

## ***Психогимнастика (этюды)***

### ***Игры на развитие внимания***

Рекомендуются детям, страдающим психомоторной гиперактивностью, пониженным настроением, патологическими страхами, ранним детским аутизмом, задержкой психического развития и другими заболеваниями, при которых проявляется незрелость такого психического процесса, как внимание.

#### ***Что слышно?***

***Цель игры. Развивать умение быстро сосредоточиваться.***

1-й вариант (для детей 5-6 лет). Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем он просит рассказать, что они слышали.

2-й вариант (для детей 7-8 лет). По сигналу ведущего внимание детей обращается с двери на окно, с окна на дверь. Затем каждый ребенок должен рассказать, что за ними происходило.

#### ***Будь внимателен!***

***Цель игры. Стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.***

Дети шагают под "Марш" С. Прокофьева. Затем на слово "Зайчики", произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, на слово "лошадки" - как бы ударять "копытом" об пол, "раки" - пятиться, "птицы" - бегать, раскинув руки в стороны, "аист" - стоять на одной ноге.

#### ***Слушай звуки!***

***Цель игры. Развивать активное внимание.***

Ведущий договаривается с детьми о том, что, когда он нажмет клавишу нижнего регистра, они должны встать в позу "плакучей ивы", когда верхнего - в позу "тополя". Затем начинают игру - дети идут по кругу. Звучит пюта нижнего регистра - дети становятся в позу "плакучей ивы" (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу). На звук, взятый в верхнем регистре, становятся в позу "тополя" (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

#### ***Слушай хлопки!***

***Цель игры. Та же.***

Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу "аиста" (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу "лягушки" (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

#### ***Канон***

***Цель игры. Развивать волевое внимание.***

Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. Услышав первый музыкальный такт, поднимает правую руку вверх первый ребенок, на второй - второй и т. д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной такт начинают поднимать в том же порядке левую руку. Подняв левую руку, дети также под музыку по очереди опускают руки вниз.

### ***Канон для малышей***

#### ***Цель игры. Та же.***

Играющие стоят по кругу. Дети по очереди делают следующие движения: один приседает и встает, другой хлопает в ладоши, третий приседает и встает и т. д.

#### ***Зеваки***

#### ***Цель игры. Та же.***

Играющие идут по кругу, держась за руки, по сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление меняется после каждого сигнала. Не выполнивший правильно задание выходит из игры.

#### ***"Пишущая машинка"***

Каждому играющему присваивается название буквы алфавита. Затем придумывается слово или фраза из двух-трех. По сигналу дети начинают печатать: первая "буква" слова хлопает в ладоши, затем вторая и т. д. Когда слово будет напечатано, все дети хлопают в ладоши.

#### ***Четыре стихии***

#### ***Цель игры. Развивать внимание, связанное с координацией слухового и двигательного анализаторов.***

Играющие сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово "земля", все должны опустить руки вниз, если слово "вода" - вытянуть руки вперед, слово "воздух" - поднять руки вверх, слово "огонь" - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

### ***Игры на развитие памяти***

Игры будут полезны детям, страдающим церебрастеническим синдромом, апатической формой психоорганического синдрома, церебральным параличом и другими заболеваниями, одним из ярких симптомов которых является снижение памяти.

#### ***Повтори за мной***

#### ***Цель игры. Развивать моторно-слуховую память. Дети стоят около стола ведущего.***

Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.

Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

#### ***Запомни движения***

#### ***Цель игры. Та же.***

Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке.

#### ***Запомни свое место***

#### ***Цель игры. Та же.***

Дети стоят в кругу или в разных углах зала, каждый должен запомнить свое место. Под музыку все разбегаются, а с окончанием музыки должны вернуться на свои места.

#### ***Запомни свою позу***

#### ***Цель игры. Та же.***

Дети стоят в кругу или в разных углах зала, каждый ребенок должен встать в какую-нибудь позу и запомнить ее. Когда зазвучит музыка, все дети разбегаются, с ее окончанием они должны вернуться на свои места и встать в ту же позу.

### ***Слушай и исполняй!***

#### ***Цель игры. Развивать внимание и память.***

Ведущий называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны произвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

#### ***Вот так позы!***

#### ***Цель игры. Развивать наблюдательность. Играющие принимают различные позы.***

Водящий, посмотрев на них, должен запомнить и воспроизвести их, когда все дети вернуться в исходное положение.

