*Количество играющих:* один или более.

*Необходимые приспособления:* мягкий стул или куча подушек.

*Описание игры:* подушки, на которых будет вымещаться агрессия, складываются 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 не 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 выплеснет свой гнев на подушках, чем на окружающих.

Игра полезна взрослым не менее (а иногда и более), чем детям.

**Пожалуйста.**

*Цель:*  развитие произвольности, слухового внимания.

*Нарушение:* СДВГ, ЗПР.

*Возраст:* 6 – 7 лет.

*Количество играющих:* группа.

*Описание игры:* вариант 1. Все дети становятся в круг и выбирают ведущего. Ведущий показывает им разнообразные движения, а остальные дети должны их повторить, но только если ведущий скажет волшебное слово «Пожалуйста!». Ошибшийся выбывает из игры.

Вариант 2. Все дети становятся в круг и выбирают ведущего. Ведущий показывает им разнообразные движения, а остальные дети должны их повторить, но только если ведущий скажет волшебное слово «Пожалуйста!». Ошибшийся выходит в центр круга и выполняет какое – нибудь задание – любое придуманное ведущим.

*Комментарий:* первый вариант игры можно использовать в работе с детьми 4-5 лет.

Второй вариант – эмоционально щадящий чувства детей, так как ошибшийся ребенок имеет возможность исправиться.

**Придумай слова.**

*Цель:*  развитие воображения, эмоциональной сферы.

*Нарушение:* РДА, ЗПР.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* любое.

*Необходимые приспособления:* рисунки с изображением сказочных персонажей.

*Описание игры:* дети рассматривают рисунки, 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 личных особенностей детей характер героев может кардинально меняться. Это нужно принимать во внимание.

**Оживлялки.**

*Цель:*  развитие умения выражать свои эмоции невербально.

*Нарушение:* РДА, ЗПР.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* не менее 4 –х.

*Необходимые приспособления:* маленькая игрушка (тигр).

*Описание игры:* дети рассматривают рисунки друг друга, а потом один из них пытается изобразить любое 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.

**Расставить посты.**

*Цель:*  развитие внимания, произвольного контроля поведения.

*Нарушение:* ЗПР, СДВГ, застенчивость/тревожность.

*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 детей с ЗПР или СДВГ акцент будет смещен на развитие у них чувства ответственности по отношению к другим людям.

**Радость и грусть.**

*Цель:*  развитие эмоциональной сферы, умения дифференцировать эмоции и чувства других людей..

*Нарушение:* РДА, СДВГ, ЗПР, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* любое.

*Необходимые приспособления:* рисунки.

*Описание игры:* дети внимательно рассматривают рисунки, а потом раскладывают их в два ряда – радость и грусть – в зависимости от цветной гаммы.

*Комментарий*: основная задача взрослого – помочь детям рассказать о своих чувствах, возникших по поводу того или иного рисунка, объяснить, почему один рисунок они считают веселым, а другой – грустным.

**Волшебные превращения.**

*Цель:*  развитие воображения, умения перевоплощаться.

*Нарушение:*  застенчивость/тревожность, ЗПР.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* 3 – 6.

*Описание игры:* детям предлагают «превратиться» в ягоды, фрукты, пароходик, игрушку и т.д. Взрослый (или кто – то из детей) начинает игру словами: «Мы заходим в …(пауза – чтобы дети сконцентрировались) сад…(пауза – каждый ребенок должен решить, каким фруктом он будет). Раз, два, три!». После этой команды дети принимают вид задуманного фрукта.

*Комментарий:* взрослый (или ведущий – ребенок ) должен творчески подойти к дальнейшему продолжению игры. Ему нужно придумать какую – нибудь историю с участие детей. Но для начала он должен, конечно, догадаться, кто в кого превратился.

**Сиамские близнецы.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков.

*Нарушение:* застенчивость/тревожность, агрессивность.

*Возраст:* 6 – 7 лет.

*Количество играющих:* кратное двум.

