

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ

"СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА "ЯНИНСКИЙ ЦЕНТР
ОБРАЗОВАНИЯ"

Практические рекомендации, игры и
упражнения в основных направлениях
коррекционной работы с детьми с ОВЗ и с
гиперактивностью.

УЧИТЕЛЬ-ЛОГОПЕД: ТИХОНОВА С. Б.

2025 год

2025 г.

Слово гиперактивность в дословном переводе обозначает повышенную деятельность. В медицинском термине — это повышенный уровень двигательной активности в школе и дома.

Гиперактивность (СДВГ)-медицинский диагноз, который вправе поставить только врач на основе диагностики, заключений методистов.

Обычно родители гиперактивных детей уже слышаны от воспитателей и учителей об особенностях своего чада. Тем не менее не будет лишним еще раз описать портрет такого ребенка.

Итак, гиперактивный ребенок постоянно активен, импульсивен, его движения могут быть хаотичными. Он постоянно ерзает на стуле, много говорит, часто не доводит начатое дело, забывает о поручениях, ненавидит скучные и длинные задания и не в состоянии их выполнить. Ему трудно быть последовательным и долго удерживать внимание на чем-то одном. Он перебивает собеседников в разговоре, отвечает не дослушав. Не способен долго контролировать свое поведение и подчинять его правилам.

Если этот портрет вам знаком, значит, вы имеете дело с гиперактивным ребенком и вам хорошо известны все трудности, с которыми сталкиваются при его воспитании взрослые. Но сам ребенок едва ли не больше страдает от своих особенностей. Ведь в основе синдрома гиперактивности, как правило лежит *минимальная мозговая дисфункция*. Поэтому нельзя относиться к таким детям как к непослушным, капризным, упрямым. Они просто не могут контролировать некоторые свои проявления. СДВГ представляет большую социальную проблему, так как встречается у достаточно большого количества детей в популяции и ведет к значительным нарушениям социальной адаптации. Например, известно, что дети и подростки, страдающие СДВГ, входят в группу риска по развитию алкоголизма и наркомании. По мнению большинства отечественных и зарубежных исследователей, данное заболевание встречается у 5-10% детей в популяции. СДВГ в 4-5 раз чаще встречается у мальчиков. В происхождении СДВГ играют роль генетические механизмы, неблагоприятные факторы во время беременности и родов.

В дошкольном возрасте основное проявление СДВГ- гиперактивность.

В тяжелых случаях избыточная двигательная активность принимает характер расторможенности.

Возникновение основных жалоб при СДВГ относится к младшему школьному возрасту. В этом возрасте проявляется проблема с сохранением внимания или способностью продолжать выполнение задания до победного конца. После поступления ребенка в школу проблемы возрастают. Описанные выше признаки часто сочетаются с тиками, головными болями, страхами.

Безусловным фактором улучшения выступает создание **позитивной модели отношения к ребенку**.

-Дети с СДВГ не восприимчивы к выговорам и наказанию, но зато очень хорошо реагируют на похвалу. Есть хорошая рекомендация об *отсутствии поощрения, а не наказания*: то есть не «кнул и пряник», а «пряник и отсутствие пряника». О физических наказаниях не может быть и речи! В качестве «пряника» могут выступать походы в кафе, дозированные компьютерные игры, просмотр телепередач и т. д.

Важно понимать и педагогам, и родителям, что в сложившейся ситуации ребенок не виноват. Кроме этого, комплекс вины не должен сформироваться и у родителей.

-Очень важен и физический контакт с ребенком. Обнять его в трудной ситуации, прижать к себе. Это дает положительный выраженный эффект, а вот постоянные окрики, одергивания и ограничения, наоборот вызывают пропасть между родителями и их детьми.

-Организация всей жизни должна действовать на ребенка успокаивающе. Вместе следует составлять распорядок, режим дня, следуя которому надо в обязательном порядке проявлять одновременно гибкость и упорство.

Чтобы помощь нашим гиперактивным детям была эффективной, лучше браться за нее «всемирно». Это значит, что каждый специалист, работающий с ребенком, может внести свой вклад. Так, невропатолог назначит медикаментозную поддержку, воспитатели и учителя могут позаботиться о том, чтобы адаптировать предъявляемые требования под возможности ребенка, применять правильные методы в поощрении и пресечении каких-то поведенческих проявлений. Но помимо вышеперечисленного у ребёнка необходимо формировать и тренировать навыки управления своим вниманием и поведением. Именно в этом лучше всего может помочь игра!

Значение различных игр для интеллектуального, творческого, эмоционального развития ребенка невозможно переоценить. Ребёнок развивается в игре, он усваивает социальные роли, снимает стресс, связанный с адаптацией к новой ситуации или новым условиям, проявляет все те способности, которые в нем заложены.

Игры также являются прекрасной коррекционной методикой, направленной на развитие дефицитных функций детей с отклонениями в развитии, детей с СДВГ. А это-низкая способность концентрировать внимание, слабая оперативная память, неспособность тормозить себя и не отвлекаться, плохой самоконтроль, трудности планирования и предсказания результатов той или иной деятельности.

Но прежде, чем перейти к описанию игр, оговорим правила, которые родитель, воспитатель или учитель должен соблюдать как в игре, так и в обычной жизни при общении с гиперактивным ребенком.

ПРАВИЛО 1. Не ожидайте всего и сразу. Чтобы помочь ребенку с СДВГ развиваться и успешно обучаться, необходимо помнить о *невозможности постановки комплексной задачи в самом начале*. Гиперактивный ребенок без должной тренировки не может одновременно внимательно слушать, спокойно сидеть на стуле и сдерживать свои импульсы. Начинать надо с тренировки только одной функции (например, только внимания, при этом вы должны быть терпимы к ерзанью на стуле, перебиранию всех

предметов на столе в процессе работы). Помните, что если вы одергиваете ребенка, то его усилия тут же переключаются на контроль своих действий, а сконцентрироваться на задании ему уже будет трудно. Удерживая несколько условий в голове, ребёнок может не выполнить ни одного из них, быстро истощиться и начать переживать свою неудачу. Например, если цель игры-внимательно следить за действиями партнеров и быстро на эти действия реагировать, то можно не обращать внимание на несдержанность и постоянные перемещения в пространстве.

Если в задачу игры входит тренировка сдержанности, то концентрировать внимание на чем-то необязательно.

Проведя работу по развитию одной функции и получив положительные результаты, можно переходить к тренировке сразу двух функций. Например, через игру можно тренировать внимание и контроль импульсивности или внимание и контроль двигательной активности.

Когда у гиперактивного ребенка появляется опыт участия в коллективных играх на развитие сразу двух функций, только тогда можно начинать заниматься с ним более сложными игровыми формами, предполагающими развитие и совершенствование сразу всех важных функций в одной и той же игре.

Только через продолжительное время ваших совместных усилий можно начинать требовать не только внимания, но и общепринятого поведения во время ваших игровых, а главное- коллективных занятий.

ПРАВИЛО 2. Предупреждайте переутомление и перевозбуждение ребенка: вовремя переключайте его на другие виды игр и занятий, но не слишком часто. Важно также соблюдать режим дня, обеспечить полноценный сон и спокойную обстановку.

ПРАВИЛО 3. Так как гиперактивному ребенку сложно контролировать себя, то он нуждается во внешнем контроле. Очень важно, чтобы взрослые при выставлении внешних рамок из «можно» и «нельзя» были последовательны. Также необходимо учитывать, что ребенок не способен долго ждать, поэтому все наказания и поощрения должны проявляться вовремя. Пусть это будет доброе слово, сувенирчик, условный знак-жетон, наклейка, печатка (сумму которых вы обменяете на что-то приятное), но их передача ребенку должна явиться достаточно быстрым проявлением вашего одобрения его действий.

ПРАВИЛО 4. Гиперактивные дети не слишком уверены в своих силах, но они хотят участвовать во всех играх и мероприятиях. Если ребенок почувствует, что его неудача не вызывает отторжения, он будет пробовать свои силы снова и снова, сначала делая то, что у него получается легче всего, потом все остальное.

В игре или в коллективной работе такому ребенку тяжело дожидаться своей очереди и считаться с интересами других. Поэтому лучше всего включать таких детей в игру поэтапно, начиная с индивидуальной работы, переходя к играм в маленькой группе, в итоге переходить к коллективным играм, так как индивидуальные особенности таких детей мешают им сосредоточиться на том, что предлагает им взрослый, если рядом есть его сверстники. Кроме того, невыдержанность ребенка и его неумение придерживаться правил групповой игры могут провоцировать конфликты среди играющих.

ПРАВИЛО 5. Используемые в вашей коррекционной работе игры должны быть направлены в следующих направлениях:

- игры на развитие внимания;
- игры и упражнения для снятия мышечного и эмоционального напряжения (релаксации);
- игры, развивающие навыки волевой регуляции(управления);
- игры, способствующие закреплению умения общаться.

Все они будут рассмотрены ниже.

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ

«КОРРЕКТОР»

Эту игру дети обычно любят за то, что она дает им возможность почувствовать себя взрослыми и важными. Для начала нужно объяснить им смысл непонятого слова «корректор». Вспомните с ребёнком его любимые книги и детские журналы. Встречал ли он где-нибудь ошибки, опечатки? Конечно нет, если речь идет о хорошем издательстве. А ведь авторы тоже могут допускать ошибки. То же занимается их исправлением и не пропускает в печать разные «опечатки»? Этот важный человек и есть корректор. Предложите ребенку сначала поработать младшим, а затем и старшим корректором.

Возьмите старую книгу или журнал, где есть большие тексты. Договоритесь с ребенком о том, какая буква сегодня будет условно «неправильной», то есть какую букву он будет вычеркивать. Затем фрагмент текста или засекайте время работы (не более десяти минут). Когда пройдет это время или будет проверен весь выбранный отрывок, проверьте текст сами. Если действительно все ошибки найдены, то выдается премия (например, в виде сладостей).

Если же вашим корректором были допущены пропуски или ошибки, то тоже не огорчайтесь-есть в чем совершенствоваться! Возьмите листок в клеточку и начертите на нем систему координат. Вверх по вертикальной оси отложите столько клеточек, сколько ошибок допустил ребенок. Когда будете проводить эту игру повторно, то на этом же чертеже правее отложите следующее количество ошибок. Соедините полученные точки. Если кривая поползла вниз, значит, ваш ребенок работает более внимательно, чем раньше. Порадуйтесь вместе этому событию!

