

Направление работы Содержание направления работы	Практическая деятельность (игры, упражнения, необходимая литература)
Коррекция эмоционально - волевой сферы • гиперактивность поведения, СДВГ; • неврозы; • страхи, повышенная тревожность; • детский аутизм; • повышенная утомляемость; • агрессивность в поведении; • негативизм; • демонстративность поведения; • гипертрофированное упрямство; • инфантилизм; • нарушение навыков общения и самообслуживания; • стереотипность поведения. - способствовать осознанию ребенком себя как личности; - способствовать формированию адекватной самооценки ребенка; - развивать навыки	<i>Игра «Тренируем эмоции»</i> <i>Цель:</i> научиться понимать эмоции других, выражать собственные эмоции и чувства. Взрослый предлагает ребенку (или группе детей) потренироваться в выражении не только самих эмоций, но и их оттенков, которые могут быть присущи отдельным людям, сказочным героям, животным. <i>1. Радость.</i> Улыбнись, пожалуйста, как: кот на солнышке; само солнышко; хитрая лиса; довольный ребенок; счастливая мама. <i>2. Гнев.</i> Покажи, как рассердились: ребенок, у которого отобрали игрушку; Буратино, когда его наказала Мальвина; два барана на мосту. <i>3. Испуг.</i> Покажи, как испугались: заяц, который увидел волка; котенок, на которого лает собака. <i>Игра «Лото настроений»</i> <i>Цель.</i> Развитие умения понимать эмоции других людей и выражать собственные эмоции. На столе раскладываются картинкой вниз схематичные изображения эмоций. Ребенок берет одну карточку, не показывая ее никому. Затем ребенок должен узнать эмоцию и изобразить ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций. Остальные отгадывают изображенную эмоцию. <i>Игра «Продолжи фразу»</i> <i>Цель.</i> Развитие умения выражать собственные эмоции. Дети передают по кругу мяч, при этом продолжают фразу, рассказывая, когда и в какой ситуации он бывает таким: «Я радуюсь, когда ...», «Я злюсь, когда ...», «Я огорчаюсь, когда ...», «Я обижаюсь, когда ...», «Я грущу, когда ...» и т. д. <i>Игра «Обзывалки»</i> <i>Цель.</i> Разрядка негативных эмоций в приемлемой форме при помощи вербальных средств. Дети передают по кругу мяч, при этом называют друг друга разными не обидными словами. Это могут быть (по договоренности с группой) названия деревьев, фруктов, мебели, грибов, овощей и др. Каждое обращение обязательно должно начинаться со слов «А ты...» и сопровождаться взглядом на партнера. Например: «А ты — морковка!». В заключительном круге играющие должны сказать соседу что-то приятное, например: «А ты — солнышко!». После прохождения последнего круга необходимо обсудить, что было приятнее слушать и почему. <i>Игра «Необычное сражение»</i> <i>Цель.</i> Снижение эмоционального и мышечного напряжения. Дети по команде ведущего начинают «необычное сражение». Играющие рвут газетную бумагу, делают снежки и кидают их друг в друга, издавая победные кличи, стараясь попасть по различным частям тела. <i>Игра «Повтори движения»</i> <i>Цель:</i> развитие умения контролировать свои действия, подчиняясь указаниям взрослого. Ребенок, слушая взрослого, должен выполнять движения, если услышит название игрушки – должен хлопнуть, если название посуды – топнуть, если название одежды – присесть. <i>Игра «ДА и НЕТ»</i>

совместной деятельности в коллективе;

- развивать способность понимать и выражать эмоциональные состояния;

- развивать самоконтроль

Цель. Развитие умения контролировать импульсивные действия.

При ответе на вопросы слова «ДА» и «НЕТ» говорить нельзя. Можно использовать любые другие ответы.

Ты девочка?

Соль сладкая?

Птицы летают?

Гуси мяукают?

Сейчас зима?

Кошка – это птица?

Мячик квадратный?

Зимой шуба греет?

У тебя есть нос?

Игрушки живые?

Игра «Говори»

Цель. Развитие умения контролировать импульсивные действия.

Ведущий говорит: «Я буду задавать вам вопросы, простые и сложные. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду „Говори“. Давай те потренируемся: „Какое сейчас время года? (делает паузу) – Говори. Какого цвета занавески в нашей комнате?.. Говори. Какой сегодня день недели? Говори..."»

Этюд «Согласованные действия»

Дети разбиваются на пары или выбирают одного из родителей. Им предлагается показать парные действия:

- пилка дров;
- гребля в лодке;
- перемотка ниток;
- перетягивание каната;
- передача хрустального стакана; парный танец.

«Огонь-лед»

По команде ведущего: «Огонь!»- стоящие в круге дети начинают двигаться всеми частями тела. По команде: «Лед!» - дети застывают в позе, в которой их застала команда. Ведущий несколько раз чередует команды, меняя время выполнения той и другой.

«Снежный ком»

Цель: способствует запоминанию имен всех участников группы, знакомит их друг с другом
Первый участник (например, слева от ведущего) называет свое имя. Следующий - повторяет его, затем называет свое. Третий участник повторяет два имени и называет свое. И так по кругу. Упражнение заканчивается, когда первый участник назовет по именам всю группу.

«Дружба начинаемся с улыбки»

Сидящие в кругу берутся за руки, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую, какая есть, улыбку по очереди.

«Доброе животное»

Участники встают в круг и берутся за руки. Ведущий тихим голосом говорит: «Мы — одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит!» Все прислушиваются к своему дыханию, дыханию соседей. «А теперь подышим вместе!» Вдох — все делают шаг вперед. Выдох — все делают шаг назад. Вдох — все делают 2 шага вперед, выдох — все делают 2 шага назад. Вдох — 2 шага вперед, выдох — 2 шага назад. «Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т. д. Мы все берем

	дыхание и стук сердца этого животного себе». «Комплименты» Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу, упражнение проводится по кругу. - Некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово. - Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрузит его сосед, скажите комплимент сами «Передай мячик» Сидя или стоя, играющие стараются, как можно быстрее, передать мячик, не уронив. Можно в максимально быстром темпе бросать мячик соседям. Можно повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину, передавать мяч. Кто уронил — выбывает. - упражнение можно усложнить, попросив детей закрыть глаза.
Развитие коммуникативных навыков • выработать потребность в общении, которая определяет желание ребенка общаться с окружающими. • представление о правилах и нормах эффективного общения. показать ему основные приемы: как поддерживать разговор, как <u>разрешать конфликты</u>, выпутываться из трудных ситуаций. • умение адресовать сообщение; • умение привлечь к себе внимание собеседника; • аргументированность сообщения; • доброжелательность; • умение принять точку зрения собеседника;	Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся Цель: развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека. Содержание. Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Воспитатель даёт задания Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки; снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки; ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями. Слепец и поводырь Цель: развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению. Содержание. Дети разбиваются на пары: “слепец” и “поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”. По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему? Волшебные водоросли Цель: снятие телесных барьеров, развить умения добиваться цели приемлемыми способами общения. Содержание. Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят. Вежливые слова Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами. Содержание. Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только

• проявлять эмпатию (сопереживать);	слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойно). Подарок на всех Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива. Содержание. Детям даётся задание: “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик- Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток. Лети, лети лепесток, через запад на восток, Через север, через юг, возвращайся, сделав круг, Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели. Вели, чтобы... В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех. Игра-ситуация Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику. Содержание. Детям предлагается разыграть ряд ситуаций 1. Два мальчика поссорились – помири их. 2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его. 3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его. 4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним. 5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе. 6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее. 7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующую тебя книгу у библиотекаря. 8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять? 9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним. 10. Ребёнок плачет – успокой его. 11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе. 12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки. 13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке. Изобрази пословицу Цель: развить умение использовать невербальные средства общения. Содержание. Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу: “Слово не воробей – вылетит, не поймаешь” “Скажи, кто твой друг и я скажу, кто ты” “Нет друга – ищи, а найдёшь – береги” “Как аукнется, так и откликнется”
---	---

Пресс-конференция

Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Содержание. Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

Пойми меня

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Содержание. Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3, 2, 1– старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

Без маски

Цель: развить умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Содержание. Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем. Вот примерное содержание незаконченных предложений:

«Чего мне по-настоящему хочется, так это...»;

«Особенно мне не нравится, когда...»;

«Однажды меня очень напугало то, что...»;

«Помню случай, когда мне стало стыдно. Я...»

Замри

Цель: игра на развитие навыков волевой регуляции, умение подчиняться правилам.

Содержание: Дети прыгают в такт музыки (ноги вместе – в стороны, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бёдрам) Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, в которой их застала пауза. Если кому-то из участников не удалось, он выбывает из игры. Играют до тех пор, пока останется лишь один участник.

Радио

Цель: игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

Содержание: Дети садятся в круг. Ведущий садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялся ребёнок (подробно описывает кого-нибудь из группы участников - цвет волос, рост, одежду...) пусть он подойдёт к диктору». Дети внимательно смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идёт речь, и назвать имя этого ребёнка. В роли диктора радио может побыть каждый желающий.

Цифры

Цель: игра направлена на развитие чувства единства, сплоченности, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров.

Содержание: Дети свободно двигаются под весёлую музыку в разных направлениях. Ведущий громко называет цифру, дети должны объединиться между собой, соответственно названной цифре: 2- парами, 3-тройками, 4-четвёрками. В конце игры ведущий произносит: «Все!». Дети встают в общий круг и берутся за руки.

Картинная галерея

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

Содержание. Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает им картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит

-Все картины хороши, но одна лучше!

Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему.

Ребенок, который первым назовет загаданную картину, становится водящим, игра возобновляется.

Солнышко

Цель: формирование ощущения причастности к группе.

Содержание: Ведущий (взрослый) поднимает вверх правую руку и предлагает всем опустить ладошку на его руку по кругу и громко сказать: «Здравствуйте!». Этот ритуал помогает настроить участников на игру и без особого труда построить их в круг.

Комплименты

Цель: создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости.

Содержание: Правило не повторяться. Дети, глядя в глаза друг друга, желают соседу что-то хорошее, хвалят, обещают, восхищаются и передают фонарик (сердечко, солнышко, цветок) из рук в руки. Принимающий, кивает головой и говорит: «Спасибо. Мне очень приятно».

Морская фигура – «замри»

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью.

Оснащение: «волшебная палочка».

Содержание. С помощью считалки выбирается водящий - «морской царь». Он будет следить за неподвижностью «морских фигур» и касанием «волшебной палочки» удалять (предлагать сесть на пол) тех, кто пошевелится.

Дети бегают по комнате, изображая руками движения волн.

Педагог или водящий произносит: *-Море волнуется-раз. Море волнуется-два. Море волнуется-три. Морская фигура на месте замри!*

Дети останавливаются и замирают в любой позе, которую стараются удержать до тех пор, пока педагог не скажет: *«Отмри!»*

«Морской царь» выбирает нового водящего, игра возобновляется.

Поступки

Цель: развивать умение выражать словами отношение к поступкам других, находить оптимальные выходы из сложных ситуаций. Учить задавать открытые и закрытые вопросы и отвечать на них.

Оснащение: магнитная доска, магниты, мел; пары сюжетных картинок с изображением приемлемых и неприемлемых взаимоотношений в системах:

Взрослый – ребенок,

Ребенок – ребенок,

Ребенок – природа.

Содержание. Один из детей – водящий, остальные «наблюдатели» и «советчики».

Педагог вертикальной линией разделяет доску пополам. В левой части доски пишет знак «-», в правой «+». Водящему предлагается найти картинку с изображением плохого поступка, прикрепить её под знаком «-» и обосновать свой выбор, далее водящему необходимо подобрать парную картинку, на которой изображен хороший поступок и прикрепить его под знаком «+» и пояснить своё решение. «Наблюдатели» и «советчики» следят за ходом работы и высказывают своё мнение.

Что случилось?

Цель: учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью речи.

Оснащение: магнитная доска, магниты; картинки: веселый крокодил, грустный львенок, злой (сердитый) мышонок, испуганный слоненок, обиженный пингвин, удивленный филин.

Содержание: Один из детей - водящий, остальные - «наблюдатели» и «советчики».

Педагог предлагает водящему выбрать любую картинку, прикрепить ее к магнитной доске и ответить на вопросы:

- Кто это?
- Какое у него настроение?
- Какие чувства (эмоции) он испытывает?
- Почему? Что с ним случилось?
- Что ты ему посоветуешь?

«Наблюдатели» и «советчики» слушают ответы на вопросы и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

Пантомимические этюды

Цель: учить определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений.

Содержание. Педагог предлагает детям пройти так, как в их представлении ходят:

- маленькая девочка в хорошем настроении;
- старик;
- уставший человек;
- смелый человек и т.д.

Вначале дети выполняют каждое задание одновременно, затем поочередно.

Что в сундучке?

Цель: развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

Оснащение: сундучок, различные предметы.

Содержание. Педагог ставит на стол сундучок, внутри которого находится какой – либо предмет. С помощью считалки выбирается водящий. Он заглядывает в сундучок. Остальные участники задают вопросы водящему о цвете, форме, назначении предмета, лежащего в сундучке. Водящему нужно отвечать на все вопросы словами «да» или «нет».

Ребенок, который первым назовет то, что находится в сундучке, становится водящим. Педагог кладет в сундучок другой предмет, игра возобновляется.

Плохое настроение.

Цель: учить детей находить адекватные методы взаимодействия для избежания конфликтов, выражать эмоции приемлемыми методами.

Содержание. Педагог объясняет детям, что у каждого человека может быть плохое настроение., и что окружающим нужно постараться понять его причину и научиться правильно реагировать на плохое поведение и высказывание

человека.

Затем педагог говорит:

- Один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и сердито сказал своему другу: «Я не буду с тобой играть». Его друг подумал немного и спросил: «Ты имеешь в виду, что тебе хочется недолго побыть одному?» У мальчика улучшилось настроение, потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся, а просто постарался его понять.

