

Игровой практикум для педагогов *(игры для работы педагога с агрессивными, тревожными, гиперактивными детьми)*

Цель мероприятия: расширение арсенала методических приемов воспитателей, педагогов-психологов, работающих с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.

Продолжительность: 1,5-2 часа.

Ход мероприятия:

Данные игры могут быть использованы в работе с детьми как с нормой, так и с ОВЗ, с различными проблемами: страхами, тревожностью, замкнутостью, неуверенностью, гиперактивностью, агрессивностью, аутичностью и т.д.

Эффективны они в работе с детско-родительскими группами.

С точки зрения нейропсихологии за поведенческими проблемами детей всегда стоит нарушение механизмов мозговых структур. Все вы знаете, что правое полушарие отвечает за эмоциональное переживание, левое – за оречевление эмоции, называние ее (справедливо для правшей). Здесь важно запустить процесс развития саморегуляции ребенка.

Через такие игры решаются задачи:

- развитие межполушарных связей,
- снятие мышечных зажимов, эмоционального напряжения, раскрепощение
- активизация, сенсорная стимуляция (расширять спектр ощущений ребенка), повышение общей энергизации организма
- сплочение детского коллектива.

Всего мною подобрано 12 игр. Они распределены по группам:

1 группа – эмоционально насыщенные игры (выражение негативных эмоций: страха, гнева, обиды)

- **Баба-Яга**

Материал: кукла би-ба-бо, султанчик.

Игра в догонялки. Водящий – «Баба-Яга», на руке которого кукла би-ба-бо и плеточка-султанчик. Заранее обговаривают правила игры: бегать на определенной территории, пятнать можно только по спине плеточкой. Дети стоят перед Бабой-Ягой, дружно выкрикивая дразнилку:

«Баба-Яга, костяная нога

С печки упала, ногу сломала

Вышла на улицу, раздавила курицу!»

Баба-Яга догоняет детей, приговаривая: *«Вот сейчас вас догоню, на лопату посажу, зажарю и съем!»*. А дети в ответ: *«Не догонишь, не догонишь!»*. Ребенок, которого запятнала Баба-Яга, сам становится Бабой-Ягой.

- **Рычи, лев, рычи**

Все сидят в кругу на колени, ладонями опираясь перед собой. Хором рассказывают стишок, после чего громко рычат вместе и по одному.

«Все мы львы одной семьи

И рычать всегда должны

Вот посмотрим мы сейчас

Кто рычливее из нас

Рычи, лев, рычи!»

- ***Дракон кусает свой хвост***

Дети стоят друг за другом, крепко обхватывает стоящего впереди его за талию. Это «дракон». Первый ребенок – «голова», последний – «хвост» дракона. После того, как все дружно скажут: «Раз, два, три, лови!», «голова» ловит свой «хвост», который старается увильнуть. В конце игры все аплодируют «голове», хвалят ребенка за ловкость. Каждому ребенку дается возможность побывать и «головой», и «хвостом».

2 группа – игры с тканью

Материал для этих игр: большое покрывало или плед.

- ***Радостный пирог (игровой массаж)***

Звучит веселая музыка. На пол расстилается покрывало. Это противень. Вокруг противня садятся повара, которые собираются печь пирог. На роль будущего пирожка хорошо подойдет агрессивный или гиперактивный ребенок. Он ложится на живот вдоль противня посередине. Повара кладут ладони на пирожок (не касаясь головы и пяток, постепенно добавляя все ингредиенты и выполняя следующие движения с произвольным чередованием:

- * легкое покачивание – просеивание муки,
- * поколачивание подушечками пальцев – соль и сахар,
- * поглаживание – молоко и масло, пощипывание – изюм и курага.

Затем пирожок прокатывают по противню взад – вперед.

Затем выбирают ребенка-скалочку, прокатывают по пирожку взад-вперед.

Другого ребенка укладывают на пирожок слоем повидла. Пирожок заворачивают в покрывало - садят в печку и пекут, держа ладони на пирожке, пока он сам не скажет: «Готов!». Затем все разворачивают пирожок, любуются им, пробуют, отрезая каждый по кусочку. Благодарят и хвалят.

- ***Храбрый капитан***

Звучит музыка – морской прибор. Покрывало – это корабль. В центре покрывала лежит ребенок- капитан. Он отправляется в плавание вместе со своей командой. Дети-матросы стоят вокруг покрывала, раскачивают его в разных направлениях и разным темпе, взявшись за покрывало двумя руками. По углам стоят взрослые. Начинается буря. Волны усиливаются. Чтобы спасти корабль и команду, капитан должен громко скомандовать: «Стоп, машина!» или «Бросать якорь!». Матросы медленно опускают покрывало. Все спасены. Капитан обходит круг почета – каждый матрос жмет капитану руку, хвалит его и благодарит за спасение.