ПРИМЕЧАНИЕ:

Описанную игру желательно проводить с невнимательными детьми систематически. Тогда она станет эффективным инструментом, способным исправить этот недостаток. Если же ваш ребенок уже без труда справляется с заданием, то можно предложить его усложнить следующими способами. Во-первых, можно предложить корректору вычеркивать не одну букву, а три, причем разными способами. Так, например, Букву «М» надо вычеркивать, букву «К» надо подчеркивать и т. п. Во-вторых, можно вносить шумовые помехи, которые будут отвлекать ребенка от работы над заданием. То есть в отведенное для «корректур» время вы вместо того, чтобы хранить молчание и помогать ребенку сосредоточиться, будете играть роль «вредного» родителя: шуметь, шуршать, рассказывать разные истории, ронять

предметы, включать и выключать телефон и выполнять прочие действия в стиле старухи Шапокляк.

«УЧИТЕЛЬ»

Эта игра наверняка понравится тем, кто уже учится в школе, особенно в начальных классах. В этом возрасте дети легко отождествляют себя с учителем и с удовольствием побудут на его месте.

А вот нам, наоборот, придется прикинуться или представить себя нерадивым школьником и подготовиться к уроку, списав несколько предложений из книги. При этом мы должны допустить в своем тексте несколько ошибок. Лучше не делать орфографических или пунктуационных ошибок, ведь ребенок может не знать некоторых правил. Зато можно допускать пропуски букв, изменения окончаний, несогласованность слов в лице и падеже. Пусть ребенок войдет в роль учителя и проверит вашу работу. Типичные задания можно применять по пройденным темам по любым предметам в начальной школе. Игра с успехом проходит во время досуга в группах продленного дня. Поверьте, когда все ошибки будут найдены и ребенок может самостоятельно поставить вам оценку за такое списывание или решение примеров, он с нескрываемой и неподдельной радостью поставит вам *ДВОЙКУ* в ваш воображаемый дневник! А может еще и не поленится создать собственноручно вам – ваш же дневник! И попробуйте только забыть принести его в школу-вызовет родителей!!!

ПРИМЕЧАНИЕ: если у вас неразборчивый почерк, то лучше напечатать текст с ошибками или написать печатными буквами, в зависимости от возраста ребенка.

«ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН»

Эту игру хорошо проводить после рассказа об индейцах, а еще лучше после того, как ребенок посмотрел фильм или прочитал книгу. Обсудите основные характеристики образа жизни этого племени: близость к природе, умение слышать и видеть все, что происходит вокруг. Особенно внимательными должны быть те, кто отправился на охоту или те, которые «откопали топор войны». От того, заметят ли они вовремя различные шумы, может зависеть их благополучие.

Со школьниками, особенно посещающими группу продленного дня, полезно провести знакомство с игрой Клауса-Юргена Вреде «Каркассон. Охотники и собиратели.»

Теперь, когда игровая мотивация создана, предлагаем ребенку побыть таким индейцем, охотником или собирателем. Пусть он закрывает глаза и постарается сначала услышать все речевые и неречевые звуки в комнате и за ее пределами. После он должен рассказать о происхождении звуков, что они означают, их последовательность.

При отработке зрительного внимания ребенок должен вспомнить, сначала, что попадалось на его пути. Описать месторасположение и в этой же последовательности самостоятельно воспроизвести звуки, которые его сопровождали.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы было интереснее, можно специально организовать некоторые шумы и звуки. Постучать различными предметами по столу, по различным предметам в классе, включить мелодию на телефоне, откройте кран с водой и т. п.

«ТОЛЬКО ОБ ОДНОМ»

Эта игра может показаться скучноватой на взгляд взрослых. Однако дети ее почему-то очень любят.

Предложите ребёнку выбрать одну любую игрушку. Теперь объясните правила. В этой игре можно говорить только об одном-о выбранной игрушке. Причём говорит только тот, у кого игрушка в руках. Сказать надо одно предложение, описывающее эту игрушку в целом или какие-то ее детали. После этого следует передать ее другому игроку. Тогда он скажет свое предложение об этом же предмете. Обратите внимание, что нельзя повторять уже сказанные ответы или делать отвлеченные высказывания. Так фразы типа: «У меня у брата такая же...» - будут караться штрафом, штрафным баллом. А игрок, набравший три таких балла, считается проигравшим! Сюда же начисляются штрафы за повторение сказанного и в ответ не в свою очередь.

ПРИМЕЧАНИЕ: лучше ограничивать время этой игры. Например, если по истечении десяти минут никто из участников не набрал три штрафных балла, то выигрывают оба. Постепенно эту игру можно усложнить, выбирая в качестве ее объекта не игрушку, а более простые предметы, у которых не так уж много признаков. Если в результате вы сможете описывать достаточно долго предметы типа карандаша, то смело считайте, что достигли со своим ребенком определенных высот!

«ЛОВИ-НЕ ЛОВИ»

Правила игры похожи на всем известный способ играть в «Съедобное-несъедобное». Только условие, когда ребенок ловит мяч, а когда нет, может меняться в каждом конце игры. Например, сейчас вы договариваетесь с ним, что, если водящий бросает мяч. Произносятся слов, относящиеся к растениям. То игрок его ловит. Если же слово не является растением, то –отбивает мяч. Количество выбираемых условий игры зависит от вашей фантазии. Если она вдруг иссякнет, предложите ребенку самому выбрать условие игры, то есть категорию слов. Которые будет ловить. Дети порой, предлагают совершенно гениальные, творческие идеи!

ПРИМЕЧАНИЕ: как вы, наверное, заметили. Эта игра развивает не только внимание, но и способность к обобщению, а также скорость обработки услышанной информации. Поэтому в целях интеллектуального развития ребенка постарайтесь, чтобы категории этих обобщаемых понятий были разнообразны и затрагивали разные сферы, а не ограничивались бытовыми и часто используемыми словами.

«ДРЕССИРОВАННАЯ МУХА».

Для этой игры вам понадобится лист бумаги. Который необходимо расчертить на 16 клеток (квадрат из четырех клеток по вертикали и четырех по горизонтали). Изображение мухи можно сделать самим на отдельном маленьком листке или взять пуговку (игровую фишку), которая будет просто символизировать это насекомое.

Поместите вашу «муху» на какую-либо клетку игрового поля. Теперь ей вы будете приказывать, на сколько клеточек и в каком направлении нужно перемещаться. Ребёнок должен мысленно представить себе эти передвижения. После того, как вы отдали мухе

несколько приказаний (например, одна клеточка вверх, две влево и т. д.), попросите показать то место, где теперь должна быть хорошо дрессированная муха. Если место указано верно, то передвиньте муху на соответствующую клеточку. Продолжайте быть «повелителем» мух.

ПРИМЕЧАНИЯ: если, следя за мысленным взором за движениями мухи, ваш ребенок увидит. Что она выполняя ваши инструкции. Выползла за пределы клеточного поля, то пусть он немедленно даст вам об этом знать. Договоритесь, каким образом он может это сделать: кому-то достаточно встать с места или поднять руку, а кто-то предпочитает более выразительные действия: например, вскрикнуть или подпрыгнуть. Что помогает снять напряжение и усталость от пристального внимания.

«Я ВЕСЬ ВО ВНИМАНИИ».

В этой игре вашему ребенку понадобится все его актерское мастерство, дарование, а вам – изобретательность. Можно ввести участников в игру с помощью представления. Действия которого происходит на кинопробах. Юным актерам предлагают изобразить человека, который «весь во внимании», то есть полностью поглощен своими мыслями и чувствами, поэтому он совершенно не замечает того, что происходит вокруг него, Подскажите начинающему актеру, что получится лучше сосредоточится, если он представит, что смотрит очень интересный фильм или читает книгу. Но этим роль не ограничивается. У начинающей звезды экрана есть конкуренты. Они будут всячески мешать ему хорошо сыграть ему свою роль. Для этого они (то есть опять-таки вы в такой «вредной» роли) могут рассказывать анекдоты. Веселые страшилки, обращаться к актеру за помощью, пытаться удивить его, чтобы привлечь к себе внимание. Единственное, чего они не имеют права делать, — это дотрагиваться до актера. Но и у актера есть ограничения в правах: он не может закрывать глаза и уши.

После того, как режиссер (то есть вы или другой участник) скажет:» Стоп!», все участники перестают играть. Можно даже взять интервью у начинающего актера, пусть он расскажет. Как ему удавалось быть внимательным и не обращать внимание на помехи.

ПРИМЕЧАНИЕ: Конечно. Эта игра будет еще веселее, если вы подключите к ней несколько детей. Правда, надо будет следить за порядком, чтобы «конкуренты не переусердствовали в стремлении отвлечь «актера». Также участие взрослого может помочь показать детям неожиданные и интересные ходы, которые они могут использовать. Если вы заметите, что попытки отвлечь актера ограничиваются криками и кривлянием, то подскажите игрокам более оригинальные способы. Так можно сообщать личные новости («Папа приехал! У тебя зазвонил телефон! Тебя зовут в ...»), показывать новую игру, делать вид, что все рассматривают что-нибудь интересное и т. п.

«ЗОРКИЙ ГЛАЗ».

Для того чтобы стать победителем в этой игре, ребенку надо быть очень внимательным и уметь не отвлекаться на посторонние предметы.

Выберите маленькую игрушку или предмет, который ребенку предстоит найти. Дайте ему возможность запомнить. Что это такое, особенно если это новая вещь в доме. Попросите его выйти из комнаты, когда он выполнит эту просьбу. Поставьте выбранный предмет на

доступном взгляду месте, но так. Чтобы тот не сразу бросался в глаза. В этой игре нельзя прятать предметы в ящики стола, за шкаф и тому подобные места. Предмет должен стоять так. Чтобы играющий мог его обнаружить. Не дотрагиваясь до предметов в комнате, а просто внимательно их рассматривая.

ПРИМЕЧАНИЕ: Ребенок, обязательно достоин похвалы. Если не получилось с первого раза, то можно попросить описать спрятанный предмет. Спросить куда бы он определил его, в зависимости от логики. Можно даже сказать детям о том, что они родились в племени индейцев, их, возможно называли гордым именем Зоркий Глаз. Предметы со временем, следует подбирать все меньше по величине и неприметнее.

«ВОЛШЕБНОЕ ЧИСЛО».

С этой игрой могут справиться дети, умеющие хорошо считать и делить в уме, то есть не младше третьего класса.

Необходимо несколько участников игры. Они будут считать по кругу от одного до тридцати. Чтобы сосредоточить внимание на том, кто должен отвечать, можно перекидывать мяч. Каждый игрок должен просто называть число следующее за тем, которое назвал предыдущий участник. Но если это число содержит цифру три или делится без остатка, то произносить его нельзя. В этом случае надо сказать какое-то волшебное заклинание (например, «квазимадра») и перекинуть мяч следующему игроку.

Сложность игры заключается в том, чтобы не сбиться со счета, продолжая четко называть числа, даже после того. Как предыдущий игрок произнес «заклинание», а не число.

