

«Клубочек» (для детей с 4 лет)

Игра полезна в компании малознакомых детей. Дети садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой, интересующий его вопрос участнику игры (Например: «Как тебя зовут, хочешь ли ты со мной дружить, что ты любишь, чего ты боишься» и т.д.), тот ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой следующему игроку. Таким образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, сплачиваются.

Замечание: Если ведущий вынужден помогать затрудняющемуся ребенку, то он берет при этом клубочек себе назад, подсказывает и опять кидает ребенку. В результате можно увидеть детей, испытывающих затруднения в общении, у ведущего с ними будут двойные, тройные связи.

«Ветер дует на...» (для детей 5—10 лет)

Со словами «Ветер дует на...» ведущий начинает игру. Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» все светловолосые собираются в одну кучку. «Ветер дует на того, у кого... есть сестра», «кто любит животных», «кто много плачет», «у кого нет друзей» и т.д.

Ведущего необходимо менять, давая возможность поспрашивать участников каждому.

«Найди друга» (для детей с 5 лет)

Упражнение выполняется среди детей или же между родителями и детьми. Одной половине завязывают глаза, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать друга (или своего родителя). Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.

«Секрет» (для детей с 6 лет)

Всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т. д.), кладет в ладошку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, разжedaемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать ему свой секрет.

Замечание: Ведущий следит за процессом обмена секретами, помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

«Рукавички» (для детей с 5 лет)

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, помещению. Дети разбредаются по залу. Отыскивают свою «пару», отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаково рукавички.

Замечание: Ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши как при этом договариваются. Победителей поздравляют.

«Утка, утка, гусь» (для детей с 4-х лет)

Участники игры встают в круг. Ведущий внутри круга. Он ходит по кругу, указывает рукой и приговаривает: «Утка, утка, утка... гусь». Гусь срывается с места, убегая в противоположную от ведущего сторону. Их обоим задача – быстрее занять освободившееся место. Вся сложность

игры в том, что в месте встречи соревнующиеся должны взять друг друга за руки, сделать реверанс, улыбнуться и поприветствовать: «Доброе утро, добрый день, добрый вечер!», а затем снова броситься свободному месту.

Замечание: Взрослый следит за тем, чтобы каждый участник побывал в роли «гуся». Приветствия реверансы должны выполняться четко и громко.

«Сочиним историю» (для детей с 5 лет)

Ведущий начинает историю: «Жили-были...», следующий участник продолжает, и так далее по кругу. Когда очередь опять доходит до ведущего, он направляет сюжет истории, оттачивает его, делает более осмысленным, и упражнение продолжается.

«Дракон» (для детей с 5 лет)

Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник – «голова», последний – «хвост» дракона. «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.

«Рычи лев, рычи; стучи, поезд, стучи» (для детей с 5 лет)

Ведущий говорит: «Все мы львы, большая львиная семья. Давайте устроим соревнование, кто громче рычит. Как только я скажу: «Рычи, лев, рычи!», пусть раздастся самое громкое рычание»

«А кто может рычать еще громче? Хорошо рычите львы». Нужно попросить детей рычать, как можно громче, изображая при этом львиную стойку.

Затем все встают друг за другом, положив руки на плечи впереди стоящего. Это паровоз. Он пытит, свистит, колеса работают четко, в такт, каждый слушает и подстраивается под соседей. Паровоз едет по помещению в разных направлениях, то быстро, то медленно, то поворачивая, то изгибаясь, издавая громкие звуки и свист. Машинист на станциях меняется. В конце игры может произойти «крушение», и все валятся на пол.

«Поварята» (для детей с 4 лет)

Все встают в круг – это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковка, лук, капуста, петрушка, соль и т.д.). Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя впрыгивает в круг, следующий, прыгнув, берет за руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусное, красивое блюдо – просто объедение.

«Дотронься до...» (для детей с 5 лет)

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий.

Замечание: Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

«Дружба начинаешь с улыбки...» (для детей с 4 лет)

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

«Комплименты» (для детей с 4 лет)

Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу, упражнение проводится по кругу.

Предупреждение:

Некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово.

Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрузит его сосед, скажите комплимент сами.

«На что похоже настроение?» (для детей с 5 лет)

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать сравнения лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т. д. Интерпретируя ответы детей, учтите, что плохая погода, холод, дождь» хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

«Строим цифры» (для детей с 6 лет)

Играющие свободно двигаются по помещению. По команде ведущего: «Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроить все вместе из себя цифру 1 (2, 3, 5 и т. д.)», дети выполняют задание.

Замечание: Если дети справляются с заданием быстро, то можно считать быстрее, то есть сократить время построения.

