

## Тревожные дети

Тревожность определяется как устойчивое отрицательное переживание беспокойства и ожидания неблагоприятия со стороны окружающих. Она является глубинным эмоциональным состоянием, возникающим в результате неудовлетворения важных потребностей.

Тревожные дети отличаются частыми проявлениями беспокойства и тревоги, а также большим количеством страха, причем страхи и тревога возникают в тех ситуациях, в которых ребенку, как правило, ничего не грозит. Тревожные дети отличаются особой чувствительностью, мнительностью и впечатлительностью. Такие дети нередко характеризуются низкой самооценкой, в связи с чем у них возникает ожидание неблагоприятия со стороны окружающих.

Тревожные дети очень чувствительны к своим неудачам, остро реагируют на них, склонны отказаться от такой деятельности, в которой испытывают затруднения.

Повышенная тревожность мешает ребенку общаться, т.е. взаимодействовать в системе ребенок-ребенок; ребенок-взрослый, формированию учебной деятельности, а также повышенная тревожность способствует блокированию психосоматических систем организма, не дает возможности эффективной работе на занятиях.

### Рекомендации:

- Поручение, которое дается ребенку, должно соответствовать его возможностям. Предлагаю выполнить слишком сложные, непосильные занятия, вы заранее обрекаете ребенка на неуспех, а, следовательно, на снижение самооценки, на неудовлетворенность собой.
- Повышать самооценку тревожного ребенка, для чего любая деятельность, предлагаемая ребенку, должна предваряться словами, выражающими уверенность в его успехе (“У тебя это получится”, “Ты это умеешь хорошо делать”). При выполнении заданий необходим общий положительный эмоциональный фон.
- Недопустимо сравнивать ребенка с кем-либо, особенно, если это сравнение не в его пользу. Сравнение должно быть только с собственными успехами и неудачами ребенка (“Посмотри, сегодня ты меньше постарался, поэтому у тебя получилось хуже, чем в прошлый раз. Но я думаю, завтра ты сможешь сделать лучше”). Оптимистические прогнозы “на завтра” не дают ребенку повода считать себя безнадежным и способствуют повышению уверенности в себе.
- Желательно не ставить тревожного ребенка в ситуации соревнования, публичного выступления. Не рекомендуется давать тревожным детям задания типа “кто первый”.
- Ситуация публичного выступления также является стрессовой, поэтому не следует настаивать на том, чтобы ребенок отвечал перед всей группой: его ответы можно выслушать индивидуально.
- Детская тревожность часто вызывается неизвестностью. Потому, предлагая ребенку задание, необходимо подробно выстраивать пути его выполнения, составить план: что мы делаем сейчас, что потом и т.д.
- Осторожно и дозированно использовать критику, т.к. тревожные дети болезненно реагируют на нее. Старайтесь не стыдить ребенка, особенно в присутствии его одноклассников.
- По возможности объясняйте новый материал на знакомых примерах.
- Чаще обращайтесь к ребенку по имени.
- Хвалите ребенка даже за незначительный успех.

## Рекомендованные игры на снятие тревожности

Название	Цель	Ход игры
«Братья»	Развивать навык преодоления тревоги, снимать эмоциональное напряжение	<p><u>Оборудование:</u> картинки с изображением 2 детей (<i>один - сильный, смелый, другой - слабый, боязливый</i>). Изображение злого дракона.</p> <p><u>Воспитатель предлагает детям следующий сюжет:</u>          «Жили - были два брата — Миша и Саша. Миша был сильный, смелый и никогда не унывал (воспитатель показывает изображение первого брата, сам пытается <i>«превратиться»</i> в него, просит детей <b>повторить за собой</b>, а Саша всего боялся, плакал и часто не знал, что делать (воспитатель показывает второго брата, <i>«превращаясь»</i> в него, просит детей <b>повторить</b>). Братья очень дружили и всегда были вместе (<i>взрослый побуждает детей показать, как это бывает</i>). Но вот однажды на их страну напал злой дракон. Он отнял у людей всю еду (взрослый показывает иллюстрацию дракона, потом дети вместе с воспитателем изображают злого дракона, «летают, по комнате»). Тогда Миша решил прогнать этого дракона. Собрался он, попрощался с родителями, братом и друзьями, сел на коня и уехал. (<i>Дети и воспитатель изображают прощание с семьей</i>). Саша хотел поехать с братом, но очень боялся, поэтому остался дома (<i>воспитатель вместе с детьми изображает боязливого брата</i>).</p> <p>Прошло много времени, и от Миши не было никаких известий. Тогда родители послали Сашу выручать брата и прогонять дракона. Саша долго плакал, но делать нечего - собрался он, сел на коня и отправился в путь. (Ребята уже сами показывают, как Саша плакал, сел на коня и медленно поехал). Приехал Саша к пещере дракона. Смотрит, а дракон превратил Мишу в камень (<i>ребята изображают камень</i>). Испугался Саша, хотел уже убежать (дети изображают испуг, но тут появился Добрый волшебник.»</p> <p><u>Воспитатель предлагает детям следующие вопросы:</u>          - Что произошло дальше?          - Что сделал Саша?</p> <p>После того, как ребята предложат свои варианты окончания сказки, выбирается лучший, и проводится беседа об особенностях братьев, присущих им черт характера.</p>
«Рисунок»	Снижать уровень тревожности	<p>В начале проведения упражнения воспитатель спрашивает у ребенка, играл ли он когда-нибудь в рисунки, и при этом начинает рисовать и одновременно комментировать. <u>Со словами:</u> «<i>Нарисуем- ка домик</i>», — он рисует квадрат, а в нем два квадратика поменьше (<i>окна</i>) и прямоугольник посередине (<i>дверь</i>). «<i>Это - обычный домик, с двумя окнами, крышей и трубами</i>» (<i>треугольник - крыша, два прямоугольника — трубы</i>).</p> <p>«В этом домике жил мальчик (<i>девочка</i>)». <u>Далее педагог обращается к ребенку:</u> «Как звали этого мальчика</p>

		<p>(девочку?). Если ребенок не отвечает, воспитатель говорит сам и обращается к ребенку, чтобы тот подтвердил. Для примера возьмем имя Паша.</p> <p><i>«Паша жил в доме со своими родителями. Однажды они купили ему щенка».</i></p> <p><u>Воспитатель обращается к ребенку:</u> <i>«Как же Паша назвал щенка?»</i>. Ребенок может предложить какую-нибудь кличку. Если он этого не делает, педагог сам ее предлагает. <i>«Назовем его Рексом. Однажды Паша вернулся из садика и не нашел дома Рекса. Он вышел на улицу поискать собаку»</i>. Воспитатель проводит прямую линию от двери вниз.</p> <p><u>Затем он обращается к ребенку:</u> <i>«Как ты думаешь, нашел Паша там свою собачку?»</i>. Если ребенок отвечает <i>«нет»</i> или молчит, педагог продолжает рассказ. Если ребенок отвечает <i>«да»</i>, <u>воспитатель говорит:</u> <i>«Подойдя к собачке, Паша увидел, что она только похожа на Рекса, но это не Рекс. Паша стал дальше искать Рекса»</i>. Воспитатель проводит несколько линий до тех пор, пока не получится что-то похожее на четыре лапы, <u>и тогда говорит:</u> <i>«Паша вспомнил, что Рекс любит гулять в парке и пошел туда»</i>. При этом нужно провести линию немного вверх, а затем в сторону, чтобы было похоже на хвост. <i>«Паша ходил по парку (завитушка на хвосте, но так и не нашел Рекса. И тогда он пошел домой»</i>.</p> <p>Здесь воспитатель спрашивает, какое настроение было у Паши, как быстро он шел домой, что делал по дороге. Затем воспитатель проводит горизонтальную линию влево и соединяет парк (<i>хвост</i>) и дом (<i>голова собаки</i>). В итоге должен получиться рисунок, похожий на собаку.</p> <p><u>Затем воспитатель спрашивает:</u> <i>«Что случилось с нашим рисунком?»</i>. Если ребенок отвечает, воспитатель завязывает с ним разговор. Если он молчит, то воспитателю самому нужно сказать, что рисунок превратился в собачку. Затем можно предложить ребенку порисовать самому.</p>
«Рвём бумагу»	Снимать эмоциональное напряжение, развивать навык преодоления тревоги	<p>Упражнение проводится с одним ребенком. В начале игры воспитатель может, не объясняя правил, просто предложить ребенку рвать бумагу. Затем он сам берет газету и начинает ее рвать и бросать кусочки в центр стола, говоря при этом ребенку, что размер кусочков не важен. Если ребенок не подключается сразу к работе, его нельзя заставлять. Воспитатель может встать спиной к ребенку, делая вид, что не замечает его. Как правило, дети включаются в игру. Когда куча в центре стола становится большой, воспитатель предлагает ребенку поиграть с кусочками и начинает энергично <b>подбрасывать их вверх</b>, разбрасывать по комнате.</p> <p>Можно также делать кучки и прыгать на них, обсыпать кусочками друг друга или <b>подбрасывать</b> кусочки горстями вверх.</p> <p>Воспитатель может предложить родителям <b>тревожного</b> ребенка провести такую игру дома.</p>
«Очень злая бабушка»	Развивать навык преодоления тревоги	<p><u>Оборудование:</u> изображение злой Бабы-Яги, злого волка.</p>