*Необходимые приспособления:* перевязочный бинт, большой лист бумаги, восковые мелки.

*Описание игры:* дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую – другого от локтя, до кисти. Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование – 5 – 6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

*Комментарий:* на первых этапах игры временные ограничения можно снять, чтобы игроки могли получить опыт взаимодействия в паре без посторонних помех. В процессе игры взрослый может сопровождать действия участников комментариями по поводу необходимости договора в паре для достижения лучшего результата. После игры с детьми проводится беседа об их ощущениях, возникших в процессе рисования, было ли им комфортно, что им мешало, а что помогало.

**Пес Барбос.**

*Цель:*  развитие произвольности, самоконтроля.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* 6 – 8 человек.

*Необходимые приспособления:* платок.

*Описание игры:* выбирается ребенок, который будет «собакой». Он завязывает глаза и уши платком, сворачивается в клубок и делает вид, что спит. Неожиданно «собака» просыпается и с лаем ловит побеспокоивших ее детей. Пойманный становится «собакой».

*Комментарий:* игра проходит шумно и интересно. Взрослому не стоит сдерживать эмоциональные порывы детей, дайте им повеселиться вдоволь. Такой выплеск поможет детям через полчаса сосредоточиться на занятиях.

**Картонные башни.**

*Цель:*  развитие навыков невербального общения, умения согласовывать свои действия.

*Нарушение:* СДВГ, застенчивость/тревожность, агрессивность.

*Возраст:* 6 – 7 лет.

*Количество играющих:* любое, не менее 6 человек.

*Необходимые приспособления:* 20 листочков цветного картона 6х10см, скотч – для каждой группы.

*Описание игры:* дети разбиваются на группы по 6 человек. Их задача – за 10 минут построить башню. При строительстве нельзя разговаривать. Через некоторое время игру можно повторить, но уже разрешив вербальное общение.

*Комментарий:* игра развивает навыки конструирования, мышление, так как чтобы выполнить задание за определенное время, детям необходимо сначала наметить структуру башни, этапы ее строительства.

С первого раза дети, скорее всего, с заданием не справятся. Можно снять временное ограничение и разрешить им разговаривать. И уже после такой тренировки можно вводить основные правила игры: строить башню, молча в течение 10 минут.

**Дотронься…**

*Цель:*  развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов..

*Нарушение:* агрессивность, СДВГ, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* 6 – 8 человек.

*Необходимые приспособления:* игрушки.

*Описание игры:* дети становятся в круг, в центр складываются игрушки. Ведущий произносит: «дотронься до… (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т.д.)» . Кто не нашел необходимого предмета – водит.

*Комментарий:* игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом поведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием, с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.

**Небоскреб.**

*Цель:*  развитие умения договариваться, работать в команде.

*Нарушение:* СДВГ, застенчивость/тревожность, агрессивность.

*Возраст:* 6 – 7 лет.

*Количество играющих:* 5 – 6.

*Необходимые приспособления:* складной метр; 2 – 3 деревянных кубика (можно разного размера) на каждого ребенка.

*Описание игры:* дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построит небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если хотя бы один кубик упадет, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

*Комментарий:* взрослый на данной игре занимает роль постороннего наблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновения неконструктивного конфликта. Дети должны самостоятельно попытаться найти общий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню, более или менее устойчивую.

В конце игры может провести аналогию между башней и командной работой, поясняя детям, что дружба и умение приходить к единому решению – это та основа, которая может удержать башню от падения, а группу – от развала

**Улитка.**

*Цель:*  развитие выдержки и самоконтроля.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность.

*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.

Особенно полезно эту игру включать в работу групп, в которых участвуют конфликтные, агрессивные дети. Также ее можно использовать в работе с гиперактивными детьми, но лишь на последних этапах коррекции.

**Головомяч.**

*Цель:*  развитие навыков сотрудничества в парах или тройках.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 6 – 7 лет.