После этого выбирается водящий, который будет изображать ребенка в плохом настроении. Остальные дети пытаются правильно реагировать, начиная любое высказывание со слов:» Ты имеешь в виду, что ...»

Моё начало – твой конец.

Цель: учить понимать смысл сообщений, выделять основную идею высказывания, продолжать мысль собеседника.

Оснащение: игрушки.

Содержание. Педагог разделяет детей на две команды. Участникам одной команды нужно придумать начало истории про игрушку, игрокам другой команда – её конец. По окончании команды меняются местами.

Это и хорошо, и плохо.

Цель: учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажения смысла.

Оснащение: двухцветный карандаш.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг. Педагог предлагает детям считать двухцветный карандаш «волшебной палочкой» с двумя полюсами, один из которых будет обозначать «хорошо», а другой - «плохо». Выбирается тема, по которой участники будут выделять «хорошее» и «плохое». Дети передают по цепочке карандаш, поворачивая его, то одной то другой стороной вверх, в зависимости от своих высказываний.

Например, при обсуждении темы «Лес», карандаш повернут в верх, стороной, обозначающей «хорошо». Ребенок говорит: «Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух». Затем он передает карандаш следующему участнику, перевернув его другой стороной, обозначающей «плохо». Теперь участник должен объяснить, почему лес – это плохо. Например, он может сказать: «В лесу можно заблудиться». И т.д.

Я бросаю тебе мяч.

Цель: научить устанавливать обратную связь при взаимодействии друг с другом.

Оснащение: мяч.

Содержание. Дети стоят в кругу и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того участника, кому хотят его бросить. При этом ребенок, бросающий мяч, говорит: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, яблоко и т.д.)

Ребенок, получивший мяч, должен ответить, сделав какой – либо вывод, например: «Спасибо, ты знаешь, я люблю сладкое».

Бывает – не бывает.

Цель: развивать умение логически мыслить, фантазию, воображение.

Оснащение: любые предметные картинки, например: крокодил, тучка, цыпленок, луна и др.

Содержание. С помощью считалки выбирается пара детей. Один из пары берет картинку и придумывает к ней какую – либо небылицу. Второй участник должен доказать, что так не бывает. Первый ребенок противоречит, доказывая, что такое может случиться.

Варианты диалогов детей:

- Крокодил летает.

- Крокодил не летает, у него не крыльев.
- Нет летает, его везут в самолете.
- Тучка упала на землю.
- Тучка плывет по небу, она не может упасть.
- Нет, тучка упала дождем.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

Что было бы, если бы я ...

Цель: развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности.

Содержание. Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Ребята, представьте, что вы встретились с Феей и она рассказала, что может превратить вас в кого бы вы ни пожелали, но только если вы объясните свой выбор.

Варианты ответов детей:

артистом, то сыграл бы роль...

художником, то нарисовал бы...

если бы я был: воспитателем, то...

цветком, то радовал бы....

животным, я бы...

Доброе животное

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Содержание. Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит. А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох — два шага назад. Так не только дышит животное, так же ровно и четко бьется его большое доброе сердце, стук — шаг вперед, стук — шаг назад, и т. д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

«Я знаю пять имен своих друзей»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Один из детей ударяет мячом об пол со словами: «Я знаю пять имен моих друзей. Ваня - раз, Лена - два ... " и т. П., а затем передает мяч другому ребенку. Тот делает то же самое и передает мяч следующему. Мяч должен обойти всю группу.

«Здороваемся без слов»

Цель: развивать умение использовать жест, позу в общении.

Дети разбиваются на пары. Каждая пара придумывает свой способ приветствия без слов (пожать руку друг другу, помахать рукой, обняться, кивнуть головой и т.д.).

Затем все собираются в круг, а пары демонстрируют по очереди способ приветствия.

«Ласковое имя»

Цель: развитие умения вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

Дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, «волшебную палочку»). При этом называют друг друга

	ласковым именем (например, Танюша, Аленушка, Димуля и т. д.) Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию. «Разговор по телефону» Цель: развитие умения вести диалог по телефону на соответствующую тему. Тему задает воспитатель (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем-то и т. д.). «О чем спросить при встрече» Цель: учить детей вступать в контакт. Дети сидят в кругу. У ведущего — эстафета (красивая палочка, мяч и т.п.) Эстафета переходит из рук в руки. Задача игроков — сформулировать вопрос, который можно задать знакомому при встрече после приветствия, и ответить на него. Один ребенок задает вопрос, другой отвечает («Как живете?» — «Хорошо». «Как идут дела?» — «Нормально». «Что нового?» — «Все по-старому» и т.д.). Дважды повторять вопрос нельзя. «Вопрос — ответ» Цель: развивать у детей умение отвечать на вопросы партнера. Дети стоят в кругу. У одного из них в руках мяч. Произнеся реплику-вопрос, игрок бросает мяч партнеру. Партнер, поймав мяч, отвечает на вопрос и перебрасывает его другому игроку, при этом задает собственный вопрос и т.д. (например: «Как поднять себе настроение?» — «Радостное». «Где ты был в воскресенье?» — «Ходил с папой в гости». «Какую игру ты любишь?» — «Ловишки» и т.д.).
Развитие компетенций познавательной сферы • Развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; • формирование познавательных действий, становление сознания; • развитие воображения и творческой активности; • формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве,	«Разложи предметы» Оборудование: набор из 8 игрушек и предметов различных по назначению, но одни – деревянные, а другие – пластмассовые: машинки, пирамидки, грибочки, тарелочки, бусы, кубики, домики, елочки по 2; две одинаковые коробочки. Ход игры: Педагог рассматривает с ребенком все игрушки по одной, а затем говорит: «эти игрушки надо разложить в 2 коробочки так, чтобы в каждой коробке оказались игрушки – чем-то похожие между собой». В случае затруднения педагог первую пару игрушек – елочки ставит их рядом и просит ребенка сравнить: «чем эти елочки различаются между собой?». Если ребенок не может найти основное отличие, педагог обращает внимание ребенка на материал, из которого сделаны эти игрушки. Затем ребенок действует самостоятельно. В конце игры надо обобщить принцип группировки: «в одной коробке – все деревянные игрушки, а в другой – все пластмассовые». «Летает – не летает» Ход игры: Педагог предлагает детям быстро назвать предметы, которые летают, когда он скажет слово «летает», а затем назвать предметы, которые не летают, когда он скажет слово «не летает». Игру можно проводить на прогулке. «Будь внимательным» Ход игры: Педагог говорит детям: «я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать лишнее слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул и т.д. После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов. «Новоселье у матрешек» Цель: учить детей сравнивать предметы, видеть в предметах разные их свойства, располагать предметы в определенном порядке, выделив при этом существенный признак.

числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.);

Ход игры: педагог рассказывает: «матрешки поселились в новом доме. Каждая получила свою квартиру. Самая маленькая – на первом этаже, на втором – немного побольше, на третьем – еще побольше, на четвертом – еще больше. А на пятом, последнем этаже – самая большая. Они порадовались своим квартирам и пошли в парк гулять. Пришли вечером и забыли, кто где живет. Помогите же матрешкам найти свои квартиры. Расскажи им, где их квартиры.

Игра «Угадай-ка: плывет – тонет?»

Ход игры: Ребенку предлагают угадать, какие предметы плавают, а какие – тонут. Педагог называет попарную группу предметов: деревянная палочка – гвоздь, деревянная и металлическая линейки, деревянный и металлический шарики, деревянный и металлический корабли, металлическое и деревянное колечки и т.д. В случае затруднений педагог организует практические действия с этими предметами. Предметы даются в случайном порядке, а не попарно. В конце игры следует предложить ребенку обобщить, какие же предметы плавают, а какие тонут, почему?

Игра «Чем похожи и чем отличаются?»

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; 8 пар предметных картинок: мухомор – подосиновик, платье – юбка, ваза – кувшин, заяц – кролик, кот – рысь, трамвай – троллейбус, аист – лебедь, ель – лиственница.

Взрослый поочередно прикрепляет к магнитной доске каждую пару картинок и предлагает детям найти сходство и различие между изображенными предметами.

Игра «Подбери пару к слову».

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: мяч.

Дети встают в круг. Воспитатель с мячом - в центре круга, он бросает мяч одному из детей и говорит: «Игрушка».

Ребенок должен поймать мяч и назвать, например: «Кукла».

Игра «Разложи карточки»

Цель: развитие логического мышления.

Оборудование: квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток (для каждого ребенка) ; поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые (для каждого ребенка) .

На столе перед каждым ребенком находится квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток, и поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые. Воспитатель предлагает детям разложить картинки по клеткам так, чтобы в рядах и столбах не оказалось по две одинаковых картинки.

Игра «Разложи картинки по группам»

Цель: развитие навыков анализа и синтеза.

Оборудование: поднос с двенадцатью картинками. Которые можно разделить на четыре группы, например, овощи: лук, морковь, капуста; фрукты: яблоко, груша, персик; посуда: чашка, тарелка, чайник; инструменты – молоток, пила, лопата и т. д.

Перед каждым ребенком находится поднос с двенадцатью предметными картинками. Воспитатель предлагает детям разделить все картинки на четыре группы. (Комплекты картинок у детей разные) .

Задание «Закрой лишнюю картинку»

Цель: развитие мыслительных процессов (эмпирическое обобщение).

Оборудование: карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги (4*4 см) (для каждого ребенка) .

Перед каждым ребенком находится карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги. Детям предлагается найти

картинку, которая не подходит к остальным, и закрыть ее бумажным квадратиком.

Задание «Нарисуй и зачеркни»

Цель: развитие слухового внимания, памяти и мышления.

Оборудование: лист бумаги и простой карандаш (для каждого ребенка).

На столе перед каждым ребенком находятся лист бумаги и простой карандаш. Взрослый предлагает детям:

- Нарисовать два треугольника, один квадрат, один прямоугольник и зачеркнуть третью фигуру;
- Нарисовать три круга, один треугольник, два прямоугольника и зачеркнуть вторую фигуру;
- Нарисовать один прямоугольник, два квадрата, три треугольника и зачеркнуть пятую фигуру

Игра «Придумай загадку»

Цель: развитие речи и мышления. Оборудование: игрушки и знакомые детям предметы.

На столе лежат различные игрушки и знакомые детям предметы. Одному из детей (ведущему) предлагается, не показывая на предмет, составить его описание в форме загадки. Тот, кто угадает. О каком предмете идет речь, становится ведущим.

Игра «Составь предложение по двум картинкам»

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; пары предметных картинок: бабушка – кофта (чашка, ваза, девочка – кролик (фасоль, лыжи, мальчик – кот (велосипед, коньки, аист – гнездо и т. д.

Воспитатель поочередно прикрепляет к магнитной доске пару картинок и предлагает детям составить по ней как можно больше предложений.

Игра «Любимая еда»

Цель: развивать мышление, речь, умение выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия.

Оборудование: предметные картинки, например: корова – сено, кролик – капуста, медведь – мед, кошка – молоко и т. д. Подбираются картинки с изображением животных и пищи для этих животных. Перед дошкольниками раскладываются картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагается каждому животному разложить его любимую еду.

Игра «Скажи мне наоборот»

Цель: развитие мышления, внимания, умения подбирать слова-антонимы.

Воспитатель предлагает детям назвать слова противоположного значения, например: большой – маленький. Можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, пустой – полный, умный – глупый, трудолюбивый – ленивый и т. д.

Игра «Нелепицы»

Цель: развитие речи, внимания, мышления.

Оборудование: карточка к заданию.

Воспитатель предлагает ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей, просит ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Предлагается ответить, как бывает на самом деле.

Игра «Ассоциация»

Группа детей выстраивается в круг, и им предлагается два любых слова. Например, *щенок* и *мячик*. Детям по очереди предлагается связать эти два слова в одно предложение. Кто последний придумает предложение, тот и выиграл. В

предложенном примере могут возникнуть следующие ассоциации.

Щенок играет в мячик.

Щенок прыгает как мячик.

Щенка надо кормить, а мячик — нет.

Щенок пушистый и теплый, а мячик гладкий и холодный.

У щенка глаза круглые, как мячик. Дети любят играть со щенком и мячиком.

«Собери капельки в стакан»

Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

Ход игры: перед детьми на столе раскладываются вырезанные цветные кружочки разного цвета. Взрослый кладёт в каждый стакан по одной капельке разного цвета, проговаривая свои действия: “В этот стаканчик положу капельку синего цвета, наберем полный стакан одинаковых капелек”. Используется шесть цветов спектра.

«Найди предметы такого же цвета»

Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

Ход игры: Взрослый говорит: «Когда я вернусь, у всех должно быть что-нибудь красное (жёлтое, коричневое, синее, фиолетовое и т.д.)». Ведущий уходит, дети ищут в группе предметы названного цвета. Ведущий возвращается и проверяет, правильно ли выполнено задание

Дидактическая игра «Найди игрушку»

Цель: развивать восприятие, а также внимание детей

Ход игры: Несколько игрушек может быть расставлено в комнате так, чтобы не бросались в глаза. Ведущий, а им может быть и взрослый, и ребёнок, облюбовав какую-либо игрушку, начинает рассказывать, какая она, что может делать, какого цвета, какой формы, какой величины. Участники игры могут задавать вопросы, а затем отправляются на поиски этой игрушки. Тот, кто находит игрушку, сам становится ведущим. Новый ведущий описывает свойства уже данной игрушки. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не пройдут через роль ведущего.

Дидактическая игра «Составь картинку»

Цель: развивать восприятие

Оборудование: простые картинки с изображением яблок, огурца, матрешки. Одна картинка целая, другая разрезана на 3 части.

Ход игры: предложить ребёнку собрать по образцу разрезанную картинку.

