

## **Игры для профилактики эмоционально-поведенческих нарушений у старших дошкольников**

У детей старшего дошкольного возраста часто наблюдаются нарушения в поведении, которые влекут серьезные проблемы в развитии. Для профилактики поведенческих нарушений у дошкольников используйте специальные игры.

### **Используя эти игры, вы научите детей:**

- управлять поведением и эмоциональными проявлениями;
- выражать эмоциональное состояние вербально, мимикой, движениями;
- контролировать желания;
- понимать эмоциональное состояние других людей;
- действовать согласованно по сигналам, договариваться друг с другом.

С помощью разнообразных игровых действий и движений в воображаемой ситуации дети передают свои впечатления и представления о ней. Это развивает у них воображение, связную речь, выразительные движения, что очень важно также для умственного и познавательного развития.

Проводите игры в соответствии с планом (1-2 игр в день)

Примерный комплекс игр для профилактики эмоционально-поведенческих  
нарушений у детей старшего дошкольного возраста

## **ОКТАБРЬ**

### **Игра 1. «Иголлка и нитка»**

Цель: развить произвольность.

Музыкальное сопровождение: веселая мелодия.

Инструкция. Выберите водящего — он будет выполнять роль иголлки. Остальные дети — роль нитки. «Иголлка» под музыку бегаёт между стульями, «нитка» (дети друг за другом) — за ней. Если в группе есть зажатый или аутичный ребенок — предложите роль иголлки ему. Таким образом, вы сможете развить его коммуникативные и организаторские способности.

*Комментарий.* Произвольность — способность управлять своими действиями, умение контролировать свое поведение. Основная черта произвольного поведения — его осознанность. Произвольное действие отличается от непроизвольного тем, что человек управляет им сознательно, по своей воле, знает, что, как и зачем он делает.

В дошкольном возрасте механизм произвольности еще не сформирован. Дошкольники часто действуют неосознанно. Когда ребенок сможет увидеть и услышать то, что он делает с точки зрения задуманной цели или данного обещания, или правила действия, можно говорить об осознании им собственных действий. А осознание делает возможным управление и овладение ими. До тех пор пока ребенок не способен к этому, его поведение будет импульсивным и непроизвольным. Таким образом, осознание собственных действий и преодоление непосредственного, ситуативного поведения и составляют основу овладения собой в дошкольном возрасте.

### **Игра 2. «Кто за кем»**

Цель: снизить возбудимость.

Музыкальное сопровождение: спокойная мелодия.

Инструкция. Для проведения игры расставьте в комнате стулья. Вызовите первого ребенка. Его задача — двигаться под музыку между стульями. Как только вы выключите ее, ребенок должен сесть на стул. Вызовите следующего. Игру продолжайте до тех пор, пока на стулья не сядут все дети.

### **Игра 3. «Слушай команду»**

Цель: развить умение сосредоточиваться.

Музыкальное сопровождение: маршевая мелодия.

Инструкция. Предложите детям маршировать под музыку. Затем прервите ее и шепотом произнесите команду, например: сесть на стулья, поднять правую руку, присесть, взяться за руки и т. п.

*Примечание.* Команды давайте только на выполнение спокойных движений. Продолжайте игру до тех пор, пока дети хорошо слушают и контролируют себя.

#### **Игра 4. «Сова»**

Цель: развить произвольность.

Музыкальное сопровождение: О. Гейльфус «Балалар».

Инструкция. Предложите участникам выбрать водящего — «сову». Пока дети свободно двигаются по комнате, «сова спит в гнезде» (сидит на стуле). По команде «Ночь!» участники должны замереть, а «сова» выходит на охоту. Кто из играющих пошевелится или рассмеется — тот становится совой.

### **НОЯБРЬ**

#### **Игра 5. «Где мы побывали, что мы повидали?»**

Цель: развить мышление и речь.

Для проведения игры необходимо просторное помещение.

Инструкция. Выберите несколько участников, которые будут отгадывать загадки, — это «дедушка» и его «внучата». Остальные дети вместе с вами будут загадывать загадки. Обозначьте на полу границу, за которой нельзя будет ловить убегающих детей. Дедушка и внучата отворачиваются, вы вместе с другой группой тихо придумываете загадку. Например: «Давайте мы как будто возьмем корзиночки, пойдем в лес и будем показывать, как мы в лесу собираем грибы и ягоды. Согласны? Как мы будем это делать? Давайте попробуем!» Договорившись, вы подаете знак дедушке и внучатам, после чего происходит примерно следующий диалог:

— Здравствуйте, дедушка седой с длинной-длинной бородой! Здравствуйте, внучата!