*Количество играющих:* любое четное.

*Необходимые приспособления:* мяч для каждой пары детей.

*Описание игры:*  дети ложатся на живот на пол парами, так, чтобы головы оказались рядом. Точно между головами нужно положить мяч. Цель игры – встать, не уронив мяч. Мяч нельзя трогать руками!

Усложнить игру можно, предложив поднимать мяч втроем. После этого можно поставить эксперимент: каково самое большое число детей, при котором можно поднять мяч?

*Комментарий:* игра достаточно трудна для дошкольников, еще не обладающих хорошо развитой координацией. Но тем не менее она интересна как возможность достичь определенного результата совместными усилиями. Исходное положение, из которого начинается игра, можно менять в зависимости от уровня развития навыков детей.

**Диназаврики.**

*Цель:*  снятие негативных переживаний, снятие телесных зажимов.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 3 – 4 года.

*Количество играющих:* 6 – 7.

*Описание игры:*  дети, представляя себя «динозавриками», делают страшные мордочки, высоко подпрыгивая, бегают по залу и издают душераздирающие крики.

*Комментарий:* игра интересна предоставляемой детям свободой, благодаря которой у них появляется возможность дать выход накопившимся страхам, противоречиям и обидам. Ведь даже у детей сейчас редко появляется возможность делать то, часто хочется.

**Тюлени.**

*Цель:*  развитие воображения, сообразительности, умения преодолевать препятствия.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР.

*Возраст:* 6 – 7 лет.

*Количество играющих:* 5 – 6.

*Необходимые приспособления:* воздушный шарик, шарфик, корзина.

*Описание игры:*  дети ложатся на пол, им связывают ноги под коленами шарфиком – они теперь «тюлени». Взрослый бросает воздушный шарик, который «тюлени» пытаются поймать или отобрать у других и забросить в корзину, стоящую на полу. Победителем становится самый меткий и самый вежливый «тюлень».

*Комментарий:* ограничение подвижности стимулирует детей к поиску новых способов передвижения, способов достижения желаемой цели – мячика.

Взрослому важно помнить, что тактика поведения детей в такой ситуации различна: одни пасуют, прекращают игру, их необходимо приободрить, а другие хитрят, нарушают правила – таких детей нужно сдерживать

**Крокодил.**

*Цель:*  развитие ловкости, наблюдательности, снятие страхов.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* 8 – 10 человек.

*Описание игры:* дети выбирают «крокодила». Выбранный вытягивает руки вперед одна над другой – это пасть крокодила – и ходит по комнате (площадке), напевая песенки, пританцовывая, подпрыгивая. Тем временем дети в пасть кладут руки. В какой – то момент «крокодил» смыкает пасть. Кто не успел выдернуть руку, становится «крокодилом».

*Комментарий:*  в роли «крокодила» должно побывать как можно больше количество детей, чтобы почувствовать на себе смену ролевых ощущений.

**Осьминог.**

*Цель:*  развитие навыков работы в команде, ловкости, сообразительности, целеустремленности.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* 8 – 10.

*Необходимые приспособления:* теннисный мячик.

*Описание игры:* четыре ребенка ложатся на полу по кругу, в центре соединяясь друг с другом ногами. Это «осьминог», между его щупальцами (руками детей) разложены «икринки» – мячики. Остальные дети – «рыбки». «Рыбки» «плавают» между щупальцами «осьминога» и собирают «икринки». «Осьминог» активно мешает «рыбкам». Побеждает «рыбка», которая собрала больше всех «икринок». Если «осьминог» сможет поймать какую – то «рыбку» и посадить ее в центр круга, она выбывает из игры.

*Комментарий:* игра требует от детей высокой концентрации – как от «рыбок», так и от «осьминога». Поэтому часто наблюдается преобладание негативных эмоций. Взрослый должен вовремя это заметить и переключить детей. Иногда даже целесообразно остановить игру.