Дидактическая игра «Белый лист»

Цель: развивать восприятие формы предметов, развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: лист бумаги с нарисованными фигурами, часть закрашена зелёным цветом, набор фигур белого цвета, идентичных фигурам на листе бумаги.

Ход игры: предложить детям закрыть белыми фигурами зелёные фигуры на листе бумаги. При правильном расположении фигур в результате должен получиться белый лист бумаги.

Для детей 5 лет можно несколько усложнить, поместив наклеенные на листок картона фигурки в полотняный мешочек. А затем просим ребёнка на ощупь отыскать нужную «заплатку», чтобы закрыть ту или иную зелёную фигурку.

Игра «Найди такой же».

Цель: развитие произвольного внимания

Предложите малышу выбрать из кубиков или шариков точно такой же (по цвету, величине, рисунку) как тот, который у

вас в руках. Чтобы ребенку было интереснее играть, можно загадывать с ним предметы по очереди и, конечно же делать ошибки, которые ребенок должен заметить. Можно усложнить игру, увеличивая количество предметов, различия которых не так заметны.

Игра «Тут что-то не так»

Цель: развитие произвольного внимания, критичности мышления.

Детям читается текст, их задача найти в нем «нелепицы».

Иду я вчера по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: «Ку-ка-ре-ку» и рога уже наставила. Я испугался и убежал.

Иду я по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу гриб! На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю, сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду и уплыла.

Игра «Гимнастика внимания»

Цель: развитие произвольного внимания

раз, два, три, четыре, пять

начинаем мы играть

вы ребята не зевайте

слушайте, что вам скажу

и при этом покажу.

Называя, части своего тела, показывать их на себе (кладет на них руку). Дети повторяют движения. Затем начинают путать детей, называя одну часть тела, показывать другую.

Игра «Самый внимательный»

Цель: развитие объема внимания, умения сосредотачиваться.

Дети встают полукругом. Затем определяют ведущего. Ведущий должен запомнить порядок расположения участников игры. Затем ведущий отворачивается. В это время игроки меняются местами. Ведущий должен сказать, как стояли его товарищи. На месте ведущего должны побывать все игроки. Все, кто не ошибется, считаются победителями.

Игра «Летает – не летает»

Цель: развитие произвольного внимания

Ведущий стоя в полукруге детей, по очереди бросает мяч каждому ребенку, называя любой предмет. Ребенок определяет, может ли этот предмет летать. Если «может» мяч кидается обратно, если нет, тем же способом со словом «летает», если не летает, мяч возвращают ударом об пол со словом «не летает».

Игра «Испорченный телефон»

Цель: развитие внимания, слухового восприятия.

1 вариант.

Дети садятся в ряд или в круг. Ведущий тихо, на ушко, называет соседу какое-нибудь слово или фразу, тот передает это дальше

. Последний из детей называет то, что услышал, после этого слово передает новый ведущий.

2 вариант.

Часть детей выходит из кабинета. Ведущий читает небольшой рассказ оставшимся детям. В кабинет входит первый из

игроков, находящихся за дверью, и кто-то из присутствующих рассказывает ему услышанное. Затем входит второй ребенок, а предыдущий рассказывает ему все, что запомнил из рассказа. Так продолжается вся игра.

Игра «Зеваки»

Цель: развитие активного внимания

Играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего останавливаются и делают 4 хлопка, затем поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление меняется после каждого сигнала. Выполнявший, неправильно задание, выходит из игры.

Игра «Что нового?»

Цель: развитие произвольного внимания

Взрослый рисует мелом на доске любую геометрическую фигуру. К доске по очереди подходят дети и пририсовывают какие-либо детали, создавая картину. В это время, когда один ребенок находится у доски, остальные закрывают глаза и, открывая их по команде взрослого, говорят, что изменилось. Чем дольше длится игра, тем сложнее искать новые детали.

Игра «Ищи безостановочно».

Цель: развитие активного внимания.

В течение 10-15 секунд увидеть вокруг себя возможно больше предметов одного и того же цвета, по сигналу один начинает перечислять, а другие дополнять.

Игра «Гляди, сколько нужно».

Цель: развитие активного внимания

Участвующих в игре ввести в комнату и дать возможность осмотреться. Когда все покинут комнату, спросить, какие 20 различных предметов они в ней видели, какую посуду, одежду и пр.

Упражнение «Счастливые хрюши».

Цель: развитие концентрации внимания, наблюдательности. Возраст: с 4 лет

Задание 1: посмотри на рисунки. Назови как можно быстрее, что отличает одного хрюшу от другого.

Необходимо фиксировать время выполнения задания, количество названных отличий, количество ошибок (повторы, неправильно названные и пропущенные отличия.)

Игра «Ухо – нос».

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, умения подчиняться правилам

По команде «ухо» детям предлагается схватиться за ухо, по команде «нос» - за нос.

Игра «Разные животные».

Цель: развитие активного внимания, быстроты реакции.

Ведущий объясняет, что когда он будет хлопать в ладоши, ребенок должен будет принять соответствующую позу:

Один хлопок – поза аиста (стоя на одной ноге, поджав другую)

Два хлопка – поза лягушки (присядь пятки вместе, носки врозь, колени разведены, руки между ногами на полу)

Три хлопка – поза коровы (встань на четвереньки и произнести «му-му»).

Игра «Карлики и великаны».

Цель: развитие внимания, быстроты реакции.

Детям предлагается по команде «карлики» присесть, по команде «великаны» - встать.

Игра «Игра с флажками»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции.

Когда ведущий поднимает красный флажок, дети должны прыгнуть, зеленый флажок – хлопнуть в ладоши, синий – шагать на месте.

Игра «Четыре стихии»

Цель: развитие внимания, связанного с координацией слухового и зрительного анализатора

Играющие сидят по кругу. Если ведущий говорит слово «земля» все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибся считается проигравшим.

Игра «Добавь слово».

Цель: развитие внимания и памяти

Первый называет какую-нибудь игрушку. Второй повторяет это слово и добавляет свое. Третий ребенок повторяет первые два по порядку и называет свое и т.д.

Если эту игру проводить неоднократно, то от раза к разу увеличивается количество запоминаемых слов т.е. объем памяти. А установка, которую дает взрослый на запоминание как можно большего числа слов, развивает произвольное внимание.

Игра «Рыба, птица, зверь».

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции.

Лучше если в этой игре участвуют несколько человек. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь». Тот, на ком остановится считалка, должен быстро назвать, в данном случае зверя. При чем названия не должны повторяться. Если ответ правильный ведущий продолжает игру.

Если ответ неверный или названия повторяется (задержка ответа), то ребенок выбывает из пары, оставляя свой ведущему. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

Игра «Запрещенные движения».

Цель: развитие внимания, преодоление двигательного автоматизма.

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий сообщает, что они должны повторять все движения, кроме одного.

Как только рук ведущего опускаются вниз – все должны поднять руки вверх т.е. сделать наоборот.

Тот, кто ошибается, становится ведущим.

Игра «Художник».

Цель: развитие наблюдательности, объема запоминания.

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого он будет рисовать, потом отворачивается и дает словесный портрет.

Игра «Детектив»

Цель: развитие внимания, наблюдательности. Возраст:

Дети разбиваются по парам встают лицом друг к другу и в течение 10 секунд внимательно изучают внешность друг друга. После этого поворачиваются спиной друг другу и по очереди громко описывают внешность друг друга.

Игра «Найди ошибки».

Цель: развитие устойчивого внимания, критичности познавательной деятельности.

Заранее нарисуйте картинку, на которой допущено 5- 6 ошибок. Например, на картинке, изображающей детей, играющих во дворе зимой, можно нарисовать дерево с листьями и т.п. содержание картинка и допущенные ошибки д.б.

	понятны малышу, чтобы усложнить игру сделайте ошибки более заметны. Игра- упражнение «Сравни предметы». Цель: развитие концентрации внимания. Возраст: Пред ребенком ставятся 2 игрушки. Он должен сначала сказать, чем они похожи, а затем чем отличаются друг от друга. Например: мишка и зайчик. Можно называть признаки по очереди с ребенком. Так же рекомендуем сравнивать любые пары игрушек. А если вы хотите усложнить игру, поставьте перед ребенком более похожие игрушки.																				
Развитие произвольного внимания - Развитие осознанного самоконтроля, волевой регуляции деятельности и сопровождается чувством усилия над собой, направленного на лучшее выполнение той или иной деятельности - понимание значения деятельности, желание достичь успеха, - стремление избежать неприятностей, которые наступят, если нечто не будет сделано. сознательно поставленными целями, с формулированием и решением задач, с волевым усилием. - умение направлять внимание под воздействием сложной инструкции взрослого;	Игра «Живое и маленькое» <i>Инструкция:</i> хлопни в ладоши над головой, если будет названо живое и маленькое. Слова: муравей, птица, слон, бегемот, булавка, комната, капля, божья коровка, дом, гусеница, муха, ванна, бассейн, пчела, монета, компьютер, кухня, мел, ластик, иголка, шкаф, пуговица, жук, конфета, дверь, кнопка, озеро, изюм, море. Упражнение «Логическая цепочка» <i>Инструкция:</i> послушай названия 4 предметов, а затем повтори их в другом порядке: от самого маленького к самому большому. Слова: Слон – волк – жук - кот, утка – лебедь – ворона – воробей, вишня – слива – ананас – арбуз, кит – дельфин – щука – ерш, океан – пруд – море – лужа. Игра «Съедобное – несъедобное» <i>Инструкция:</i> послушай три близких по звучанию слова и назови то, что можно есть. Слова: <table><tbody><tr><td>Картошка, ложка, крошка.</td><td>Солянка, полянка, склянка.</td></tr><tr><td>Апельсин, блин, мандарин.</td><td>Булочка, будочка, дудочка.</td></tr><tr><td>Конфета, котлета, ракета.</td><td>Кабачок, крючок, значок.</td></tr><tr><td>Миска, сосиска, ириска.</td><td>Ананас, квас, контрабас.</td></tr><tr><td>Банан, диван, барабан.</td><td>Салат, халат, мармелад.</td></tr><tr><td>Пирог, сапоги, уютно.</td><td>Калач, кулич, циркач.</td></tr><tr><td>Лимон, вагон, бульон.</td><td>Торты, шорты, корты.</td></tr><tr><td>Мёд, компот, плот.</td><td>Пломбир, кефир, сыр.</td></tr><tr><td>Виноград, мармелад, фотоаппарат.</td><td>Жакет, букет, пакет.</td></tr><tr><td>Пирожок, творожок, горшок.</td><td>Суп, зуб, дуб.</td></tr></tbody></table> Упражнение «Угадай – ка» <i>Инструкция:</i> запомни предметы, разложенные на столе (бумага, стакан с водой, чашка, ложка, картон, ножницы, книга, вилка). Повернись к столу спиной. Внимательно слушай и, не глядя, рассказывай о том, что я буду делать: - мять бумагу	Картошка, ложка, крошка.	Солянка, полянка, склянка.	Апельсин, блин, мандарин.	Булочка, будочка, дудочка.	Конфета, котлета, ракета.	Кабачок, крючок, значок.	Миска, сосиска, ириска.	Ананас, квас, контрабас.	Банан, диван, барабан.	Салат, халат, мармелад.	Пирог, сапоги, уютно.	Калач, кулич, циркач.	Лимон, вагон, бульон.	Торты, шорты, корты.	Мёд, компот, плот.	Пломбир, кефир, сыр.	Виноград, мармелад, фотоаппарат.	Жакет, букет, пакет.	Пирожок, творожок, горшок.	Суп, зуб, дуб.
Картошка, ложка, крошка.	Солянка, полянка, склянка.																				
Апельсин, блин, мандарин.	Булочка, будочка, дудочка.																				
Конфета, котлета, ракета.	Кабачок, крючок, значок.																				
Миска, сосиска, ириска.	Ананас, квас, контрабас.																				
Банан, диван, барабан.	Салат, халат, мармелад.																				
Пирог, сапоги, уютно.	Калач, кулич, циркач.																				
Лимон, вагон, бульон.	Торты, шорты, корты.																				
Мёд, компот, плот.	Пломбир, кефир, сыр.																				
Виноград, мармелад, фотоаппарат.	Жакет, букет, пакет.																				
Пирожок, творожок, горшок.	Суп, зуб, дуб.																				

- переливать воду
- стучать ложкой по чашке
- резать картон ножницами
- стучать вилкой об ложку
- рвать бумагу

Игра «Сказочное королевство»

Инструкция: послушай, какие плоды растут в сказочном королевстве. Объясни – из каких знакомых слов составлены их названия.

Слова: Огурбузы, помидыни, баклачок, укрупка, грумидоры, чеслук, слижовник, моркофель, вишбрикос.

Ответы: огурцы – арбузы, баклажан – кабачок, укроп – петрушка, груша – помидоры, чеснок – лук, слива – крыжовник, морковь – картофель, вишня – абрикос.

Игра «Речка – Берег»

Инструкция: на полу в линию лежит длинная веревка, представляющая морской берег. Дети встают с одной стороны «на берег». Когда ведущий крикнет «Речка!» все перепрыгивают через линию вперед. Если он кричит «Берег!», то все перепрыгивают назад. Если ведущий кричит «Берег!» дважды, дети, которые перепрыгнули в «Речку», выбывают из игры.

Игра «Зоопарк»

Инструкция: в начале игры необходимо спросить, были ли они в зоопарке. Пусть объяснят, что это. После этого объясняются правила игры:

- А теперь попробуйте изобразить движения различных животных. Если я хлопну в ладоши **один раз** - прыгайте, как зайчики, хлопну **два раза** – ходите вразвалочку, как медведи, хлопну **три раза** – «превращайтесь» в аистов, которые умеют долго стоять на одной ноге. Начинаем игру.

Игра «Слушай хлопки»

Инструкция: все идут по кругу или передвигаются в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на пол). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

Игра «Зеваки»

Инструкция: Дети берутся за руки и идут по кругу. По сигналу ведущего останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успевает выполнить задание, выбывает из игры.

