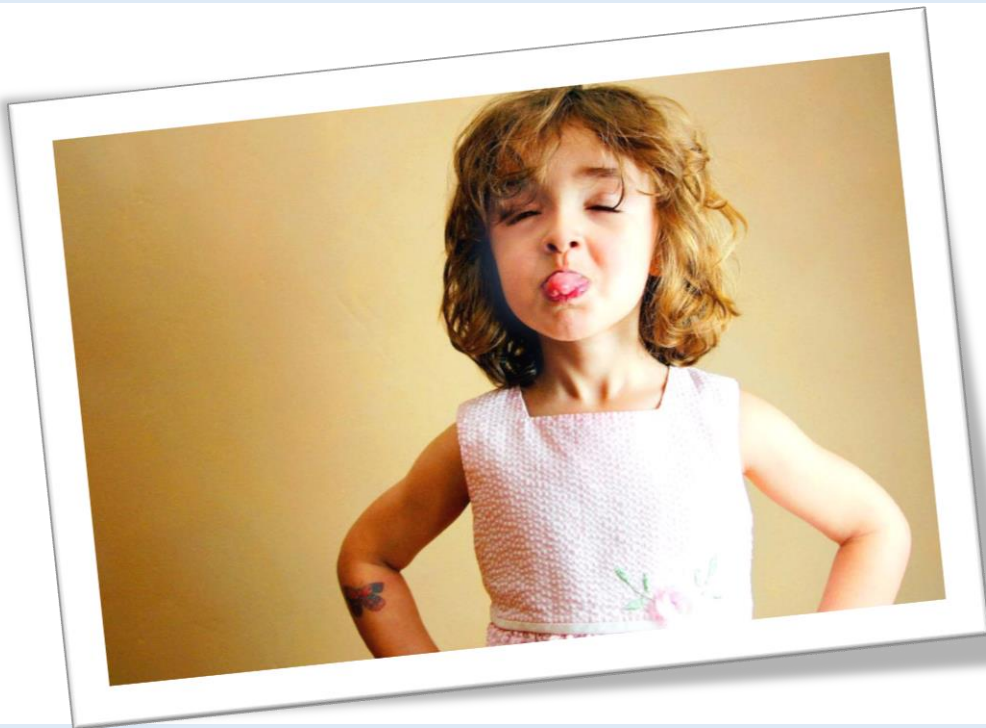


*Игры для коррекции демонстративного поведения*



### ❖ «Золотая рыбка»

Все участники встают в круг, плотно прижавшись друг к другу плечами, бедрами, ногами, взявшись за руки.

Это сеть. Водящий – золотая рыбка – стоит в кругу. Его задача – выбраться из круга. А задача остальных не выпустить рыбку.

Если водящему очень долго не удастся выбраться из сети, взрослый может попросить детей помочь рыбке.

### ❖ «День рождения»

Ведущий: «Представьте себе День Рождения. Каждый из вас не раз присутствовал на этом празднике и как именинник, и как гость. Сейчас каждый получит определенную роль, которой должен придерживаться в течение всей игры».

Возможные роли: именинник, Спорщик, миротворец, Пассивный, Недовольный, Весельчак, Бестактник, Сердитый, Забияка, Застенчивый и др.

Ведущий специально подбирает роль каждому ребенку. Она может быть как соответствующей его типу, так и противоположной, в зависимости от целей коррекционно – развивающей работы.

### ❖ «Великолепная четверка»

Все дети делятся на команды по четыре человека. Педагог по очереди вызывает команды и дает задание изобразить, например, «старый чайник» или «тухлый помидор» и т.п. Задача детей состоит в том, чтобы показать предмет всем составам команды.

### ❖ "Зеркало"

Перед началом игры проводится "разминка". Взрослый становится перед детьми и просит как можно точнее повторять его движения. Он демонстрирует легкие физические упражнения, а дети воспроизводят его движения. После этого дети разбиваются на пары и каждая пара по очереди "выступает" перед остальными. В каждой паре один совершает какое-либо действие (например, хлопает в ладоши или поднимает руки, или делает наклон в сторону), а другой пытается как можно точнее воспроизвести его движение, как в зеркале. Каждая пара сама решает, кто будет показывать, а кто воспроизводить движения. Если зеркало искажает или опаздывает, оно испорченное (или кривое). Паре детей предлагается потренироваться и "починить" испорченное зеркало. Когда все зеркала будут работать нормально, взрослый предлагает детям делать то, что люди обыкновенно

делают перед зеркалом: умываться, причесываться, делать зарядку, танцевать. Зеркало должно одновременно повторять все действия человека. Только нужно стараться делать это очень точно, ведь неточных зеркал не бывает!