**Спонтанное рисование.**

*Цель:*  развитие фантазии, отреагирование негативных переживаний снятие эмоционального напряжения..

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР, РДА.

*Возраст:* 6 – 8 лет.

*Количество играющих:* 1 – 3 не более.

*Необходимые приспособления:* листы бумаги разной формы(круг, квадрат, треугольник, прямоугольник), ножницы, краски, карандаши, разнообразные материалы для аппликации.

*Описание игры:* в помещении включается приглушенный свет, приятная не громкая музыка. В течение 20 – 45 минут ребенок может рисовать все, что ему захочется, украшать рисунок аппликацией…

*Комментарий:* спонтанное рисование помогает выйти из депрессии, снимает психологическое напряжение, актуализирует чувство меры – ребенок останавливается, когда понимает, что экспериментировать больше не стоит. Чувства отражаются на бумаге.

Задача взрослого – дать ребенку полную свободу, разрешить действовать по полю листа так, как ему хочется.

**Сотворение чуда.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР, РДА.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* любое четное.

*Необходимые приспособления:* «волшебные палочки» – карандаши, веточки или любой другой предмет.

*Описание игры:* дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?». Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что – нибудь смешное, попрыгай на скакалке)», – или предлагает что – нибудь хорошее сделать позже (оговаривается место и время).

*Комментарий:* эгоцентризм – одна их характерологических особенностей детей –дошкольников. Им не свойственно сильно переживать по поводу чувств другого, посочувствовать ему – одна из основных задач в воспитании дошкольников.

**Войди в круг – выйди из круга.**

*Цель:*  развитие эмпатии, отработка способов поведения в одиночестве, совершенствование навыков межличностной коммуникации.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность.

*Возраст:* 6 – 7 лет.

*Количество играющих:* не больше 10.

*Описание игры:* дети выбирают водящего и становятся в круг, очень тесно прижимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывая друг друга за талию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг – уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удается пробраться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.

*Комментарий:* взрослый следит, чтобы дети не проявляли агрессию, помогает водящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получает бесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации появиться уступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявить твердость и настоять на своем.

**Зоопарк.**

*Цель:*  развитие коммуникативных способностей, умения распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* две команды.

*Описание игры:* интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторя команда – зрители – они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями.

*Комментарий:* нужно стимулировать детей к тому, чтобы они предавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими – либо чертами характера.

**Найди отличие.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков.

*Нарушение:* ЗПР, РДА.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* взрослый + ребенок (группа детей).

*Необходимые приспособления:* лист бумаги, карандаш (и).

*Описание игры:* ребенок рисует все, что ему захочется, затем передает листок взрослому. Взрослый добавляет одну или несколько деталей и возвращает рисунок ребенку, который должен найти изменения. Затем взрослый рисует, а ребенок вносит изменения – они меняются ролями.

*Комментарий:* если в игре принимают участие несколько детей, их можно расположить по кругу и предложить меняться рисунками, пустив их по кругу, пока листок не вернется к хозяину.

В зависимости от особенностей детей игра может проходить как в быстром, так и в медленном темпе.

После завершения игры рисунки раскладываются на столе или на полу. Взрослый предлагает поговорить о них. Важно спросить ребенка, нравится ли ему рисунок, что именно нравится (или не нравиться), что бы он хотел убрать (добавить) и т.д.

**Жужа.**

*Цель:*  отреагирование отрицательных эмоций.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* группа детей.

*Необходимые приспособления:* полотенце.

*Описание игры:* выбирается ведущий – «Жужа», он сидит на стуле с полотенцем в руках, а остальные дети бегают вокруг него, дразнятся, строят рожицы, щекочут ее. Когда «Жуже» это надоест, он вскакивает и гоняется за обидчиками, стараясь ударить их полотенцем по спине.

*Комментарий:* нужно настроить детей на то, что дразнилки не должны быть обидными. А «жужа» должен терпеть как можно дольше.

Следующей «жужей» становится первый из обидчиков, до которого он дотронется.