«Строим ответ» (для детей с 7 лет)

Вариант предыдущей игры. Ведущий усложняет задание: «Пока я буду считать до 10, вы сделаете в уме сложение или вычитание и построите из себя все вместе цифру-ответ. Например: $5 + 2$, вы построите 7; $8 - 3$, вы построите цифру 5».

«Ворона» (для детей с 4 лет)

Ведущий стоит в центре круга, приговаривает и имитирует полет вороны и ощипывание крыльев:

«Ворона сидит на крыше,

Ощипывает она свои крылышки.

Сирлалала, сирлалала!»

Затем очень быстро и неожиданно:

«А кто раньше сядет?»

Затем:

«А кто раньше встанет?»

Кто опоздал выполнить команду выбывает из игры.

«Есть или нет?» (для детей с 5 лет)

Играющие встают в круг и берутся за руки ведущий в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат «Да», если не согласны, опускают руки и кричат «Нет!»

Есть ли в поле светлячки?

Есть ли в море рыбки?

Есть ли крылья у теленка?

Есть ли клюв у поросенка?

Есть ли гребень у горы?

Есть ли двери у норы?

Есть ли хвост у петуха?

Есть ли ключ у скрипки?

Есть ли рифма у стиха?

Есть ли в нем ошибки?

«Тень» (для детей с 5 лет)

Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется.

«Живая скульптура» (для детей с 6 лет)

Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой в том месте, где много свободного пространства, затем к ним в своей позе присоединяется третий, затем выходит осторожно из скульптуры первый и смотрит на общую композицию, а четвертый занимает любое пустое место в общей скульптуре и так далее. Тот, кто давно стоит, отходит, его место занимает следующий.

Замечание:

Взрослый выполняет роль скульптора в течение всего упражнения.

Следит, чтобы участники не застаивались в общей скульптуре и, выходя, обязательно смотрели на общую композицию, отслеживая, на что она похожа.

«Гуляем по парку» (для детей с 6 лет)

Участники упражнения делятся на «скульпторов» и «глину». Глина мягкая, податливая, послушная. Скульптор делает из глины свою статую: зверушку, цветок, рыбку, птичку, игрушку и т. д. Скульптура замирает, и все скульпторы дают ей название. Затем скульпторы гуляют по парку, рассматривая творения рук своих друзей, хвалят скульптуры, отгадывают их названия. Участники меняются ролями.

Замечание:

Скульптуры не меняют свои позы и не умеют разговаривать.

Взрослый главный эксперт, ему нравятся все скульптуры, и он их сильно нахваливает.

«Запрещенное движение»

Ведущий показывает, какое движение делать нельзя. Затем выполняет разные движения руками, ногами, телом, головой, лицом, неожиданно показывая запрещенное. Кто повторил, становится ведущим» прибавляя еще одно, свое запрещенное движение. Игра продолжается дальше.

Замечание: Запрещенных движений может быть около 7.

«Гнездышко» (для детей с 4 лет)

Дети присели в круг, взявшись за руки – это гнездышко. Внутри сидит птичка. Снаружи летает еще одна птичка и дает команду: «Птичка вылетает!» Гнездо рассыпается и все летают, как птицы. Ведущий командует: «В гнездо!» Опять приседают. Кто не успел ведущий.

«Передай мячик» (для детей с 4 лет)

Сидя или стоя, играющие стараются, как можно быстрее, передать мячик, не уронив. Можно в максимально быстром темпе бросать мячик соседям. Можно, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину, передавать мяч. Кто уронил – выбывает.

Замечание: Усложнить упражнение можно, попросив детей закрыть глаза.

«Зеркало» (для детей с 5 лет)

Детям предлагается представить, что они вошли в магазин зеркал. Одна половина группы – зеркала, другая разные зверушки.

Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы – зеркала должны точно отражать движения и выражение лиц зверушек.

«Сиамские близнецы» (для детей с 6 лет)

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Предложите им походить по помещению, присесть, что-то сделать, повернуться, лечь, встать, порисовать и т.д.

Совет: Чтобы третья нога была «дружной», ее можно скрепить веревочкой.

«Поводыри» (для детей с 6 лет)

Играющие разбиваются на пары. Один с закрытыми глазами стоит впереди. Другой на расстоянии вытянутой руки, чуть касаясь спины впереди стоящего, встает с закрытыми глазами. Поводырь сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой»

следует за ним, стараясь не потеряться, Затем траектория и скорость движения увеличивайся. Упражнение выполняется 5 минут, затем пары меняются ролями.