Важно добиться синхронности выполнения движений. Затем алгоритм движений можно изменить (3 притопа, поворот вокруг себя, 1 хлопок)

Игра «Летает - не летает»

Инструкция: все встают в круг. Психолог называет разные слова. Если названное что-нибудь или кто-нибудь способен летать, то дети поднимают руки вверх, если не летает, то не совершают никаких движений.

Примерные слова для игры: орел, змея, диван, бабочка, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стул, собака, вертолет, ковер, поросенок, стрекоза.

Игра «Кричалки – Шепталки – Молчалки»

Инструкция: Необходимы три силуэта ладони, сделанные из разноцветного картона: красный, желтый, зеленый. Это – сигналы. Когда педагог поднимает зеленую ладонь – «Кричалку» - можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтую – «Шепталку» - можно тихо передвигаться и шептаться; красную – «Молчалку» - дети должны замереть на месте и не шевелиться. Заканчивать игру следует

	«Молчалкой».
Формирование произвольной деятельности. • формирование целой системы осознанной саморегуляции • способности удерживать цель деятельности • составлять программу исполнительных действий, • формировать модель значимых условий деятельности, • уметь увидеть свои ошибки и скорректировать их в деятельности и после нее • мотивировать выполнение правил поведения.	«Раскрась фигуры» Ребенку показывают бланк с нарисованными геометрическими фигурами и просят закрасить цветным карандашом каждую из них. Предупредите ребенка, что он должен делать это очень аккуратно, время не имеет значения. Как только ребенок начинает проявлять небрежность, работа прекращается. Ребенок 6-7 лет аккуратно закрашивает 15-20 фигур. Это хороший показатель произвольной регуляции деятельности, терпеливости при выполнении малоинтересной и монотонной работы. Копирование образца» Попросите ребенка как можно точнее скопировать образец, представленный на бланке. Анализируя результат, посмотрите, насколько число и расположение точек соответствует образцу. Возможно, небольшое (но не более чем в 2 раза) увеличение или уменьшение общего размера рисунка. Большинство детей 6-7 лет справляются с этим заданием с небольшим отклонением точек от строки или колонки. «Зачеркни фигуры» Детям предлагается бланк с предметами. Предлагается зачеркнуть все домики, мячики, елочки или только два любых предмета, по выбору педагога. Время работы ограничивается до 2,5 мин. «Закончи ряд до конца» Детям выдаются бланки. Начало задания показано на образце. Задание: «Продолжите рисунок и закончите ряд». ««Да» и «Нет» не говорить» Цель: Развитие умения действовать по правилам. Детям дается инструкция: «Сейчас я буду задавать вам вопросы, а вы должны мне на них правильно отвечать, но существует правило, при ответе на вопрос нельзя говорить: «Да» и «Нет»». Примерные вопросы: 1. Ты хочешь идти в школу? 2. Ты любишь, когда тебе читают сказки? 3. Ты любишь смотреть мультфильмы? 4. Ты хочешь остаться еще на один год в детском саду? 5. Ты любишь гулять? 6. Ты любишь играть? 7. Ты хочешь учиться? 8. Ты любишь болеть? Чтобы правильно ответить на вопрос, ребенку необходимо постоянно, не отвлекаясь, удерживать в памяти условия игры и принятое им намерение отвечать определенным образом, контролировать свои ответы, сдерживать непосредственное желание ответить словами «да» и «нет» и одновременно обдумывать содержательный ответ. «Сделай так же». Детям предлагаются рабочие листы. Задание: «Соедините фигуры так же, как на образце». «Сосед!» Играющие, сидя или стоя (в зависимости от условий), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Сосед!» Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения.

Водящий должен останавливаться точно напротив того ребенка, к которому он обращается. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т.е. ту руку, которая ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл это сделать, то он меняется с водящим ролями. Игрок считается проигравшим, даже если он пытался поднять не ту руку.

«Летает – не летает»

Дети садятся или встают в круг. Ведущий (обычно это взрослый) объясняет правила игры: «Я буду называть предметы и спрашивать: «Летает?» Например: «Муха летает? Стол летает?» Если я назову предмет, который в самом деле летает, вы поднимите руки. Если я назову нелетающий предмет, не нужно поднимать рук. Пожалуйста, будьте внимательными».

Затем ведущий начинает игру: «Голубь летает?» - и поднимает руки. Дети говорят: «Летает» и тоже поднимают руки. «Автомобиль летает?» – спрашивает взрослый и провокационно поднимает руки. Дети, как правило повторяют этот жест и проигрывают.

Игра заключается в том, что дети должны сохранить бдительность во время уловок взрослого и всегда различать зрительный сигнал и содержание вопроса.

«Нарисуй домик»

Ребенку предлагают как можно точнее срисовать домик, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр. Взрослый говорит: «Перед вами лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуйте, пожалуйста, точно такую же картинку, какую вы видите на этом рисунке. Не торопитесь, постарайтесь быть внимательными, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если вы что – то не так нарисуете, то не стирайте, а нарисуйте поверх неправильного или рядом правильно».

При сравнении рисунка с образцом следует обращать внимание:

- А) на соотношение размеров деталей,
- Б) на присутствие всех деталей,
- В) на правильность изображения – нет ли зеркального отражения, не путает ли ребенок верх и низ,
- Г) на количество деталей и способ их изображения – считает ли ребенок или рисует на «глазок».

«Скучно, скучно так сидеть»

Цель: Развитие раскованности; тренировка самоорганизации.

Вдоль противоположных стен комнаты расставлены стулья. Возле одной – по количеству детей, возле другой – на один стул меньше. Дети садятся на стулья вдоль стены. Ведущий читает стишок:

Скучно, скучно так сидеть.

Друг на друга все глядеть;

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться.

Как только ведущий заканчивает читать, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять стулья.

Проигрывает тот, кто остался без стула. Продолжая игру, каждый раз нужно убирать по одному стулу

«Графический диктант»

Цель: вырабатывать у детей умение внимательно слушать и четко выполнять указания взрослого, не отвлекаясь на посторонние раздражители. Учить работать под диктовку и самостоятельно по образцу.

Подготовьте тетрадные листы в клеточку. На них поставьте точки в начале строки. Дайте детям карандаши и скажите:

«Я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеток провести линию. Каждую новую линию начинай там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаш от бумаги»
Пример: «Поставь карандаш на точку. Рисуи! Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Дальше продолжай самостоятельно рисовать этот узор до конца строки».

«Палочки и крестики»

Цель: Развитие уровня саморегуляции и самоконтроля.

Приготовьте для ребенка (или группы детей) тетрадный лист в клеточку с полями и попросите его писать палочки и крестики так, как это записано в образце, в течение 5 минут

I + I + I – I + I + I – I

Правила игры.

1. Писать крестики и палочки точно в такой же последовательности, как в образце.
2. Переходить на другую строчку только после знака “–”.
3. Нельзя писать на полях.
4. Каждый знак следует писать в одной клеточке.
5. Соблюдать расстояние между строчками – 2 клеточки.

«Четыре стихии»

Цель: способствует развитию произвольного поведения, организации.

Играющие встают в круг. Ведущий объясняет правила игры: если он скажет слово земля, все должны опустить руки вниз, если слово «вода» – вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение в лучезапястных и локтевых суставах.

"Запретный номер"

Цель: развитие самоконтроля, самодисциплины, укрепление навыков счета, развитие внимания.

Выбирается определенная цифра, например 4. Дети встают в круг и по часовой стрелке считают по очереди: 1,2,3...

Когда доходит очередь до четвертого ребенка, он не произносит цифру, а хлопает в ладоши 4 раза. В качестве "запретных" выбираются цифры: 4, 7, 11, 14, 15, 18, 21, 23, 25.

"Тень"

Цель: развитие наблюдательности, произвольности поведения, внутренней свободы и раскованности.

Из группы детей выбираются два ребенка. Остальные – "зрители". Один ребенок – "путник", другой – его "тень".

"Путник" идет через поле, а за ним на два-три шага сзади идет второй ребенок, его "Тень". Последний старается точь-в-точь скопировать движения "путника".

Желательно стимулировать "путника" к выполнению разных движений: "сорвать цветок", "Присесть", "поскакать на одной ножке" и т. п.

"Замри!"

Цель: развитие произвольного внимания и произвольных движений.

Играет веселая музыка. Дети подпрыгивают и свободно двигаются в такт музыке. Внезапно музыка обрывается, и дети замирают в тех позах, в которых застал из музыкальный перерыв. Затем через минуту снова включается музыка и игра продолжается. В конце выбирается самый внимательный - победитель.

"Слушай хлопки"

	Цель: развитие произвольного внимания и поведения. Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши 1 раз – они приседают, два раза – вытягивают руки вверх, три раза – замирают. После выполнения команды движение по кругу продолжается. "Раскрась" Цель: Развитие произвольной сферы, произвольного внимания. Ребенку (детям) дают лист бумаги, цветные карандаши и просят его нарисовать в ряд 10 треугольников. Когда эта работа будет завершена, ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз: «Будь внимательным, заштрихуй красным карандашом третий, седьмой и девятый треугольники». Можно придумывать и усложнять задания для детей, вводя несколько правил.
Формирование и развитие пространственно-временных представлений • формировать представления о пространственных и пространственно-временных свойствах и отношениях, величине, форме, относительном расположении объектов • об изменении состояний объектов и процессов в конкретной последовательности, т.е. представления о смене времен суток, времен года и иных циклических событиях, имеющих регулярную природу возникновения.	Робот Воспитатель предлагает ребенку представить, что он робот с дистанционным управлением и подает ему команды, которые он должен выполнять четко и дословно, например: «Иди вперед, поверни вправо, подними левую руку, повернись налево». Поменяйтесь ролями, теперь вы робот, а ребенок пусть вами руководит. Все на месте Воспитатель просит ребенка помочь ему навести порядок в группе, разложив вещи на места (руководите его действиями: поставь слева, положи на верхнюю полку, убери в нижний ящик и т.п.) Поиски Воспитатель прячет в группе какую-либо игрушку или вещь, и попросите ребенка найти ее, строго следуя словесным указаниям: иди вперед, поверни направо, сделай шаг назад, посмотри вниз, под столом, на полке, выше, ниже и т.д. заранее продумайте маршрут. В качестве варианта игру можно провести иначе: на полу разложить разноцветные стрелки в разных направлениях, а ребенок, следуя стрелкам, на каждый поворот должен говорить, куда он повернул: направо или налево. Игра «Стань по заданию» Дети по очереди выполняют команды ведущего: встать слева от Сережи (стола, стула и т.д.), сзади, спереди и т.п. Команды и ведущие все время меняются. Обучается и тот, кто выполняет команды и тот, кто подает их. Игра «Холодно – Горячо; Право – Лево» <u>Цель:</u> развитие слухового восприятия, ориентировки в пространстве. <u>Методика проведения:</u> Взрослый прячет условный предмет, а затем с помощью команд типа «шаг направо, два шага вперед, три налево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Если ребенок хорошо владеет ориентировкой в пространстве со слов взрослого, можно использовать план-схему. Упражнение «Почта» Разделить лист бумаги на 4 квадрата. Попросить ребенка нарисовать простую картинку (треугольник, кружок, цветок, рыбку и т.п.) по адресу, например: «Нарисуй красный кружок в левом верхнем углу нижнего правого квадрата». Начинать с наиболее простых адресов, заканчивая сложными. Если ребенок испытывает затруднения, можно начать игру в «почту» с цельного листа бумаги: «Нарисуй рыбку в верхнем левом углу» и т.п. Игра «Поиск клада» Нарисуйте приблизительный план комнаты (с мебелью) или квартиры. На нем обозначьте место, где Вы спрятали для ребенка сюрприз. Пусть ребенок отыщет его по плану. В случае затруднения можно комментировать поисковую активность ребенка словами «горячо – холодно», а также «левее – правее», «выше – ниже» и т.п.

Игра «Левее – правее»

Это вариант игры «Горячо – холодно». Наряду со словами «горячо – холодно» говорим «левее – правее», пока ребенок ищет спрятанный сюрприз.

Игра в «солдатики»

В эту игру можно играть дома и на улице во время прогулки.

По приказу «командира» – взрослого «солдатик» – ребенок поворачивается налево и направо, поднимает левую (правую) руку. По аналогии можно играть в «робота», когда ребенок должен дотронуться до левого (правого) уха, глаза и т.п. Если ребенок испытывает затруднения при выполнении команды, ему можно помочь: например, повернуться налево вместе с ним, держа ребенка за плечи. Желательно напоминать ребенку, что правой (в общем случае) является та рука, которой он рисует или пишет.

Упражнение «Головоломки»

Возьмите большую картинку из журнала или цветную карту и зигзагами разрежьте ее на большие куски, чтобы сделать головоломку. (Если у вас есть время и настроение, сначала наклейте картинку на картон или на плотную бумагу, а потом уже вырезайте.) Пусть ребенок постарается как можно быстрее правильно собрать кусочки, составив первоначальное изображение. Если ребенку понравилось это занятие, то, когда он станет постарше и сможет управляться с большим количеством кусочков, заведите для него специальный столик, на котором недособранные головоломки могли бы дожидаться своего часа.

Игра «У кого длинный хвост»

Дети образуют круг. Воспитатель называет разных животных. Если у животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Могут быть названы такие животные: лошадь (длинный), коза (короткий), корова (длинный), лиса (длинный), заяц (короткий), овца (короткий), тигр (длинный), кот (длинный), медведь (короткий), свинья (короткий), осел (длинный), белка (длинный) и т.д. Воспитатель поднимает руку во всех случаях. Тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

Упражнение «Замри»

Цель: Развитие произвольности. Формирование обобщенных представлений о свойствах и качествах предметов, овладение действиями замещения и моделирования.

Материал: Карты – образцы (20 х 30 см) со схематическим изображением человека, в какой либо позе: руки подняты вверх, правая нога в сторону и т.д.