**Газета.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* четыре или кратное четырем.

*Необходимые приспособления:* газета.

*Описание игры:* на пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто – то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться – тогда расстояние между ними максимально сократится.

*Комментарий:* эта игра помогает детям преодолеть робость перед телесным контактом, снимает «мышечный панцирь», делает их более открытыми. Особенно это важно для замкнутых и робких детей, а также для детей, перенесших какие – то травмы.

Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

**Клубочек.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков.

*Нарушение:* застенчивость/тревожность, ЗПР, РДА.

*Возраст:* от 4 лет.

*Количество играющих:* группа детей.

*Необходимые приспособления:* клубок ниток.

*Описание игры:* дети садятся в полукруг. Взрослый становится в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивает ребенка о чем – нибудь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

*Комментарий:* эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, а взрослому помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Она будет полезна малообщительным детям, также ее можно использовать в группах малознакомых участников.

Ведущим может быть выбран и ребенок.

Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксировать их внимание на том, что вс6е люди чем – то похожи и это сходство найти достаточно легко. И всегда веселее, когда есть друзья.

**Зеркала.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков и наблюдательности.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* группа детей.

*Описание игры:*выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступают его полукругом. Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенок становится ведущим.

*Комментарий:* необходимо напомнить детям, что они – «зеркало» ведущего, т.е. должны выполнять движения той же рукой (ногой), что и он.

**Чертик, чертик, кто я?**

*Цель:*  устранение страхов.

*Нарушение:* застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* чем больше тем лучше.

*Необходимые приспособления:* страшная маска.

*Описание игры:* выбирается водящий. Ему надевают страшную маску, а дети бегают вокруг него, кричат и стараются ухватить его за руки. Водящий должен по голосу, либо ощупывая протянутые руки, сказать, кто перед ним.

*Комментарий:* одним из главных правил в этой игре, которое дети должны четко усвоить, должен стать договором о том, что хватать «чертика» можно только за руки.

В роли «чертика» должны побывать все дети, чтобы они смогли испытать одинаковые эмоции, может быть, даже негативные. Тогда дети лучше понимают чувства другого.

Закончить игру лучше ритуалом, в ходе которого взрослый подходит к каждому игроку (если он был «чертиком») и, поглаживая его по голове и рукам, говорит: «Теперь ты мальчик (девочка) … (имя)».

**Мяч в круге.**

*Цель:*  развитие координации движений, навыков невербального общения.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* 6 и более.

*Необходимые приспособления:* несколько мячей.

*Описание игры:* дети становятся в круг и бросают друг другу мячи, предварительно знаками показав, кому будут бросать. Если тот, кому был брошен мяч, не поймал его, он выбывает.

*Комментарий:* условные знаки могут оговариваться заранее или быть произвольными. Важно также заранее оговорить, что знаки не должны сопровождаться словами. Этот уговор может стать частью правил игры.

**Разговор с руками.**

*Цель:*  развитие позитивного самовосприятия, отреагирование эмоций.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, РДА.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* взрослый и ребенок.

*Необходимые приспособления:* карандаши, лист бумаги

*Описание игры:* в эту игру играют, если ребенок склонен к дракам или разрушению. Взрослый предлагает ребенку обвести контур ладошек, а затем «оживить» их: нарисовать им лица (глазки, ротик, носик и т.д.), можно раскрасить пальчики цветными карандашами. Затем взрослый начинает разговор с пальчиками, расспрашивая об их привычках и привязанностях, о том, что они любят и чего не любят. Отвечать может ребенок, но если он молчит, то взрослый сам отвечает за пальчики, рассказывая о том, какие они хорошие, как много они умеют. Потом взрослый говорит: «Но пальчики иногда не слушают своего хозяина», – и предлагает заключить с непослушными пальчиками «договор», что они в течении 2 – 3 дней не будут никому причинять боль и не будут ничего ломать, будут делать только хорошее: здороваться, мастерить, играть, помогать хозяину одеваться и раздеваться. Для гиперактивных детей назначают меньший срок – 1 – 2 дня или даже несколько часов. Если ребенок вступает в эту игру, то через оговоренный промежуток времени можно повторить рисование с ним, похвалить пальчики и их хозяина, а также предложив больший срок действия «договора».