— Здравствуйте, ребята! — отвечают дедушка с внучатами. — Где вы побывали? Что вы повидали?

— Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали — не скажем, но зато мы вам покажем!

Далее вы показываете загадку. Закончив показ, дайте возможность дедушке и внучатам подумать, а затем вместе с детьми спросите: «Отгадали?». Дедушка и внучата должны дать развернутый ответ, например: «Вы были в лесу и собирали грибы и ягоды в корзиночки». Если ответ правильный, предложите своей группе повторить его и при необходимости дополнить. Если ответ неправильный или дедушка с внучатами затрудняются, дети дают правильную отгадку и после сигнала «Раз, два, три — догони!» бегут за черту. Дедушка и внучата должны их догнать, пока они не перешагнули за линию. В ходе игры вы можете загадывать много загадок из жизни детей в детском саду, дома. Изображайте отдельные события, например, то, что дети видели во время экскурсии, профессии взрослых (шофер, повар, строитель) — все, что является для дошкольников источником впечатления. Закончите игру тогда, когда все дети побывают в роли загадывающих и отгадывающих загадки.

Рекомендации. Во время игры обратите особое внимание на воспитанников, которые нарушают правила — преждевременно говорят разгадку, подсказывают или убегают, не дожидаясь сигнала. Это дезорганизует всю игру. Объясните детям, что тех, кто мешает играть, не будут выбирать «дедушкой» и «внучатами». При выборе загадки активизируйте детей, поддерживайте их инициативу и фантазию. Не торопитесь предлагать им свои варианты действий. В то же время не затягивайте процесс придумывания — это может утомить детей.

#### **Игра 6. «Ну-ка, отгадай»**

Цель: развить мышление и речь.

Инструкция. Разделите участников на две группы. Задача первой — загадать предмет. Задача второй — с помощью наводящих вопросов отгадать задуманное. Участники первой группы могут отвечать только «да» или «нет».

Группа 1 встает по прямой линии друг за другом. Напротив — группа 2. Сначала в диалог вступают первые участники. Ребенок из группы 2 задает вопрос, например: «Оно живое?» («Это животное?», «Это человек?» и т. п.). Участник группы 1 отвечает. После этого они перемещаются в конец шеренги, а в диалог вступают вторые участники. Ребенок из группы 2: «Я его видел?» И т. д. После того как участники угадали предмет, группы меняются ролями. Если в течение 8–10 мин предмет не угадан, назовите его, чтобы дети не заскучали.

### **Игра 7. «Картинки загадки»**

Цель: развить мышление и речь.

Материал: большая коробка, карточки с изображением различных предметов (можно использовать картинки из детского лото). Инструкция. Выберите водящего. Остальных детей попросите сесть на стулья. Водящий берет из коробки любую карточку. Его задача — не показывая остальным участникам, описать предмет, который изображен на ней. Тот, кто первым отгадал, становится водящим. Игра продолжается до тех пор, пока в роли ведущего не побывают все дети.

### **Игра 8. «Перечисли предметы»**

Цель: развить восприятие, наблюдательность, память.

Материал: различные предметы, одежда и т. п.

Инструкция. Выберите водящего и попросите его выйти из комнаты. Вместе с детьми задумайте ситуацию и выложите на стол семь предметов, которые могут понадобиться в ней. Например: «Я иду гулять» — тогда на столе должны лежать семь предметов одежды. Пригласите водящего, опишите ему ситуацию и предложите в течение 1–2 мин осмотреть предметы. Затем попросите водящего повернуться спиной к столу, а лицом к группе и перечислить все, что лежит на столе. После каждого правильного ответа дети хором говорят «правильно», после неправильного — «неправильно». Если водящий забыл какие-то предметы, группа называет их.

## **ДЕКАБРЬ**

### **Игра 9. «Сочини предложение»**

Цель: развить мышление и фантазию.

Материал: набор карточек из детского лото.

Инструкция. Предложите детям две карточки с изображением предметов и попросите их по очереди придумать предложения, в которых упоминались бы оба предмета. Затем предложите две другие карточки и т. д.

Стимулируйте у детей стремление составлять нестандартные, оригинальные предложения. Если они легко придумывают предложения с двумя заданными словами, предложите им три слова.

### **Игра 10. «Замри»**

Цель: развить произвольность.

Музыкальное сопровождение: веселая мелодия.

Инструкция. Предложите детям свободно двигаться в такт музыке. Объясните, что, как только вы выключите музыку, они должны замереть в той позе, в которой застала их пауза. Пауза длится 1–1,5 мин. Повторите игру несколько раз.