От **слова** **к** **рассказу.**
Вариант 1:

ЗАДАНИЕ 1. Постарайся объединить несколько слов таким образом, чтобы получился рассказ.

Слова:

поляна, колесо, чашка, экскаватор, нора, лупа, весы, ведро, листья, овраг.

ЗАДАНИЕ 2. Расскажи, что получилось.

ЗАДАНИЕ 3. Вспомни те слова, которые были даны для сочинения рассказа.

Вариант 2:

Слова:

дружба, весна, крокодил, цветы, катастрофа, песни, деньги, горе, болезнь, январь.

Задания те же.

Вариант 3:

Слова:

пожар, вечер, ягоды, лужа, праздник, паровоз, требование, утенок, заявление, голос, курсант.

Задания те же.

Игра "Поиск общих свойств"

Детям предлагаются два слова, мало связанные между собой.

Например: блюдо и лодка, карандаш и уголь, мел и мука, матрешка и конструктор, консервная банка и чашка и т. д.

За 10 минут ребенок должен написать как можно больше общих признаков для этих предметов. Если родители занимаются с ребенком индивидуально, то это задание должны выполнить и они, чтобы затем вместе с ребенком обсудить результаты, т.е. общие свойства пары предметов, которые они нашли.

Ответы могут быть стандартными: в примере «блюдо и лодка» могут быть названы такие общие свойства, как «сделаны человеком», «имеют глубину», но очень важно найти как можно больше и таких признаков. Особенно ценными являются необычные ответы, позволяющие увидеть предложенные слова в совершенно новом свете.

При групповой работе очень важно выслушать все ответы ребят. В игре побеждает тот из учащихся, у кого список общих признаков больше, длиннее. При обсуждении с детьми названных признаков следует обратить внимание на характеристику этих признаков, насколько они существенны или являются несущественными для данных предметов, т.е. - второстепенными. Эта работа необходима для того, чтобы дети научились вскрывать связи

между предметами, а также предельно четко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки предметов.

Построение сообщения по алгоритму

Участники игры договариваются, что, рассказывая о каких-либо известных событиях, предлагаемых ведущим или выбранных ими самими, будут четко придерживаться определенного общего для всех алгоритма. Алгоритмы могут быть разными. К примеру, удобно пользоваться следующим: факт (что произошло) — причины, повод — сопутствующие события — аналогии и сравнения — последствия. Это значит, что о чем бы ни шла речь, рассказчик должен обязательно фиксировать все отмеченные моменты именно в этой последовательности. Можно использовать алгоритм Цицерона: «кто — что — чем — зачем — как — когда». Можно разработать свои. Не надо следовать слепо: иногда можно пропустить пункт («кто», «зачем» — если речь о стихийном бедствии).

Задание дисциплинирует и углубляет мышление

Говори наоборот

Цель: развитие мышления, воображения.

Большой – маленький, толстый – тонкий, черный – белый, горячий – холодный, пустой – полный, легкий – тяжелый, чистый – грязный, больной – здоровый, ребенок – взрослый, огонь – вода, сильный – слабый, веселый – грустный, красивый – безобразный, трус – храбрец.

Покажи одинаковые предметы

Ребенку предлагается 15 одинаковых предметов, необходимо найти среди них:

- металлические; - длинные;
- съедобные; - деревянные;
- тяжелые; - маленькие;
- мягкие; - прямоугольные;
- белые; и т.д.
- круглые;

Кто кем будет?

Ребенок отвечает на вопросы: «Кем будет (чем будет)...?»

- яйцо; - мука;
- цыпленок; - железо;
- мальчик; - кирпич;
- желудь; - ткань;
- семечко; - ученик;
- икринка; - больной;

- гусеница; - слабый;

Необходимо учитывать возможность нескольких вариантов: яйцо – птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

Кто кем был?

Ребенок отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше:

- цыпленок; - лягушка;

- лошадь; - бабочка;

- корова; - хлеб;

- дуб; - шкаф;

- рыба; - велосипед;

- яблоня; - рубашка;

- ботинки; - сильный;

- дом;

Дома зверей

Цель: развитие логического мышления.

Необходимо шесть фигурок различных зверей, различающихся по величине (слон, медведь, волк, заяц, еж, мышь). Рисунки должны быть одинакового размера. Для каждого зверя свой домик, дома – разной величины (17, 15, 13, 11, 9 и 7 см).

Задания:

1. Расселить зверей.

2. Звери пошли гулять. Зайчик вспомнил, что забыл морковку – найти его дом, и т.д.

Вместе расскажем историю

(2-6 человек)

Цель: учить замещать условные обозначения (значки) соответствующими словами, соблюдая заданную последовательность.