*Комментарий:* игра может не получиться с первого раза, так как расторможенные дети с трудом переносят приобретенные навыки в повседневную жизнь, испытывают трудности в контроле над своими порывами. В процессе самой игры взрослый косвенно должен убедить ребенка в том, что он подружился со своими пальчиками, сделать их добрыми. Так, с одной стороны, у ребенка развивается позитивное самовосприятие, а с другой стороны, он задумывается над проблемой.

**На мостике.**

*Цель:*  развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* две команды.

*Описание игры:* взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик – полоска шириной 30 – 40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступать через черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому, что когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

*Комментарий:* приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встречи на середине мостика – аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

**Сиамские близнецы.**

*Цель:*  развитие моторной ловкости, тактильно чувствительности.

*Нарушение:* СДВГ, застенчивость/тревожность, ЗПР.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* не менее двух.

*Описание игры:* дети разбиваются на пары, им предлагается стать «сиамскими близнецами», сросшимися руками, ногами, спинками и головами. После этого дети могут заняться каким – либо делом: походить, попрыгать, сесть, встать, порисовать и т.д. Дети забывают, что они – сиамские близнецы, поэтому можно связать веревкой или скалкой сросшиеся части тела (руки, ноги), ведь тогда «близнецы» действуют более дружно и слажено.

*Комментарий:* такая игра ставит детей перед необходимостью договариваться между собой, помогать друг другу. Это развивает умение вступать в контакт, преодолевать робость

**По кочкам.**

*Цель:*  развитие моторной ловкости.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* старше 5 –ти лет.

*Количество играющих:* группа детей.

*Необходимые приспособления:* подушки, их количество должно быть на одну меньше, чем количество игроков.

*Описание игры:* подушки раскладывают на полу, на расстоянии, которое можно перепрыгнуть лишь с усилием. Играющие «лягушки», которые прыгают по кочкам – подушкам. На одной кочке две «лягушки» не умещаются, поэтому, запрыгивая на кочку, игроки «квакают»: «Ква – ква, подвинься!» – и пытаются столкнуть соседку в болото или же пытаются найти себе новую кочку.

*Комментарий:* если негативные эмоции начинают преобладать, игру лучше остановить. Поругавшихся «лягушек» следует помирить, тем самым преодолев конфликт.

**Броуновское движение.**

*Цель:*  развитие моторной ловкости, развитие внимания.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* не меньше двух.

*Необходимые приспособления:* теннисные мячики.

*Описание игры:* правила игры: теннисные мячики вбрасываются в круг , образуемый детьми с этого момента они не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно подталкивать руками и ногами. Дети встают в круг, ведущий вбрасывает мячики. Если хоть один мячик остановился, игру прекращают. Дет довольно быстро приспосабливаются и строго следят за движением мячей, поэтому можно предложить им разделиться на две команды и соревноваться, увеличивая количество мячей в круге. Побеждает команда, которая сможет контролировать движение большого количества мячиков.

*Комментарий:* дети должны стоять в кругу, не нарушать его, иначе игра превратиться в хаотичное движение самих детей. Мячи лучше вбрасывать постепенно, следя за тем, чтобы дети потренировались с одним, затем с двумя и т.д. мячами.\

**Горячий мяч.**

*Цель:*  развитие внимания, скорости реакции, моторной ловкости.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* группа детей до 10 человек.

*Необходимые приспособления:* мячик с колокольчиком внутри.

*Описание игры:* дети становятся в круг, очень близко друг к другу. Они передают мяч друг другу быстро, стараясь не уронить его. Тот, кто упустил мяч, выбывает из игры. Побеждают последние два оставшихся ребенка.