		<p><u>Воспитатель предлагает</u> детям другой вариант сюжета сказки <u>о двух братьях</u>: «Жили себе Миша и Саша и бед не знали (воспитатель вместе с детьми показывает, как дружили братья, веселились, играли). Как вдруг в их стране появилась злая бабушка Яга (воспитатель показывает картинку с изображением Бабы-Яги. ребята «<i>превращаются</i>» в нее).</p> <p>Она заманила обманом прекрасную принцессу и заточила у себя в замке. Миша и Саша сели на своих коней и отправились выручать принцессу (ребята показывают, как братья садятся на коней и скачут выручать принцессу).</p> <p>Приехали они к замку, как вдруг на них набросился злой- презлой огромный волк, который охранял замок (воспитатель показывает изображение злого волка, а дети «<i>превращаются</i>» в него). Саша очень испугался (ребята показывают испуг, но тут опять появился Добрый волшебник.»</p> <p>Воспитатель просит детей <b>ответить на вопросы</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что произошло дальше?</li> <li>- Что сделал Миша?</li> <li>- Что сделал Саша?</li> </ul> <p>После ответов на вопросы выбирается лучший сюжет для продолжения сказки.</p>
«Построй башню»	<p>Снизить уровень тревожности, развивать навык самоконтроля, развивать уверенность в своих силах</p>	<p><u>Оборудование</u>: секундомер, фишки, принадлежности для рисования, кубики.</p> <p>Игра проводится с одним ребенком. <u>Воспитатель предлагает ребенку выполнить одну из двух задач</u>: построить из кубиков башню или раскрасить сделанное по трафарету изображение. Начиная игру с секундомером, <u>воспитатель говорит</u>: «Сейчас я тебе дам 10 фишек. Вот кубики, тебе за 10 минут нужно построить башню. Если ты будешь отвлекаться, то не успеешь. При этом каждый раз, как только ты отвлечешься, начнешь разговаривать, задавать мне вопросы или заниматься чем-нибудь другим, ты будешь отдавать мне по одной фишке. Если же ты справишься с заданием за 10 минут, я дам тебе еще 10 фишек. Когда наберешь 30 фишек, ты выиграешь и получишь приз».</p> <p>Усложнение упражнения состоит в том, что после нескольких занятий (<i>когда ребенок научится не отвлекаться</i>) воспитатель во время выполнения задания нарочно отвлекает ребенка. При этом, последнему дается инструкция не обращать на взрослого внимание. Последующие возможные усложнения игры связаны с увеличением времени выполнения задания на 5 минут.</p>
«Мы лепим»	<p>Снятие или ослабление эмоционального и физического напряжения. Выработка у ребенка уверенности в своих силах</p>	<p><u>Оборудование</u>: пластичный материал (<i>глина, тесто, пластилин</i>). Набор формочек (позволяющих отразить разнообразные эмоционально значимые темы, скалка, различные изобразительные и поделочные предметы (камушки, перья, зубочистки, карандаши, стеки, молоток, пластмассовый нож).</p> <p>Вначале воспитатель дает возможность детям изучить свойства предоставленного им материала, поиграть с ним. При этом воспитатель может также играть с материалом. Как правило, вначале дети некоторое время играют с</p>

		<p>материалом и предметами, изучая их свойства. Затем дети переходят к основному этапу работы — созданию определенных образов. Работа каждого ребенка с материалом индивидуальна, поэтому воспитателю нужно вести себя достаточно чутко и осторожно, чтобы выбрать оптимальный момент для того, чтобы вмешаться в процесс детского творчества.</p> <p>Существуют два основных способа работы детей с материалом:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Создание единичных символических образов.</li> <li>2.Создание набора фигур или изображений, которые используются для ролевой игры.</li> </ol> <p>Во время проведения игры воспитатель следит за работой детей, стараясь не вмешиваться, помогает только тогда, когда его просят.</p> <p>В конце игры все работы обсуждаются. В дальнейшем можно с некоторыми фигурками поиграть в ролевую игру.</p>
«Зайки и слоники»	<p>Развивать навык преодоления тревожности, помочь ощутить себя смелым и сильным, повысить самооценку ребенка</p>	<p>Сначала воспитатель предлагает детям превратиться в зайчишек-трусишек. Воспитатель стимулирует действия детей словами: «Как зайчик боится? Что он делает, когда ему страшно? Зайчик - трусишка дрожит, сжимается в комочек, пытается стать еще меньше и незаметнее (дети показывают, как боится зайчик, как он дрожит). «Как зайчик прячется, когда слышит чьи-то шаги, видит лису или волка?»</p> <p>После этого производим вместе с детьми волшебное превращение.</p> <p>Вариант №1.</p> <p>Детям предлагается поиграть в превращение из трусливого зайчишки в смелого зайца. Зайцу надоело всего бояться и он решил стать смелым. Руки упираем в бока, с каждым шагом заяка называет один предмет, которого он теперь не боится: «Не боюсь лису! Не боюсь волка! Не боюсь темноты! Не боюсь собаки!» Каждый раз, в конце добавляйте что-то новое, какие-то неприятные для ребенка ситуации.</p> <p>Вариант №2.</p> <p>Трусливые зайчики превращаются в сильных, больших, могучих слонов. Пусть дети станут слонами и покажут: как ходит сильный и большой слон. Какой он спокойный и бесстрашный. Ребятам следует рассказать, что если слоны встречают людей, они не прячутся, как зайцы, а общаются с ними и спокойно идут дальше. Следует предложить детям поиграть во встречу слона и человека. Можно разнообразить игру, предложив поиграть во встречу бесстрашного слона и волка, тигра и т. п.</p> <p>После игры, обсудите с детьми: кем им понравилось быть зайками или слонами? Почему?</p> <p>Если ребенок тревожный, застенчивый, пугливый следует почаще перевоплощаться в спокойных, величественных слонов. Это поможет выработать новый навык поведения, снимет лишнюю тревожность.</p>
«Пещера страхов»	Снимать эмоциональное напряжение, чувство	<p><u>Оборудование:</u> эскиз «пещера страхов». Цветные карандаши (краски, фломастеры). «Коробка радости» с</p>

	страха и тревожности	<p>атрибутами.</p> <p>Часть 1. Рисунок.</p> <p>Для группы детей выносятся для рассмотрения эскиз рисунка «пещера страхов». Предложить детям поселить в этой пещере свои страхи и тревоги. Дать ребятам подумать над тем, как они представляют себе свой страх, свои тревоги. Затем организовать для детей возможность нарисовать свои переживания на бумаге. Когда рисунок закончен, детям предлагается рассказать об изображенных образах и эмоциональных переживаниях в процессе рисования.</p> <p>Стимулирующие вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Кто/что это?</li><li>-Почему он/они страшные?</li><li>-Кого он/они пугают? Как?</li><li>-Что ты чувствовал, когда рисовал? Что вспоминал? О чем думал?</li><li>-Почему выбрал эти цвета, линии?</li></ul> <p>Дальше детям предлагается сложить все свои рисунки с тревогами и страхами в пещеру страха и запечатать ее. А сами страхи и тревоги изобразить пантомимическими и мимическими средствами.</p> <p>На последнем этапе вынести для детей «коробку радости», в которой находятся всевозможные веселые атрибуты (клоунские носы, цветные банты, ленты и т. д.). У детей возникает возможность наряжаться во всё это и рассмешить свои страх и тревоги, исполнив танец под задорную музыку.</p>
--	----------------------	--

## Агрессивные дети

Агрессивное поведение детей - своеобразный сигнал «sos», крик о помощи, о внимании к своему внутреннему миру, в котором накопилось слишком много разрушительных эмоций, с которыми самостоятельно ребенок справиться не в силах.

### Причины внутренней агрессивности:

1. Агрессивность – проявление внутреннего дискомфорта, неуверенности;
2. Неумение адекватно выражать отрицательные эмоции, контролировать себя;
3. Чувство страха, высокая тревожность, ощущение отверженности;
4. Неадекватная самооценка (чаще заниженная);
5. Стремление привлечь внимание взрослых.
6. Заболевание центральной нервной системы.
7. Отстаивание своей личности, территории, обретение независимости и самостоятельности.
8. Столкновение ребенка с невыполнением его желаний, запретами на удовлетворение определенных его потребностей.

### Общие рекомендации по взаимодействию с агрессивными детьми:

1. Проговаривайте эмоцию, односложно – «ты злишься, злишься...».
2. Проведение коррекционной и поддерживающей работы;
3. Создание в группе эмоционального комфорта для детей;
4. Научить ребенка выражать свои чувства социально приемлемым способом;
5. Формирование адекватной самооценки;
6. Формирование навыков самоконтроля;
7. Обучение навыкам сотрудничества;
8. Развитие творчества у детей.

### Приемлемые способы выражения (выплескивания) гнева:

1. Громко спеть любимую песню.
2. Попрыгать на скакалке.
3. Используя «стаканчик для криков», высказать все свои эмоции.
4. Топать ногами.
5. Втирать пластилин в картонку или бумагу.
6. Устроить бой пластмассовыми бутылками.
7. Устроить соревнование «Кто громче крикнет», «Кто выше прыгнет», «Кто быстрее пробежит».
8. Комкать и рвать бумагу.
9. Быстрыми движениями руки нарисовать обидчика, а затем зачирикать его.
10. Слепить из пластилина фигуру обидчика и сломать ее.