ПРИМЕЧАНИЕ: «Волшебным» в этой игре можно сделать любое число, но начинать лучше с трех. Так как это действительно волшебное число всех русских сказок (что можно и нужно обсудить с детьми).

«ПИШУЩАЯ МАШИНКА».

В эту игру имеет смысл играть, если у вас есть дети. Умеющие читать. Пусть они представят себя клавишами печатной машинки или компьютерной клавиатуры и «напечатают» то предложение. Которое вы им скажете. Участники игры должны по очереди вставать и называть по одной букве(звуку). Им придется быть очень внимательными. Чтобы не ошибиться в выборе буквы и не пропустить свою очередь.

Когда «печатаемое» слово заканчивается, все «клавиши» должны встать. Когда нужен знак препинания, то все топают ногой. А в конце предложения точку обозначают хлопком в ладоши.

Клавиши, которые неверно печатают, будут отправляться в мастерскую, то есть дети. Сделавшие по три ошибки. Будут выходить из игры. Оставшиеся напротив, считаются победителями. На таких детей-клавиш можно и гарантию давать, не боясь разориться на ремонте!

ПРИМЕЧАНИЕ: если игроки разного возраста, то фразу для печати лучше давать такую, с которой справится даже самый младший из них. Тогда все играющие будут в равных условиях и не проиграют только потому, что еще не учили в школе тех или иных правил русского языка.

«ВСЕ НАОБОРОТ».

Эта игра наверняка понравится маленьким упрямям, которые любят все, наоборот. Попробуйте «легализовать» их страсть перечить. Взрослый в этой игре будет ведущим. Должен демонстрировать самые разные движения, а ребенок должен выполнять движения, только совершенно противоположные тем, что ему показывают. Так, если взрослый поднял руку. Ребенку следует —опустить, если подпрыгнул-следует присесть и т. п.

ПРИМЕЧАНИЕ: как вы, наверное, заметили, от игрока потребуется не только желание перечить, но и умение быстро мыслить, подбирая противоположное движение. Обратите внимание ребенка на то, что противоположное — это не просто другое, а в чем-то похожее. Но различающееся по направлению. Дополнить эту игру можно периодическими высказываниями ведущего, к которым игрок будет подбирать антонимы. Например, ведущий скажет «мокрый», игрок тут же должен ответить «сухой» (можно использовать слова разных частей речи, у которых есть противоположные по смыслу: (быстро-медленно. Свет-тьма и т. д.).

«ВОЛШЕБНОЕ СЛОВО».

Дети обычно любят эту игру, так как в ней взрослый оказывается в положении ребенка, которого приучают быть вежливым.

Спросите у ребенка, какие он знает «волшебные» слова и почему они так называются. Если он уже достаточно овладел этикетными нормами. То сможет ответить. Что без этих слов просьбы могут выглядеть как грубый приказ, поэтому людям не захочется их выполнять. «Волшебные» слова показывают уважение к человеку и располагают его к говорящему. Сейчас в роли такого говорящего, пытающегося добиться исполнения своих желаний. Будете выступать вы. А ребенок будет внимательным собеседником, чувствительным к тому, сказали ли вы слово «пожалуйста». Если во фразе вы его произносите (например, говорите: «Подними, пожалуйста мусор!»), то ребенок выполняет вашу просьбу. Если вы просто говорите свою просьбу (например, «Хлопни три раза в ладоши!»), то ребенок, приучающий вас к вежливости, ни за что не должен выполнять это действие.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эта игра развивает не только внимание, но и способность детей к произвольностям (выполнению действий не импульсивно просто потому, что сейчас этого хочется, а в связи с определенными правилами и целями). Эта важная характеристика считается многими психологами одной из ведущих при определении того, готов ли ребенок к обучению в школе.

«ПОСЛЕДНИЙ ШТРИХ».

Если вашему ребенку нравится рисовать, а вы любите что-то делать вместе с ним, то эта игра доставит удовольствие вам обоим.

Возьмите лист бумаги и карандаш. Попросите ребенка нарисовать любой предмет, или целую картину. Когда рисунок будет готов, попросите его отвернуться, а сами тем временем внесите в рисунок «последние штрихи», то есть дорисуйте какие-то незначительные мелкие детали к уже нарисованным или изобразите что-то новое. После этого ребенок может повернуться. Пусть, посмотрев на свое художественное творчество, скажет, что изменилось? Если он был внимателен, то он выиграл. Теперь пришло время меняться ролями.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эта игра практически универсальна-она может применяться для развития концентрации внимания на деталях у детей любого возраста. При этом мы сами контролируем и регулируем сложность самого рисунка и степень «заметности» вносимых в него изменений. Хорошо привлекать к игре несколько детей, это поддержит игровой азарт и добавит здоровой конкуренции. В старшем возрасте хорошо использовать абстрактные узоры, различные росписи, символы. Дети, также по очереди или группами рисовать на школьной доске, особенно в группах продленного дня.

«ГВАЛТ».

Один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу из известного стихотворения или известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем выходит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку.

ПРИМЕЧАНИЕ: желательно, чтобы до того, как войдет водящий, каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.

СДВГ в большей степени говорит о проблемах с вниманием. Синдромальная работа заключается в том, что ребенку дается интересная с точки зрения психолога-педагога произвольная деятельность. Которая, конечно же подбирается с учетом предпочтений ребенка. В результате этой деятельности возникает постпроизвольное внимание — это когда человек сначала делает усилия, а потом ему становится интересно, и он уже поддерживает уровень активного внимания без напряжения.

Именно на постпроизвольном внимании(заинтересованном) формируется увлечение гиперактивных детей компьютерными играми. Несмотря на все нарекания различных специалистов в адрес сидения за компьютером, компьютерные игры имеют много положительных сторон:

-ограниченное пространство дисплея компьютера позволяет организовать внимание гиперактивного ребенка. Он может утомиться быстрее, но не отвлечься!

-компьютерные игры и упражнения — это достаточно азартная деятельность, что очень хорошо соответствует эмоциональным характеристикам ребенка.

-в случае неудачи, ребенок может повторить всю игру или этап игры, и сравнив свои результаты с предыдущими, убедиться в том, что теперь у него получается лучше.

-компьютер — это очень визуально и наглядно, что дает возможность лучше усваивать любой материал.

Выбираем игры полезные для ребенка с СДВГ, а именно на развитие внимания, а заодно и памяти, мышления, восприятия. Это, как пример, могут быть:

- «Найди предмет», в которых нужно найти заданные предметы среди других;

- «Запомни и повтори», в которых на короткое время показываются предметы или фигуры, а затем закрываются. Надо найти среди других картинок те, что были показаны в начале;
- «Собери 3 в ряд», в которых надо собрать в ряд одинаковые фигурки из многих других на поле.
- «Тетрис», в которых надо собрать определённую конструкцию из геометрических фигур;
- «Раскраски», в которых надо раскрасить картинку по заданному правилу.

Если ограничивать время нахождения за компьютером, то можно использовать компьютерные ресурсы для развития дефицитарных функций.

Главное -не запрещать, а тщательнее подбирать и выбирать игры для ребенка и дозировать время игры!!

ИГРЫ ДЛЯ РЕЛАКСАЦИИ.

Самый простой и надежный способ научить детей расслабляться — это обучить их чередованию сильного напряжения мышц и следующего за ним расслабления. Поэтому эта и последующие игры помогут нам это сделать в игровой форме.

Есть также такие разновидности «сидячих игр», как игры за партами. Они разработаны для того, чтобы снять мышечное напряжение, переключить внимание ребенка. Дать им возможность отдохнуть от трудной интеллектуальной деятельности. Их еще называют

ИГРЫ ЗА ПАРТАМИ.

Педагоги могут успешно использовать пальчиковые игры. Их очень много в различных книжных изданиях, начиная с младенческого возраста.

Чтобы игра за партами не превратилась в постоянное развлечение для учащихся. Учитель четко формулирует правило начинать и заканчивать игру по определенному сигналу.

«Эхо».

Дети отвечают на звуки ведущего дружным эхом. Например, на хлопок воспитателя участники группы отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков в определенном ритме, постукивание по столу, стене, коленям, притопывание и т. д. Упражнение может выполняться в подгруппе (4-5 человек) или со всей группой детей. При выполнении небольшими подгруппами одна подгруппа оценивает слаженность действия другой.

«Групповой рисунок».

Дети сидят за большим столом. У каждого ребенка лист бумага и набор цветных карандашей. По первому сигналу воспитателя дети начинают рисовать какой-либо сюжет. По следующему сигналу все участники одновременно передают свои рисунки сидящему слева, при этом получая справа начатый соседом рисунок. Ребенку необходимо продолжить рисунок до очередного сигнала воспитателя.

«ЭСТАФЕТА».

Дети по одному встают и садятся друг за другом в едином ритме, так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Нельзя подталкивать друг друга, обращаться к другому с советами, иначе ведущий остановит эстафету.

Варианты: можно вставать через одного человека, одновременно по одному с каждого края, или вставание заменить передачей хлопков.

«ВСТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ».

Все дети сидят. Воспитатель поднимает несколько пальцев на одной или обеих руках, считая вслух до трех. Должно встать столько детей, сколько было показано пальцев. Вариант: дети разбиваются на небольшие подгруппы и соревнуются на скорость реакции и правильность выполнения задания.

Для гиперактивного ребенка подобные игры — это очень хорошая разрядка во время уроков. После таких физминуток и разминающих игр. Он снова готов сосредотачиваться и выполнять учебные задания.

«ПРИКОСНОВЕНИЕ».

Эта игра помогает снять напряжение, расслабиться, повысить тактильную восприимчивость.

Подготовьте предметы, сделанные из различных материалов. Это могут быть кусочки меха, ваты. Деревянные предметы, что-нибудь пупырчатое, холодное или теплое и т. п. Выкладываем их на стол перед ребенком. Можно предложить сначала рассмотреть их, а потом предложить с закрытыми глазами догадаться. Каким предметом дотронутся до его руки.

ПРИМЕЧАНИЕ: Прикосновение могут быть к щеке, колену и т. п. Только, в любом случае наши касания должны быть неторопливыми, спокойными, приятными и ласковыми.

«МОРСКИЕ ВОЛНЫ».

Эта игра учит детей переключать внимание с одного вида деятельности на другой, способствует снятию напряжению.

Дается любой сигнал ведущим, в данной игре «капитаном» корабля-классу; «Штиль!». Все дети в классе замирают. По сигналу «Волны!»- дети за партами по очереди встают за первыми партами. Через 2-3 секунды поднимаются те, кто сидит за вторыми партами и т. д. Как только очередь доходит до последних рядов, они встают и все вместе хлопают в ладоши, после чего дети, вставшие первыми. Садятся и т. д. Потом все действия повторяются в ускоренном режиме. Заканчивать игры надо только спокойными действиями.