1. Картинка (20x20 см) – девочка гуляет по лесу с корзинкой. Кругом растут грибы, ягоды, цветы. Девочка стоит у куста.

2. Текст рассказа, в котором те или иные слова заменены определенными значками – геометрическими фигурами или цифрами.

3. Полоска (10x20 см) с изображениями геометрических фигур (цифр) и соответствующие им парные картинки (шифр).

4. Полоска (2,5x20 см) с геометрическими фигурами (цифрами), указывающими последовательность слов, которые должны произносить дети.

Детям дается полоска бумаги, на которой в определенном порядке размещены цифры или геометрические фигуры. Отдельно дается шифр.

«Сейчас мы вместе прочитаем рассказ. Я начну читать и, если я остановлюсь, смотрите на первый значок вашей полоски, затем – на общую полоску со значками и картинками и называйте тот предмет, который ей соответствует. И так до конца рассказа».

Взрослый медленно читает рассказ, время от времени останавливаясь. Дети называют слова, соответствующие цифрам или геометрическим фигурам.

Текст.

Пошла девочка гулять в (4). Вдруг в лесу заметила (7), усеянный крупной, красной (3). Стала (5) собирать ягоды, раздвинула ветки куста и увидела там (6). Тут девочка заметила, что над ней вьется и тревожно пищит (8). Девочка осторожно опустила ветки и тихонько отошла от куста. Села она поодаль и стала смотреть. А птичка кинулась к гнездышку и скрылась в ветвях куста. Девочка еще погуляла в лесу. Набрала много (1), ягод и (2). А потом вернулась домой и обо всем рассказала (9).

Полоска с цифрами указывает последовательность слов, которые должны произносить дети:

4	7	3	5	6	8	1	2	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

«Шифр»

1 – грибы

2 – полевые цветы

3 – ягоды малины

4 – лес

5 – девочка

6 – гнездо с яйцами

7 – куст

8 – птица

9 – мама.

"Запрещенное слово".

Выбираем запрещенное слово, это может быть какой-либо цвет (желтый) или качество (маленький). Бросаем ребенку мяч, одновременно задавая вопросы. (Море синее, а солнце?

Какого цвета роза? А ромашка? Слон большой, а мышка?) Ребенок должен давать точный ответ, не забывая вместо запрещенных слов говорить "абракадабра".

"Секретное письмо"

Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру, букву или даже слово. Пусть ребенок попытается угадать, что написали вы "прозрачными красками на прозрачной бумаге". Следующее секретное послание писать ребенку.

«Наблюдатель»

Сядьте с ребенком перед окном. Отыщите какой-нибудь неподвижный предмет и предложите ребенку угадать, что такое ("прозрачное, похожее на маленький домик") вы видите. Можно играть и так: "Быстро назови 5 круглых (красных, твердых и гладких) предметов в этой комнате".

«Архитектор»

Вы - архитектор, ребенок - строитель. У обоих одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью своих кубиков, какое сооружение надо построить (лесенку, арку, домик), строитель повторяет задание.

«Волшебное слово»

Сначала следует договориться, какие же слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на букву «М» или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка), а можно - обозначающие птиц, домашних животных и т.п. Вы рассказываете историю или произносите подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу (поднять руку вверх или встать).

Упражнение «Мой любимый фрукт»

Упражнение позволяет ведущему создать рабочий настрой в группе, также происходит развитие памяти, развитие способности к длительной концентрации внимания.

Участники группы представляются по кругу. Назвав себя по имени, каждый участник называет свой любимый фрукт; второй – имя предыдущего и его любимый фрукт, свое имя и свой любимый фрукт; третий – имена двух предыдущих и названия их любимых фруктов, а затем свое имя и свой любимый фрукт и т.д. Последний, таким образом, должен назвать имена и названия любимых фруктов всех членов группы.

Упражнение «Не собьюсь»

Упражнение на развитие концентрации, распределения внимания

Психолог предлагает следующие задания: считать вслух от 1 до 31, но испытуемый не должен называть числа, включающие тройку или кратные трем. Вместо этих чисел он должен говорить: «Не собьюсь». К примеру: «Один, два, не собьюсь, четыре, пять, не собьюсь...»

Образец правильного счета: 1, 2, -, 4, 5, -, 7, 8, -, 10, 11, -, -, 14, -, 16, 17, -, 19, 20, -, 22, -, -, 25, 26, -, 28, 29, -, - _черта замещает числа, которые нельзя произносить).

Упражнение «Наблюдательность»

Упражнение на развитие зрительного внимания. В этой игре выявляются связи внимания и зрительной памяти.