#### ***Запомни порядок!***

#### ***Цель игры. Та же.***

4-5 играющих выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на детей, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой.

#### ***Кто что делал?***

#### ***Цель игры. Та же.***

Четверо играющих стоят рядом друг с другом. Они делают по очереди различные движения и повторяют эти движения 4 раза. Пятый ребенок должен запомнить, что они делали, и повторить их движения.

#### ***Художник***

#### ***Цель игры. Та же.***

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать, потом отворачивается и дает его словесный портрет.

#### ***Тень***

#### ***Цель игры. Та же.***

Два ребенка идут по дороге через поле: один впереди, а другой на два-три шага сзади. Второй ребенок - это "тень" первого. "Тень" должна повторить точно все действия первого ребенка, который то сорвет цветок на обочине, то нагнется за красивым камушком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит из-под руки и т. п.

#### ***В магазине зеркал***

#### ***Цель игры. Та же.***

В магазине стояло много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки ответили ей тем же. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили, она топнула ногой, и все обезьянки топнули ногой. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения.

#### ***Разведчики***

#### ***Цель игры. Та же.***

1-й вариант (для детей 6-7 лет). В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем

же путем. Затем разведчиком и командиром отряда становятся другие дети. Разведчик прокладывает новый путь, а командир ведет по этому пути весь отряд и т. д.  
2-й вариант (для детей 6-7 лет). Начало игры такое же, как в первом варианте, но командир должен начать вести отряд оттуда, куда пришел разведчик и привести туда, откуда вышел разведчик.

## ***Психогимнастика (этюды)***

### ***Игры на преодоление двигательного автоматизма***

Игры рекомендуются гипер- и гипоактивным детям, а также тем, у кого снижены внимание и память.

#### ***Флажок***

Играющие ходят по залу. Когда ведущий поднимет вверх флажок, все дети должны остановиться, хотя музыка продолжает звучать.

#### ***Запретный номер***

Играющие стоят по кругу. Выбирается цифра, которую нельзя произносить, вместо ее произнесения играющий хлопает в ладоши. Например, запретный номер 5. Начинается игра, когда первый ребенок скажет: "Один", следующий продолжает счет и так до пяти. Пятый ребенок молча хлопает в ладоши пять раз. Шестой говорит: "Шесть". И т. д.

#### ***Противоположные движения***

Дети становятся в две шеренги друг против друга. Под музыку на начало каждого такта вторая шеренга выполняет движения, противоположные первой. Если первая шеренга приседает, то вторая подпрыгивает. И т. д.

#### ***Стоп!***

Дети идут. Внезапно музыка обрывается, но дети должны идти дальше в прежнем темпе до тех пор, пока ведущий не скажет: "Стоп!"

#### ***Замри!***

Дети прыгают в такт музыке (ноги в стороны - вместе, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бедрам). Внезапно музыка обрывается - играющие должны успеть застыть в позе, на которую пришлась остановка в музыке. Снова звучит музыка - оставшиеся продолжают игру. Играют до тех пор, пока останется только один играющий, который признается победителем.

#### ***Пожалуйста!***

1-й вариант. Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а играющие должны их повторять лишь в том случае, если он к показу добавит слово "пожалуйста". Кто ошибется, выбывает из игры.

2-й вариант. Игра идет так же, как в 1-м варианте, но только тот, кто ошибется, выходит на середину и выполняет какое-нибудь задание, например улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т. п.

#### ***Запрещенное движение***

Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку на начало каждого такта повторяют движения для рук, которые показывает ведущий.

Затем выбирается одно движение, которое повторять запрещается. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры.

### ***Подвижные игры***

Рекомендуются детям, страдающим психомоторными и эмоциональными расстройствами. Они полезны и для детей с заиканием и избирательным мутизмом. Подвижные игры соревновательного характера пробуждают активность каждого ребенка, они учат подчиняться определенным правилам, что организует, дисциплинирует и сплачивает играющих. С помощью этих игр можно развивать сообразительность, ловкость, быстроту реакции у детей, страдающих задержкой психического развития.

#### ***Дракон кусает свой хвост***

Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок - это голова дракона, последний - кончик хвоста. Пока звучит музыка, первый играющий пытается схватить последнего - дракон ловит свой хвост. Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль головы дракона назначается другой ребенок.