Примечание: проводите аналогичные игры, в зависимости от вашей фантазии. Например: «Гол!», «Журавлиный клин», «Листопад», «Снегопад».

«НАСОС И МЯЧ».

Вспоминаем, как накачивают сдувшееся колесо, воздушные шарики и какие изменения происходят в момент их сдувания или прокола. Предлагаем войти вместе с детьми в этот образ.

Итак, сначала мы стоим с опущенной вниз головой, вяло опущенными руками, согнутыми в ногах коленями (то есть надо добиться эффекта «не надутости» мяча) Взрослый, тем временем собирается исправлять это положение и начинает воспроизводить движения насоса. По мере их увеличения интенсивности «мяч» становится все более накаченным. Когда у ребенка максимально будут надуты щеки, с напряжением подняты и соединены руки над головой и живот тоже надут, то можно сделать вид, что вы не довольны своей работой или перестарались. Тогда, изображаем выдергивание шланга из насоса. Когда вы это сделаете, «мяч» может сдуться и даже упасть на пол.

ПРИМЕЧАНИЕ: всегда показывать детям пример, как правильно воспроизводить дыхательные упражнения, работая диафрагмой. До этой игры можно поучить детей упражнению, как качать игрушку у себя на животике, лежа на полу, коврик. Покажите, как вы будете напрягаться и расслабляться, находясь в роли насоса и мяча, заодно и сами отдохнете. Всегда заканчивать игру на стадии расслабления!!!

«СОЛДАТ И ТРЯПИЧНАЯ КУКЛА».

Эта игра работает по такому же принципу, как и предыдущая.

Итак, предложите ребенку представить, что он солдат. Вспомните вместе, как надо стоять на плацу- вытянувшись в струнку и замерев, затаив дыхание. Изобразите «военного» при слове «солдат». После того, как ребенок простоит в такой напряженной позе, надо произнести другую команду-«тряпичная кукла». Выполняя ее, ребенок максимально расслабляется, наклоняется вперед так, чтобы руки болтались, будто веревочки. Проговариваем, что все тело мягкое, податливое как пластилин. Затем, опять смена ролей.

ПРИМЕЧАНИЕ: можно включать другие команды, например «Смирно-Вольно», «Стужа-Жара» и т. п. Завершение игры на стадии расслабления.

«ЛОВИМ КОМАРОВ». (снежинки, листики и т. п.).

Скажите детям: «Давайте представим. Вспомним, как летом в открытую форточку могут налететь комары или мухи, а зимой, как на улице мы любим снежинки ловить! По команде «Начали!» вы будете ловить комаров. Показываете в разных темпах хаотичные движения в воздухе, сжимая и разжимая при этом кулаки. То поочередно, то одновременно. Каждый из детей выбирает свой ритм и темпе, но не задевая тех, кто находится рядом. По команде «Стоп» вы садитесь так:(на свое усмотрение), по команде: «Стоп!»-остаетесь в своем положении, по команде: «Устали!»- опускаете расслабленные руки вниз, встряхиваете несколько раз кистями. Если сидите- то одновременно встряхиваете ногами и руками. А потом – снова за работу!

ПРИМЕЧАНИЕ: эта игра снимает мышечное напряжение с кистей рук, дает возможность гиперактивным детям подвигаться в свободном ритме и темпе.

«ШАЛТАЙ- БОЛТАЙ».

Персонаж этой игры понравится гиперактивному ребенку и станет одним из любимых. Так как их поведение во многом схоже. До начала игры необходимо познакомить детей с главным героем С. Маршака, просмотреть мультфильм. Под чтение стихотворения ребенок будет изображать Шалдая-Болтая. Надо будет поворачивать туловище вправо и влево свободно болтая расслабленными руками., при этом еще можно слегка крутить еще и головой.

При произнесении последней строчки из стихотворения; *Шалтай-Болтай свалился во сне*-ребенок должен резко наклонить тело вперед и вниз, перестав болтать руками и расслабиться. Для иллюстрации стихотворения можно позволить упасть, но только соблюдая меры предосторожности (лучше с родителями).

ПРИМЕЧАНИЕ: Чередование быстрых, энергичных движений с расслаблением и покоем очень полезно для гиперактивного ребенка, так как в этой игре он получает определенное удовольствие от расслабленного падения на пол, а значит от покоя. Чтобы добиться максимального расслабления, необходимо повторить игру несколько раз. Чтобы она стала еще интереснее, попробуйте почитать стихотворение в разном темпе, а дети будут соответственно ускорять или замедлять свои движения.

«НЕВАЛЯШКА».

Дети стоят в кругу с вытянутыми руками, плотно прижавшись плечами друг к другу. Один участник, находящийся в центре круга, изображает куклу- неваляшку. Он расслабился и покачивается из стороны в сторону. Дети в кругу руками поддерживают его.

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ВОЛЕВУЮ РЕГУЛЯЦИЮ.

Часто гиперактивный ребенок выбирает шумные игры. Это естественно, ведь ему трудно сдерживать себя и оставаться на одном месте. Поэтому вполне логично подбирать для него подвижные игры. Подвижные игры, по правилам не только развивают определенные качества, они также приучают гиперактивного ребенка к дисциплине, к подчинению своей деятельности, определенной цели. Игры с очень четкими правилами способствует развитию внимания.

В подвижных играх ребенок с СДВГ также развивается эмоционально. Он учится контролировать свое поведение, учится терпеть и ждать, откладывать желаемое на потом. Все эти качества потом пригодятся ему в общении со сверстниками и взрослыми.

В подвижных играх развивается мышление. Ведь он все время должен удерживать в голове несколько компонентов ситуации и оперировать ими мысленно. Ребёнок также учится подмечать детали. Если он чего-то не учтет или забудет, он может проиграть.

Подвижные игры развивают ребенка физически, тренируют его ловкость, гибкость, учат избегать травматических ситуаций. Наконец, если у ребенка начинает получаться играть с другими детьми, это повышает его самооценку и авторитет в глазах других детей.

“РАССТАВЬ ПОСТЫ”

Цель: развитие навыков волевой регуляции, способности концентрировать внимание на определенном сигнале.

Дети маршируют под музыку друг за другом. Впереди идет командир, который выбирает направление движения. Как только командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Все остальные продолжают маршировать и слушать команды. Таким образом, командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (в линейку, по кругу, по углам и т. д.). Чтобы слышать команды, дети должны передвигаться бесшумно.

«СКАЛОЛАЗЫ».

Цель: концентрация внимания, контроль импульсивных движений.

Участники должны пройти вдоль свободной стены, прислоняясь к ней раз за разом минимум тремя конечностями по команде. Кто оторвал или передвинул одновременно две конечности, считается «сорвавшимся» и возвращается на старт. Побеждает та команда, первая всем составом добравшаяся до противоположного угла. Уровень сложности можно выбирать как самостоятельно, так и доверить капитану команды.

ПРИМЕЧАНИЕ: очень важно перед игрой рассказать об этой дисциплине, которая вошла в число олимпийских видов спорта. Скалолазание — это не только индивидуальная работа. Здесь вы работаете в команде!

Расскажите, что перед соревнованиями по этому виду спорта, прежде чем лезть наверх. Спортсмены подолгу стоят возле стенки и мысленно ее изучают, делая замахы руками в воздухе и передвигая ногами, но в полнейшей тишине! Таким образом они «читают» трассу, т. е. заранее продумывают куда поставить ногу или руку. Обязательно отработайте воображаемые движения на подъеме вместе с детьми перед началом командной игры! Установка: «Сначала подумай, как ты это сделаешь!»

После отработанной и уже, поверьте, полюбившейся детям игры «Скалолазы», можно приступить к освоению особенно популярной западной игры сейчас, в наше время под названием **«ТВИСТЕР»**.

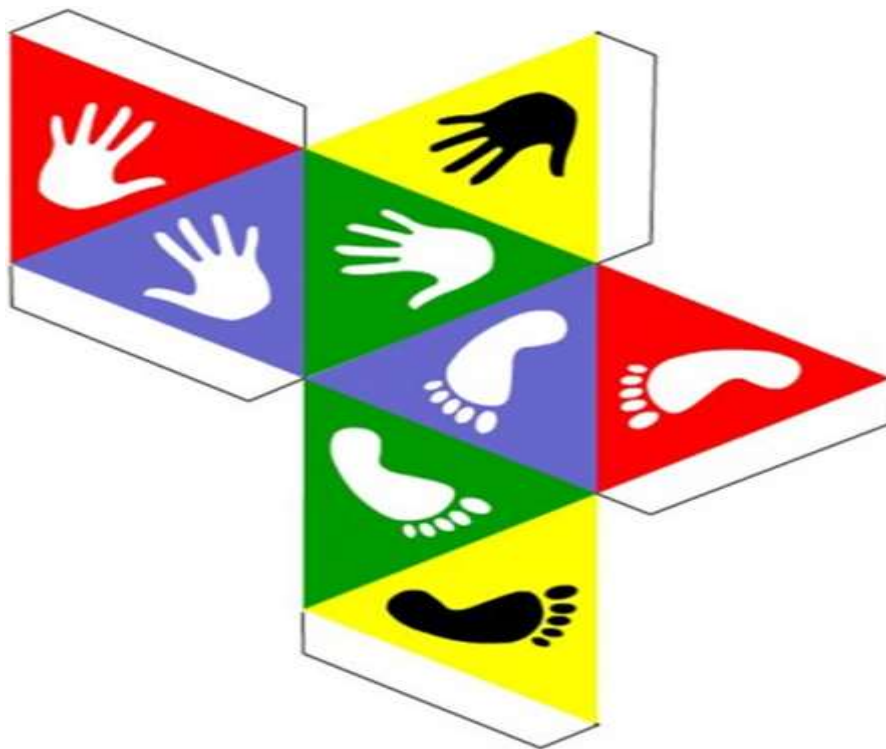
Семейную игру создали еще в 60-е годы прошлого столетия в США.

В этой игре развивается инициатива и самостоятельность, уверенность и настойчивость. Дети приучаются согласовывать свои действия и соблюдать определенные правила. Игра прекрасно помогает компенсировать недостаток движения. Развивает координацию, реакцию и чувство равновесия, а также внимательность и саморегулирование волевых реакций.

Ее можно свободно приобрести в магазинах, но если смастерить эту игру совместно с детьми, то озорному позитиву не будет и конца.

Для этого берем отрез полиэтиленовой или пищевой пленки, размер ее может быть различными наклеиваем на нее из самоклеящейся пленки вырезанные круги четырех цветов. На пластмассовые кубики наклеиваем квадраты соответствующих цветов с надписями (правая рука, правая нога, левая нога, любая рука, любая нога).