Детям предлагается по памяти подробно описать школьный двор, путь из дома в школу - то, что они видели сотни раз. Такие описания младшие школьники делают устно, а их одноклассники дополняют пропущенные детали.

Упражнение «Муха 1»

Упражнение на развитие концентрации внимания

Для этого упражнения требуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3Х3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет роль "дрессированной мухи". Доска ставится вертикально и ведущий объясняет участникам, что перемещение "мухи" с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд ("вверх", "вниз", "вправо" и "влево") "муха" перемещается соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение "мухи" - центральная клетка игрового поля. Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями "мухи" не допустить ее выхода за пределы игрового поля.

После всех этих разъяснений начинается сама игра. Она проводится на воображаемом поле, которое каждый из участников представляет перед собой. Если кто-то теряет нить игры, или "видит", что "муха" покинула поле, он дает команду "Стоп" и, вернув "муху" на центральную клетку начинает игру сначала. "Муха" требует от играющих постоянной сосредоточенности.

Упражнение «Селектор»

Упражнение на развитие концентрации, устойчивости внимания

Для упражнения выбирается один из участников игры - "приемник". Остальная группа - "передатчики" - заняты тем, что каждый считает вслух от разных чисел и в разных направлениях. "Приемник" держит в руке жезл и молча слушает. Он должен поочередно настроиться на каждый "передатчик". Если ему сложно услышать тот или иной "передатчик", он может повелительным жестом заставить его говорить громче. Если ему слишком легко, он может убавить звук. После того как "приемник" достаточно поработает, он передает жезл своему соседу, а сам становится "передатчиком". В ходе игры жезл совершает полный круг.

Упражнение «Летает – не летает»

Упражнение на развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений.

Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки произвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.

Упражнение «Мой день Рождения»

Упражнение развить память, способность к длительной концентрации внимания.

Участники группы, как и в предыдущем варианте, по очереди называют свои имена, но к своему имени каждый участник добавляет еще дату своего дня Рождения. Второй – имя предыдущего и дату его дня Рождения, свое имя и дату своего дня Рождения, третий – имена и дни Рождения двух предыдущих и свое имя и дату своего дня Рождения и т.д. Последний, таким образом, должен назвать имена и даты дней Рождения всех членов группы.

Упражнение «Ладшки»

Упражнение на развитие устойчивости внимания.

Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробежала "волна" из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент выбывают из игры.

Упражнение «Съедобное – несъедобное»

Упражнение на развитие переключения внимания.

Ведущий по очереди кидает участникам мячик и при этом называет предметы (съедобные и несъедобные). Если предмет съедобный, мячик ловится, если нет - отбрасывается.

Упражнение «Муха»

Упражнение на развитие концентрации, переключения внимания.

Упражнение проводится точно так же как и предыдущий вариант, только в усложненном варианте: увеличено количество мух (их две). Команды "мухам" подаются отдельно.

Упражнение «Самый внимательный»

Упражнение на развитие зрительного внимания, памяти.

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.

"Где что было" 1

Ребенку показывают несколько предметов, лежащих на столе. Когда он отвернется, один из предметов убирают или переставляют. От ребенка требуется указать, что изменилось. Начинать следует с небольшого количества предметов, постепенно его увеличивая.

"Найди отличие" (Лютова Е.К., Моница Г.Б.) 2

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

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.

"Ласковые лапки" (Шевцова И.В.) 2

Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия, гармонизация отношений между ребенком и взрослым.

Взрослый подбирает 6-7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть; воспитатель объясняет, что по руке будет ходить "зверек" и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой "зверек" прикасался к руке - отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными. Вариант игры: "зверек" будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.

"Морские волны" (Лютова Е.К., Моница Г. Б.) 3

Цель: научить детей переключать внимание с одного вида деятельности на другой, способствовать снижению мышечного напряжения.

По сигналу педагога "Штиль" все дети в классе "замирают". По сигналу "Волны" дети по очереди встают за своими партами. Сначала встают ученики, сидящие за первыми партами. Через 2-3 секунды поднимаются те, кто сидит за вторыми партами и т.д. Как только очередь доходит до обитателей последних парт, они встают и все вместе хлопают в ладоши, после чего дети, вставшие первыми (за первыми партами), садятся и т.д. По сигналу учителя "Шторм" характер действий и последовательность их выполнения повторяется, с той лишь разницей, что дети не ждут 2-3 секунды, а встают друг за другом сразу. Закончить игру надо командой "Штиль".