Проведение: Детям демонстрируется картинка, и они принимают ту позу, которая нарисована.

Упражнение «Справа – Слева»

Цель: Развитие ориентировки в пространстве, способности к наглядному моделированию, развитие внимания.

Материал: Мяч.

Проведение: С детьми обсуждается, что такое справа, слева, впереди, сзади.

Бросая мяч, ведущий называет предмет, находящийся в комнате. Ребенок, поймавший мяч, говорит, как этот предмет расположен в пространстве, относительно него (шкаф – справа, стол – слева).

Ведущий бросает мяч и говорит: «Справа», а дети называют те предметы, которые находятся справа.

Упражнение «План местности»

Цель: Развитие навыков совместной деятельности.

Материал: картонное игровое поле набор карточек с нарисованным планом местности игрушечные домики, деревья, мосты, река, озеро.

Проведение: Дети разбиваются на команды и выбирают любую карточку с планом и располагают игрушки в соответствии с этим планом.

«Нарисуй узор» – графические диктанты

Цель: это упражнение развивает произвольность и устойчивость внимания. Выполняется на листках в клеточку.

Продиктуйте ребенку начало повторяющегося элемента узора. Ребенок должен его нарисовать под диктовку, не отрывая карандаша от бумаги, и продолжить до конца строки.

Например: одна клетка вниз – одна клетка вправо – одна клетка вверх – одна клетка вправо – одна клетка вниз – одна клетка вправо – одна клетка вверх. (Как разновидность – нарисовать под диктовку фигуру и раскрасить).

Упражнение «Догадайся, что на рисунке»

Цели: развитие пространственных представлений и воображения; освоение сенсорных эталонов (геометрических форм) и соответствующих понятий.

Материалы: специальных материалов не требуется.

Процедура проведения: Ведущий описывает детям рисунок (какое-либо простое изображение) следующим образом: Я сейчас расскажу вам о том, что нарисовал художник, а вы постарайтесь догадаться, что это.

1. «Художник нарисовал большой квадрат, внутри него – квадрат поменьше, который поделил двумя линиями крест-накрест на четыре части. К большому квадрату сверху пририсовал треугольник острием вверх. Что это?»

2. «Художник нарисовал овал, вокруг этого овала он нарисовал несколько овалов длиннее, чем первый. От овала, который в центре, провел длинную черту вниз, от этой линии вправо и влево провел по одной короткой линии и пририсовал к ним небольшие треугольники с двумя закругленными углами и одним острым. Острый конец треугольников находится дальше от длинной линии, чем их закругленные углы. Что нарисовал художник?»

Таким образом, ведущий предлагает участникам 3-4 описания простых рисунков. Если дети легко справляются с заданием, можно предложить им самостоятельно загадать изображение любого предмета и описать его остальным, с тем чтобы другие участники догадались, о каком предмете идет речь.

Упражнение «Найди похожий предмет»

Цели: развитие пространственных представлений и воображения; освоение сенсорных эталонов (геометрических форм) и соответствующих понятий.

Материалы: специальных материалов не требуется.

Процедура проведения: Инструкция ведущего: «Сейчас я буду называть разные геометрические фигуры, а вы должны подумать и назвать как можно больше реальных предметов, похожих на эту фигуру. Например: какие вещи похожи на треугольник?» Чтобы стимулировать мышление и воображение учащихся, ведущему нужно задавать стимулирующие вопросы: «А что еще похоже на треугольник?» – добиваясь, чтобы дети вышли за рамки стандартных ответов, и поощрять ответы оригинальные.

Например, «крыша дома» – ответ стандартный, традиционный. «Морковка», «шляпка гриба», «ухо овчарки», «клюв птицы», «зонт» – ответы менее традиционные, результат мысленного поиска в более широком пространстве, выходящем за рамки повседневного опыта городских детей.

Групповые игры

Бабушкин клубок

Верёвка связывается в кольцо. Один человек, водящий, выходит из комнаты или отворачивается. Остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой "бабушкин клубок". Водящий должен его распутать, чтобы снова образовался круг.

Упражнение «Тень»

Цель: развитие пространства тела.

Методика проведения: Участники разбиваются на пары. Один из них будет Человеком, а другой – его Тенью. Человек делает движения, а тень их повторяет, причем особое внимание уделяется тому, чтобы Тень двигалась в том же ритме, что и Человек. Она должна догадаться о самочувствии, мыслях и целях Человека, уловить все оттенки его настроения и т.д.

Далеко и близко, высоко и низко

В эту игру можно играть в группе и на прогулке. Попросите ребенка осмотреться и рассказать, что находится вокруг него. Помогайте ему наводящими вопросами: что перед ним, что сзади, что справа, что слева, что снизу, что сверху, что близко, что далеко. Попросите его развернуться на 90, 180 градусов. Что теперь находится справа и слева, впереди и сзади.

Упражнение «Регулировщик»

Цель: развитие слухового восприятия, ориентировки в пространстве, быстроты реакции.

Игровой материал: свисток.

Методика проведения: Группа делится на водителей и пешеходов. Педагог: «Во всем городе сломались светофоры, и движением транспорта управляет регулировщик с помощью свистка». Звучит музыка. Пешеходы и машины начинают беспорядочно двигаться по залу. Регулировщик свистит и командует: «Всем повернуть направо, налево, стоянка». По команде «налево» или «направо» все должны сразу же выполнить поворот. По команде «стоянка» машины паркуются, а пешеходы продолжают движение.

Упражнение «Маршрутный лист»

Цель: развитие ориентировки в пространстве, осознанное выполнение действий, изображенных на предъявляемых схемах.

Игровой материал: схемы движения.

Методика проведения: предварительно дети знакомятся с вариантами схематичного изображения перестроений (движения змейкой, по кругу, улиткой, парами, тройками, в шеренгу и т.д.). Затем они схематически изображают заданное движение на ладони партнера. В результате дети выполняют перестроения с опорой на схемы.

Упражнение «У ребят порядок строгий...»

Цель: развитие умения ориентироваться в пространстве, выполнение коллективных, согласованных действий.

Методика проведения: Дети маршируют по залу и произносят слова:

У ребят порядок строгий,
Знают все свои места,
Ну-ка, быстро повторите так,
Как покажу вам я!

После последней строчки педагог показывает, как нужно построиться:

	руки перед собой округлые – в круг, руки в стороны на уровне плеч – в шеренгу, две вытянутые перед собой руки – в колонну.
Формирование элементов учебного поведения • слушать и слышать воспитателя, • смотреть и видеть то, что он показывает, • следовать его инструкциям при выполнении задания. • учить освоению различных способов деятельности; • учить иметь четкую направленность на конечный результат. • уметь определять цель предстоящей деятельности и способы ее достижения, добиваться результата • уметь планировать деятельность, ориентируясь на ее результат.	«Инструкция» Проводится как бы школьный урок. Педагог в роли учителя, дети – ученики. Из группы выбирается тот, кто «идет к доске». Ему дается лист с заранее нарисованными фигурами. Задача ведущего - в течение одной минуты дать четкие словесные характеристики фигуры, в результате каждый участник должен воспроизвести описанную фигуру с листа ведущего. Затем ведущий просит всех участников поднять листы с выполненным заданием и, пройдя по кругу, сверяет их с эталоном. После выполнения упражнения участники обсуждают, точно ли ими была выполнена инструкция ведущего. Далее группа выявляет причины неточного выполнения задания и совместно формулирует точную инструкцию. Упражнение «Для чего ходят в школу» Ведущий бросает мяч и спрашивает. Пример: В школу ходят, чтобы играть; в школу ходят, чтобы читать... и т.п. (если правильно - хлопнуть, а если неправильно - топнуть) Упражнение «Ассоциация на слово “первоклассник”» Участники встают в круг, и, передавая друг другу мяч, называют свои ассоциации со словом «Первоклассник». Упражнение «Школьник и дошкольник» Цель: помощь детям в осознании новых требований, в формировании внутренней потребности в их исполнении. Психолог: «Ребята, как вас называют в садике? А как вас будут называть, когда вы пойдете в школу? Скажите, чем отличается школьник от дошкольника? Верно, школьник делает домашнее задание, ходит в школу, учится на уроках. А что делают дошкольники? А может ли школьник играть и бегать? На самом деле школьник тоже может играть и бегать. Я вам открою маленький секрет: каждый из вас может вести себя как школьник, а иногда как – дошкольник. Нужно знать, когда вы можете вести себя как школьники, а когда можно вести как дошкольник. Сейчас я буду называть разные ситуации, а вы подумаете, как нужно себя вести в этой ситуации – как школьник или как дошкольник. – На уроке. - Дома. - С друзьями. И т.д.» Упражнение «Обведи по контуру» Детям предлагается обвести контур портфеля (пенала, карандаша, букваря и т.п.), соединив точки. Упражнение закончи предложение «Я хочу в школу, потому что...» Участники сидят на стульчиках в кругу и по-очереди заканчивают предложение ведущего. Игра «Доскажи словечко» Педагог загадывает какой-либо школьный предмет. А детям предлагается отгадать загадки про школьные принадлежности. Упражнение «Я положу в свой портфель» Дети сидят или стоят в кругу. Первый ребенок говорит: «Я положу в свой портфель...» - и называет какой-нибудь необходимый в школе предмет. Следующий ребенок повторяет то, что назвали до него, и добавляет свой предмет.

Упражнение «Урок или перемена»

Цель: познакомить детей с правилами поведения на уроке и перемене

Вы уже знаете, что в школе бывают уроки и перемены.

На уроках и переменах школьники ведут себя как? (по-разному)

Сейчас я буду кидать мяч одному из вас и называть разные действия, а вы отвечайте, когда это делают школьники – на уроке или на перемене.

- Читать
- Играть
- Разговаривать с друзьями
- Просить у друга ластик
- Писать в тетради
- Отвечать на вопросы учителя
- Решать задачи
- Готовиться к уроку
- Есть яблоко

"Графический диктант"

Упражнение в рисовании по клеточкам хорошо подходит для развития самоконтроля, произвольности действий, может быть полезно в работе по формированию мотивации учения. Правила знакомы детям, так как часто упражнение часто проводится при подготовке к школе и развития моторики. Диктант проводится на клетчатой бумаге. Взрослый называет количество клеточек и направление движений, ошибиться нельзя, так как рисунок может не получиться. Есть много пособий для подобной тренировки школьника, но можно составлять свои рисунки и узоры. Более увлекательной игра получится, если предварительно взрослый загадает загадку, а отгадкой станет рисунок. Например, "Зверь я горбатый, но нравлюсь ребятам (верблюду)". "Узнать его нам просто, узнать его легко: высокого он роста и видит далеко (жираф)". "Глазищи, усищи, когтищи, хвостище, а моется всех чище (кот)".

"Раскрась и зачеркни фигурки"

Подобные кропотливые упражнения на мотивацию помогает школьнику научиться контролировать себя при выполнении монотонного задания. Ребенку предлагается закрасит цветными карандашами геометрические фигурки в виде елочек, домиков, мячиков. Для развития игры и поддержания интереса после раскрашивания можно предложить зачеркнуть все елочки или только елочку и домик

"Вагончики"

Упражнение поможет развить логическое мышление и самоконтроль. Для домашнего использования можно использовать картинки из любого тематического лото, например, "Посуда", "Одежда", "Школьные принадлежности" и подобное. Интереснее, если в игре примет участие несколько игроков, поэтому можно играть по вечерам, во время семейного досуга. Каждому выдается по пять картинок - вагончиков, с помощью которых строится поезд на основе логических связей: ведущий выкладывает первую картинку, например, альбом, следующий игрок ищет у себя и прикладывает картинку с карандашами. Почему? (Рисование). Следующий участник кладет картинку с изображением ластика, затем прикладывается изображение ножниц и т. д.

"Я начинаю, а ты заканчивай..."

	Для понимания игровой задачи и развития самоконтроля подойдет словесная игра с предложениями. Упражнять первоклашек в построении предложений полезно для подготовки их к учебному процессу. Для поддержания интереса используется мяч: ведущий бросает мяч игроку с началом предложения, а тот возвращает с окончанием. Например, "Летом тепло, а зимой... Малыши ходят в детсад, а школьники... На улице бегают, а в школе... На перемене можно играть, а на уроке... В бассейне купаются, а на катке...". Когда дети научатся быстро составлять предложение, можно поменяться ролями: начинает ребенок, взрослый продолжает.
Игровой деятельности ● Развивать все компоненты детской игры (обогащать тематику и виды игр, игровые действия, сюжеты, умения устанавливать ролевые отношения, создавать игровую обстановку, используя для этого реальные предметы и их заместители, действовать в реальной и воображаемой игровых ситуациях). ● Обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей (школа, магазин, больница, парикмахерская, путешествия и др.), активизировать воображение на основе сюжетов сказок и мультфильмов. ● Совершенствовать умение следовать игровым правилам в дидактических, подвижных, развивающих играх.	