Кубик можно сделать один по такому принципу:



Выбираем ведущего или водящего, который бросает кубик и называет игрока, который будет выполнять движения по определенным инструкциям (на какой цвет и какую часть тела ему надо поставить). Все игроки на скорость выполняют это задание. Если все круги этого цвета заняты, ведущий бросает кубик еще раз. Принятую позу надои сохранять до объявления следующего хода. Игрок, потерявший равновесие, выбывает из игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: игра прекрасно переходит в семейную, что способствует сплочению взаимоотношений между всеми членами семьи. При как нельзя лучше способствует произвольности (умения играть по правилам, выполнять инструкции; игровой деятельности навыков общения и партнерства, пространственного ориентирования, общему физическому развитию, сенсомоторной координации.

«СКАМЬЯ ЗАПАСНЫХ».

Цель: контроль импульсов и двигательной активности.

Выбывший из какой-либо игры, должен сидеть на стуле до ее окончания. Если он встанет или будет вертеться. На всю команду налагается штрафное очко или засчитывается поражение.

ПРИМЕЧАНИЕ: игра хороша тем, что ее можно использовать, как метод саморегуляции и ответственности пере коллективом, в любой игровой и даже учебной деятельности.

«КТО БЫСТРЕЕ ЗАЙМЕТ МЕСТО».

Дети сидят на стульях по кругу. Ведущий стоит в центре и подает различные команды: «Меняются местами девочки», «Меняются местами мальчики», «Меняются местами Тани», «Меняются местами девочки в юбочках» и т. п.). Во время смены мест ведущий старается занять чье-то место. Оставшийся без места становится ведущим. Упражнение выполняется в подгруппах по 10-12 человек.

«ВОРОБЬИ - ВОРОНЫ».

Играющие делятся на 2 команды, которые становятся друг против друга. Одна команда называется «Воробьи», а другая – «Вороны».

Та команда, которую называет ведущий, ловит, другая - ловит и убегает до определенной черты, на 2-3 шага сзади стоящей команды. Ведущий говорит медленно: «Во-о-оро-о-о....». И в это - момент готовы и убегать, и ловить обе команды. Именно этот момент противоречивой готовности и важен в упражнении. Ведущий заканчивает паузу: «ну!». «Вороны» бросаются ловить убегающих за черту «Воробьев». Сигналы подаются то для «воробьев», то для «ворон». В конце игры подводится итог выигрышам каждой команды.

Как вы знаете. Гиперактивным детям трудно регулировать не только движения, но и речь-они часто говорят на повышенных тонах, сбивчиво, порой невнятно. Для этого. Как пример можно проводить следующие игры.

«МОЛЧУ-ШЕПЧУ-КРИЧУ».

Цель: развитие наблюдательности, умения действовать по правилам. Контроль двигательной активности.

Эта игра развивает способность осознанно регулировать громкость своих высказываний, стимулируя ребенка говорить то тихо, то громко, то вовсе молчать. Выбирать одно из этих действий ему предстоит, ориентируясь на тот знак, который вы ему показываете. Заранее договоритесь о них. Например, когда вы прикладываете палец к губам, то ребенок должен говорить шепотом и передвигаться очень медленно. Если вы положили ладони на глаза, то ребенок вовсе должен замолчать и не двигаться. А когда вы подняли руки вверх, то можно разговаривать громко, кричать, бегать.

Второй вариант игры при работе с символами, при их изготовлении также задействуйте детей для развития их мелкой моторики.

Из разноцветного картона надо вырезать три силуэта ладоней: красный, синий, зеленый. Это-сигналы. Когда ведущий поднимает синюю ладонь-«молчалка»-дети должны замереть на месте или лечь на пол, или сесть за парты. Если-зеленую ладонь-«шепталка»-можно тихо двигаться и шептаться. Если поднялась красная ладонь «кричалка»- можно бегать, громко разговаривать.

ПРИМЕЧАНИЕ: эту игру лучше заканчивать на этапе «молчу» или «шепчу», «молчалками». Чтобы снизить игровое возбуждение при переходе к другим занятиям.

«ЧАС ТИШИНЫ» и «ЧАС ПРАЗДНИКА».

Эта игра дает возможность детям в награду за приложенные усилия воли сбросить накопившееся напряжение таким способом, каким ему нравится, а взрослому – управлять его поведением и получать, иногда такой желанный подарок при общении с детьми, в виде *«часа тишины»*. Важно договориться с детьми, что когда они занимаются какими-то важными делами (или вам необходимо спокойно поработать), то в вашем доме будет *«час тишины»*. В это время дети могут спокойно читать, рисовать, играть, слушать плеер или делать домашние задания, но только очень-очень тихо. Зато потом наступит *«час праздника или час можно»*, когда им будет позволено делать все. Что угодно в пределах разумного. Пообещайте детям их не одергивать, если только их поведение не будет опасным для здоровья и их самих.

ПРИМЕЧАНИЕ: Описанные игровые часы можно чередовать в заданных на ваше усмотрение часовых критериях.

«ГОВОРИ» или «ГОВОРИ ПО СИГНАЛУ».

ЦЕЛЬ: развитие умения контролировать импульсивные действия.

Сейчас вы будете просто общаться с ребёнком, задавая любые вопросы. Но отвечать он вам должен не сразу, а только когда увидит условный знак, сигнал. Например, сложенные в замок ладони или поглаживание по волосам. Если же вы задали свой вопрос, но не сделали оговоренное действие, ребенок должен молчать, как будто не к нему обращаются, даже если ответ вертится у него на языке.

Второй вариант — это когда вы говорите детям следующее: «Ребята, сейчас я буду задавать вам вопросы простые и сложные. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду: «Говори!» Давайте потренируемся: «Какое частное чисел 81 и 9?» и т. п.

ПРИМЕЧАНИЕ: во время этой игры-беседы можно достигать дополнительные цели в зависимости от характера задаваемых вопросов. Так. С интересом расспрашивая ребенка о его желаниях, предпочтениях, привязанностях, вы повышаете его самооценку, помогаете обратить внимание на свое «я». Задавая вопросы по содержанию пройденной в школе программы, вы параллельно с развитием волевой регуляции закрепляете определенные задания.

«ИГРА С МЯЧОМ».

Дети стоят в кругу. В центре - ведущий, у него в руках мяч. Бросая мяч кому-то, ведущий задает вопрос (например: «Какое сейчас время года?» и др.). Тот, кому бросили мяч, отвечает на вопрос и возвращает мяч ведущему. Вариант: бросающий мяч называет какое-либо существительное, ловящий - глагол («птица» - «летает», «рыба» - «плавает», «змея» - «ползает»).

«ЗАМРИ».

В этой игре ребенку необходимо быть внимательным и суметь преодолеть двигательный автоматизм, контролируя свои действия. Игра однотипна с «Море волнуется...».

Включите какую-нибудь танцевальную музыку. Пока она звучит, ребенок может прыгать, кружиться, танцевать в свободном режиме. Но как только мелодия закончится или вы выключили звук. Игрок должен остановиться и замереть в той позе, в которой его застала тишина.

ПРИМЕЧАНИЕ: в такую игру весело играть на детских праздниках. Воспользуйтесь этим, чтобы потренировать детей и одновременно создать атмосферу раскованности, так как дети часто стесняются танцевать по -серьезному, а вы предлагаете это в игре, как бы в шутку. Можно ввести и соревновательный мотив: те, кто не успел застыть после окончания музыки, выбывают на *скамейку запасных* или подвергаются шуточным наказаниям, (например, воспроизвести голос кого-нибудь животного).

«ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ».

Цель: игра с четкими правилами организует, дисциплинирует, сплачивает играющих развивает быстроту реакции и вызывает здоровый интерес.

Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые им показывают. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнять. Тот, кто был невнимателен- на *«скамейку запасных»*.

Вместо показа движений можно произносить вслух цифры. Участники хором повторяют все цифры, слова, кроме запрещенных. Когда они их услышат, то должны будут на запрещенную цифру- хлопнуть в ладоши. Ана запрещенное слово, например, -поднять правую ногу.

«ПОЖАЛУЙСТА!»

Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий показывает разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), играющие должны их повторять лишь в том случае, если он к показу добавит слово «пожалуйста».

Кто ошибается, выбывает из игры.

«ЧЕТЫРЕ СТИХИИ».

Дети сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними: если будет произнесено слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, «воздух» - поднять руки вверх, «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

«ЗЕВАКИ».

Дети идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление меняется после каждого сигнала. Не выполнивший правильно задание выходит из игры.

«СЛУШАЙ ХЛОПКИ».

Дети идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два

раза, играющие должны принять позу «Лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

«РУКИ - НОГИ».

Дети стоят врассыпную. Они выполняют простые движения под команду воспитателя: по одному хлопку поднимают руки, по двум — встают. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят, то по двум хлопкам, они должны сесть. Воспитатель может менять последовательность и темп хлопков.

«ЛИЧНЫЙ ПОДВИГ».

Несдержанному, импульсивному ребенку дается индивидуальное задание- подняв для ответа руку, самому ее опустить и обдумать то, что хотел сказать. Вновь поднять руку, опять ее опустить и обсудить предполагаемый ответ с соседом. Только после этого вновь поднять руку и ответить.

«КОЧКИ».

Эта игра проводится на улице. На земле чертится поле 8х8 квадратов. Ведущий в начале игры оглашает правила: «Перед вами болото. Любое болото можно перейти по тропинке из кочек. У этого болота тоже есть тропинка, но ее не видно. Зато она есть у меня на карте, в любых спорных ситуациях решающее слово будет принадлежать мне. Ваша задача: найти ту тропинку и перейти болото по ней, соблюдая следующие правила:

- На игровом поле одновременно может находиться один игрок.
- Ходить можно вперед, назад, вправо, влево, по диагонали в любом направлении, но только на одну клетку, т. е. переступать через клетку нельзя.
- Если, делая следующий шаг, дотронулись до клетки ногой, значит уже ступили на нее.
- Если ступили на клетку и нет сигнала от ведущего, значит вы на кочке; если звучит сигнал, значит вы ступили мимо и должны вернуться обратно.
- Если несколько участников или даже почти вся группа уже перебрались на другую сторону, но кто-то оступился, вся группа возвращается.
- Стоять по краям болота нельзя.
- Нельзя рисовать схемы, помечать клетки.
- Нельзя переговариваться.
- Очередность попыток прохождения произвольная.

После оглашения инструкции есть две минуты на обсуждение и выработку стратегии, если она необходима. Время игры не ограничено. Игра заканчивается, когда вся группа перейдет болото.

Игра прекрасно проходит на улице, особенно полезна для воспитателей ГПД.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ.