### **Игра 11. «Я не знаю»**

Цель: развить выразительность движений, коммуникативные способности.

Инструкция. Выберите водящего — он будет исполнять роль незнайки. Его задача — на все вопросы детей молчать и только мимикой и выразительными движениями (поднятие бровей, опускание уголков губ, разведение рук в стороны) показывать, что он не знает ответа на заданный вопрос.

### **Игра 12. «Поссорились два петушка»**

Цели: стимулировать раскрепощенность, развить самоконтроль. Музыкальное сопровождение: А. Райчев «Поссорились два петушка» или любая веселая мелодия.  
Инструкция. Предложите детям беспорядочно двигаться под музыку, слегка толкаясь плечами. Следите за тем, чтобы удары при столкновении были не сильными и не болезненными.

## **ЯНВАРЬ**

### **Игра 13. «Флажок»**

Цели: снизить гиперактивность, развить самоконтроль.

Материал: флажок.

Музыкальное сопровождение: маршевая мелодия.

Инструкция. Предложите детям двигаться под музыку — они могут маршировать или выполнять свободные движения. Объясните им, что, как только вы поднимете флажок, они должны замереть в тех позах, в которых их застал сигнал. Музыка не выключайте. Через 5–7 с опустите флажок — дети могут продолжить движение.

### **Игра 14. «Противоположность»**

Цель: развить мышление и речь.

Материал: набор карточек с изображением различных предметов, веществ и т. п.

Инструкция. Покажите картинку с любым предметом, пищевым продуктом. Задача детей — назвать противоположное по значению слово. Например: лимон — сахар; огонь — снежинка. Воспитанники по очереди предлагают свои варианты. При этом они обязательно должны объяснить, почему выбрали именно такой ответ.

### **Игра 15. «Запрещенное движение»**

Цель: развить произвольность.

Музыкальное сопровождение: И. Дунаевский «До чего же хорошо кругом» или любая ритмичная мелодия. Инструкция. Дети стоят полукругом, в центре — ведущий (сначала вы можете быть им). Под музыку он показывает различные движения, одно из которых, например, приседание, запретное. Дети должны повторить все действия ведущего, кроме запретного. Тот, кто ошибся, становится ведущим.

## **ФЕВРАЛЬ**

### **Игра 16. «Волшебное слово»**

Цель: развить произвольность, самоконтроль и внимание.

Инструкция. Дети и водящий (сначала вы можете быть им) становятся в круг. Водящий объясняет правила: он будет показывать разные движения, а участники — повторять их, но только в том случае, если водящий добавил «волшебное слово» «пожалуйста». Если он не произнес это слово — дети остаются неподвижными. «Волшебное слово» можно произносить в случайном порядке, через 2–5 движений.

### **Игра 17. «Не стой!»**

Цель: развить самоконтроль и произвольность движений.

Музыкальное сопровождение: маршевая мелодия.

Инструкция. Дети маршируют под музыку. Задача — не останавливаться, даже если музыка прервется. Музыка прерывайте на 1–1,5 мин через каждые 3–4 мин.

### **Игра 18. «Художник»**

Цель: развить наблюдательность, память, коммуникативные способности.

Инструкция. Выберите двух участников. Один из них исполняет роль художника, другой — заказчика, он заказывает свой портрет. Остальные дети — зрители. «Художник» в течение 1,5–2 мин внимательно смотрит на «заказчика», затем отворачивается и по памяти описывает его внешность. Если «художник» испытывает трудности, зрители могут задавать ему наводящие вопросы, например: «Какие у ... (имя ребенка) глаза (волосы)?»

Примечание. Следите за тем, чтобы участники не высказывали обидных замечаний, которые фиксируют какие-либо физические недостатки детей, исполняющих роль «заказчика».

### **Игра 19. «Кто что сделал»**

Цель: развить наблюдательность, восприятие, память.

Музыкальное сопровождение: веселая мелодия.

Инструкция. Выберите 3–4 участников. Один из них будет водящим, остальные поочередно показывают ему какие-либо действия. Задача водящего — запомнить, а затем повторить все действия в том порядке, в котором он их увидел.

### **МАРТ**

Игра 20. «Тень»

Цели: развить наблюдательность, память, внутреннюю свободу, стимулировать раскованность.

Музыкальное сопровождение: спокойная мелодия.

Инструкция. Выберите двух участников. Один исполняет роль путника, другой — его тени. «Путник» идет через поле, «тень» — на два-три шага сзади. Задача «тени» — точь-в-точь копировать все движения «путника». Стимулируйте путника к выполнению разных движений: сорвать цветок, присесть, поскакать на одной ноге, остановиться и посмотреть из-под руки и т. д.