*Комментарий:* другие варианты игры строятся на изменении расположения детей.

Можно построить детей в колонну, а мяч передавать через голову вверху, либо, наклонившись, через ноги. Также можно построить детей зигзагом.

**Коршун и наседка.**

*Цель:*  развитие моторной ловкости.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* не более 10 – 12.

*Необходимые приспособления:* колокольчики, веревка (скакалка).

*Описание игры:* выбирают двух водящих – «коршуна» и «наседку», все остальные дети – «цыплята». «Наседка» становится первой, за ней, держась за веревочку – «цыплята», на протяжении всей игры они не должны выпускать из рук веревку. «Коршун» надевает колокольчик и становится лицом к «наседке» на расстоянии 1,5 – 2м. По сигналу «коршун» должен поймать последнего «цыпленка», а «наседка» мешает ему, но ей нельзя хватать «коршуна» за руки. «Цыпленок» считается пойманным, если «коршун» коснулся его руки. Игра длится в течении минуты, а затем выбирают новых «коршуна» и «наседку», независимо от того, был ли пойман «цыпленок».

*Комментарий:* взрослый должен следить за четким выполнением правил: не хватать «коршуна» за руки, «цыплятам» – не отпускать веревку.

**Зоопарк – 2.**

*Цель:*  развитие творческих способностей, воображения, выразительности движений.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР.

*Возраст:* 4 – 5 лет.

*Количество играющих:* 4 – 20.

*Описание игры:* дети становятся в круг, и каждый по очереди показывает движения, которые совершают задуманные животные. Остальные играющие должны угадать, что это за животное.

Можно разбить играющих на группы по 3 – 4 человека. Ведущий тихонько говорит им, какое животное нужно изобразить. Все остальные, как могут, каждый – в меру своих представлений о привычках этого зверя. Задача остальных – угадать, что это за животное.

*Комментарий:* этой игре должна предшествовать определенная работа: чтение книги, рассматривание иллюстраций и т.д. тогда детям легче будет передать повадки того или иного животного.

**Ловись, рыбка!**

*Цель:*  развитие ловкости, развитие внимания.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* не менее пяти.

*Необходимые приспособления:* нитка длиной 1,5 м с привязанной к ней палочкой конце.

*Описание игры:* играющий привязывают нитку к поясу, их задача – поймать «рыбку», т.е. наступить на палочку другого игрока и оторвать ее. Тот, кто остался без палочки, выбывает из игры, а собравший наибольшее количество палочек – победитель.

*Комментарий:* сложность игры заключается в том, что игрок не только пытается оторвать палочку у другого игрока, но и следит за тем, чтобы его палочка осталась у него.

**Скульптуры.**

*Цель:*  развитие зрительной памяти, слухового внимания, воображения.

*Нарушение:* СДВГ, агрессивность, застенчивость/тревожность, ЗПР, РДА.

*Возраст:* 5 – 6 лет.

*Количество играющих:* два и более, четное.

*Описание игры:* в каждой паре детей один – «скульптор», а другой – «натурщик». «Скульптуры» становятся спиной к «натурщикам», после чего ведущий дает сигнал (хлопок), свидетельствующий о том, что натурщик должен принять какую – нибудь позу. Затем дается второй сигнал (стук), после которого «скульптор» поворачивается и в течении 5 секунд изучает «скульптуру». Услышав два хлопка, он должен отвернуться, а «натурщик» изменить позу. Ведущий дает сигнал – два стука, после которого «скульптор» вновь поворачивается к «скульптуре» и начинает «лепить», т.е. пытается вернуть «натурщика» в то положение, в котором его запомнил.

*Комментарий:* игра позволяет детям проявить творчество, фантазию. Обычно дошкольникам очень нравятся такие игры, в которых можно принимать различные позы, имитировать чьи – либо движения.

Перед началом игры взрослый должен убедится в том, что дети запомнили значение звуковых сигналов.