### Рекомендованные игры на снижение уровня агрессии

Название	Цель	Ход игры
«Ругаемся овощами»	Научить детей в приемлемой форме выплеснуть накопившийся гнев	Психолог предлагает детям поругаться, но не плохими словами, а... овощами: «Ты — огурец», «А ты — редиска», «Ты — морковка», «А ты — тыква» и т. д. А потом похвалить друг друга с ласковой интонацией, используя для похвалы названия цветов.
«Маленькое приведение»	Научить детей в приемлемой форме выплеснуть накопившийся гнев	«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!».
«Рубка дров»	Снизить эмоциональное напряжение, прочувствовать свою накопившуюся агрессивную энергию и «истратить» ее во время игры	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.
«Стаканчик для криков»	Формировать умение выражать свой гнев в приемлемой форме, снижать эмоциональное напряжение	<u>Оборудование:</u> стаканчик. Если ребенок возмущен, взволнован, разозлен, словом, просто не в состоянии говорить с вами спокойно, предложите ему воспользоваться «стаканчиком для криков». Договоритесь с ребенком, что пока у него в руках этот стаканчик, то он может кричать и визжать в него столько, сколько ему необходимо. Но когда он опустит его, то будет разговаривать с окружающими спокойным голосом, обсуждая произошедшее. «Стаканчик для криков» должен храниться в определенном месте и не использоваться в других целях. Желательно, чтобы стаканчик был с крышкой, чтобы иметь возможность «закрыть» все «кричалки» на время нормального разговора.
«Листок гнева»	Формировать умение выражать свой гнев в приемлемой форме, снижать эмоциональное напряжение	<u>Оборудование:</u> лист бумаги, карандаш, мусорное ведро Предложите ребенку представить, как выглядит его гнев: какой он формы, размера, на что или на кого похож. Теперь пусть ребенок изобразит получившийся образ на бумаге (с маленькими детьми нужно сразу переходить к рисованию, так как им еще сложно изобразить образ словами, что может вызвать дополнительное раздражение). Далее для расправы с гневом предложите ребенку разные способы выражения своих негативных эмоции: можно комкать, рвать, кусать, топтать, пинать листок гнева до тех пор, пока ребенок не почувствует, что это чувство уменьшилось, и теперь он легко с ним справится. После этого попросите ребенка окончательно справиться со своим гневом, собрав все кусочки «гневного листа» и выбросить их в мусорное ведро. Как правило, в процессе работы дети перестают злиться, и эта игра начинает их веселить, так что заканчивают ее обычно в хорошем настроении.
«Два барана»	Снять невербальную агрессию, предоставить ребенку возможность «легальным образом» выплеснуть гнев,	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-бе-бе». Необходимо соблюдать «технику безопасности», внимательно следить, чтобы «бараны» не расшибли себе лбы.



	снять излишнее эмоциональное и мышечное напряжение, направить энергию в нужное русло	
«Бумажные мячики»	Снизить беспокойство и напряжение	<p><u>Содержание:</u> Перед началом игры каждый ребенок должен скомкать большой лист бумаги (газеты) так, чтобы получился ложный мячик.</p> <p>«Разделитесь, пожалуйста, на две команды, и пусть каждая из них выстроится в линию так, чтобы расстояние между командами составляло 4 метра. По команде ведущего вы начинаете бросать мячи на сторону противника. Команда будет такой: «Приготовились! Внимание! Начали!»</p> <p>Игроки каждой команды стремятся как можно быстрее забросить мячи, оказавшиеся на стороне противника. Услышав команду «Стоп!» вам надо будет прекратить бросаться мячами. Выигрывает та команда, на чьей стороне окажется меньше мячей на полу. Не перебегайте, пожалуйста, через разделительную линию». Бумажные мячики можно будет использовать еще неоднократно.</p>
«Камушек в ботинке»	Развивать навык бесконфликтного общения	<p><u>Содержание:</u> В этой игре мы используем простую и понятную детям метафору, с помощью которой они могут сообщить о своих трудностях, как только те возникают. Время от времени имеет смысл проводить игру. «Камушек в ботинке» в качестве группового ритуала, чтобы побудить даже самых стеснительных детей рассказывать о своих заботах и проблемах.</p> <p>Поощряйте детей спонтанно применять ритуальную фразу «У меня в ботинке камушек!» всякий раз, когда они испытывают какие-либо трудности, когда им что-то мешает, когда они на кого-нибудь сердятся, когда они обижены или в силу каких-либо иных причин не могут сконцентрировать свое внимание на занятии.</p> <p>Инструкция: Сядьте, пожалуйста, в один общий круг. Можете рассказать мне, что происходит, когда в ваш ботинок попадает камушек? Возможно, сначала этот камушек не сильно мешает, и вы оставляете все как есть. Может быть, даже случается и так, что вы забываете о неприятном камушке и ложитесь спать, а утром надеваете ботинок, забыв вытянуть из него камушек. Но через некоторое время вы замечаете, что ноге становится больно. В конце концов, этот маленький камушек воспринимается уже как обломок целой скалы. Тогда вы снимаете обувь и вытряхиваете его оттуда. Однако на ноге уже может быть ранка, и маленькая проблема становится большой проблемой. Когда мы сердимся, бываем чем-то озабочены или взволнованы, то сначала это воспринимается как маленький камушек в ботинке. Если мы вовремя позаботимся о том, чтобы вытащить его оттуда, то нога остается целой и невредимой, если же нет, то могут возникнуть проблемы, и немалые. Поэтому полезно как взрослым, так и детям говорить о своих проблемах сразу, как только они их заметят. Если вы скажите нам: «У меня камушек в ботинке», то все мы будем знать, что вам что-то</p>

		мешает и сможем поговорить об этом. Я хочу, чтобы вы сейчас хорошенько подумали, нет ли в настоящий момент чего-то такого, что мешало бы вам. Скажите тогда: «У меня нет камушка в ботинке», или: «У меня есть камушек. Мне не нравится, что Максим (Петя, Катя) смеется над моими очками». Расскажите нам, что еще вас удручает. Дайте детям поэкспериментировать с этими двумя фразами в зависимости от их состояния. Затем обсудите отдельные «камушки», которые будут названы.
«Шалтай-болтай»	Расслабить мышцы рук, спины и груди	<u>Содержание:</u> "Давайте поставим еще один маленький спектакль. Он называется "Шалтай-болтай". Шалтай-болтай Сидел на стене Шалтай-болтай 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».
«Теплый как солнце, легкий как дуновение ветра»	Учить расслаблять мышцы лица и всего тела в «неприятной ситуации»	<u>Содержание:</u> группа детей рассаживается по кругу. Педагог включает тихую музыку, и говорит: «закройте глаза, постарайтесь расслабиться и представить себе теплый чудесный денек. Над вашими головами проплывает серое облачко, на которое вы помещаете все свои горести, печали, неприятности, заботы. Ярко голубое небо, легкий ветерок, мягкие лучи солнца ласкают ваши волосы, щеки, нос, руки. Постепенно ваше тело расслабляется, вы спокойны, вам хорошо и уютно, вы хотите взлететь на встречу к солнцу, небу. А сейчас мы постепенно открываем глаза и постараемся новые ощущения, такие как легкость, тепло, уют сохранить в себе на целый день».
«Тучка»	Учить расслаблять мышцы лица и всего тела в «неприятной ситуации»	<u>Содержание:</u> Представьте себе теплый, чудесный день (звучит музыка). Над вами ярко-голубое небо. Мягкие лучи солнца и теплый ласковый ветерок целуют ваши глазки и щечки. По небу летит серая тучка. На нее мы поместим все наши обиды и горести и огорчения. Мы всегда будем радостными, добрыми и сильными. А теперь откройте глазки и улыбнитесь друг другу.
«Колпак мой треугольный»	Способствовать осознанию ребенком своего тела, научить управлять движениями и контролировать свое поведение	<u>Содержание:</u> играющие сидят в кругу, все по очереди, начиная с ведущего, произносят по одному слову из фразы: «Колпак мой треугольный, мой треугольный колпак, а если не треугольный, то это не мой колпак». После этого фраза повторяется снова, но дети, которым выпадает говорить слово «колпак» заменяет его жестом. Например, 2 легких хлопка ладошкой по своей голове. В следующий раз уже заменяются 2 слова: слово «колпак» и слово «мой» (показать рукой на себя). В каждом последующем кругу играющие произносят на одно слово меньше, а показывают на одно больше. При завершающем повторе дети изображают только жестами всю фразу. Если такая длинная фраза трудна для воспроизведения, ее можно сократить.
«Разговор с руками»	Научить детей контролировать свои действия.	<u>Содержание:</u> Если ребенок подрался, что - то сломал или причинил кому-нибудь боль, можно предложить ему такую игру: обвести на листе бумаги силуэт ладоней. Затем

		<p>предложите ему оживить ладошки — нарисовать им глазки, ротик, раскрасить цветными карандашами пальчики. После этого можно затеять беседу с руками. Спросите: “Кто вы, как вас зовут?”, “Что вы любите делать?”, “Чего не любите?”, “Какие вы?”. Если ребенок не подключается к разговору, проговорите диалог сами. При этом важно подчеркнуть, что руки хорошие, они многое умеют делать (перечислите, что именно), но иногда не слушаются своего хозяина. Закончить игру нужно “заключением договора” между руками и их хозяином. Пусть руки пообещают, что в течение 2-3 дней они постараются делать только хорошие дела: мастерить, здороваться, играть и не будут никого обижать.</p> <p>Если ребенок согласится на такие условия, то через заранее оговоренный промежуток времени необходимо снова поиграть в эту игру и заключить договор на более длительный срок, похвалив послушные руки.</p>
--	--	---

## Очень подвижные дети

Синдром дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ) – неврологическо – поведенческое расстройство развития, начинающееся в детском возрасте. Проявляется такими симптомами, как двигательная активность, расстройство внимания и импульсивности поведения, с характерной моторной неловкостью.