• Обогащать способы игрового сотрудничества со сверстниками, развивать дружеские взаимоотношения и способствовать становлению микрогрупп детей на основе интереса к разным видам игр.	
Формирование, коррекция и развитие социальных компетенций • умение ориентироваться в социальных ситуациях, • правильно определять личностные особенности и эмоциональные проявления других людей, • выбирать адекватные способы обращения с людьми и реализовать эти способы в процессе взаимодействия, • побуждение к разным видам активности: играм, труду. • Развитие навыков самообслуживания. Воспитывать навыки терпимого отношения к обстоятельствам • Прививать позитивное отношение к миру вокруг, воспитывать привычку делиться с товарищами. • Прививать навыки оценивания других и	Игры и упражнения на формирование навыка общения со сверстниками Упражнение 1. «Рисуем всей группой» <i>Цель:</i> способствует развитию сотрудничества, умению договариваться, уважать чужую работу, пространство. <i>Материал:</i> лист ватмана, восковые мелки или фломастеры. <i>Инструкция.</i> «Сегодня вы будете рисовать на одном листе бумаги одновременно. Придумайте, что вы хотите нарисовать, и выберите себе место. Для рисования я дам каждому из вас только один мелок (фломастер), но я думаю, что вам, конечно, захочется сделать свои рисунки разноцветными. Для этого вам нужно будет обмениваться друг с другом мелками». Рисование лучше проводить на большом ковре, чтобы дети могли занять удобное положение. Взрослый наблюдает за процессом и предлагает в случае возникновения конфликтных ситуаций компромиссные варианты их решения [17] Упражнение 2. «Головомяч» <i>Цель:</i>развивать навыки сотрудничества в парах и тройках, научить детей доверять друг другу. <i>Инструкция:</i>скажите следующее: «Разбейтесь на пары и ложитесь на пол друг напротив друга. Лечь нужно на живот так, чтобы ваша голова оказалась рядом с головой партнера. Положите мяч точно между вашими головами. Теперь вам нужно его поднять и встать самим. Вы можете касаться мяча только головами. Постепенно поднимаясь, встаньте сначала на колени, а потом на ноги. Пройдитесь по комнате». Для детей 4—5 лет правила упрощаются: например, в исходном положении можно не лежать, а сидеть на корточках или стоять на коленях [24]. Упражнение «Аэробус» <i>Цель:</i> научить детей согласованно действовать в небольшой группе, показать, что взаимное доброжелательное отношение товарищей по “команде” дает уверенность и спокойствие. <i>Инструкция:</i> скажите следующее: «Кто из вас хотя бы раз летал на самолете? Можете ли вы объяснить, что держит самолет в воздухе? Знаете ли вы, какие бывают типы самолетов? Хочет ли кто-нибудь из вас стать Маленьким Аэробусом? Остальные ребята будут помогать Аэробусу «летать». Один из детей (по желанию) ложится животом вниз на ковер и разводит руки в стороны, как крылья самолета. С каждой стороны от него встает по три человека. Пусть они присядут и просунут руки под его ноги живот и грудь. На счет «три» они одновременно встанут и поднимают Аэробус с поля... Так, теперь можно потихонечку поносить Аэробус по помещению. Когда он почувствует себя совершенно уверенно, пусть закроет глаза, расслабится, совершит «полет» по кругу и снова медленно «приземлится» на ковер». Когда Аэробус «летит», ведущий может комментировать его полет, обращая особое внимание на аккуратность и бережное отношение к нему. Вы можете попросить Аэробус самостоятельно выбрать тех, кто его понесет. Когда вы

самооценки в той или иной деятельности. • Приучать к вежливому общению. • Воспитывать уважение к старшим.	увидите, что у детей все получается хорошо, можно «запускать» два Аэробуса одновременно [24]. Упражнение «Ива на ветру» <i>Цель:</i> способствует доверию и снимает напряжение. <i>Инструкция:</i> «Вообразите теплую летнюю ночь. Стрекохут сверчки, легкий ветер раскачивает чуткие ветви ивы». <i>Ход игры:</i> группа становится в тесный кружок, плечом к плечу, а в центре один ребенок — «ива». Легкие движения рук вперед изображают ласковые прикосновения ветра, слегка раскачивающего иву. У ребенка — «ивы» ноги вместе, руки скрещены на груди, глаза закрыты. Сохраняя ноги в том же положении, а тело прямым, но совершенно расслабленным, ива отдает себя на волю ветра, раскачиваясь из стороны в сторону, вперед и назад. Те, кто стоит по кругу, поддерживают ее мягкими толчками ладоней. Ветерки, раскачивая иву, поют ей колыбельную на какой-нибудь нежный мотив. Каждый из участников должен побывать «ивой» Игра «Снежинки» <i>Цель:</i> обучение сотрудничеству. <i>Материал:</i> бумага, ножницы. <i>Ход игры:</i> попросите каждого участника сложить 8 раз листок бумаги и вырезать звездочку, напоминающую снежинку. Когда все закончат работу, дети выкладывают на полу снежинки таким образом, чтобы получилась одна большая. Это упражнение можно выполнять небольшими группами детей, каждая из которых будет делать свою снежинку Игра «Путаница» <i>Цель:</i> формирование группового единства. <i>Ход игры:</i> водящий выбирается считалкой. Он выходит из комнаты. Остальные дети берутся за руки и образуют круг. Не разжимая рук, они начинают запутываться — кто как умеет. Когда образовалась путаница, водящий входит в комнату и распутывает их, не разжимая рук у детей [4]. Игра «Ладонь на ладонь» <i>Цель:</i> развитие умения согласовывать действия с партнером. <i>Ход игры:</i> дети прижимают ладошки друг к другу и таким образом двигаются по комнате, где можно установить разные препятствия, которые пара должна преодолеть. Это может быть стул или стол, а может быть сооруженная ребенком гора или река. В игре может участвовать пара взрослый-ребенок [4]. Игра «Меняемся пуговицами» <i>Цель:</i> побуждает детей договариваться друг с другом, сотрудничать. <i>Материал:</i> 100 пуговиц по 10 разного цвета, шаблоны с цветным узором. <i>Ход игры:</i> ведущий перемешивает пуговицы и затем раздает каждому участнику шаблон и 10 пуговиц (число пуговиц определяется количеством участников). Каждый ребенок должен собрать из пуговиц по шаблону узор определенного цвета. Для этого ему придется обмениваться пуговицами с другими детьми [4]. Игра Прогулка с завязанными глазами <i>Цели:</i> игра способствует доверию и формирует ответственность за другого человека. <i>Ход игры:</i> дети по желанию разбиваются на пары — ведомый с завязанными глазами и ведущий. Ведущий берет ведомого за руку и объясняет, где они сейчас движутся, что их ожидает и как избежать падения или столкновения с вещами. Ведомый должен полностью доверять ведущему. Попросите детей поменяться ролями через некоторое время. В конце упражнения обсудите чувства детей во время игры, в какой роли им больше всего понравилось [4].
---	---

Игра «Надежное падение»(свеча)

Цель: игра формирует чувство единства и взаимного доверия.

Ход игры: попросите детей образовать небольшой тесный круг и крепко взяться за руки. Один ребенок стоит в центре круга и, стараясь держать свое тело прямо, падает на круг в любом направлении. Дети, на которых этот ребенок падает, ловят его и ставят в вертикальное положение. Если позволяет время, дайте каждому ребенку побывать в центре круга. (Взрослый должен обязательно подстраховывать детей) [4].

Игра «Слушаем сердце»

Цель: формирует бережное и доверительное отношение к партнеру.

Условия: игра выполняется на ковре, без обуви.

Ход игры: дети разбиваются на пары. Один ребенок ложится на ковер на спину, другой ребенок становится перед ним на колени. Лежащий ребенок поднимает согнутые ноги, очень аккуратно ставит стопы на грудь ребенка, стоящего перед ним, — слушает его сердце. Затем дети меняются ролями [4].

Игра «Кораблик»

Цели: способствует доверительным отношениям со взрослым, повышает самооценку ребенка.

Материал: одеяло, любая игрушка.

Ход игры: двое взрослых (психолог и педагог) раскачивают за углы одеяло — это кораблик. При словах: «тихая, спокойная погода, светит солнышко» — все дети изображают хорошую погоду.

При слове «буря» они начинают издавать шум, кораблик качается все сильнее. Ребенок, находящийся в кораблике, должен перекричать бурю: «Я не боюсь бури, я самый сильный матрос!»

Для объяснения этой игры в первое «плавание» можно отправить игрушку [4].

Игра «Попроси игрушку»

Цель: обучить детей эффективным способам общения.

Ход игры: группа делится на пары, один из участников пары (участник 1) берёт в руки какой-либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш и т. д. Другой участник (участник 2) должен попросить этот предмет. Инструкция участнику 1: «Ты держишь в руках игрушку (тетрадь, карандаш), которая очень нужна тебе, но она нужна и твоему приятелю. Он будет у тебя, ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать ее только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать». Инструкция участнику 2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить игрушку так, чтобы тебе ее отдали». Затем участники 1 и 2 меняются ролями [26].

Игра «Прогулка с компасом»

Цель: формирование у детей чувства доверия к окружающим.

Ход игры: группа разбивается на пары, где есть ведомый (“турист”) и ведущий (“компас”). Каждому ведомому (он стоит впереди, а ведущий сзади, положив партнеру руки на плечи) завязывают глаза. Задание: пройти все игровое поле вперед и назад. При этом “туриста не может общаться с “компасом” на вербальном уровне (не может разговаривать с ним). Ведущий движением рук помогает ведомому держать направление, избегая препятствий — других туристов с компасами. После окончания игры дети могут описать, что они чувствовали, когда были с завязанными глазами и полагались на своего партнера [4].

Игра «Дракон»

Цель: помочь детям, испытывающим затруднения в общении, обрести уверенность и почувствовать себя частью коллектива.

Ход игры: играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник — «голова», последний — «хвост». «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях [4].

Игры и упражнения на формирование навыков обхождения с чувствами

Игра «Зоопарк»

Цель: помогает снять напряжение.

Ход игры: дети «превращаются» в животных, в тех, в кого захотят сами. Сначала все сидят на стульях («в клетках»). Каждый ребенок изображает свое животное, другие угадывают, кого он изображает. После того как всех «узнали», клетки открываются, и «звери» выходят на свободу: прыгают, бегают, рычат, кричат [25].

Игра «Медвежата»

Цель: упражнение направлено на мышечное расслабление.

Ход игры: ребенок превратился в маленького медвежонка. Он лежит в берлоге. Подул холодный ветер и пробрался в берлогу. Медвежонок замерз. Он сжался в маленький клубочек — греется. Стало жарко, медвежонок развернулся и зарычал. Взрослый рассказывает ребенку про медвежонка, а тот изображает его движения

Игра - обсуждение «Когда опасен гнев»

Цели: помочь детям в осознании функций гнева и способов его выражения;

Ход игры: Эта игра построена на обсуждении проблемной ситуации: «Незнайка поссорился с Винтиком. Они никак не могли решить, кто же первый начнет игру. Они так рассердились друг на друга, что затеяли драку. У Незнайки насулены брови, сморщен нос, он крепко сжал кулаки. Винтик машет руками, лоб нахмурен, брови сдвинуты. Мальчики набрасываются друг на друга».

Взрослый предлагает представить детям себя на месте мальчиков и выбрать, с помощью чего они решили бы этот спор: кулаков; спокойного тона; крика; насмешки; топанья ног.

Людей, привыкших решать спор с помощью силы, часто сравнивают с драчливыми петухами, которых так высмеивает поэт В. Берестов:

Петушки распетушились,
Но подраться не решились.
Если очень петушиться —

Можно перышек лишиться.

Если перышек лишиться —

Нечем будет петушиться!

Доверительная беседа на тему «Почему человек злится?»

- В каких ситуациях может злиться человек?
- На что похоже зло в человеке? (На вулкан, молнию, дикое животное...)
- А вам приходилось когда-нибудь злиться?
- Что вы чувствовали в этот момент?
- Что хотелось сделать?
-

Игра - обсуждение «Можно ли справиться со злом?» (с 5 лет)

Цели: формировать осознание последствий агрессивных способов защиты; воспитать внимательное и доброжелательное отношение к окружающим людям.

Ход игры: Эта игра построена на обсуждении проблемной ситуации: друг (подруга) забыл вернуть книгу, которая тебе срочно нужна. На следующий день ты его встречаешь и говоришь... Что ты скажешь в данной ситуации?

Все ответы выслушиваются, и предлагается повторить два типа ответов. Агрессивный: «Я так и знал, что тебе ничего нельзя давать...» Уверенный: «Я считал, что мы договорились и ты вернешь книгу сегодня». При проигрывании упражнения необходимо следить, чтобы типу ответа соответствовали тон голоса и выражение лица.

- Какие чувства вызывают разные типы ответа?
- Подвести к выводу о том, что злость вызывает только злость

Игры и упражнения на формирование навыков альтернативы агрессии

Игра «Обзывалки» (Кряжева Н.Л., 1997)

Цель: снять вербальную агрессию, помочь детям выплеснуть гнев в приемлемой форме.

Ход игры: скажите детям следующее: “Ребята, передавая мяч по кругу, давайте называть друг друга разными необходимыми словами (заранее обговаривается условие, какими обзывалками можно пользоваться. Это могут быть названия овощей, фруктов, грибов или мебели). Каждое обращение должно начинаться со слов: «А ты, ..., морковка!» Помните, что это игра, поэтому обижаться друг на друга не будем. В заключительном круге обязательно следует сказать своему соседу что-нибудь приятное, например: «А ты, солнышко!» [11].

Игра полезна не только для агрессивных, но и для обидчивых детей. Следует проводить ее в быстром темпе, предупредив детей, что это только игра и обижаться друг на друга не стоит.

Игра «Два барана»

Цель: снять невербальную агрессию, предоставить ребенку возможность «легальным образом» выплеснуть гнев, снять излишнее эмоциональное и мышечное напряжение, направить энергию детей в нужное русло.

Ход игры: воспитатель разбивает детей на пары и читает текст: “Рано-рано два барана повстречались на мосту”. Участники игры, широко расставив ноги, склонив вперед туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга. Задача — противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки “Бе-е-е”.

Необходимо соблюдать “технику безопасности”, внимательно следить, чтобы “бараны” не расшибли себе лбы [11].

Игра «Доброе животное»

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Ход игры: ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох — делаем шаг вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох — 2 шага назад. Вдох — 2 шага вперед. Выдох — 2 шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе» [11].

Игра «Тух-тиби-дух»

Цель: снятие негативных настроений и восстановление сил.