- ***В поле гуляли***

Качание на покрывале (по одному ребенку). Хором говорят:

«В поле гуляли трое гуляк,

После прогулки делали так: «Апчихи, апчихи, апчихи!»

(подкидывают ребенка кверху).

- ***Пыхалка***

Материал: платочек для бабушки.

В игре есть три роли:

1. Бабушка (ведущий, который рассказывает сказку, ведет игру);
2. Пыхалка (человек, который сидит под покрывалом и ловит подходящих к покрывалу);
3. Внуки (все остальные игроки).

Все «внуки» садятся в одно место (диван, скамейка...), а Бабушка начинает рассказывать:

«Посадила бабка репку, и выросла репка большая-пребольшая. Положила бабка репку в подвал. Пришла зима, захотелось ей отведать репки, и говорит она своему внуку: «Федя. Сходи-ка ты в подвал за репкой!»

Игрок, которого назвала Бабушка, подходит к покрывалу, а оттуда Пыхалка спрашивает: *«А не Федя ли это?»*

Бабушка и другие игроки отвечают: *«Федя, Федя!»*

Пыхалка: *«Не за репкой ли?»*

Бабушка и игроки: *«За репкой!»*

Тогда Пыхалка с громким *«Ам!»* поднимает покрывало и накрывает игрока. Игра продолжается, бабушка посылает следующего внука.

Когда все игроки съедены Пыхалкой, Бабушка произносит: *«Всех внучков съела Пыхалка, и тут стала она пыхтеть! ПЫХ! ПЫХ! ПЫХ! И лопнула!!!* После этих слов покрывало скидывается с игроков, все освобождаются.

3 группа – игры на телесное общение

- **Я – змея**

Водящий – голова змеи ходит со словами :

«Я – змея, змея, змея. Я ползу, ползу, ползу.

Хочешь быть моим хвостом?»

Каждый следующий пролезает между ног предыдущих и встает в конец цепочки. В конце змея ловит свой хвост.

- **Слоники**

Три «слоника» (взрослые) становятся на четвереньки, прижавшись друг к другу боками. Ребенок ложится сверху на спины взрослых. «Слоники» везут ребенка с поворотами по всему залу, стараясь сбросить ребенка (средний «слоник» говорит, куда поворачивать), ребенок должен удержаться. После игры «слоники» ребенка хвалят за храбрость и ловкость, жмут ему руку.

- **Землетрясение**

Игра по типу «третий лишний». Количество играющих должно быть кратно 3 плюс еще один человек. Все разбиваются на тройки. Двое стоят лицом друг к другу и взявшись за руки (это «домики», а третий стоит внутри этого миниатюрного круга (он «житель»). Ведущий кричит «Землетрясение!» и все играющие разбегаются и вновь должны разбиться на тройки, выбрав новых товарищей в тройки, ведущий тоже должен встать кому-нибудь в тройку, став участником «домика» «жителем». Оставшийся «лишний» становится ведущим.

- **Редичка**

Материал: платочек для бабушки.

Играющие садятся вереницей, один сзади другого. Каждый крепко обхватывает сидящего впереди его за талию. Один садится в стороне и называется "бабушкой", а все остальные - "редьки". Одна пара из всех играющих не садится, но обходя сидящих, поет:

"По редичке похожу, похожу,

У бабушки спрошу, спрошу."

Затем эта пара играющих останавливается и спрашивает: *"Бабушка, бабушка, дай редичку."*

"Бабушка" отвечает: *"Она не угожая" или "Берите."*

Если бабушка разрешила взять редичку, двое просящих берут за руки первого из сидящих и тянут его. Сидящие держат его руками. Выдернув одного, отряхивают его, подняв за руки и отводят его в сторону (сушат "редичку"). Затем снова начинают ходить и петь, пока не вытянут всю "редичку".

- ***Ветер дует***

Материал: пластмассовые обручи. Они будут «домиками».

Все встают в круг в «домики», водящий в центре, ему домика не хватает.

Водящий говорит: «*Ветер дует на того, кто* (далее называется какой-нибудь признак, это могут быть формальные признаки: «*у кого есть очки*», «*кто одет в клетчатую рубашку*» и т.п.; можно задавать содержательные вопросы: «*кто самый умный*», «*кто самый красивый*», «*кто любит учиться*» и т.д.)

Те, кому соответствует названный признак, должны выбежать из домика и найти себе другой. Нельзя возвращаться в свой домик и занимать домик рядом со своим. Ведущий в это время также стремится занять домик. Кому не хватило домика, тот и водит.

Игра оказывается очень азартной и веселой.

Материал:

- музыкальное сопровождение для игр «Радостный пирог» и «Храбрый капитан»
- кукла би-ба-бо, султанчик
- большое покрывало или плед
- платочек для бабушки
- пластмассовые обручи
- памятки для педагогов (раздаточный материал).

Подготовила: педагог-психолог Центра «Гармония» И.К.Рюмина

Статья опубликована на сайте «Школьный психолог» 15.11.2015г.