Среди причин гиперактивности выделяют генетические факторы, родовые травмы, инфекционные заболевания и др. Диагноз «гиперактивность» ставит **НЕВРОЛОГ**.

### Критерии выявления очень подвижного ребенка

Оценка внимания:

- не может долго удерживать внимание;
- не слышит, когда к нему обращаются;
- не доводит начатое дело до конца;
- непоследователен в поведении;
- теряет вещи;
- часто бывает забывчив.

Оценка сверхактивности:

- беспокойен;
- спит меньше, чем другие дети;
- находится в постоянном движении;
- очень говорлив.

Оценка импульсивности:

- не может дождаться своей очереди в игре, на занятиях.
- отвечает до того, как его спросят;
- не может отложить вознаграждение;
- не подчиняется правилам;
- часто вмешивается, прерывает говорящего.

### Рекомендованные игры на снижение двигательной активности

Название	Цель	Ход игры
«Давайте поздороваемся»	Развивать контроль двигательной активности	Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути (возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться надо определенным образом: 1 хлопок — здороваемся за руку; 2 хлопка — здороваемся плечами; 3 хлопка — здороваемся спинами. Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст очень подвижному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре поможет избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время этой игры.
«Говори!»	Развивать умения контролировать импульсивные действия	Скажите детям следующее. «Ребята, я буду задавать вам простые и сложные вопросы. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду: “Говори!” Давайте потренируемся: “Какое сейчас время года?” (Педагог делает паузу) “Говори!”; “Какого цвета у нас в

		группе (в классе) потолок?”... “Говори!”; “Какой сегодня день недели?”... “Говори!”; “Сколько будет два плюс три?” и т. д.”
«Насос и мяч»	Обучить детей приемам саморасслабления	Играют двое. Один большой надувной мяч, другой насосом надувает мяч. Мяч стоит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, шея и руки расслаблены. Корпус отклонен несколько вперед, голова опущена (мяч не наполнен воздухом). Товарищ начинает надувать мяч, сопровождая движения рук (они качают воздух) звуком «с». С каждой подачей воздуха мяч надувается все больше и больше. Услышав первый звук «с», он вдыхает порцию воздуха, одновременно выпрямляя ноги в коленях, после второго «с» выпрямилось туловище, после третьего у мяча появляется голова, после четвертого надулись щеки и приподнялись руки. Мяч надут. Насос перестал накачивать, товарищ выдергивает из мяча шланг насоса. Из мяча с силой выходит воздух со звуком «ш». Тело вновь обмякло, вернулось в исходное положение. Играющие меняются местами.
«Факиры»	Обучить детей приемам саморасслабления	Дети садятся на пол (на маты), скрестив по-турецки ноги, руки в коленях, кисти свисают вниз, спина и шея расслаблены, голова опущена, подбородок касается груди, глаза закрыты. Пока звучит музыка (сирийская народная мелодия), факиры отдыхают.
«Пылесос и пылинки»	Обучить детей приемам саморасслабления	Пылинки весело танцуют в луче солнца. Заработал пылесос. Пылинки закружились вокруг себя и, кружась все медленнее и медленнее, оседают на пол. Пылесос собирает пылинки. Кого он коснется, тот встает и уходит. Когда ребенок-пылинка садиться на пол, спина и плечи у него расслабляются и сгибаются вперед – вниз, руки опускаются, голова наклоняется, он весь обмякает.

## Коммуникативная сфера

Формирование коммуникативности — важное условие нормального психологического развития ребенка. А так же одна из основных задач подготовки его к дальнейшей жизни. Детям дошкольного возраста нужно понимать, что сказать и в какой форме выразить свою мысль, отдавать себе отчет в том, как другие будут воспринимать сказанное, умение слушать и слышать собеседника.

Коммуникативные навыки развиваются в повседневной деятельности, дидактических, подвижных, сюжетно-ролевых играх.

Эти игры направлены на развитие навыков конструктивного общения, умения получать радость от общения, умение слушать и слышать другого человека, эмоциональной сферы.

Название	Цель	Ход игры
«Я не знаю»	Развивать выразительность движений ребенка, его коммуникативные способности	<p>Ведущий выбирает мальчика-незнайку. О чем его ни спросят, он ничего не знает. Дети задают незнакомке разные вопросы, а он молчит, разводит руками: «Не знаю», «Ничего не видел».</p> <p>Кроме того, незнайка должен показывать выразительные движения: поднятие бровей, опускание уголков губ, поднятие плеч, разведение руками.</p> <p>В заключение дети выбирают самого выразительного, эмоционального «настоящего» незнакомку.</p>
«Попроси игрушку» (вербальный вариант)	Обучить детей эффективным способам общения	<p><u>Оборудование:</u> игрушка.</p> <p>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.</p>
«Попроси игрушку» (невербальный вариант)	Обучить детей эффективным способам общения	<p><u>Оборудование:</u> игрушка.</p> <p>Упражнение выполняется аналогично вербальному, но с использованием только невербальных средств общения (мимики, жестов, дистанции и т.д.). После проведения обоих его вариантов (вербального и невербального) можно обсудить упражнение. Дети по кругу могут поделиться своими впечатлениями и ответить на вопросы: "Когда было легче просить игрушку (или другой предмет)?", "Когда тебе действительно хотелось ее отдать? Какие нужно было произносить слова?" Эту игру можно повторять несколько раз (в разные дни), она будет полезна особенно тем детям, которые часто конфликтуют со сверстниками, так как в процессе выполнения упражнения они приобретают навыки эффективного взаимодействия.</p>
«Скалолаз»	Развивать навыки невербальной коммуникации и координации совместных действий	<p>Участники встают в плотную шеренгу, создавая «скалу» на которой торчат выступы, образованные из выставленных рук и ног участников, наклоненных вперед тел. Задача водящего пройти вдоль этой «скалы», не упав в «пропасть», т. е. не поставив ногу за пределы линии, образованной ступнями остальных участников.</p> <p>Проведение упражнения удобнее всего организовать в форме</p>

		цепочки – участники с одного конца «скалы» поочередно пробиваются к другому, где вновь «встраиваются в нее».
«Слепец и поводырь»	Развивать умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению	<p>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”.</p> <p>По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?</p>
«Сороконожка»	Учить детей взаимодействию со сверстниками, способствовать сплочению детского коллектива	<p>Несколько детей (5-10 человек) встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего. По команде ведущего Сороконожка начинает сначала просто двигаться вперед, затем приседает, прыгает на одной ножке, проползает между препятствиями (это могут быть стулья, строительные блоки и т.д.) и выполняет другие задания. Главная задача играющих – не разорвать единую «цепь», а сохранить Сороконожку в целостности.</p>
«Липучка»	Развивать умения взаимодействовать со сверстниками, снять мышечное напряжение, сплотить детский коллектив	<p>Все дети двигаются, бегают по комнате, желательно под быструю музыку. Двое детей, держась за руки, пытаются поймать сверстников. При этом они приговаривают «Я – липучка-приставучка, я хочу тебя поймать». Каждого пойманного ребенка «липучка» берет за руку, присоединяя его к своей компании. Затем ни все вместе ловят в свои «сети», других.</p> <p>Когда все дети станут «липучками», они под спокойную музыку танцуют в кругу, держась за руки.</p> <p>Если музыкальное сопровождение невозможно осуществить, взрослый задает темп игре, хлопая в ладоши. В этом случае темп, быстрый в начале игры, замедляется по мере ее проведения.</p>
«Это я. Узнай меня»	Снять эмоциональное напряжение, развить эмпатию, тактильное восприятие, создать положительный эмоциональный климат в группе	<p>Дети сидят на ковре. Один из них поворачивается спиной к сидящим. Дети по очереди ласково поглаживают его по спине ладошкой и говорят: «Это я. Узнай меня». Ведущий ребенок (которого поглаживают) должен отгадать, кто до него дотронулся. Воспитатель помогает ребенку отгадать, называя по очереди по имени всех участвующих в игре детей. Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли ведущего.</p>
«Дракон»	Помочь детям, испытывающим затруднения в общении, обрести уверенность и почувствовать себя частью коллектива	<p>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.</p>
«Прогулка с компасом»	Формировать у детей чувства доверия к окружающим	<p>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</p>