"Ищем буквы" 5

Эти задания способствуют развитию концентрации внимания и самоконтроля при выполнении школьниками письменных работ. Для их проведения потребуются любые печатные тексты (старые ненужные книги, газеты), карандаши, ручки. Для детей 6-11 лет желательно использовать тексты с крупным шрифтом.

Для достижения какого-либо успеха это задание следует проводить минимум 5 раз в неделю по 5 минут. Занятия могут быть индивидуальными или групповыми.

Теперь сама инструкция: В течении 5 минут нужно найти и зачеркнуть все встретившиеся буквы "А" (указывать можно любую букву): и маленькие и заглавные, и в названии текста, и в фамилии автора.

По мере овладения игрой правила усложняются: меняются отыскиваемые буквы, по-разному зачеркиваются и так далее; одновременно отыскиваются две буквы, одна зачеркивается, другая подчеркивается; на одной строке буквы обводятся кружком, на другой отмечаются галочкой и т.п. По итогам работы подсчитывается число пропусков и неправильно зачеркнутых букв. Показатель нормальной концентрации внимания - 4 и меньше пропусков. Больше 4 пропусков - слабая концентрация.

Проигрыш не должен вызывать чувства неудовлетворения у детей, поэтому можно ввести веселые "штрафы": столько раз промяукать, сколько сделано ошибок, прокукарекать, проскакать на одной ножке и так далее. Время игры не должно превышать 5 минут.

"Найди слова - 1"

На доске или на чистом листе написаны слова, в каждом из которых необходимо отыскать другое, "спрятанное" в нем слово. Например: смех, волк, столб, коса, полк, зубр, удочка, мель, набор, укол, дорога.

"Найди слова - 2"

Ребенку предъявляется буквенный текст, в котором вставлены слова. Ребенок должен найти и подчеркнуть эти слова:

Бсолнцеитранвстолорюджиметокноггцищщашатмашинаро

"Перепутанные линии" 5

Проследивание взглядом какой-либо линии от ее начала до конца, особенно когда она переплетается с другими линиями, способствует развитию сосредоточенности и концентрации внимания.

"Сделай, как я!" (со спичками)

Цель: увеличить объем внимания (результат достигается путем многократного повторения вариантов игры).

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

"Обезьянки" (1,5-7 лет)

Цель игры: развитие внимания, координации движений, памяти.

Оборудование: кирпичики одного или нескольких цветов (у всех детей и ведущего наборы должны быть одинаковыми), или счетные палочки, или набор для игры "Танграм", "Вьетнамская игра" и т.д.

Ход игры: ведущий предлагает детям: "Давайте мы с вами сегодня "превратимся" в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять все, что видят". Ведущий на глазах у детей складывает конструкцию из кирпичиков (или из того материала, на котором проводится игра). Ребята должны возможно точнее скопировать не только конструкцию, но и все его движения.

Вариант: построенную на глазах у детей конструкцию закрывают листом бумаги или коробкой и им предлагается сложить ее по памяти (потом результат сравнивается с образцом).

"Ладшки"

Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробежала "волна" из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки, поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент, выбывают из игры.

"Навуходоносор"

На доске записывается слово. Задание: составить из букв записанного слова как можно больше слов. Каждую букву можно использовать в каждом слове не больше, чем она встречается в заданном слове. Игра на время или на заданное количество слов (кто первым напишет). По окончании участники зачитывают по очереди составленные ими слова. Остальные зачеркивают у себя прочитанные слова. Выигрывает тот, кто составил больше слов.

Например: потолок (пол, ток, около и т.д.), ярмарка (яр, марка, карма, кара и т.д.)

"Угадай животное"

Можно играть вдвоем и больше. Каждый участник по очереди загадывает животное и описывает его: "Я знаю животное, которое..." (например: сумчатое, живет на дереве, обитает в Австралии; самое большое морское животное; домашнее животное, которое ловит мышей). Следующий участник должен отгадать. Если он затрудняется, загадавший животное участник может дополнить его описание.

Рекомендуется использовать различные описания одного и того же животного, а также классификацию: домашнее, дикое, хищное; птица, рыба, насекомое и т.п.

Эта игра удобна тем, что играть в нее можно где угодно и когда угодно: дома, на улице, в гостях и т.д.

По этому же принципу можно играть в "транспортные средства", "одежду", "кухонные принадлежности" и т.д.

"Третий лишний"

В эту игру можно играть после того, как ребенок усвоил классификацию предметов по группам и подгруппам: животные (дикие/домашние, морские/птицы и т.д.), транспортные средства (наземные, воздушные, морские), мебель, кухонные принадлежности, игрушки, одежда и т.д. Первый (начальный) вариант. Взрослый показывает ребенку карточки, на каждой из которых изображены три предмета: два относятся к одной группе, а третий - лишний. Например: дерево-цветок-дом. Ребенок должен определить и объяснить, что дом - лишний предмет, т.к. не является растением.