Ход игры: ведущий говорит: «Я сообщу вам по секрету особое слово. Это волшебное заклинание против плохого

настроения, против обид и разочарований. Чтобы оно подействовало по-настоящему, необходимо сделать следующее. Сейчас вы начнете ходить по комнате, ни с кем не разговаривая. Как только вам захочется поговорить, остановитесь напротив одного из участников, посмотрите ему в глаза и трижды, сердито-пресердито произнесите волшебное слово: «Тух-тиби-дух». Затем продолжайте ходить по комнате. Время от времени останавливайтесь перед кем-либо и снова сердито-пресердито произносите это волшебное слово, чтобы волшебное слово подействовало, необходимо говорить его не в пустоту, а глядя в глаза человека, стоящего перед вами».

В этой игре заложен комичный парадокс. Хотя дети должны произносить слово «Тух-тиби-дух» сердито, через некоторое время они не могут не смеяться [24].

Игра «Жужжа»

Цель: научить агрессивных детей быть менее обидчивыми, дать им уникальную возможность посмотреть на себя глазами окружающих, побыть на месте того, кого они сами обижают, не задумываясь об этом.

Ход игры: «Жужжа» сидит на стуле с полотенцем в руках. Все остальные бегают вокруг нее, строят рожицы, дразнят, дотрагиваются до нее. «Жужжа», терпит, но, когда ей все это надоедает, она вскакивает и начинает гоняться за обидчиками, стараясь поймать того, кто обидел ее больше всех, он и будет «Жужей» [11].

Игра «Маленькое привидение»

Цель: научить детей выплеснуть в приемлемой форме накопившийся гнев.

Ход игры: «Ребята! Сейчас мы с вами будем играть роль маленьких добрых привидений. Нам захотелось немного похулиганить и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете делать руками вот такое движение: (педагог приподнимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносить страшным голосом звук «У». Если я буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить «У», если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко.

Но помните, что мы добрые привидения и хотим только слегка пошутить». Затем педагог хлопает в ладоши: «Молодцы! Пошутили и достаточно. Давайте снова станем детьми!»

Взрослый должен следить, чтобы «дразнилки» не были слишком обидными.

Игра «Танцующие руки»

Цель: если дети беспокойны или расстроены, эта игра даст детям (особенно огорченным, беспокойным) возможность прояснить свои чувства и внутренне расслабиться.

Ход игры: “Разложите большие листы оберточной бумаги (или старые обои) на полу. Возьмите каждый по 2 мелка. Выберите для каждой руки мелок понравившегося вам цвета. Теперь ложитесь спиной на разложенную бумагу так, чтобы руки, от кисти до локтя, находились над бумагой. (Иными словами, так, чтобы у детей был простор для рисования). Закройте глаза, и, когда начнется музыка, вы можете обеими руками рисовать по бумаге. Двигайте руками в такт музыке. Потом вы можете посмотреть, что получилось” (2—3 минуты). Игра проводится под музыку

Игра «Слепой танец»

Цель: развитие доверия друг к другу, снятие излишнего мышечного напряжения.

“Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет “слепой”. Другой останется “зрячим” и сможет водить “слепого”. Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте друг с другом под легкую музыку (1—2 минуты). Теперь поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать повязку

Упражнение «Глаза в глаза»

Цель: развивать в детях чувство эмпатии, настроить на спокойный лад.

Инструкция: «Ребята, возьмитесь за руки со своим соседом по парте. Смотрите друг другу только в глаза и,

чувствуя руки, попробуйте молча передавать разные состояния: “я грущу”, “мне весело, давай играть”, “я рассержен”, “не хочу ни с кем разговаривать” и т.д.

После этого упражнения обсудите с детьми, какие состояния передавались, какие из них было легко отгадывать, а какие трудно

Упражнение «Рубка дров» (Фопель К., 1998)

Цель: помочь детям переключиться на активную деятельность после долгой сидячей работы, прочувствовать свою накопившуюся агрессивную энергию и «истратить» ее во время игры.

Инструкция: скажите следующее: “Кто из вас хоть раз рубил дрова или видел, как это делают взрослые? Покажите, как нужно держать топор. В каком положении должны, находиться руки и ноги? Встаньте так, чтобы вокруг осталось немного свободного места. Будем рубить дрова. Поставьте кусок бревна на пень, поднимите топор над головой и с силой опустите его. Можно даже вскрикнуть: «Ха!»

Для проведения этой игры можно разбиться на пары и, попадая в определенный ритм, ударять по одной чурке по очереди. [24]

Игры и упражнения на формирование навыков преодоления стресса

Игра «Мышь и мышеловка»

Цели: снятие страхов и повышение уверенности в себе

Ход игры: Необходимое количество играющих 5–6 человек. Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, бёдрами, плечами и обнимаются за пояс – это мышеловка. Водящий – в кругу. Его задача – всеми возможными способами вылезти из мышеловки: отыскать «дыру», уговорить кого-то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться из создавшейся ситуации.

Предупреждение:

1. Взрослый следит, чтобы ноги «мышеловки» не пинались, не делали больно мышке.
2. Если взрослый замечает, что мышенок загрузил и не может выбраться, он регулирует ситуацию, например: «Давайте все поможем мышонку, расслабим ножки и руки, пожалеем его» [16].

Игра «Кораблик»

Цели: снятие страхов и повышение уверенности в себе

Ход игры: необходимо небольшое одеяло. Количество играющих – минимум 2 взрослых и ребёнка, либо 5-6 детей. Одеяло – это корабль, красивый парусник. Дети – матросы. Один ребёнок – капитан. Капитан любит свой корабль и верит в своих матросов. Игрой руководит взрослый. Он объясняет капитану задачу – быть в центре корабля, в момент сильной качки он должен громким голосом дать матросам команду «Бросить якорь!», или «Стоп машина!», или «Все наверх!», чтобы спасти корабль и матросов. Затем матросы берутся за края одеяла и начинают медленно раскачивать корабль. По команде ведущего «Буря!» качка усиливается. Капитану напоминают о его задаче. Как только он громким голосом прокричит команды, корабль спокойно опускается на пол, капитану все жмут руки и хвалят его [16].

Игра «Соломинка на ветру»

Цели: снятие страхов и повышение уверенности в себе

Ход игры: Упражнение выполняется с группой детей и взрослых не менее 6-7 человек. Все встают в круг, вытягивают руки ладонями вперёд. Выбирается «соломинка». Она встаёт в круг с завязанным или закрытыми глазами. По команде взрослого: «Не отрывай ноги от пола и падай назад!», - участники игры по очереди прикасаются к плечам «соломинки»

и, осторожно поддерживая, передают её следующему. В результате каждый боится другого, и «соломинка» плавно покачивается по кругу.

Предупреждение: Недоверчивые и робкие дети сначала должны побывать в роли поддерживающих. Приятные ощущения и улыбки на лицах «соломинок» заставят их побывать в этой роли. Участие в игре взрослых обязательно [11].

Игра «Шалтай-Балтай»

Цель: расслабить мышцы рук, спины и груди.

Инструкция: «Давайте поставим еще один маленький спектакль. Он называется «Шалтай-Балтай».

Шалтай-Балтай сидел на стене.

Шалтай-Балтай свалился во сне. (С. Маршак)

Сначала будем поворачивать туловище вправо-влево: руки при этом свободно болтаются, как у тряпичной куклы. На слова «свалился во сне» резко наклоняем корпус тела вниз»

Игра «Волшебный стул»

Цель: способствовать повышению самооценки ребенка, улучшению взаимоотношений между детьми.

Ход игры: в игру можно играть с группой детей на протяжении длительного времени. Предварительно взрослый должен узнать «историю» имени каждого ребенка – его происхождение, что оно означает. Кроме этого, надо изготовить корону и трон – он должен быть высоким. Взрослый проводит небольшую вступительную беседу о происхождении имен, а затем говорит, что будет рассказывать об именах всех детей группы (в группе не более 5-6 воспитанников). Тот, про чье имя рассказывают, становится «королем или королевой». В конце игры можно предложить детям придумать разные варианты его имени (нежные, ласкательные...) Можно также по очереди рассказать что-то хорошее о «короле или королеве»

Игра 6. «В гостях у морского царя» (кинезотерапия)

Цель: корректировать психоэмоциональное состояние детей, способствовать снятию мышечных зажимов, эмоционального напряжения, создать радостное настроение средствами свободного движения и воображения.

Материал: коврики, магнитофон, аудиокассеты.

Ход игры: педагог выясняет у детей, что они знают о подводном мире. Спрашивает, какие движения характерны для морских обитателей, сравнивает эти движения с движениями существ, живущих на суше. Предлагает изобразить движения какого-либо морского обитателя, обсудить недостатки и достоинства изображенного. Затем под разную музыку дети изображают обитателей моря. В ходе занятия педагог интересуется, что нового дети узнали на занятии. Хвалит их за достижения

Игра «Дед Король»

Цель: развитие у детей догадливости, находчивости, умения перевоплощаться.

Ход игры: из участников игры выбирают «деда Короля». Все остальные отходят от него и договариваются, что будут ему показывать. Затем идут к «Королю» и говорят:

1. Здравствуй, дедушка Король,

С длинной белой бородой,

С карими глазами,

С белыми усами.

«Дед Король» в ответ:

1. Здравствуй, дети! Где вы были, что вы делали?
2. Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем.

Все делают определенные движения, каждый свое (например, стирка белья, чтение книги, чистка обуви и т.н.). Кого «Король» отгадает, тот убегает, а «дед» его ловит. Кого поймает, тот становится «Королем». Игра начинается сначала [15]

Игра «Киносъемка»

Цель: развитие социального интеллекта, способности к эмоциональному предвосхищению последствий межличностного взаимодействия, обдумыванию и планированию своего поведения.

Ход игры: I. Знакомство детей с рассказами Л. Пенъевской «Завтрак», А. Барто «Вовка — добрая душа», А. Митта «Шарик в окошке». Анализ поступков героев.

II. Педагог: «А теперь представим себя кинооператорами и снимем сюжет «Шарик в окошке» на пленку. Какой будет первый кадр?» Дети рисуют квадратик: - заболел у ребят друг.

Кадр 2. Как помочь больному? Что сделать приятное для него, чтобы он побыстрее выздоровел? — Решили ребята надуть шарик и послать его к окнам друга.

Кадр 3. Он обрадовался, заулыбался. И детям стало веселее.

Обращать внимание на последствия поступков, на чувства удовлетворения, собственного достоинства, которые возникают при совершении хорошего поступка [14].

Игра «Подарки»

Цель: развитие эмпатии и творчества в общении, способности предвидеть желания другого, утверждать свое позитивное «Я».

Ход игры: Дети образуют два круга и двигаются в противоположных направлениях. По сигналу останавливаются, берутся за руки со сверстником, стоящим напротив. Задание: придумать, какой подарок ему больше всего хочется получить [25].

Упражнение «Винт»

Цель: снять мышечные зажимы в области плечевого пояса.

Инструкция: «Давайте попробуем превратиться в винт. Для этого пятки и носки поставьте вместе. По моей команде «Начали!» будем поворачивать корпус то влево, то вправо. Одновременно с этим руки будут свободно следовать за корпусом в том же направлении. Начали! Стоп!»

Этюд может сопровождаться фрагментом «Пляска скоморохов» из оперы Н. Римского-Корсакова «Снегурочка»

Упражнение «Насос и мяч»

Цель: расслабить максимальное количество мышц тела.

Инструкция: «Дети, разбейтесь на пары: один — большой надувной мяч, другой — насос. «Мяч» стоит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, руки, шея расслаблены, корпус чуть наклонен вперед, голова опущена (мяч не наполнен воздухом). «Насос» начинает надувать мяч, сопровождая движение рук (они качают воздух) звуком «с». С каждой подачей воздуха «мяч» становится все больше. Услышав первый звук «с», он вдыхает порцию воздуха, одновременно выпрямляя ноги в коленях, после второго «с» выпрямилось туловище, после третьего — поднимается голова, после четвертого — надулись щёки, и даже руки отошли от боков. «Мяч» надут — «насос» перестал накачивать. Он выдёргивает из «мяча» свой шланг... Из «мяча» с силой выходит воздух со звуком «ш». Тело вновь обмякло, вернулось в исходное положение. Затем играющие меняются ролями [25].

Упражнение «Я люблю тебя за то...»

	<i>Цель:</i> развитие позитивной установки на сверстников. <i>Инструкция:</i> дети образуют два круга — один внутри другого, идут в противоположных направлениях. По сигналу останавливаются, берутся со стоящим напротив за руки и говорят: «Я люблю тебя, зато, что...» Упражнение «Утята» <i>Цель:</i> развитие чувства собственного достоинства, позитивного отношения к лидерству другого. <i>Инструкция:</i> дети выучивают слова французской песенки: Когда шагают лугом Утята друг за другом, То первый — впереди, Последний — позади. Когда шагают лугом Утята друг за другом, То первый — погляди — Шагает впереди. Когда шагают лугом Утята друг за другом, То первый — впереди, Последний — позади. Под веселые слова и ритм песенки дети шагают цепочкой. Затем первый ребенок меняется с последним местами [17]. Упражнение Способы снятия нервно-психического напряжения <i>Цель:</i> познакомить с понятием саморегуляции и предложить эффективные способы снятия нервно-психического напряжения. 1. Релаксация — напряжение — релаксация — напряжение. 2. Спортивные занятия. 3. Контрастный душ. 4. Стирка белья. 5. Мытье посуды. 6. Пальчиковое рисование (ложка муки, ложка воды, ложка краски). Кляксы. Потом поговорить о них. 7. Скомкать газету и выбросить ее. 8. Соревнование: свое напряжение вложить в комканье газетного листа, сделать этот комок как можно меньше и закинуть подальше. 9. Газету порвать на мелкие кусочки, «еще мельче». Затем выбросить на помойку. 10. Слепить из газеты свое настроение. 11. Закрасить газетный разворот. 12. Громко спеть любимую песню. 13. Покричать то громко, то тихо. 14. Потанцевать под музыку, причем как спокойную, так и «буйную». 15. Смотреть на горящую свечу 16. Вдохнуть глубоко до 10 раз. 17. Погулять в лесу, покричать. 18. Посчитать зубы языком с внутренней стороны
Развитие творческого	<u>Упражнение «На что похожи наши ладошки»</u>

воображения

Цель: развитие воображения и внимания.