		<p>назад. При этом «турист» 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 компасом.</p> <p>После окончания игры дети могут описать, что они чувствовали, когда были с завязанными глазами и полагались на своего партнера.</p>
«Сиамские близнецы»	<p>Научить детей гибкости в общении друг с другом, способствовать возникновению доверия между ними</p>	<p>Скажите детям следующее: «Разбейтесь на пары, встаньте лицом к лицу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище и две руки. Попробуйте походить по помещению, что-то сделать, лечь, встать, порисовать, похлопать в ладоши и т. д.».</p> <p>Чтобы «третья» нога действовала «дружно», ее можно скрепить либо веревочкой, либо резинкой. Кроме того, близнецы могут «срастись» не только ногами, но спинками, головами и др.</p>
«Головомяч»	<p>Развивать навыки сотрудничества в парах и тройках, научить детей доверять друг другу</p>	<p>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».</p> <p>Для детей 4-5 лет правила упрощаются: например, в исходном положении можно не лежать, а сидеть на корточках или стоять на коленях.</p>
«Мой хороший попугай»	<p>Развивать у детей чувство эмпатии, умения работать в группе</p>	<p>Дети стоят по кругу. Затем взрослый говорит: «Ребята! К нам в гости прилетел попугай. Он хочет с нами познакомиться и поиграть. Как вы думаете, что мы можем сделать, чтобы ему понравилось у нас, чтобы он захотел прилететь к нам снова?» Дети предполагают: «Говорить с ним ласково», «Научить его играть» и т. д. Взрослый бережно передает кому-либо из них плюшевого попугая (мишку, зайца и др.). Ребенок, получив игрушку, должен прижать ее к себе, погладить, сказать что-то приятное, назвать ласковым именем и передать попугая другому ребенку.</p> <p>Игру лучше проводить в медленном темпе.</p>
«Эмоции героев»	<p>Способствовать развитию эмпатии, умению оценивать ситуацию и поведение окружающих</p>	<p>Взрослый читает детям сказку. Ребенку заранее выдаются маленькие карточки с символическими изображениями различных эмоциональных состояний. В процессе чтения ребенок откладывает на стол несколько карточек, которые, на его взгляд, отражают эмоциональное состояние героя в различных ситуациях. По окончании чтения каждый ребенок объясняет, в какой ситуации и почему ему кажется, что герой был весел, грустен и т. д.</p> <p>В эту игру лучше играть или индивидуально или в малой подгруппе. Текст сказки должен быть невелик и соответствовать объему внимания и памяти детей определенной возрастной группы.</p>
«Моё настроение»	<p>Развивать умение описывать свое</p>	<p>Детям предлагается поведать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом,</p>



	настроение, распознавать настроение других, стимулировать эмпатию	животным, физическим состоянием, показать его в движении. Все зависит от фантазии и желания ребенка.
«Сижу, сижу на камушке»	Развивать эмпатию, научить выражать поддержку другому человеку (сверстнику)	Игроки становятся в хоровод и поют, а один садится на корточки в круг, накрыв голову платочком. Сижу, сижу на камушке, Сижу на горячем, А кто ж меня верно любит, А кто ж меня сменит, Меня сменит-переменит, Еще приголубит? После этих слов любой желающий может подойти и погладить сидящего в кругу по голове, обнять, сказать ласковые слова (приголубить). Затем он уже сам садится в круг и накрывает голову платочком. Его «голубит» следующий желающий.
«Тренируем эмоции»	Учить детей выражать свои мысли	Попросите ребенка: <i>Нахмурьтесь как:</i> -осенняя туча; -рассерженный человек; -злая волшебница. <i>Улыбнитесь как:</i> -кот на солнце; -само солнце; -как хитрая лиса; -как радостный ребенок; -как будто ты увидел чудо. <i>Позлитесь, как:</i> -ребенок, у которого отняли мороженное; -два барана на мосту; -как человек, которого ударили; <i>Испугайтесь, как:</i> -ребенок, потерявшийся в лесу; -заяц, увидевший волка; -котенок, на которого лает собака; <i>Устаньте, как:</i> -человек, поднявший тяжелый груз; -муравей, притащивший большую муху. <i>Отдохните, как:</i> -ребенок, который много потрудился, но помог взрослым; -как уставший воин, после победы.
«Плачет киска...»	Развивать пантомимические способности, любовь к животным	Воспитатель читает стихотворение Бориса Заходера: <i>Плачет киска в коридоре У нее большое горе — Злые люди бедной киске Не дают украсть сосиски.</i> Представьте себе, что вы киска, которая хочет стянуть сосиску со стола. Вы крутитесь возле стола, третесь спинкой о его ножку, встаете на задние лапы и с удовольствием вдыхаете приятный запах. Но вот хозяйка вышла из кухни. Вы тянетесь лапкой к сосиске, и вот она у вас в лапах. Но тут входит хозяйка. Киска бросает сосиску и прячется под диван. Дети делятся на пары: хозяйка и киска. Каждая пара

<p>предлагает свой вариант ситуации.</p> <p>Воспитатель предлагает немного переделать стихотворение. Слова «У нее большое горе» прочитать от первого лица: «У меня большое горе».</p> <p>Эту ситуацию дети разыгрывают также парами.</p> <p>— Ребята, вам жаль киску? Давайте пожалеем ее. Представьте, что левая ваша рука — это кошка, а правой вы ее гладите:</p> <p>— Киска, кисонька, кисуля! —</p> <p>Позвала котенка Юля.</p> <p>— Не спеши домой, постой! —</p> <p>И погладила рукой. (Л.П.Савина)</p> <p>— Кисонька успокоилась и пошла во двор. А во дворе она увидела двух ворон, которые вели между собой оживленный разговор.</p> <p>Воспитатель предлагает детям представить себя в роли ворон и разыграть разговор. Одна из ворон рассказывает, как она повеселилась на дне рождения у своей подруги, какой был чудесный торт, как они громко пели песни, танцевали. Вторая ворона слушает и очень сожалеет о том, что не попала на этот праздник. Общаются вороны карканьем.</p> <p>Во второй ситуации одна из ворон рассказывает о страшном случае, который с ней произошел. Во дворе, где она клевала корку хлеба, появился злой мальчишка и чуть не поймал ее. Вторая ворона сочувствует подруге и радуется, что та вовремя смогла улететь.</p>
--

## Игры для стимуляции гармоничного развития психических процессов

Название	Психические процессы Цель	Ход игры
«Кодовое слово»	<p><b>Внимание</b> Развивать произвольное внимание</p>	<p>Дети должны внимательно слушать воспитателя и хлопать в ладоши, услышав загаданное слово. Например, этим словом будет слово «три».</p> <p><u>Воспитатель быстро читает цепочку слов:</u> «Арбуз — волк — тарелка — тройка (кто хлопнет в ладоши при этом слове, выбывает из <b>игры</b>)</p> <p>Сказка — ложка — труба (в этом слове, как и в слове «три», есть звукосочетание «тр»); кто хлопнул в ладоши, выбывает из <b>игры</b>).</p> <p>Ребус — труд — книга — смотри (в слове есть звукосочетание «три», но само слово не является заданным, так что хлопнувший в ладоши выбывает из <b>игры</b>)</p> <p>Говори — три (кто хлопнул в ладоши, остается в <i>игре</i>) — два — один — единица — синица — краски — яблоко — вишня — игрушка — три поросенка (в словосочетании есть слово «три», так что именно в этом месте надо было хлопать в ладоши).</p> <p>Цепочку слов при желании можно продолжать. <b>Выигрывает тот</b>, кто ни разу не ошибся.</p>
«Цифра, вставай!»	<p><b>Внимание</b> Развивать концентрацию внимания</p>	<p>Каждому ребенку дается карточка с цифрой (у нескольких может быть одна и та же цифра). Затем расскажите историю, в тексте которой должно быть много чисел. Когда произносится очередное число, ребенок с этой цифрой встает и показывает свою цифру. Это упражнение одинаково хорошо применять как в начале, так и в конце занятия.</p>
«Найди отличия»	<p><b>Внимание</b> Развивать концентрацию, устойчивость зрительного внимания</p>	<p><u>Оборудование:</u> необходимо подготовить две пары картинок, содержащих по 10-15 различий.</p> <p>Ребенка просят рассмотреть и сравнить картинку в предложенной паре и назвать все их различия.</p> <p>Каждое найденное отличие можно отмечать откладыванием счетной палочки (распределять внимание, а кроме того, усиливает мотивацию достижения цели задания).</p>