Второй (усложненный) вариант. Та же игра - только на слух: взрослый называет три предмета. Задача ребенка - определить, какой из названных предметов лишний и почему.

Ребенок обязательно должен объяснить, почему он считает предмет лишним. По желанию родителей и ребенка можно также чередоваться: пусть ребенок тоже загадывает вам такие загадки.

"Игра с геометрическими фигурами"

Вырежьте из цветной бумаги 3 треугольника, 3 прямоугольника, 3 квадрата, 3 ромба, 3 круга, 3 эллипсы и 3 трапеции. В каждой тройке все фигуры должны быть разных цветов, 2 фигуры – одного размера, третья – другого (например: красный и синий треугольники одного размера и зеленый треугольник другого размера – больше или меньше предыдущих; желтый и красный прямоугольники одного размера и синий другого; и т.д.).

Все фигуры выкладываются на стол в произвольном порядке. Взрослый берет одну фигуру и предлагает ребенку найти другую по одному из указаний:

- 1) измени только форму (т.е. оставь цвет и размер)
- 2) измени только цвет
- 3) измени только размер
- 4) измени только форму и цвет
- 5) измени только форму и размер
- 6) измени форму, цвет, размер

Ребенок должен взять другую фигуру в соответствии с указаниями и объяснить свой выбор. Если к указаниям подходят несколько фигур, ребенок должен выбрать любую из них. В таком

случае можно также попросить его показать дополнительные фигуры, отвечающие требованиям.

Усложнить игру можно также, попросив ребенка выбрать фигуру, НЕ соответствующую указаниям, и обязательно объяснить, в чем это несоответствие выражается.

Взрослый может чередоваться с ребенком в ролях ведущего и исполнителя: ребенку будет интересно почувствовать себя "экзаменатором". При этом ему потребуется самостоятельно выбрать фигуру и придумать указание, а также оценить ответ взрослого.

“Группа”

Все прогуливаются по комнате, и кто-то выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. “Внимание! На нас напали пещерные львы! (или что-либо другое)” После сигнала опасности участники игры должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем хором произнести фразу: “Дадим отпор пещерным львам (или др.)”. Потом группа опять разбредается по комнате, и игра повторяется. Для успешного проведения игры необходимо чтобы фразы произносились именно так, как сказано в инструкции, и при этом с совершенно серьезным видом.

“Джойстик”

Игра командная (лучше всего две команды). Команды встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На что кладется монета. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком" передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на монету.

Цель: повышение сплочение группы, командный дух, соревнование.

“Подъемный кран”

Один из участников игры ложится на пол (стулья, скамейку), а остальные участники поднимают его, поддерживая каждый одной рукой. При дружных совместных условиях группа легко поднимает любого участника, даже самого грузного. Те, кого поднимают, придумывают себе роль и сообщают ее всем. Роли могут быть следующими:

тренер победившей команды;

полковник, выигравший битву;

балерина, взметнувшаяся ввысь в танце;

пловец, поднявшийся на гребень волны;

облако, летящее по небу в жаркий день;

бревно на субботнике;

прыгун, зависший над планкой;

цветок лотоса на поверхности озера и т. д.

“Тетрис”.

Эта игра требует некоторой домашней подготовки. Вы должны нарисовать на большом листе бумаги детали строительного конструктора (тетриса), причем число этих деталей должно

быть равно числу участников игры. Вы вывешиваете этот плакат, и предлагаете каждому участнику выбрать одну из деталей и сыграть ее. После того, как все участники распределили детали между собой, предложите им построить конструкцию, изображенную Вами на другом листе ватмана. Старайтесь, по мере возможности, не изображать башни и небоскребы, потому что участникам игры трудно будет избежать падения при необходимости создания живой пирамиды из пяти - шести участников.

“Путешествие на воздушном шаре”

Цель деловой игры: дать возможность наблюдать в группе процессы, происходящие при обсуждении и принятии коллективного решения.

Предложите участникам игры выбрать себе профессию:(врач, инженер, учитель, художник, и т. д. Одного участника попросите быть наблюдателем).

Всем участникам игры предлагается представить, что они оказались членами одного экипажа на воздушном шаре. Шар начинает падать и остается совсем немного времени до того момента, когда он упадет в море. Чтобы этого не произошло, кто - то должен выпрыгнуть из корзины.