Существуют очень много прекрасных, разнообразных настольных игр, которые можно использовать для развития детей с СДВГ с различными видами, целями и задачами, в зависимости от возрастной категории.

Обязательным условием подбора настольных игр для такого ребенка является отсутствие монотонности. Подобрать такие настольные игры, которые могли бы заинтересовать гиперактивного ребенка- непростая задача. Тем не менее, родителям очень желательно прилагать усилия в этом направлении, как, пример, наша любимая игра лото, детское домино, так как ходы в ней делаются по очереди, гиперактивный ребенок учится ждать и контролировать свои импульсы и тренировать внимание.

Настольные игры полезны во многих отношениях. Они, например учат следовать определенным правилам и развивают продуктивную деятельность.

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ.

Игры и упражнения для развития навыков общения

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ ВХОДИТЬ В КОНТАКТ

«Давайте знакомиться».

Дети становятся парами лицом друг к другу и под музыку двигаются боковым галопом. По окончании звучания музыки смотрят сверстнику в глаза, подают руку и называют свое имя.

Варианты: 1. Дети стоят в два круга лицом друг к другу. Продвигаясь по кругу вперед, производят замену партнера.

2. На сильное звучание музыки разбегаются по залу, по сигналу находят себе партнера, смотрят в глаза, называют его имя, снова становятся в круг. (Грамзаписи: «Парная пляска» карельская народная мелодия; «Гульба», белорусская пляска; «Плясовая», муз. Т. Ломовой и др.).

«Ласковое имя».

Дети стоят по кругу, передавая друг другу эстафету (цветок, «волшебную палочку»). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Танечка, Аленушка, Димуля и т. д.). Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.

«Приятные слова».

Дети сидят в кругу и передают эстафету («волшебную палочку»). При этом надо посмотреть в глаза партнеру справа и сказать ему что-то хорошее.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ИНТЕРЕСА И ВНИМАНИЯ К ПАРТНЕРУ ПО ОБЩЕНИЮ.

«КТО ГОВОРИТ?».

Дети стоят в полукруге. Один ребенок - в центре, спиной к остальным. Дети задают ему вопросы, на которые он должен ответить, обращаясь по имени к задававшему вопрос. Он должен узнать, кто обращался к нему. Тот, кого ребенок узнал, занимает его место.

«ОКНО».

Игра начинается со слов: «Перед тобой окно с очень толстым стеклом, через которое не проникают звуки. Ты хочешь что-то сказать товарищу. Заранее реши что. Можно артикулировать губами, писать воображаемые буквы на стекле, объяснять на пальцах». Второй участник игры, которым можете быть, и вы сами, должен его понять и ответить тем же способом.

«УГАДАЙ, КТО ЭТО?».

Упражнение выполняется в парах. Один ребенок (по договоренности) закрывает глаза, второй - меняется местом с ребенком из другой пары. Первый на ощупь определяет, кто к нему подошел и называет его имя. Выигрывает тот, кто сможет с закрытыми глазами определить нового партнера.

«УЗНАЙ, О КОМ ГОВОРЮ».

Дети стоят в полукруге. Кто-то (по желанию или по считалке) садится спиной ко всем членам группы. Он описывает по памяти внешний облик кого-либо из детей группы. Остальные узнают, кого описал ведущий. Тот из детей, кто первый узнал, о ком идет речь, становится ведущим.

«ПОДАРКИ».

Дети свободно сидят на ковре. Каждый высказывается, что бы он хотел подарить сидящему рядом. Называется то, что могло бы по-настоящему обрадовать сверстника, которому сделали такой подарок. Тот, кому «подарили подарок», благодарит и объясняет, почему бы он порадовался этому подарку.

«РАДИО».

Дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. Воспитатель смотрит на детей и запоминает цвет их платья, какие-нибудь характерные детали одежды и т. п. Затем поворачивается спиной к группе и объявляет: «Алло, алло! Потерялась девочка (идет описание кого-либо из детей группы). Пусть он (она) подойдет к воспитателю.» Все дети слушают и смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идет речь и назвать воспитателю имя этого ребенка. В роли диктора радио может быть кто-либо из детей.

ИГРЫ НА СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ НЕВЕРБАЛЬНЫХ НАВЫКОВ ОБЩЕНИЯ.

«ЗЕРКАЛО».

Дети становятся лицом друг к другу. Один совершает какие-либо действия (например, хлопает в ладоши, наклоняется в сторону, улыбается и т. д.), а другой пытается его зеркально повторить.

«ЧУДЕСНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ».

Дети по кругу передают карандаш, мысленно превращая его в любой другой предмет. При этом все остальные участники игры должны понять в какой. Например, ученик подносит карандаш к волосам, и по его движениям все понимают, что это расческа. Когда предмет угадан, участник передает карандаш следующему. Повторяться нельзя.

«ВСТАНЬ, НА КОГО СМОТРЮ».

Воспитатель «связывается» глазами с кем-либо из детей. Тот, на кого смотрит воспитатель, встает. Задание завершается словом «Спасибо». В роли ведущего может быть ребенок.

«ПОСМОТРИМ В ГЛАЗА И УЛЫБНЕМСЯ».

Звучит мажорная мелодия. Дети свободно передвигаются по групповой комнате, подходят друг к другу, смотрят в глаза, дотрагиваются друг до друга.

«СКУЛЬПТОР».

Эта игра рассчитана на пять-шесть человек. Ребятам необходимо по очереди изобразить фонтан, скворечник, скамейку, раскрытое окно, корзину с грибами, разные деревья и цветы.

«НЕМОЙ РАССКАЗ».

Одному ребенку дается картинка с простым сюжетом. Он должен мимикой и жестами передать содержание нарисованного. Остальные угадывают, что нарисовано на картинке.

«ЗООПАРК».

Каждый из участников представляет себе, что он животное, птица, рыба. Воспитатель дает 2-3 минуты для того, чтобы войти в образ. Затем по очереди каждый ребенок изображает это животное через движение, повадки, манеру поведения, звуки и т. п. Остальные дети угадывают это животное.

«ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ».

Дети делятся на несколько подгрупп. Они предварительно договариваются, какую загадку они покажут. Загадку можно загадать только с помощью мимики и пантомимики. Затем каждая группа по очереди показывает свою загадку, остальные отгадывают.

«КТО ТАК РАБОТАЕТ?»

Каждый ребенок подражает разным людям, которые выполняют различную работу (например, движениям портного, вдевающего нитку в иголку; шофера, ведущего машину; плотника, вбивающего гвозди и пр.). Дети угадывают, кто кому подражает.

«ПАНТОМИМА».

Выполняются пантомимические упражнения на заданную тему:

- внести бревно и распилить его;
- внести в комнату ковер и повесить его на стену;
- утешить обиженного;
- перейти по узкой доске через большую лужу и т. д.

АРТИСТЫ ПАНТОМИМЫ

Ребенку необходимо изобразить предметы с присущими им звуками: мотоцикл, часы с кукушкой, дверной замок, напольные часы с боем, мигающую лампочку, испорченный телевизор, горящую свечу, горячий утюг.

«РАЗВЕДЧИКИ».

Каждый ребенок «связывается» глазами с кем-то в группе. При этом нельзя пользоваться жестами, словами. Когда возникают пары партнеров, им можно дать любое задание: поменяться местами, задать друг другу вопрос, пожать руку и т. д.

«ПРОФЕССИОНАЛЫ».

Пусть ребенок представит себя в роли специалиста той или иной профессии и при помощи пантомимы покажет себя в работе.

«ЗАКОЛДОВАННЫЙ РЕБЕНОК».

Один ребенок выполняет роль «заколдованного», на вопросы детей отвечает жестами (указывает на различные предметы, показывает направление). Детям необходимо понять, о чем говорит «заколдованный» ребенок. Выигрывает тот, кто наиболее выразительно «отвечал» на вопросы жестами.

«ЗАВОДНЫЕ ИГРУШКИ».

С помощью считалочки выбираются продавец и покупатель. Остальные дети - заводные игрушки. Они принимают статичную позу. В магазин приходит покупатель, здоровается и выбирает игрушку. Ту, которую он выбирает, продавец «заводит» звуком «т-р-р»). Заведенная игрушка выполняет какое-либо действие (например, если ребенок представляет, что он петушок, он кукарекает, если - автомашина, то изображает соответствующие движения или звук и т. п.).

«ОРКЕСТР».

Детям предлагается поиграть в оркестр. Выбирается ведущий на роль дирижера. Остальные выступают в роли музыкантов оркестра. Дети договариваются, какое произведение будет исполниться. По указке дирижера звучит воображаемая музыка, музыканты солируют по очереди каждый на своем инструменте (скрипке, трубе и т. д.). Количество детей в оркестре небольшое (4-6 человек). Роль дирижера выполняется по очереди.

«КАК ГОВОРЯТ ЧАСТИ ТЕЛА».

Логопед дает ребенку разные задания. Покажи:

- как говорят плечи «Я не знаю»;
- как говорит палец «Иди сюда»;
- как ноги капризного ребенка требуют «Я хочу!», «Дай мне!»;
- как говорит голова «Да» и «Нет»;
- как говорит рука «Садитесь!», «Повернитесь!», «До свидания».

Остальные дети должны отгадать, какие задания давал воспитатель.

«ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА».

Детям предлагается «превратить» любой предмет в нечто другое, но не с помощью слов, а через целесообразные движения (действия). Например, линейку — в расческу (причесываться), в мороженое (есть), в зубную щетку (выдавливает пасту и чистит зубы) и т. д. В качестве предмета может быть использован стакан, тетрадь, карандаш, стул, мяч. «Превращать предмет» можно в индивидуальном и коллективном порядке. Не участвующие дети могут отгадывать.

«ПОКАЖЕМ СКАЗКУ».

Воспитатель подбирает грамзапись (например, «Жил-был у бабушки серенький козлик», рус, нар, песня и др.), детали костюмов (шапочки козлика и волка, платочек, передник). Дети разбиваются на подгруппы по 4-5 человек. Распределяют роли (бабушка, козленок, волк) и начинают выполнять движения в соответствии с динамикой звучания песни. «Зрители» решают, какая группа лучше передала образы персонажей сказки.

«ВОЗЬМИ И ПЕРЕДАЙ!»

Дети сидят на стульях, расставленных по кругу. Воспитатель «рисует» руками воображаемый предмет и передает его кому-либо из детей. Ребенок, получивший его, выполняет с ним любое действие (например, подбрасывает вверх и ловит воображаемый мяч). Затем он передает этот предмет ребенку, сидящему рядом, тот выполняет свои действия с воображаемым предметом.

Передача воображаемого предмета происходит по кругу. В игре участвуют 6-8 человек. В процессе игры предметы могут меняться либо ведущим, либо кем-то из детей.