Предложить детям обвести красками или карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

Игра - упражнение «Три краски».

Цель: развитие художественного восприятия и воображения.

Предложить детям взять три краски, по их мнению, наиболее подходящие друг другу, и заполнить ими весь лист любым образом. На что похож рисунок?

Упражнение «Волшебные кляксы».

Цель: развитие творческого воображения; учить находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

Предложить капнуть любую краску на середину листа и сложить лист пополам. Получились различные кляксы, детям необходимо увидеть в своей кляксе, на что она похожа или на кого.

Упражнение «Волшебная ниточка».

Цель: развитие творческого воображения; учить находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

В присутствии детей ниточку длиной 30-40 см. обмакнуть в тушь и положить на лист бумаги, произвольно свернув. Сверху на нить положить другой лист и прижать его к нижнему. Вытаскивать нить, придерживая листы. На бумаге от нити останется след, детям предлагается определить и дать название полученному изображению.

Игра – «Неоконченный рисунок».

Цель: развитие творческого воображения.

Детям даются листы с изображением недорисованных предметов. Предлагается дорисовать предмет и рассказать о своем рисунке.

Упражнение «Волшебники».

Цель: развитие эмоциональности и творческого воображения. Без предварительной беседы предложить детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника. Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

Упражнение «Танец».

Цель: развитие эмоциональности и творческого воображения.

Предложить детям придумать свой образ и станцевать его под определенную музыку. Остальные дети должны угадать, какой образ задуман.

Варианты – образ задан, все дети танцуют одновременно («распустившийся цветок», «ласковую кошку», «снегопад», «веселую обезьянку» и т. д.).

Усложнение – передать в танце чувства («радость», «страх», «удивление» и т.д.)

Упражнение «О чем рассказала музыка».

Цель: развитие творческого воображения.

Звучит классическая музыка. Детям предлагается закрыть глаза и представить, о чем рассказывает музыка, а затем нарисовать свои представления и рассказать о них.

Игра «Что это такое?»

Цель: учить детей на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.

Используются круги разных цветов, полосы разной длины. Дети встают в круг. Воспитатель показывает один из цветных кругов, кладет его в центр и предлагает рассказать, на что он похож. Ответы не должны повторять друг друга.

Игра «Камешки на берегу».

Цель: учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким – либо предметом, животным, человеком.

Воспитатель рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож.» Желательно, чтобы несколько камешков имели практически одинаковый контур. Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И т.д.

Упражнение «Волшебная мозаика».

Цель: учить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

Используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

Воспитатель раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.

Игра «Поможем художнику».

Цель: учить детей воображать предметы на основе заданной им схемы.

Материал: большой лист бумаги, прикрепленный к доске, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски.

Воспитатель рассказывает, что один художник не успел дорисовать картину и попросил ребят ему помочь закончить картину. Вместе с педагогом дети обсуждают, что и какого цвета лучше нарисовать. Самые интересные предложения воплощаются в картину. Постепенно схема дорисовывается, превращаясь в рисунок.

После предложить детям придумать историю про нарисованного человека.

Игра «Волшебные картинки».

Цель: учить воображать предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

Детям раздают карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши.

Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинкам.

Игра «Чудесные превращения».

Цель: учить детей создавать в воображении предметы и ситуации на основе наглядных моделей.

Воспитатель раздает детям картинки с изображениями заместителей предметов, на каждой нарисованы три полосы разной длины, три круга разного цвета. Детям предлагается рассмотреть картинки, придумать, что они обозначают, нарисовать на своем листе цветными карандашами соответствующую картинку (можно несколько). Законченные

рисунки педагог анализирует вместе с детьми: отмечает их соответствие изображенным предметам-заместителям (по форме, цвету, величине, количеству), оригинальность содержания и композиции.

Игра «Чудесный лес».

Цель: учить создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы.

Для задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.

Игра «Перевертыши».

Цель: учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами все, что хотите, так, чтобы получилась картинка. Затем возьмите еще одну карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть превратите фигурку в другую картинку. Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. Затем дети рассказывают о своих рисунках.

Игра «Разные сказки».

Цель: учить детей воображать различные ситуации, используя в качестве плана наглядную модель.

Воспитатель выстраивает на демонстрационной доске любую последовательность изображений (два стоящих человечка, два бегущих человечка, три дерева, домик, медведь, лиса, принцесса и т. д.) Детям предлагается придумать сказку по картинкам, соблюдая их последовательность.

Можно использовать различные варианты: ребенок самостоятельно сочиняет сказку целиком, следующий малыш не должен повторять его сюжет. Если детям это сложно, можно сочинять сказку всем одновременно: первый начинает, следующий продолжает. Далее изображения меняются местами и сочиняется новая сказка.

Упражнение «Придумай и свой конец сказки».

Цель: развитие творческого воображения.

Предложить детям изменить и сочинить свой конец знакомых сказок.

«Колобок не сел лисе на язычок, а покатился дальше и встретил ...».

«Волку не удалось съесть козлят, потому что...» и т.д.

Игра «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий».

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.

Воспитатель начинает - «А» хорошо, потому что «Б». Ребенок продолжает - «Б» плохо, потому что «В». Следующий говорит - «В» хорошо, потому что «Г» и т.д.

Пример: гулять - хорошо, потому что светит солнце. Светит солнце - плохо, потому что жарко. Жарко – хорошо, потому что лето и т. д.

	<u>Игра «Сказочное животное (растение)».</u> Цель: развитие творческого воображения. Предложить детям придумать и нарисовать фантастическое животное или растение, не похожее на настоящее. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название нарисованному. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих животных (растений). <u>Упражнение «Сказка – рассказ».</u> Цель: развитие творческого воображения, умение отличать реальность от фантазии. После прочтения сказки дети с помощью воспитателя отделяют в ней то, что может произойти реально, от того, что является фантастическим. Получаются две истории. Одна полностью фантастична, другая полностью реальна.
Развитие познавательных процессов	<u>Упражнение «Раскрась фигуры».</u> Ребенку показывают бланк с нарисованными геометрическими фигурами и просят закрасить цветным карандашом каждую из них. Предупредите ребенка, что он должен делать это очень аккуратно, время не имеет значения. Как только ребенок начинает проявлять небрежность, работа прекращается. Ребенок 6-7 лет аккуратно закрашивает 15-20 фигур. Это хороший показатель произвольной регуляции деятельности, терпеливости при выполнении малоинтересной и монотонной работы. <u>Упражнение «Копирование образца».</u> Попросите ребенка как можно точнее скопировать образец, представленный на бланке. Анализируя результат, посмотрите, насколько число и расположение точек соответствует образцу. Возможно, небольшое (но не более чем в 2 раза) увеличение или уменьшение общего размера рисунка. Большинство детей 6-7 лет справляются с этим заданием с небольшим отклонением точек от строки или колонки. <u>Упражнение «Зачеркни фигуры».</u> Детям предлагается бланк с предметами. Предлагается зачеркнуть все домики, мячики, елочки или только два любых предмета, по выбору педагога. Время работы ограничивается до 2,5 мин. <u>Упражнение «Закончи ряд до конца».</u> Детям выдаются бланки. Начало задания показано на образце. Задание: «Продолжите рисунок и закончите ряд». <u>Упражнение «Да» и «Нет» не говорить».</u> Цель: Развитие умения действовать по правилам. Детям дается инструкция: «Сейчас я буду задавать вам вопросы, а вы должны мне на них правильно отвечать, но существует правило, при ответе на вопрос нельзя говорить: «Да» и «Нет»». Примерные вопросы: 1. Ты хочешь идти в школу? 2. Ты любишь, когда тебе читают сказки? 3. Ты любишь смотреть мультфильмы? 4. Ты хочешь остаться еще на один год в детском саду? 5. Ты любишь гулять? 6. Ты любишь играть?

7.Ты хочешь учиться?

8.Ты любишь болеть?

Чтобы правильно ответить на вопрос, ребенку необходимо постоянно, не отвлекаясь, удерживать в памяти условия игры и принятое им намерение отвечать определенным образом, контролировать свои ответы, сдерживать непосредственное желание ответить словами «да» и «нет» и одновременно обдумывать содержательный ответ.

Упражнение «Сделай так же».

Детям предлагаются рабочие листы. Задание: «Соедините фигуры так же, как на образце».

Игра «Сосед!»

Играющие, сидя или стоя (в зависимости от условий), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Сосед!» Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения. Водящий должен останавливаться точно напротив того ребенка, к которому он обращается. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т.е. ту руку, которая ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл это сделать, то он меняется с водящим ролями. Игрок считается проигравшим, даже если он пытался поднять не ту руку.

Игра «Летает – не летает».

Дети садятся или встают в круг. Ведущий (обычно это взрослый) объясняет правила игры: «Я буду называть предметы и спрашивать: «Летает?» Например: «Муха летает? Стол летает?» Если я назову предмет, который в самом деле летает, вы поднимите руки. Если я назову нелетающий предмет, не нужно поднимать рук. Пожалуйста, будьте внимательными». Затем ведущий начинает игру: «Голубь летает?» - и поднимает руки. Дети говорят: «Летает» и тоже поднимают руки. «Автомобиль летает?» – спрашивает взрослый и провокационно поднимает руки. Дети, как правило повторяют этот жест и проигрывают.

Игра заключается в том, что дети должны сохранить бдительность во время уловок взрослого и всегда различать зрительный сигнал и содержание вопроса.

Игра «Нарисуй домик».

Ребенку предлагают как можно точнее срисовать домик, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр. Взрослый говорит: «Перед вами лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуйте, пожалуйста, точно такую же картинку, какую вы видите на этом рисунке. Не торопитесь, постарайтесь быть внимательными, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если вы что – то не так нарисуете, то не стирайте, а нарисуйте поверх неправильного или рядом правильно».

При сравнении рисунка с образцом следует обращать внимание:

- А) на соотношение размеров деталей,
- Б) на присутствие всех деталей,
- В) на правильность изображения – нет ли зеркального отражения, не путает ли ребенок верх и низ,
- Г) на количество деталей и способ их изображения – считает ли ребенок или рисует на «глазок».

Игра «Графический диктант»

Цель: вырабатывать у детей умение внимательно слушать и четко выполнять указания взрослого, не отвлекаясь на посторонние раздражители. Учить работать под диктовку и самостоятельно по образцу.

Подготовьте тетрадные листы в клеточку. На них поставьте точки в начале строки. Дайте детям карандаши и скажите: «Я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеток провести линию. Каждую новую линию начинай там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаш от бумаги»

Пример: «Поставь карандаш на точку. Рисуи! Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вверх. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Дальше продолжай самостоятельно рисовать этот узор до конца строки».

Игра «Палочки и крестики»

Цель: Развитие уровня саморегуляции и самоконтроля.

Приготовьте для ребенка (или группы детей) тетрадный лист в клеточку с полями и попросите его писать палочки и крестики так, как это записано в образце, в течение 5 минут

$I + I + I - I + I + I - I$

Правила игры.

1. Писать крестики и палочки точно в такой же последовательности, как в образце.
2. Переходить на другую строчку только после знака “—”.
3. Нельзя писать на полях.
4. Каждый знак следует писать в одной клеточке.
5. Соблюдать расстояние между строчками – 2 клеточки.

Игра «Четыре стихии»

Цель: способствует развитию произвольного поведения, организации.

Играющие встают в круг. Ведущий объясняет правила игры: если он скажет слово земля, все должны опустить руки вниз, если слово «вода» – вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение в лучезапястных и локтевых суставах.

Игра "Запретный номер"

Цель: развитие самоконтроля, самодисциплины, укрепление навыков счета, развитие внимания.

Выбирается определенная цифра, например 4. Дети встают в круг и по часовой стрелке считают по очереди: 1,2,3... Когда доходит очередь до четвертого ребенка, он не произносит цифру, а хлопает в ладоши 4 раза. В качестве "запретных" выбираются цифры: 4, 7, 11, 14, 15, 18, 21, 23, 25.

Игра "Тень"

Цель: развитие наблюдательности, произвольности поведения, внутренней свободы и раскованности.

Из группы детей выбираются два ребенка. Остальные – "зрители". Один ребенок – "путник", другой – его "тень".

"Путник" идет через поле, а за ним на два-три шага сзади идет второй ребенок, его "Тень". Последний старается точь-в-точь скопировать движения "путника".

Желательно стимулировать "путника" к выполнению разных движений: "сорвать цветок", "Присесть", "поскакать на

одной ножке" и т. п.

Игра "Замри!"

Цель: развитие произвольного внимания и произвольных движений.

Играет веселая музыка. Дети подпрыгивают и свободно двигаются в такт музыке. Внезапно музыка обрывается, и дети замирают в тех позах, в которых застал их музыкальный перерыв. Затем через минуту снова включается музыка и игра продолжается. В конце выбирается самый внимательный - победитель.

Игра "Слушай хлопки"

Цель: развитие произвольного внимания и поведения.

Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши 1 раз – они приседают, два раза – вытягивают руки вверх, три раза – замирают. После выполнения команды движение по кругу продолжается.

Игра "Раскрась"

Цель: Развитие произвольной сферы, произвольного внимания.

Ребенку (детям) дают лист бумаги, цветные карандаши и просят его нарисовать в ряд 10 треугольников. Когда эта работа будет завершена, ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз: «Будь внимательным, заштрихуй красным карандашом третий, седьмой и девятый треугольники». Можно придумывать и усложнять задания для детей, вводя несколько правил.

В настоящее время на книжных развалах можно найти большое количество книг и тетрадей, предназначенных для тренировки у детей разнообразных навыков, необходимых в школе. Однако можно воспользоваться также и некоторыми упражнениями, предложенными ниже.