#### ***Скучно, скучно так сидеть***

Играющие сидят на маленьких стульях. У противоположной стены стоят стулья, но их на один меньше. Ведущий говорит:

Скучно, скучно так сидеть,  
Друг на друга, все глядеть;  
Не пора ли пробежаться  
И местами поменяться?

Как только ведущий кончит говорить, дети должны быстро бежать и сесть на стулья, стоящие у противоположной стены. Проигрывает тот, кто остался без стула.

#### ***Ловишки***

Ведущий выбирает ловишку. Ловишка стоит, повернувшись к стене лицом. Остальные дети у противоположной стены.

Под музыку дети подбегают к ловишке, хлопают в ладоши и говорят:

Раз - два - три,  
раз - два - три.  
Скорее нас лови!

Затем бегут на свои места. Ловишка догоняет ребят. Игра повторяется. Ловишкой становится тот, кого поймали.

#### ***Лисонька, где ты?***

Дети становятся в круг, ведущий в середине. Затем они отворачиваются и закрывают глаза. В это время ведущий ходит по кругу и незаметно для ребят условленным заранее прикосновением назначает лису, остальные - зайцы. По сигналу все открывают глаза, но никто не знает, кто же лиса. Ведущий зовет первый раз: "Лисонька, где ты?" Лиса не должна выдавать себя ни словом, ни движением, так же и второй раз, а в третий - лиса отвечает: "Я здесь" - и бросается ловить зайцев. Зайца, присевшего на корточки, ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры.

#### ***Сова***

Дети выбирают водящего - сову, которая садится в гнездо и спит. В это время дети начинают бегать и прыгать. Затем ведущий говорит: "Ночь!" Сова открывает глаза и начинает летать. Все играющие сразу должны замереть. Кто пошевелится или засмеется, становится совой. И игра продолжается.

### ***Белые медведи***

Намечается место, где будут жить белые медведи. Двое детей берутся за руки - это белые медведи. Со словами: "Медведи идут на охоту" - они бегут, стараясь окружить и поймать кого-нибудь из играющих. Затем снова идут на охоту. Когда переловят всех играющих, игра кончается.

### ***Самый ловкий наездник***

По залу расставляются в случайном порядке стулья. Наездники садятся на стулья лицом к спинке. Когда заиграет музыка, все встают со стульев и начинают скакать по залу, подражая движениям лошади. В это время ведущий убирает один стул. С окончанием музыки дети должны сесть на стулья, но обязательно лицом к спинке. Оставшийся без стула выходит из игры.

### ***Тропинка***

Дети делятся на две команды с одинаковым количеством участвующих. Каждая команда берется за руки, образуя два круга, и по сигналу ведущего начинают движение по кругу в правую сторону до тех пор, пока не прекратится музыка (пауза в музыке через разное количество тактов: 6, 12, 18 и т. д.). После чего ведущий дает задание, которое выполняется обеими командами. Если ведущий говорит: "Тропинка!", участники каждой команды, становятся друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего, приседают, наклоняя голову чуть-чуть вниз. Если ведущий говорит: "Копна!", все участники игры направляются к центру своего круга, соединив руки в центре.

Если "Кочки!", все участники игры приседают, положив руки на голову.

Эти задания чередуются ведущим. Кто быстрее выполнит задание, тот получит очко.

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Игра сопровождается русской народной песней "Кума".

### ***Веретено***

Играющие делятся на две группы и становятся друг за другом. Как только кто-нибудь крикнет. "Начинаем!", дети, стоящие первыми, должны быстро, как веретено, обернуться вокруг себя. Потом соседи берут их за талию и оборачиваются уже вдвоем и т. д., пока не дойдут до последнего в ряду.

Побеждает та группа, дети которой обернулись быстрее.

### ***Реченька***

В игре участвуют две группы детей. Обозначив на полу неширокую речку, подходят к ней по одному от каждой группы и пытаются ее перепрыгнуть. Кто перепрыгнул, возвращается к своей группе. А кто нет, должен перейти в соседнюю.

В какой группе под конец игры детей окажется больше, та и выиграла.

## ***Игры, способствующие успокоению и организации***

Целью данных игр являются успокоение возбужденных детей и их организация.