«Карандаш»	<p><b>Внимание</b>  <i>Развивать  концентрацию  внимания</i></p>	<p>В упражнении участвуют два и более дошкольников. Они стоят в кругу. Исходное положение каждой держать руки согнутыми в локтях перед грудью на ширине плеч, в правой руке карандаш или фломастер, причем держать карандаш надо так, чтобы в кулаке был зажат его кончик, а большая часть возвышалась над кулаком.</p> <p>Упражнение выполняется на четыре счета:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) передать карандаш из правой руки в левую;</li> <li>2) передать карандаш из левой руки в правую;</li> <li>3) снова передать карандаш в левую руку;</li> <li>4) развести руки в стороны (руки соседней оказываются соприкасающимися друг с другом). Правой рукой взять карандаш соседа с права, а левой рукой отдать свой карандаш соседу слева. Таким образом, каждый карандаш будет перемещаться по кругу, переходя от одного игрока к другому.</li> </ol> <p>Далее упражнение продолжается до тех пор, пока у каждого игрока не окажется свой карандаш. Взрослый считает вслух, сначала медленно, затем ускоряет темп.</p> <p>Если ребенок был не внимателен и не мог действовать в заданном темпе или допустил ошибку, ему не удастся действовать слаженно и передать карандаш. В этом случае он считается проигравшим. Упражнение останавливают и начинают заново.</p> <p>При выполнении упражнения детям в паре следует располагаться друг против друга и на последний счет не разводите руки в стороны, а вытягивать в перед, к своему партнеру. Это игровое упражнение максимально быстро помогает неусидчивым детям концентрировать внимание, учит действовать слаженно, сообща. Удобно использовать данное упражнение в начале занятия.</p>
«Найди и вычеркни»	<p><b>Внимание</b>  <i>Развивать  устойчивость  зрительного  внимания</i></p>	<p>Ребенку дается небольшой текст (газетный, журнальный) предлагается, просматривать каждую строчку, зачеркнуть какую-либо букву (например, «А»). Фиксируется время и количество ошибок.</p> <p>Для тренировки распределения и переключения внимания инструкцию можно изменить. Например: «В каждой строчке зачеркни букву «а», а букву «б» подчеркни»; «Зачеркни букву «а», если перед ней стоит буква «н», и подчеркни букву «а», если перед ней стоит буква «л»». Фиксируется время и ошибки.</p> <p>Это развивающее упражнение следует проводить в соревновательной форме.</p>
«Собери слова»	<p><b>Внимание</b>  <i>Развивать  слуховое внимание</i></p>	<p>Воспитатель называет слово по буквам, выдерживая паузу между каждой буквой (Д-О-М) от 3 до 15 секунд и более (это затрудняет целостность восприятия слова). Ребенок должен внимательно выслушать и назвать слово целиком.</p> <p>Начинать следует с простых слов из трех букв, постепенно увеличивая количество букв в слове. Игра удобна тем, что не требует специальных условий и места для проведения. В нее можно играть и на улице, и в дороге, и в любом другом месте (поэтому она может быть рекомендована для использования родителями).</p>

«Дрессированная собачка»	<p><b>Внимание</b>  <i>Развивать концентрацию и объем внимания</i></p>	<p><b>Оборудование:</b> лист бумаги с расчерченными девятиклеточным полем 3x3, вложенный в файл, и фломастер на водной основе. Девятиклеточное поле должно иметь сверху буквенное обозначение каждой клетки ( А, Б, В), а слева цифровое (1,2,3).</p> <p>Игровое поле выполняет роль цирковой арены. Тот, кому выпадает водить первому, определяет, в какой клетке сидит «дрессированная собачка». Например: «Дрессированная собачка сидит в клетке 2Б». Оба игрока ставят в заданной клеточке точку (это «собачка»).</p> <p>Далее игрок, выполняющий роль водящего, предлагает проверить действительно ли «собачка» «дрессированная». Он дает словесные команды «собачке», перемещая ее в рамках игрового поля на 1-3 клетки в любом направлении (вперед, назад, вправо и влево). Второй игрок должен точно выполнить команды водящего, отмечая передвижение «собачки» фломастером по полю. Первый игрок также отслеживает передвижение «собачки» на своем поле. Выполнив несколько команд, необходимо проверить, в какой клетке сидит «собачка». Если маршрут передвижения «собачки» совпадают у обоих игроков, значит «собачка» действительно «дрессированная».</p> <p>Количество команд постепенно следует увеличивать от 3 до 10.</p> <p>В случае неудачи воспитатель говорит, что собачка еще не умеет выполнять команды и ее необходимо научить этому.</p>
«Самый внимательный»	<p><b>Внимание Память</b>  <i>Развивать связь внимания и зрительной памяти</i></p>	<p>Участники должны встать полукругом и определить водящего. Водящий в течение нескольких секунд старается запомнить порядок расположения игроков. Затем по команде он отворачивается и называет порядок, в котором стоят товарищи. На месте водящего должны побывать все игроки по очереди. Стоит наградить тех, кто не ошибется аплодисментами.</p>
«Фотограф»	<p><b>Память</b>  <i>Развивать зрительную память</i></p>	<p>Дети выбирают «фотографа» и «моделей» (от 1 до 3). «Фотограф» запоминает внешний вид «моделей», после чего он удаляется, а дети изменяют что-то в своём облике: расстёгивают пуговицу, добавляют шарф, меняются обувью и т. д. Задача фотографа угадать, что поменялось.</p>
«Я положил в мешок»	<p><b>Память</b>  <i>Развивать слуховую память</i></p>	<p>Взрослый начинает игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки».</p> <p>Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет свое слово. Например: «Я положил в мешок яблоки и тарелку».</p> <p>Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.</p> <p>Можно добавлять по одному слову, а можно добавлять слова по алфавиту – порядок тот же. Можно ввести соревновательный элемент – кто больше слов в мешке донесет. Кто забыл (потерял) слово, у того мешок упал, и игра начинается сначала.</p>
«Собери движения по кругу»	<p><b>Память</b>  <i>Развивать двигательную и зрительную память</i></p>	<p>Воспитатель и дети идут по кругу, взявшись за руки, и говорят такие слова: «Ровным кругом друг за другом мы идем за шагом шаг. Стой на месте, дружно вместе сделаем вот так!» Все останавливаются, и водящий показывает на одного из детей. Тот, на кого он показал, придумывает и показывает движение, которое повторяют все дети, стоящее в</p>

		<p>кругу.</p> <p>Затем игра повторяется, и каждый ребенок, выбранный водящим, должен показать все движения, которые выполнялись предыдущими игроками.</p> <p>Игра проводится до тех пор, пока каждый из участников не покажет всю серию движений и свое движение в завершении.</p> <p>Последнему игроку сложнее всех, так как на его долю приходится больше всего движений.</p> <p>Игра может идти несколько иначе. Ребенок, которого выбирает воспитатель, показывает не все предшествующие движения, а только свое. Когда каждый из игроков показал свое движение, игра повторяется еще раз; и вот тогда нужно собрать все движения, показанные в кругу, т.е. повторить их в том же порядке.</p>
«Пуговицы»	<p><b>Память</b>  <i>Развивать объем зрительной памяти, пространственное восприятие</i></p>	<p>Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, не одна пуговица в наборе не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле – квадрат, разделенный на клетки. Начинаящей игру выставляет на своем поле одну пуговицу.</p> <p>Второй игрок должен посмотреть и запомнить, где лежит пуговица и какая именно. Первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить расположение пуговицы. Далее второй игрок берет инициативу в свои руки и выставляет две пуговицы. И так далее.</p> <p>Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем больший объем внимания и памяти необходим, тем сложнее становится игра.</p>
«Что изменилось?»	<p><b>Память</b>  <i>Развивать зрительную память</i></p>	<p>Выложить перед ребенком пять знакомых предметов, попросите его внимательно посмотреть на них и назвать. Затем предложите ему отвернуться или закрыть глаза и замените один – два предмета на другие. Ребенок должен снова внимательно посмотреть и ответить на вопросы: «Все ли предметы на месте? Каких предметов не стало? Какие предметы появились вновь?»</p> <p>Примечание:</p> <p>1-й вариант – сократить количество предметов на 1-2, не делая никакой замены.</p> <p>2-й вариант – добавить 1-2 предмета к уже имеющемуся.</p> <p>3-й вариант – изменить расположение предметов относительно друг друга, не меняя их количества.</p> <p>Данную игру можно проводить на основе картинок</p>
«Разложи по порядку»	<p><b>Память</b>  <i>развивать тактильную память (способность запоминать ощущения от прикосновения к различным предметам)</i></p>	<p>Для проведения игры изготавливаются пять карточек из бумаге разной шероховатости:</p> <p>1-я карточка – из наждачной бумаги;</p> <p>2-я карточка – из картона;</p> <p>3-я карточка – из гофрированного картона (бумаги);</p> <p>4-я карточка – из ксероксной бумаге;</p> <p>5-я карточка – из фольги.</p> <p>Ребенку предлагается с открытыми глазами погладить по очереди карточки и запомнить ощущения, которые возникают при поглаживании каждой из них.</p> <p>Затем ему завязывают глаза и карточки перемешиваются. Ребенок должен по памяти на ощупь разложить карточки по</p>