### ❖ "Эхо"

Взрослый рассказывает детям про Эхо, которое живет в горах или в большом пустом помещении; увидеть его нельзя, а услышать можно: оно повторяет все, даже самые странные звуки. После этого дети разбиваются на две группы, одна из которых изображает путников в горах, а другая — Эхо. Первая группа детей гуськом (по цепочке) "путешествует по комнате" и по очереди издает разные звуки (не слова, а звукосочетания), например: "Ау-у-у", или: "Тр-р-р-р", и т.п. Между звуками должны быть большие паузы, которые лучше регулировать ведущему. Он же может следить за очередностью произносимых звуков, т.е. показывать, кому из детей и когда следует издавать свой звук. Дети второй группы прячутся в разные места комнаты, внимательно прислушиваются и стараются как можно точнее воспроизвести все, что слышали. Если Эхо работает несинхронно, т.е. воспроизводит звуки не одновременно, это не страшно. Важно, чтобы оно не искажало звуки и в точности воспроизводило их.

### ❖ "Волшебные очки"

Взрослый торжественно объявляет, что у него есть волшебные очки, в которые можно разглядеть только хорошее, что есть в человеке, даже то, что человек иногда прячет от всех. "Вот я сейчас примерю эти очки... Ой, какие вы все красивые, веселые, умные!" Подходя к каждому ребенку, взрослый называет какое-либо его достоинство (кто-то хорошо рисует, у кого-то новая кукла, кто-то хорошо застилает свою кровать). "А теперь пусть каждый из вас примерит очки, посмотрит на других и постарается увидеть как можно больше хорошего в каждом. Может быть, даже то, чего раньше не замечал". Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих товарищей. В случае если кто-то затрудняется, можно помочь ему и подсказать какое-либо достоинство его товарища. Повторения здесь не страшны, хотя по возможности желательно расширять круг хороших качеств.

### ❖ "Конкурс хвастунов"

Взрослый предлагает детям провести конкурс хвастунов. "Выигрывает тот, кто лучше похвастается. Хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно — иметь самого лучшего соседа! Посмотрите внимательно на того, кто сидит справа от вас. Подумайте, какой он, что в нем хорошего, что он умеет, какие хорошие поступки совершил, чем может понравиться. Не забывайте, что это конкурс. Выиграет тот, кто лучше похвалится своим соседом, кто найдет в нем больше достоинств". После

такого вступления дети по кругу называют преимущества своего соседа и хвастаются его достоинствами. При этом совершенно не важна объективность оценки — реальные эти достоинства или придуманные. Не важен также и "масштаб" этих достоинств — это могут быть и громкий голос, и аккуратная прическа, и длинные (или короткие) волосы. Главное, чтобы дети заметили эти особенности сверстника и смогли не только положительно оценить их, но и похвалиться ими перед сверстниками. Победителя выбирают сами дети, но в случае необходимости взрослый может высказать свое мнение. Чтобы победа стала более значимой и желанной, можно наградить победителя каким-либо маленьким призом (бумажная медаль "Лучшего хвастуна" или значок).

### ❖ "Связующая нить"

Дети сидят в кругу, передавая друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держали клубок, взялись за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что дети хотели бы пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивая, хотят ли они что-нибудь сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети по просьбе взрослого натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

### ❖ "Царевна Несмеяна"

Взрослый рассказывает сказку про царевну Несмеяну и предлагает поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет царевной, которая все время грустит и плачет. Дети по очереди подходят к царевне Несмеяне и стараются утешить ее и рассмешить. Царевна же изо всех сил будет стараться не рассмеяться. Выигрывает тот, кто сможет вызвать улыбку царевны. Затем дети меняются ролями. Такие игры способствуют формированию общности с другими и возможности видеть в сверстниках друзей и партнеров. Когда ребенок почувствует радость от общей игры, от того, что мы делаем вместе, когда он разделит эту радость с другими, его самлюбивое "Я", скорее всего, перестанет требовать похвал и восхищений. Чувство общности и интерес к другому являются тем фундаментом, на котором только и может строиться полноценное общение людей и нормальные человеческие отношения.

### ❖ «Да и нет» (гармонизация осознания прав и обязанностей).

Инструкция. Попробуем определить, кто из нас умеет быть внимательным. Каждому из вас по очереди мы будем задавать вопросы, на которые заранее знаем ответы «да» и «нет». Например: «Ты ходишь в школу?», «Ты был на Северном полюсе?» и т. п. А тот, кто отвечает, должен обязательно отвечать наоборот. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.