### ***Слушай команду!***

Дети идут под музыку в колонне друг за другом. Когда музыка прекращается, все останавливаются и слушают команду ведущего, произнесенную шепотом, и тотчас же ее выполняют. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа хорошо слушает и точно выполняет задание.

### ***Расставить посты!***

Дети маршируют под музыку друг за другом. Впереди идет командир. Когда командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Так командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (линейка, круг, по углам и т. д.).

### ***Смотри на руки!***

Дети стоят друг за другом, первый - командир. Во время спокойного марша по кругу, командир показывает, различные движения рук, остальные дети повторяют эти движения. Затем выбирается новый командир. Он должен придумать другие движения, остальные участники их повторяют.

### ***Кто за кем?***

По залу расставлены в случайном порядке стулья. В зале звучит музыка А. Ферро "Гавот". Одни ребенок, которого вызвал ведущий, ходит между стульями и, услышав остановку в музыке, садится на ближайший стул. Ведущий вызывает следующего, и тот повторяет действия предыдущего ребенка.

Когда все дети сядут на стулья, ведущий предлагает детям по очереди вставать и идти к выходу из зала (или на прежнее место). Идти к выходу они должны в таком порядке, как их вызывал в начале игры ведущий.

## ***Примеры игр и упражнений, направленных на профилактику и снятие тревожного состояния***

### ***Упр. "Конкурс хвастунов".***

Ход: "Сегодня мы проведем с вами необычный конкурс - конкурс хвастунов. Выигрывает тот, кто лучше похвастается. Чем мы будем хвастаться? Соседом справа. Посмотри внимательно на своего соседа справа. Подумайте, какой он, что он умеет делать, что у него хорошо получается. Например, так: "Лена - очень умная, очень красива, быстро бегает, весело смеется" и т. п."

После того, как будет пройден круг, дети определяют победителя - лучшего "хвастуна". Можно обсудить, кому, что понравилось больше: рассказывать-хвастаться о соседе или слушать, как о нем рассказывают.

Цель: Упражнение помогает ребенку свои положительные стороны, почувствовать, что он принимаем и ценим другими детьми.

### ***Упр. "Путанка".***

Ход: Выбирается водящий, который выходит из комнаты. Остальные дети берутся за руки и становятся в круг, они начинают запутываться, кто как может. Когда

образовалась путанка, водящий заходит в комнату и пытается распутать то, что получилось, также - не разжимая рук.

Цель: Эта игра поможет детям почувствовать свою принадлежность к группе, понять, как неприятно быть вне ее.

#### **Упр. "Волшебный мешочек".**

Ход: Воспитатель спрашивает у детей, что для них самое страшное (в другой раз плохое, злое). Затем предлагает ребенку сложить в волшебный мешок все самое страшное. Затем этот мешок со всем, что в нем есть, выбрасывается. Хорошо, если взрослый тоже сложит в этот мешок свои отрицательные эмоции.

#### **Упр. "Поводырь".**

Ход: Выполняется в парах. Сначала ведущий водит ведомого с повязкой на глазах, испытывая чувство руководства и ответственности за его благополучие. Затем дети меняются местами.

Цель: Это упражнение развивает чувство ответственности за другого человека, доверительного отношения друг к другу.

#### **Упр. "Зеркало"**

Ход: Дети участвуют по очереди, по два человека. Один ребенок смотрится в "зеркало" (другой ребенок), которое повторяет все его движения. Потом они меняются местами.

Цель: Эта игра очень полезна для пассивных, неуверенных в себе детей. Она помогает ребенку открыться, почувствовать себя более свободно, раскованно, а также увидеть себя как бы со стороны.

#### **Упр. "Зайки и слоники".**

Цель: Дать возможность детям почувствовать себя сильными и смелыми, способствовать повышению самооценки.

"Ребята, я хочу предложить вам игру, которая называется "Зайки и слоники". Сначала мы с вами будем зайками-трусишками. Скажите, когда заяц чувствует опасность, что он делает? Правильно, дрожит. Покажите, как он дрожит. Поджимает уши, весь сжимается, старается стать маленьким и незаметным, хвостик и лапки его трясутся. Дети это показывают. Покажите, что делают зайцы, если слышат шаги человека? Дети разбегаются по кабинету, прячутся. А что делают зайцы, если видят волка?"