		<p>порядку.</p> <p>Предложите ребенку потрогать одну карточку из пяти и запомнить ощущения, вызванные от прикосновения к ней. Затем найти с закрытыми глазами (на ощупь) эту карточку из пяти предложенных.</p>
«Запомни слова парами»	<p><b>Память</b> <i>Развивать слуховую память</i></p>	<p>Кошка-молоко, мальчик-машина, стол-пирог, дерево-листья, тетрадь-карандаш.</p> <p>Воспитатель называет первое слово, дети — второе.</p>
«Да и нет»	<p><b>Мышление</b> <i>Развивать логическое мышление</i></p>	<p>Воспитатель (<i>или ребенок</i>) загадывает какой-либо предмет. Остальные дети с помощью уточняющих вопросов должны выяснить объект. Ведущий может отвечать только «да» и «нет».</p>
«Определения»	<p><b>Мышление</b> <i>Развивать логическое мышление</i></p>	<p>Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы «переходным мостиком» между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ обязательно должен быть обоснованным. Например, даются два слова: «гусь» и «дерево». «Переходными мостиками» могут быть следующие слова: «лететь» (гусь взлетел на дерево), «вырезать» (из дерева вырезали гуся), «спрятаться» (гусь спрятался за дерево) и т. п.</p>
«Противоположность»	<p><b>Мышление</b> <i>Развивать словесно-логическое мышление</i></p>	<p>Воспитатель показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет с изображением чашки.</p> <p>Дети могут назвать следующие предметы: «доска» (чашка выпуклая, а доска прямая), «солнце» (чашку делает человек, а солнце — это часть естественной природы), «вода» (вода — это наполнитель, а чашка — это форма) и т. д.</p> <p>Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.</p>
«Что сначала, что потом?»	<p><b>Мышление</b> <i>Развивать логическое мышление</i></p>	<p>Ведущий раздает детям картинки с изображением различных действий. На картинках главный герой (это может быть лесной житель или маленький мальчик/девочка) делает следующее:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ просыпается утром и встает с постели;</li> <li>➤ умывается и чистит зубы;</li> <li>➤ делает зарядку;</li> <li>➤ завтракает;</li> <li>➤ идет в школу;</li> <li>➤ играет;</li> <li>➤ делает уроки;</li> <li>➤ обедает;</li> <li>➤ читает;</li> <li>➤ принимает ванну;</li> <li>➤ готовится ко сну;</li> <li>➤ ложится спать.</li> </ul> <p>Дети рассматривают рисунки, раскладывают их в нужной последовательности и рассказывают историю о распорядке дня главного героя.</p>
«Вопрос-ответ»	<p><b>Мышление</b> <i>Развитие словесно – логического</i></p>	<p>Ребёнок ловит мяч и отвечает на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какое из животных больше – лошадь или собака?</li> <li>2. Утром люди завтракают. А вечером?</li> </ol>

	<i>мышления, умения сравнивать и анализировать</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Днём на улице светло, а ночью?</li> <li>4. Небо голубое, а трава?</li> <li>5. Черешня, груши, сливы, яблоки... - это что?</li> <li>6. Что такое Москва, Петропавловск – Камчатский, Хабаровск?</li> <li>7. Маленькая корова – это телёнок. Маленькая собака – это?..</li> <li>8. Какие ты знаешь виды транспорта?</li> <li>9. Чем весна отличается от осени?</li> <li>10. На кого больше похожа собака – на кошку или на курицу?</li> <li>11. Для чего нужны автомобилю тормоза?</li> <li>12. Что общего между белкой и кошкой?</li> <li>13. Что такое футбол, прыжки в высоту, теннис, плавание?</li> </ol>
«Кто следующий?»	<b>Мышление</b> <i>Развивать логическое мышление</i>	<p>Вначале детям объясняют, что есть ряд событий и явлений, которые происходят в строгой последовательности. Взрослый называет явление, событие или цифру и предлагает ребенку назвать следующее за ним.</p> <p>ЗИМА – ВЕСНА  СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ  ДОШКОЛЬНИК – ШКОЛЬНИК  ПЕРВЫЙ – ВТОРОЙ  ДЕНЬ – ВЕЧЕР  ЛЕТО – ОСЕНЬ  СУББОТА – ВОСКРЕСЕНЬЕ  ПЯТЬ – ШЕСТЬ  НОЧЬ – УТРО</p>
«Сравни»	<b>Мышление</b> <i>Развивать логическое мышление</i>	<p>У ребенка спрашивают: «Ты видел муху? А бабочку?» После предлагается их сравнить: «Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?»</p> <p>Пары слов для сравнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. МУХА И БАБОЧКА</li> <li>2. ДОМ И ИЗБУШКА</li> <li>3. СТОЛ И СТУЛЬЯ</li> <li>4. КНИГА И ТЕТРАДЬ</li> <li>5. ВОДА И МОЛОКО</li> <li>6. ТОПОР И МОЛОТОК</li> <li>7. ПИАНИНО И СКРИПКА</li> <li>8. ШАЛОСТЬ И ДРАКА</li> <li>9. ЩЕКОВАТЬ И ГЛАДИТЬ</li> <li>10. ГОРОД И ДЕРЕВНЯ</li> </ol> <p>Ребёнок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и черты различия не по случайным, несущественным признакам (например, молоток и топор лежат в сарае), а по главным признакам.</p>
«Дополни предложение»	<b>Мышление</b> <i>Развивать логическое мышление, скорость</i>	<p>Взрослый говорит часть предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например: «Мама купила....» - «..... книжки, тетради, портфель», - продолжают дети. Каждый ребенок добавляет только одно слово.</p>
«Магазин»	<b>Мышление</b> <i>Развивать умение выделять характерные</i>	<p>Для игры нужны игрушки или картинки, изображающие товары, которые можно купить в магазине: овощи, мебель, игрушки, посуда, одежда. Все приготовленное для игры раскладывают на полках магазина. Один игрок выполняет</p>



	<p><i>признаки предметов</i></p>	<p>роль продавца, а другой – покупателя. Купить товар может тот, кто опишет его, не называя. Если игрок выделяет характерные признаки товара (цвет, величину, форму, назначение и др. параметры), то другому не сложно отгадать, о каком предмете идет речь. В этом случае товар считается проданным, и игроки меняются ролями.</p> <p>Если задание оказывается слишком сложным для выполнения, можно установить другие правила и в описании предмета называть не все параметры (например, только его назначение). Усложнить задание можно предложив в описании покупке назвать типичные признаки от противоположного (например: «Оно не кислое, не горькое, а .....»; «На нем не сидят, не лежат, а....»).</p>
<p>«Задай умный вопрос»</p>	<p><b>Мышление</b> Развивать самостоятельность мышления, умение анализировать и выделять признаки предмета</p>	<p>Для игры нужен набор геометрических фигур разного цвета, формы и величины (10-15 фигур). Детям предлагают рассмотреть фигуры, разложенные на столе в произвольном порядке, и определить, чем фигуры похожи и чем отличаются друг от друга.</p> <p>Воспитатель загадывает одну из фигур, но какую – не говорит. Игроки должны задавать умные вопросы, чтобы отгадать, какая фигура задумана. Сложность игры заключается в том, что водящий может отвечать только «да» или «нет». Поэтому вопрос должен быть сформулирован определенным образом ( например, нельзя задавать прямой вопрос: «Какую фигуру вы загадали?», нужно спросить так: «Вы загадали фигуру красного цвета?» или «Ваша фигура квадратная?» и т.д.).</p> <p>Каждый ответ водящего приводит к отсеиванию ненужных фигур. Таким образом, круг поиска сужается, и методом исключения ненужных фигур игроки останавливают поиск на единственно возможной.</p> <p>Поскольку игра сложная, взрослый первым выполняет роль игрока, задающего умные вопросы, а ребенок задумывает фигуру.</p> <p>Фигуру нельзя перегадывать в ходе игры. Чтобы ребенок не перегадывал фигуру, ему предлагается нарисовать ее на листочке. По ходу игры взрослый обращает внимание ребенка на то, что каждый вопрос позволяет исключить часть фигур, объединенных одним признаком (например: «Вы загадали желтую фигуру?» - «Нет». Данный ответ означает, что из круга поиска исключаются все желтые фигуры вне зависимости от формы и размера). Выигрывает тот, кто задал больше умных вопросов, смог грамотно их сформулировать.</p> <p>Первый раз взрослый показывает, как задавать вопросы и как рассуждать. При повторной игре умные вопросы задает ребенок. Как правило первые две игры являются обучающими.</p>
<p>«Неизвестное животное»</p>	<p><b>Воображение</b> Развивать творческое воображение</p>	<p>Каждый участник задумывает какое-нибудь живое существо. Не подсматривая в чужой листок, каждый рисует голову «своего» существа. Листок загибается так, чтобы не было видно головы, но чтобы можно было дорисовать туловище.</p> <p>Потом участники обмениваются своими листками (если участников больше двух — по часовой стрелке) и каждый в новом листке продолжает рисовать свое задуманное</p>

		<p>существо — туловище до пояса (<i>с конечностями</i>). Снова загибается листок и передается по кругу. Участники дорисовывают ноги.</p> <p>Затем по очереди открывают все листки. В итоге получаются очень необыкновенные существа, которым надо придумать название и местообитание.</p>
«Что нового?»	<p><b>Воображение</b> <i>Развивать творческое воображение</i></p>	<p>Нарисуйте любую несложную картинку, передайте ее соседу по парте, который дорисует что-то новое. Определите, что нового появилось на картинке. Дорисуйте свою деталь и снова поменяйтесь рисунками.</p> <p>Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями. Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.</p>
«Поможем художнику»	<p><b>Мышление</b> <i>Развивать умения детей вообразить предметы на основе заданной им схемы.</i></p>	<p><u>Оборудование:</u> большой лист бумаги, прикрепленный к доске, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски.</p> <p>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 картине. Постепенно схема дорисовывается, превращаясь в рисунок. После предложить детям придумать историю про нарисованного человека.</p>
«Волшебные картинки»	<p><b>Мышление</b> <i>Развивать умения вообразить предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.</i></p>	<p>Детям раздаются листы бумаги. На каждом листе схематическое изображение некоторых деталей объектов, разных линий или геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на листе так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши, восковые мелки, фломастеры или краски.</p> <p>Каждую фигурку, линию изображенную на листе бумаги, дети могут превратить в картинку, какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке (линии) все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам (в младшем дошкольном возрасте воспитатель дает только бесцветный контур геометрической фигуры, а в старшем – наклеенные из цветной бумаги геометрические фигуры).</p>
«Чудесные превращения»	<p><b>Мышление</b> <i>Развивать умения детей создавать в воображении предметы и ситуации на основе наглядных моделей</i></p>	<p>Воспитатель раздает детям картинки с изображениями заместителей предметов, на каждой нарисованы три полоски разной длины, три круга разного цвета.</p> <p>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,</p>