«МЫ ИДЕМ ГУЛЯТЬ».

Воспитатель обращается к детям: «Мы идем с вами на прогулку. Стоит дождливый день. Что мы наденем? Покажите». Дети показывают, как и что они будут надевать. Берут в руки зонтики. Воспитатель продолжает: «Вышли на улицу, идет дождь». Дети показывают движениями, как они ежатся, раскрывают зонтики и осторожно идут по лужам: мягко, на носочках, большие лужи обходят через маленькие перепрыгивают. Воспитатель говорит: «Мы идем по улице и увидели драчуна. Как мы на него посмотрим? (Дети неодобрительно

хмурятся). А вот мальчик помогает пожилой женщине перейти улицу (дети одобрительно кивают головой). Перешли и мы улицу, и пошли к магазину, а на витрине лежат лимоны (дети морщатся), а на этой витрине красивые игрушки, посмотрите (дети улыбаются). Наша прогулка заканчивается, возвращаемся в школу. Дождь прошел, закроем зонтики (дети имитируют это движение). Пришли в школу, раздеваемся (дети показывают, как снимают одежду)».

«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН».

Дети сидят на стульях, расставленных в ряд. Начинает ведущий (им может быть воспитатель или кто-нибудь из детей), который тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т. д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое слово ты услышал?»

Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ УМЕНИЯ ВЕСТИ ДИАЛОГ

«Разговор по телефону».

Упражнение выполняется в парах. Дети ведут диалог по телефону на соответствующую тему. Тему задает воспитатель (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем-то и т. д.).

«Диалог».

Подбираются произведения (стихи, рассказы), построенные на принципах диалога. Дети распределяют роли и читают произведения от лица героя, передавая интонационно характерные особенности героев.

Разговор клоунов

- Где купили вы, сеньор, этот красный помидор?

— Вот невежливый вопрос! Это собственный мой нос.

В гостях у королевы

Где ты была сегодня, киска?

У королевы у английской.

Что ты видала при дворе?

Видала мышку на ковре.

Кисонька-мурысонька

- Кисонька-мурысонька,
- Где была? - Где вода?
- Коней поила. - Быки выпили.
- Где кони? - Где быки?
- За ворота ушли. - За гору ушли.
- Где ворота? - Где гора?
- Огонь сжег. - Черви источили.
- Где огонь? - Где черви?
- Вода залила. - Утки склевали.

Лис и мышонок

- Мышонок, мышонок, отчего у тебя нос грязный?
- Землю копал.
- Для чего землю копал?
- Норку делал.
- Для чего норку делал?
- От тебя, лис, прятался.
- Мышонок, мышонок, я тебя подстерегу.
- А у меня в норке спаленка.
- Кушать захочешь - вылезешь.
- У меня в норке кладовочка.
- Мышонок, мышонок, я ведь твою норку разрою.
- А я от тебя в норочку – и был таков.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ СОГЛАСОВЫВАТЬ СВОИ ДЕЙСТВИЯ С ЧЛЕНАМИ ГРУППЫ

«Не столкнись».

Группа делится на две подгруппы. Участники подгруппы становятся в затылок друг другу, держась руками за плечи впереди стоящих, и под музыку начинают движение, «извиваясь змейкой», при этом они должны стараться избежать столкновения.

«Тропинка».

Дети делятся на команды с одинаковым количеством участников. Каждая команда берется за руки, образуя два круга. По сигналу воспитателя дети начинают движение по кругу в правую сторону. Затем ведущий дает задание, которое выполняется обеими командами. Если ведущий говорит: «Тропинка!», участники каждой команды становятся друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего, приседают, наклоняя голову чуть-чуть вниз. Если ведущий говорит: "Копна!", все участники игры направляются к центру своего круга, соединив руки в центре. По слову «Кочки!» все участники игры приседают, положив руки на голову. Кто быстрее и правильнее выполнит задание, тот получает очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

«Сторож».

Дети договариваются сообща, какие действия они будут изображать. Подойдя к домику сторожа, произносят* слова:

Здравствуй, сторож.

Здравствуйте, дети. Где вы были?

Мы не скажем, а что делали - покажем.

Сторож должен отгадать, что делали дети (играли, шили, рубили лес, косили, купались в реке, собирали грибы, пололи грядки и др.)- Как только он угадает, дети убегают, а сторож старается их догнать. Каждый раз дети придумывают новые действия.

«Кого назвали, тот ловит мяч».

Дети образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в сторону рук. В центр круга становится водящий, у его ног лежит мяч. Водящий выполняет ряд движений (повороты, приседания, прыжки и др.), дети повторяют их. Внезапно водящий называет имя одного из игроков и бросает ему мяч. Тот, чье имя назвали, должен ловить мяч, а остальные дети разбегаются по площадке. Ребенок, поймавший мяч, становится водящим. Если названный ребенок не поймал мяч, игра повторяется сначала.

«Разведчик и командир».

В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. В ходе игры дети меняются ролями. Выигрывает тот, кто сможет точно выполнить свое задание.

«Ходить след в след».

Задание заключается в подстраивании к партнеру, идущему впереди. Ставить ногу можно только в освободившийся «след». Так идет вся цепочка. Можно придумать, что идем через болото, грязь или через ручей по камням. Идущему сзади нельзя наступать на пятки впереди идущего, а дожидаться, когда «след» освободится полностью. Упражнение может выполнять только небольшая группа участников другие дети следят за точностью выполнения. Выигрывает тот, кто ни разу не упал в «болото» или «лужу».

«Кто больше соберет игрушек».

Воспитатель создает игровое поле - обширное пространство с разбросанными мелкими предметами. Дети разбиваются по три человека и берутся за руки так, чтобы стоящий в середине держал одного партнера за правую руку, а другого — за левую. По сигналу воспитателя дети должны собрать как можно больше предметов двумя свободными руками в тройке. Ребенок, стоящий в середине и держащий партнеров за руки, может помогать ногами. В ходе игры дети меняются местами. Тройка, разорвав руки, выбывает из игры. В конце игры подсчитывается количество собранных игрушек. Побеждает та команда, которая собрала наибольшее число предметов.

«Сделай фигуру».

Дети держат в руках стулья. По команде ведущего («Круг», «Квадрат», «Овал», «Прямоугольник», «Треугольник») дети выстраивают стулья в виде заданной фигуры. После этого ведущий исправляет ошибки. Усложнение: можно ограничить время на построение фигуры (1-3 минуты).

«Слепец и поводырь».

Дети в парах: один «слепец», другой – «поводырь», он водит «слепца» по комнате, помогает избежать столкновений с другими парами, дает соответствующие пояснения относительно их передвижения. В процессе игры дети меняются ролями.

«Удержат листок».

Дети стоят в парах, им предлагается удерживать листок бумаги - лбами без помощи рук, передвигаясь по групповой комнате. Побеждает та пара, которая более длительное время удерживает листок.

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СПОСОБНОСТИ ЭФФЕКТИВНО ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ В ОБЩЕНИИ.

«СОЗВУЧНЫЕ СЛОВА».

Дети стоят в кругу, поочередно бросая друг другу мяч. Ребенок, бросивший мяч первым, произносит какое-либо слово, например «мяч». Тот, кто ловит, отвечает созвучным словом (например, «грач») и перебрасывает третьему и т. д. Если ребенок не успел подобрать слово, он выбывает из игры.

«ХОРОШИЙ ВРАЧ»

Предложите ребенку подумать, как должен поступать хороший врач в следующих ситуациях:

- К врачу на прием пришла мама с малышом, который очень боится укола и плачет.

(Вариант решения: врач должен поговорить с мальчиком, угостить его конфетой, рассказать сказку, а затем уже сделать укол.);

- К врачу пришел старик, который не согласен с тем, как врач его лечит.

(Вариант решения: врач должен внимательно выслушать его, спокойно высказать свое мнение, а затем показать книги по медицине, которые подтверждают правильность выбранного лечения, и предложить ему прочесть их.);

- Перед кабинетом врача ругаются несколько больных;

- Медсестра часто опаздывает на работу;
- Медсестра плохо моет медицинские инструменты.

Пусть ребенок выберет одну ситуацию и придумает небольшую сценку-диалог, которую вы разыграете вместе.

«НА КОРАБЛЕ»

Это групповая игра. Поделите детей на три группы: одна - матросы, другая - капитаны, третья - пассажиры. Затем предложите каждой группе свою ситуацию. Например:

- корабль натолкнулся на подводный камень;
- один из пассажиров упал за борт;
- капитан тяжело заболел;
- у одного из пассажиров пропал ребенок.

Каждая группа должна ответить, как следует вести себя капитану, матросу или пассажиру корабля, чтобы на корабле не возникло паники.

«ДОБРАЯ СКАЗКА»

Попросите ребенка представить, что однажды во всех сказках герои стали хорошими, совершающими добрые поступки. Пусть он выберет две известные сказки и составит из них одну таким образом, чтобы отрицательные персонажи двух сказок совершали в общей сказке только добрые поступки (например, сказку про Красную Шапочку и сказку про трех поросят). Однажды Красная Шапочка пошла к бабушке. По дороге она встретила волка, который работал лесным врачом. Волк рассказал ей, что идет в домик к поросятам, потому что они заболели гриппом.

Красная Шапочка тоже захотела навестить поросят и пошла к ним вместе с Волком. Волк дал поросятам лесную микстуру из ягод малины и листьев мяты, и им стало лучше.

Затем Волк предложил Красной Шапочке проводить ее к бабушке, потому что было уже темно. Бабушка очень волновалась, что Красной Шапочки долго нет. Она думала, что ее внучка заблудилась в лесу, и от волнения у нее началось сильное сердцебиение. Когда Волк и Красная Шапочка пришли, Волк дал бабушке несколько мятных таблеток, чтобы она успокоилась. Потом они вместе стали пить чай с пирожками и брусничным вареньем. На прощание бабушка подарила Волку банку вкуснейшего джема и попросила отнести в подарок трем поросятам вкусных пирожков.

«ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ»

Эта игра будет интересной, если в ней примет участие как можно больше детей.

Выберите того, кто будет давать ответы на вопросы «журналистов». Рядом за столом вместе с ним садится «ведущий», желательно взрослый, напротив располагаются пять - шесть «журналистов», которые задают вопросы, когда им предоставят слово. Вопросы должны касаться разных сторон жизни ребенка: школы, класса, учителей, семьи, его интересов и т. д.

Если вопрос окажется некорректным, ребенку будет сложно на него ответить, «ведущий» имеет право отклонить его. «Журналист», перед тем как задать вопрос, должен встать и назвать газету или журнал, который он представляет. Вопросы задаются четко и в вежливой форме. Ответы должны быть ясными и полными.