Группа должна принять общее решение о том, кто прыгнет из корзины, исходя из того, кто из них будет менее полезен, если воздушный шар приземлится на необитаемом острове.

После завершения дискуссии происходит оценка работы группы.

Эксперт докладывает свои наблюдения о ходе дискуссии: использование веских доводов, аргументов в защиту “своей” профессии, умение выслушивать друг друга, “авторитарные манеры” и т. д.

“Клоун”

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2 - 3 команды и приготовить 2 - 3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того, чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробку себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново. Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

“Яблочко”

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом теперь будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак ... Начали! Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

“Сантики”

Для этой игры нужно организовать не меньше трех команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает обувь ребят, сваливает ее в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается инструкция: “Это небольшая веселая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться.

“Тука”

Тука - это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные веревки. Сейчас мы, подобно тукану, будем “нанизываться” на длинную, около 15 м. длиной, веревку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первый из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами веревки, привязанными к ней.

“Клубок”

Та же самая веревка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутать. Его задача - снова образовать круг.

“Тише-громче”

Вы, наверное, играли в детстве в игру “Холодно - горячо?” Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

“Зоопарк”

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего - успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

“Математика”

Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: “Начинаем считать по кругу, Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя”. Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

“Дрессировка”

Одного из участников отсылают из комнаты. Остальные выбирают “дрессировщика” и поведение, которое должно быть продемонстрировано человеком, вышедшим из комнаты, например, попрыгать, передвинуть вещи, взобраться на стул. Испытуемый приглашается обратно в комнату, и его просят двигаться по ней и производить любые движения. “Дрессировщик” свистком, хлопком или словами типа “хорошо” подкрепляет движения в направлении желаемого действия. Может быть правилом, что подопытный должен возвращаться к началу, если отклоняется и перестает получать подкрепления. В упражнении исключаются разговоры, смех, вздохи и другие проявления эмоций.

“Тренировка эмоциональной устойчивости”

Участники разбиваются по парам и садятся лицом друг к другу, как можно ближе. Упражнение выполняется в три этапа: Участники закрывают глаза. Им дается ограничение: запрещаются любые движения телом и даже лицом. Ведущий: “Настройтесь на тишину и покой в вашей душе и в вашем теле”. После того, как эмоциональная устойчивость на предыдущем

этапе сформировалась, задание усложняется: “Теперь вы будете неподвижно сидеть, но с открытыми глазами. При этом вы смотрите на глаза своего партнера и стараетесь сохранять свое спокойствие”. После этих подготовительных упражнений в каждой паре один из участников выбирает себе роль тренера. Задача тренера – рассмешить или как-то еще поколебать эмоциональное равновесие. Если ему это удастся, он замолкает и ждет, пока партнер не восстановит утраченное равновесие. Затем упражнение продолжается, при этом важно, чтобы тренер снова повторил то, что вывело его партнера из равновесия. Многократное повторение формирует устойчивость к этому раздражителю. Затем участники меняются ролями, и так – несколько раз.

“Внутреннее движение”

Это упражнение позволяет измерить персональное пространство каждого. В парах, на расстоянии 10 метров один участник стоит, другой начинает медленно приближаться к нему. Он должен приближаться до тех пор, пока не почувствует, что дальше приближаться тяжело. Тот, к кому приближаются, должен отметить про себя, когда ему захотелось сказать “стоп”.

Анализ: Кто как чувствует психологическую дистанцию? Кто пересек границу персонального поля, не почувствовав ее? Кто не дошел? Кто верно почувствовал? Кто кого и на какое расстояние подпустил к себе? Кто ближе, кто дальше, и почему?

“Семья”

Выбирается участник, которому задается игровая ситуация: Мы все – это семья. Задача выбранного участника – расставить остальных членов группы так, чтобы физическая дистанция примерно соответствовала степени эмоциональной близости с ними, как с членами семьи (могут быть “семейные сцены”).

“Групповая социометрия”.

а) Каждый участник в порядке свободной очередности, встает в центр, закрывает глаза, а все остальные располагаются от него на таком расстоянии, которое символизирует психологическую “дистанцию” по отношению к этому человеку. Каждый запоминает свое место, затем “построение” разрушается.

б) После этого участник открывает глаза и расставляет всех присутствующих так, как они, по его мнению, могли бы расположиться по отношению к нему.

в) Затем член группы занимает место, на которое он сам себя первоначально поставил.

Анализ: Процедура дает возможность каждому проверить точность, адекватность своего видения взаимоотношений в группе, в частности, собственного места в ней. Кого он поставил правильно, а с кем ошибся, и почему?

Возможно неоднократное применение этого упражнения.