		количеству), оригинальность содержания и композиции.
«Чудесный лес»	<b>Воображение</b> <i>Развивать воображение, создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения</i>	<p>Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения.</p> <p>Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы.</p> <p>Для задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.</p>
«Перевертыши»	<b>Воображение</b> <i>Развивать воображение, создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов</i>	<p>Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения.</p> <p>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.</p>
«Дорисуй половинку фигуры»	<b>Воображение</b> <i>Развивать творческое воображение</i>	<p>Ребенку предлагается лист бумаги с нарисованной половинкой какой-либо геометрической фигурой. Нужно угадать, какая геометрическая фигура спряталась в рисунке, дорисовать вторую половинку фигуры. Посмотреть на фигуру, подумать, на что похожа целая геометрическая фигура, дорисовать, чтобы получилось изображение какого-либо предмета. Для дорисовки предложить детям разнообразный изобразительный материал: краски, карандаши, мелки восковые, маркеры, фломастеры.</p>
«Рисуем вместе»	<b>Воображение</b> <i>Развивать творческое воображение</i>	<p>На столе закрепляется лист бумаги большого формата. Лист делится на 4 «поля» (с учетом количества принимающих участие в работе). Ребятам предлагается создать композицию на данную тему («Наш город», «Летний отдых» и т.д.).</p> <p>Каждый ребенок начинает рисовать на своем поле. Затем по сигналу взрослого все переходят на соседнее поле. Надо понять, что хочет нарисовать товарищ, и продолжить его рисунок. В этой совместной работе происходят актуализация и перестройка образов с учетом заданной темы.</p> <p>На первых занятиях дети ориентируются на создание реалистичных образов.</p> <p>Затем в задание постепенно вносятся элементы фантастики — например, реальные контурные изображения предлагается раскрасить в фантастические, придуманные цвета (корова — зеленая, солнце — синее и т.д.).</p>
«Бегите ко мне!»	<b>Восприятие</b> <i>Развивать в умении сопоставлять цвета, способствовать</i>	<p>В вазе стоят синие, красные, желтые, зеленые флажки. Дети берут по одному, воспитатель — четыре флажка (всех цветов).</p> <p>Воспитатель предлагает детям посмотреть на флажки, помахать ими. (Далее дети выполняют задание по показу воспитателя.)</p>

	<i>закреплению знаний и системе цветов</i>	<p>-Положите флажки на колени. Поднимите флажки синего (красного, жёлтого, зелёного) цвета. (Дети, которые держат флажки названного цвета, поднимают их.)</p> <p>-Сейчас я буду называть флажки то одного, то другого цвета. Сначала посмотрите на мой флажок, потом на свой флажок, и если их цвета совпадут, то бегите ко мне.</p> <p>Дети садятся на стулья. Воспитатель отходит на некоторое расстояние, поднимает один флажок (остальные держит за спиной) и называет его цвет, затем даёт команду: «Красные флажки, бегите ко мне!» Дети подбегают к нему, поднимают флажки, проверяя, правильно ли они выполнили задание, машут ими и садятся на место. Воспитатель последовательно называет флажки всех цветов, а в конце игры поднимает все четыре флажка. Все дети подбегают к нему, машут флажками и танцуют.</p> <p>Усложнение: воспитатель поднимает два флажка.</p>
«Стрелка, стрелка, покружись»	<b>Восприятие</b> <i>Развивать в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов</i>	<p>Дети сидят на стульях вокруг стола, по углам которого закреплены флажки (красный, синий, жёлтый, зелёный). В центре стола — диск со стрелкой, вокруг которого разложены кружки четырёх цветов. Воспитатель (крутит стрелку).</p> <p>Стрелка, стрелка, покружись,          Всем кружочкам покажись!          И какой тебе милей,          Укажи нам поскорей,          Стоп!</p> <p>Берёт кружок, на который указывает стрелка, и кладёт его к флажку соответствующего цвета. Дети повторяют игровые действия.</p>
«Окраска воды»	<b>Восприятие</b> <i>Формировать у детей представление о разных оттенках цвета по светлоте</i>	<p>Вариант 1</p> <p>Воспитатель: «Мы сегодня будем красить воду, у нас получится красная вода разных оттенков. Вода в баночках бесцветная, а мы её сделаем цветной. Смотрите, как я буду красить воду: я беру на кисть краску, макаю кисть до половины, теперь прополаскиваю её в одной баночке. У меня получилась светло – красная водичка. А в другую баночку я положу побольше краски: обмакну кисть полностью в краску, промою, ещё раз наберу краску и снова промою в той же баночке. Получилась тоже красная вода, но уже тёмная.</p> <p>Вариант 2</p> <p>Проводится так же, как в Варианте 1, только теперь раздаются краски шести цветов.</p>
«Узнай предмет»	<b>Восприятие</b> <i>Развивать восприятие цвета, формы и величины</i>	<p><u>Оборудование:</u> карточки с изображением геометрических фигур.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ребёнку даются задания, направленные на дифференциацию признаков цвета, величины, формы:</li> <li>➤ Собери все круги, отдельно положи синие круги, зелёные круги, жёлтые круги, красные круги.</li> <li>➤ Покажи треугольники, затем выбери синие треугольники, зелёные треугольники, жёлтые треугольники, красные треугольники.</li> <li>➤ Собери все квадраты, выбери синие квадраты, жёлтые квадраты, зелёные квадраты.</li> <li>➤ Покажи маленькие круги (маленькие треугольники,</li> </ul>

		<p>маленькие квадраты).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Собери большие круги (квадраты, треугольники).</li> <li>➤ Покажи зелёные большие квадраты, маленькие синие круги, большие красные треугольники, маленькие зелёные квадраты.</li> </ul>
«Найди такой же предмет»	<p><b>Восприятие</b> <i>Развивать восприятие формы</i></p>	<p><u>Оборудование:</u> картинки с изображением эталона лампы и ещё несколько рисунков ламп различной формы.</p> <p>Ребёнку предлагаются картинки, среди которых он должен найти такую же, как эталон. Задание ограничено во времени, на изучение картинок даётся только 30 секунд. После этого ребёнок должен дать ответ.</p> <p>Эталон следует просто закрыть листом белой бумаги. Такой вариант позволит развивать не только восприятие ребёнка, Нои память, и внимание.</p> <p>Предлагают ребёнку внимательно посмотреть на лампу. Среди других ламп найти такую же.</p>
«Цвета»	<p><b>Восприятие</b> <i>Развивать восприятие цвета</i></p>	<p>Предложить ребёнку за 1 минуту назвать 5 предметов определённого цвета (синего, красного, жёлтого, коричневого, чёрного, зелёного и т.д.). Повторять предметы не разрешается.</p> <p>Так же воспитатель может организовать игру с группой ребят. Тот из ребят, кто за 1 минуту не сможет назвать 5 предметов названного цвета, выходит из игры, а победителю даётся право стать ведущим и предложить цвет для поиска предметов.</p>
«Узнай, кто нарисован»	<p><b>Восприятие</b> <i>Развивать восприятие проекции объёмного предмета на плоскости</i></p>	<p><u>Оборудование:</u> большой лист ватмана, чёрный маркер.</p> <p>Ребёнка кладут на ватман, обрисовывают его тело маркером, затем ребёнок встаёт. Далее, педагог вместе с детьми рассматривают контурное изображение тела. После этого можно предложить рассмотреть силуэтное изображение различных людей на карточках.</p>
«Подбери силуэт к предмету»	<p><b>Восприятие</b> <i>Активизировать зрительную память</i></p>	<p><u>Оборудование:</u> различные игрушки и на карточках их силуэтное изображение.</p> <p>Ребенку предлагается подобрать силуэты к игрушкам.</p>
«Широкая лестница»	<p><b>Восприятие</b> <i>Развитие восприятия и различия предметов по толщине</i></p>	<p><u>Оборудование:</u> 10 брусков разных по толщине.</p> <p>Ход игры: Взрослый предлагает детям построить широкую лестницу с одинаковыми ступеньками. После выполнения задания дети играют с куклой. Затем взрослый вместе с детьми разбирает лестницу, обращая внимание на то, что 1-ый брусок самый тонкий, 2-ой толще и т.д., а последний самый толстый. В случае затруднения дети могут использовать мерку</p>
«Найди пару»	<p><b>Восприятие</b> <i>Развитие восприятия дополнительных цветов</i></p>	<p><u>Оборудование:</u> два красных, два синих, два желтых кружка (1 на панели и 1 отдельно).</p> <p>Воспитатель выставляет цветные кружочки на панели в произвольном порядке и говорит ребенку: «Я хочу подобрать одинаковые цвета». Затем берет любую отдельную деревянную табличку и подбирает к ней пару на панели. Таблички кладутся рядом. Также выкладывается вторая пара и т.д. Далее таблички перемешиваются, и ребенок подбирает пары самостоятельно.</p>