«ТЕАТР-ЭКСПРОМТ»

В этом театре заранее известны лишь сюжет и действующие лица пьесы. Кто будет исполнять роли, текст и мизансцены, не известно никому. Спектакль создается на глазах у зрителей в процессе чтения заготовленного текста. Лучше всего выбирать короткие сказки (или отрывки из сказок), действие в которых происходит в одном месте. Получив роль, ребенок ждет, когда по сюжету ему надо будет выйти на сцену и самостоятельно (в рамках сюжета) играть свою роль. Таким образом, все присутствующие находятся в крайне напряженном состоянии: что дальше? чем закончится? что скажет герой? В этой игре актуализируются все творческие возможности детей, а сам ребенок находится в центре внимания, самостоятельно действует, ему улыбаются, он не боится быть смешным. В театре экспромта действия детей зависят от поведения участников спектакля, все учатся слушать и понимать товарищей. У ребят развиваются такие качества, как ответственность перед

партнерами, коммуникабельность. Вот пример одной из пьес, которую можно разыграть в театре экспромта.

...Ночь. Завывает Ветер. Раскачиваются Деревья. Между ними пробирается Похититель. Он ищет конюшню, где спит Конь... Вот и конюшня. Конь спит, ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился Воробей, он дремлет, иногда открывает то один глаз, то другой. На улице, на привязи, спит Пес... Деревья раскачиваются и шумят, поэтому не слышно, как Похититель пробирается в конюшню. Вот он хватается Коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес залаял. Похититель уводит Коня. Пес заливается лаем... Выбежала из дома Хозяйка, заохала, закричала. Она зовет мужа... Выскочил из дома Хозяин... Похититель убегает. Хозяин ведет Коня в стойло. Пес лает и прыгает от радости... Воробей летает вокруг. Деревья шумят и раскачиваются. Ветер, завывая, летает между Деревьями... Хозяин гладит Коня, бросает ему сена... Хозяин зовет Хозяйку в дом... Все успокаивается. Пес ложится на место и засыпает. Дремлет Воробей, стоя засыпает Конь.

«ВООБРАЖАЕМОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

Начните игру так: «Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а тебе нужно представить, увидеть его мысленно и делать то, что подскажет твоя фантазия.

Берем со стульев рюкзаки, надеваем их. Мы на поляне, на которой растут ягоды и полевые цветы. Ты можешь собирать ягоды, рвать цветы, наслаждаться красотой! Но для начала определи, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить об этом. Учти, что многие ягоды любят прятаться в траве, а значит, не сразу их можно увидеть. Поэтому траву нужно осторожно раздвигать руками. Ну, а теперь мы идем дальше, к лесу. По дороге нам встречается ручей. Через него перекинута доска. Переходи по доске! Не бойся! И вот мы в лесу, где много грибов и малины. Присмотрись сначала. Найди себе место, где можно будет перекусить. Здесь мы отдохнем и перекусим, а потом все уберем за собой. Сейчас я попробую угадать, что ты ешь».

ИГРЫ НА КОЛЛЕКТИВНОЕ ДОВЕРИЕ, ВНИМАНИЕ, РАССЛАБЛЕНИЕ И СОЗДАНИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО НАСТРОЕНИЯ.

МОРЕ, СУША, НЕБО

В этой игре детям предстоит вспомнить обитателей моря, суши, неба. Они становятся в ряд. Ведущий поворачивается лицом к ним, произносит, например: «Суша!» - и бросает мяч. Тот, кто поймает мяч, должен бросить его ведущему, назвав представителя животного мира, обитающего на суше.

СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ

Эта игра проводится по тому же принципу, что и предыдущая. Только на этот раз, бросая мяч, ведущий говорит: «Съедобное!» или «Несъедобное!». Дети в ответ должны назвать соответствующий продукт, фрукт, овощ или предмет.

ГРОЗА

Дети становятся в круг. Ведущий говорит им, что перед грозой обычно очень тихо, и просит детей замереть. Затем слышатся отдаленные тихие звуки: дети, глядя на ведущего, трут ладошку о ладошку. Звуки постепенно усиливаются: дети хлопают в ладоши, вначале тихо, потом громче. Вот уже слышна гроза: дети топают ногами. Гроза в разгаре: дети громко топают ногами и хлопают в ладоши. Но вот гроза затихает: все действия повторяются, но уже в обратном порядке.

УХОДЯЩИЙ ПОЕЗД

Ведущий начинает игру со слов: «Представьте, что мы находимся в купе поезда, который сейчас тронется. Мы смотрим в окно и видим, что провожающие нас родители машут нам рукой. Давайте помашем и мы им. (Дети машут рукой.) Вот поезд тронулся, колеса крутятся. Давайте ногами изобразим, как это происходит. (Дети двигают по полу поочередно то правой, то левой ногой, продолжая махать рукой.) Нам принесли чай, давайте свободной рукой размешаем в чашке сахар». (Дети выполняют! предыдущие движения, добавляя к ним круговые, имитирующие размешивание сахара в стакане с чаем.).

ВОПРОС СОСЕДУ

Все садятся в круг, ведущий становится в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: «Как тебя зовут?», «Где ты живешь?» и т. д. Отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

НА КУСОЧКИ

Одной рукой, правой или левой, ребенку необходимо по условию игры разорвать газету на мелкие кусочки, рука при этом вытянута вперед. Свободной рукой помогать нельзя. У кого кусочки будут мельче, тот и выиграл.

ДЕРЕВЯННЫЕ КУКЛЫ

Ведущий начинает игру со слов: «Все мы видели деревянных кукол-марионеток, которые управляются ниточками. Если натяжение ниточки слабеет, то руки, голова, корпус, ноги куклы опускаются вниз. А теперь станьте в исходное положение: выпрямите спину, руки и голову поднимите вверх.

На счет «раз» резко опустите голову вниз, «два» - руки от локтя опускаются, «три» - руки полностью расслаблены, «четыре» - нагнитесь вперед, голова и руки расслаблены, «пять» - опуститесь на четвереньки. Теперь ниточки будут натягиваться в обратном порядке, а куклы выпрямляться. Не путайте очередность!»

ЦВЕТА

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь чего-нибудь желтого. Раз, два, три». Игроки как можно быстрее стараются взяться за одежду, предмет этого цвета раньше остальных участников. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся игрок.

НА БОЛОТЕ

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. Кто первым придет к финишу - тот победил.

САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ

Играют три-четыре человека. Ведущий начинает игру так: «Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я: «Цифра «три» - приз немедленно бери. Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидели, и не одну, а целых... семь. Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри - до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок-другой, а лучше... десять. Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два... марш! Однажды поезд на вокзале мне три часа пришлось прождать... (если не успевают взять приз, его забирает ведущий). Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать».

ВЕРНИ УКРАДЕННОЕ

Начинается игра со слов ведущего-ребенка: «Сорокам нравятся яркие, блестящие предметы. Если предмет небольшого размера, сорока может унести его в свое гнездо. Представьте, что от сильного ветра сорочье гнездо упало на землю. Вы нашли в нем различные предметы, которые принадлежали вашим знакомым. Нужно вернуть украденные вещи хозяину».

Дети становятся в шеренгу лицом к ведущему. На ладони у каждого лежит небольшой предмет (пуговица, карандаш, булавка и т. д.). Время экспозиции - 10 секунд. Затем все предметы кладут в «гнездо» (шапку). Задача ведущего - запомнить, кому принадлежал «украденный» предмет, и, достав его из «гнезда», вернуть хозяину.

В заключении, хочется напомнить, что игры подходят не только детям младшего возраста. Это совершенно не так!

Через них и с их помощью более старшие школьники и взрослые, имеющие сложности концентрации внимания и контроля импульсивности, могут совершенствовать эти качества, параллельно развивая многие психологические и личностные черты.

Игры также являются прекрасной коррекционной методикой, направленной на развитие дефицитарных функций детей с отклонениями в развитии, детей с СДВГ. А это-низкая способность концентрировать внимание, слабая оперативная память, неспособность тормозить себя и не отвлекаться, плохой самоконтроль, трудности планирования и предсказания результатов той или иной деятельности.

Когда дело касается игры, возраст не является ограничением!

Уважаемым родителям таких гиперактивных деток, хочется напомнить, что многие из вас готовы усадить ребенка на весь вечер за стол, потому что задали много уроков. Но ни один из них не способен высидеть более 45 минут. Помните, что ваша задача – не выучить всю

школьную программу за один год, а создать, также как и педагогам у ребенка рефлекс, связывающий учебу и удовольствие. Никто не знает его лучше вас!

Так найдите то, что доставляет ему настоящую радость. Не уход от реальности, а именно радость. Не заставляйте непоседу неподвижно сидеть, делая уроки. Пусть он каждые 10-15 минут попрыгает. А вовремя этих прыжков изучает таблицу умножения или повторит пройденный материал. Если в это время он счастлив, то через 3-4 недели домашние занятия для него станут удовольствием. Постепенно уменьшайте время на физические упражнения и добавляйте спокойные занятия. Но не перегибайте палку. Помните, что результатом должно быть удовольствие от учебы.

Пробуйте, вспоминайте правила общения с детьми, предлагаемые в начале статьи, экспериментируйте, советуйтесь со специалистами. Не травмируйте сознание ни себе ни малышу заведомым штампом, предупреждением окружающих людей.

При кропотливой, а главное целенаправленной и последовательной коррекционной работе с детьми с СДВГ всегда будет только положительный результат! Надеюсь, что приведенные советы и разнообразные игры помогут быстрее достичь желаемого результата.

В завершение приведу цитату *Януш Корчака*:

«Если вы умеете диагностировать радость ребенка, интенсивность его радости, то вы должны были заметить, что величайшей радостью становится- счастье преодоленной трудности, достижение цели, открытой тайны, радость победы и счастье самостоятельности, овладения и обладания...»

Литература

1. Не кричите на детей! Как разрешать конфликты с детьми и делать так, чтобы они вас слушали /Даниэле Новара; Пер. с итал.-2-е изд.-М.: Альпина Паблишер, 2017.-275 с.
2. Навыки ребенка: как решать детские проблемы с помощью игры/ Бен Фурман; Пер. с англ.-М.: Альпина нон- фикшн, 2013.-2020 с.
3. Дети-другие: пер. с нем./М.Монтессори; вступ. и закл. ст., коммент. К.Е.Сумнительный.-М.: Карапуз- Дидактика,2007.-336 с.: ил.-(педагогика детства).
- 4.Психологическая коррекция детей с синдромом дефицита внимания и гиперактивностью/Габдракипова В.И.,Э.Г.Эйдемиллер.-М.:Перспектива, 2014.-44 с.
5. Тренинг общения с ребенком (период раннего детства). / Лютова Е. К., Монина Г.Б.- СПб: изд. «Речь», 2006,-176 с.