### **Игра 21. «Зеркала»**

Цель: развить наблюдательность и коммуникативные способности.

Инструкция. Выберите водящего. Предложите ему представить ситуацию: он приходит в магазин, в котором много зеркал. Дети встают по кругу, водящий — в центр. Он показывает различные движения — «зеркала» тотчас должны их повторить. Проводите игру до тех пор, пока в роли водящего не побывают все желающие.

### **Игра 22. «Скучно, скучно так сидеть»**

Цель: стимулировать раскрепощенность, самоорганизацию.

Инструкция. Около одной стены комнаты поставьте стулья по количеству детей. На противоположной стороне поставьте на один стул меньше. Дети рассаживаются на той стороне, где стульев хватает всем. Вы читаете стихотворение:

Скучно, скучно так сидеть.

Друг на друга все глядеть;

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

Задача детей — как только стихотворение закончится, добежать до противоположной стены и занять стулья. Проигрывает тот, кто останется без стула. Повторите игру несколько раз. Обратите внимание детей на следующие правила игры: нельзя бежать раньше, чем закончится стихотворение; нельзя спихивать другого ребенка со стула.

### **Игра 23. «Спиной друг к другу»**

Цель: развить внимание, память, наблюдательность, речь.

Инструкция. Разбейте детей на пары и предложите встать спиной друг к другу.

Попросите участников развернуться и в течение одной минуты посмотреть друг на друга. Далее один из детей описывает внешность партнера (какие у того волосы, глаза, во что он одет и т. д.). В конце игры обязательно отметьте лучших игроков — тех, кто смог запомнить и описать наибольшее количество деталей внешности, одежды своего партнера.

### **АПРЕЛЬ**

Игра 24. «Раздумье»

Цель: выработать способность концентрироваться и успокаиваться.

Музыкальное сопровождение: спокойная мелодия.

Инструкция. Выберите одного участника — он исполняет роль грибника, остальные — деревья в лесу.

Под музыку грибник идет в лес по грибы. Он ходит между деревьями, плутает и в конце концов не может найти дорогу обратно. Выключите музыку. Задача «грибника» — остановиться и задуматься: «Куда идти?». При этом ребенок должен встать в определенную позу: руки сложены на груди, смотрит перед собой.

### **Игра 25. «Мыльные пузыри»**

Цель: стимулировать раскованность, выразительные движения, способствовать самовыражению детей.

Инструкция. Предложите детям следующую игровую ситуацию: вы все вместе пошли в парк. И тут навстречу выходит клоун, который выдувает мыльные пузыри. Вы имитируете движение клоуна, дети — мыльных пузырей: свободно двигаются по комнате, сталкиваются, кружатся и т. п. В это время можно читать стихотворение:

Мыльные пузыри

Осторожно пузыри...

Ой, какие!

Ой, смотри!

Раздуваются!

Блестят!

Отрываются!

Летят!

После команды «Лопнули!» дети приседают.

### **Игра 26. «Игра в мяч»**

Цель: выработать способность к самоконтролю.

Материал: мяч.

Музыкальное сопровождение: веселая мелодия.

Инструкция. Дети свободно двигаются под музыку. Один из них — водящий, у него в руках мяч. Он кидает его и называет имя любого игрока. Ребенок, чье имя назвали, должен подбежать и схватить мяч, после чего он становится водящим. Если ребенок заигрался и не услышал своего имени, он выбывает из игры — становится зрителем.

Примечание. Следите за тем, чтобы водящие не называли имена одних и тех же участников. В игре должны быть задействованы все дети.

### **Игра 27. «Найди свою пару»**

Цель: развить внимание, способность к самоконтролю.

Музыкальное сопровождение: веселая танцевальная мелодия.

Инструкция. Разбейте детей на пары мальчик — девочка. Попросите партнеров посмотреть друг на друга. Объясните правила игры. Как только зазвучит музыка, игроки свободно перемещаются по комнате. Как только музыка останавливается, участники должны как можно скорее найти свои пары и взяться за руки. Побеждают те мальчик и девочка, кто быстрее остальных нашел друг друга. Повторите игру несколько раз.

## **МАЙ**

### **Игра 28. «Штриховка»**

Цели:

- укрепить мышцы рук;
- научить действовать по заданным правилам;
- развить внимание;
- стимулировать способность аккуратно выполнять задание и доводить начатое до конца.

Материал: карандаши, бланки с контурами предметов и т. п.

Музыкальное сопровождение: спокойная мелодия или звуки природы.

Инструкция. Раздайте детям бланки с контурами различных предметов. Предложите заштриховать рисунки в заданном направлении.