А теперь мы будем слонами, большими, сильными, смелыми. Покажите, как спокойно, размеренно, величаво и бесстрашно ходят слоны. А что делают слоны, если видят человека? Они боятся его? Нет. Они дружат с ним и, когда его видят, спокойно продолжают свой путь. Покажите как. Покажите, что делают слоны, когда видят тигра... Дети в течение нескольких минут изображают бесстрашного слона".

После проведения упражнения ребята садятся в круг и обсуждают, кем им больше понравилось быть и почему.

#### **Упр. "Солнышко и тучка."**

Ход: Солнце зашло за тучку, стало свежо - сжаться в комочек, чтобы согреться, задержать дыхание. Солнце вышло из-за тучки, стало жарко, разморило на солнце - расслабиться на выдохе.

Цель: Упражнение направлено на снятие психического напряжения, обучающее ребенка регулировать свое эмоциональное состояние.



## ***Психомышечная тренировка с фиксацией внимания на дыхании.***

### ***На берегу моря.***

Дети играют на берегу моря. Плещутся в воде. Вдоволь накупавшись, дети выходят из воды и ложатся на прогретый солнцем песок пляжа... Закрывают глаза от яркого солнца. Раскидывают в приятной лени руки и ноги.

#### ***Игра с песком (на напряжение и расслабление мышц рук)***

Набрать в руки воображаемый песок (на вдохе). Сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок в руках (задержка дыхания). Посыпать колени песком, постепенно раскрывая пальцы (на выдохе). Стряхивая песок с рук, расслабляя кисти и пальцы. Уронить бессильно руки вдоль тела: лень двигатель тяжелыми руками. Повторить игру с песком 2-3 раза.

#### ***Игра с муравьем (на напряжение и расслабление мышц ног)***

На пальцы ног залез муравей (муравьи) и бегают по ним. С силой натянуть носки на себя, ноги напряженные, прямые (на вдохе). Оставить носки в этом положении, прислушаться, на каком пальце сидит муравей (задержка дыхания). Мгновенным снятием напряжения в стопах сбросить муравья с пальцев ног (на выдохе). Носки идут вниз - в стороны, расслабить ноги: ноги отдыхают. Повторить игру 2-3 раза.

#### ***Солнышко и тучка (на напряжение и расслабление мышц туловища)***

Солнце зашло на тучку, стало свежо - сжаться в комок, чтобы согреться (задержать дыхание). Солнце вышло из-за тучки. Жарко - расслабиться - разморило на солнце (на выдохе).

#### ***В уши попала вода (на напряжение и расслабление мышц шеи)***

В положении лежа на спине ритмично покачать головой, вытряхивая воду из одного уха, потом из другого.

#### ***Лицо загорает (на напряжение и расслабление мышц лица)***

Подбородок загорает - подставить солнышку подбородок, слегка разжать губы и зубы (на вдохе). Летит жучок, собирается сесть к кому-нибудь из детей на язык. Крепко закрыть рот (задержка дыхания). Жучок улетел. Слегка открыть рот, облегченно выдохнуть воздух. Прогоняя жучка, можно энергично двигать губами. Нос загорает - подставить нос солнцу, рот полуоткрыт. Летит бабочка. Выбирает, на чей нос сесть. Сморщить нос, поднять верхнюю губу кверху, рот оставить полуоткрытым (задержка дыхания). Бабочка улетела. Расслабить мышцы губ и носа (на выдохе). Брови - качели: снова прилетела бабочка. Пусть бабочка качается на качелях. Двигать бровями вверх-вниз. Бабочка улетела совсем. Спать хочется, расслабление мышц лица. Не открывая глаз, переползти в тень, принять удобную позу.

#### ***Отдых. Сон на берегу моря.***

Дети слушают шум моря (В. Успенский). Ведущий говорит детям, что им снится всем один и тот же сон, и рассказывает его содержание: дети видят во сне то, что они делали на занятии (закрепление полученных впечатлений и навыков). (Пауза). Ведущий сообщает, по какому сигналу дети проснуться (по счету, когда заиграет дудочка, и т. д.). (Пауза). Звучит сигнал. Дети энергично (или, если этого требует ситуация, медленно и спокойно) встают. Тренировка закончена.

***Вариант отдыха.*** Ведущий сообщает детям название пьесы, которую они будут слушать, и предлагает им принять удобную позу и закрыть глаза. Звучит музыка (К. Сен-Санс. "Лебедь"). С окончанием музыки дети тихо встают и подходят к ведущему.