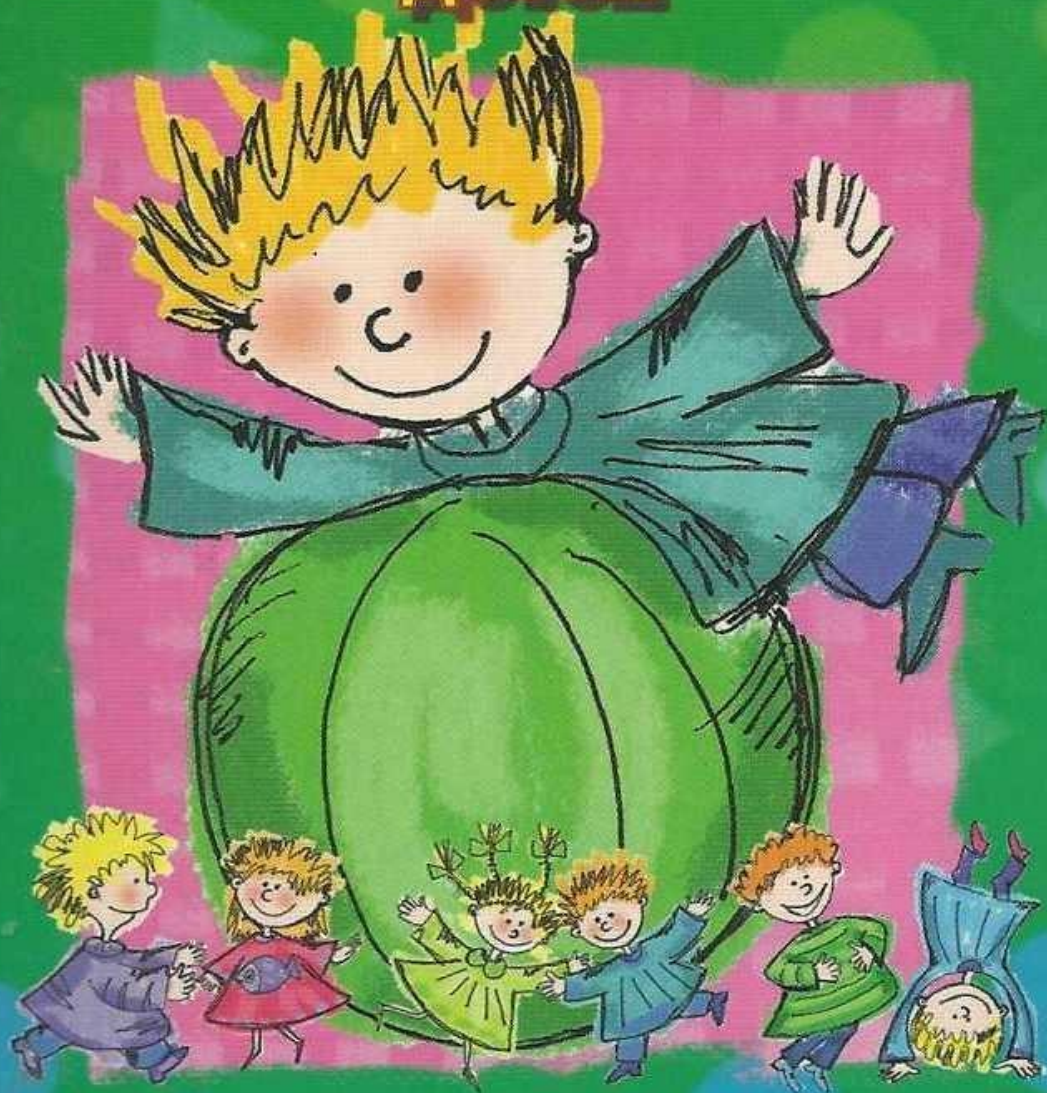


*Елена Лютова-Робертс
Галина Моница*

Игры для гиперактивных детей



*Издательство «Речь» представляет
наборы развивающих карточек для детей*

- + Гвоздева Е., Борозенец Н. Дорисовалки. Творческий набор для детей. Волшебный маркер в подарок!
- + Гвоздева Е., Борозенец Н. На этом заборе можно рисовать! Творческий набор для детей. Волшебный маркер в подарок!
- + Гвоздева Е., Плотникова Н. Готовим руку к письму. Развитие мелкой моторики. Набор развивающих карточек для детей 5–7 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Ивановская О. Г., Савченко С. Ф. Волшебный зоопарк. Отгадай, кто спрятался в клетке! Набор развивающих карточек для детей 5–7 лет.
- + Колосов М. Графические задачи для детей. Набор развивающих карточек для детей 5–7 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Иванова Л. Игры на бумаге. Набор развивающих карточек для детей от 5 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Лебедева М. Полезные игры для умных детей. Набор развивающих карточек для детей 5–10 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Лебедева М. Азбука развития эмоций. Набор развивающих карточек для детей от 3 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Сташевская Г. Величина, цвет, форма. Набор развивающих карточек для детей 3–4 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Сташевская Г. Память, внимание. Набор развивающих карточек для детей 3–4 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Сташевская Г. Каляки-маляки. Творческий набор для самых маленьких. Волшебный маркер в подарок!
- + Сташевская Г. Развиваем логику. Увлекательные задачки для детей 5–7 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Сташевская Г. 100 и 1 игра для развития ребенка. Наборы для детей 2–3, 3–4, 4–5, 5–6 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Субарева О. Этнокарты. В гостях у русских людей. Развивающие карточки о жизни, быте и традициях русского народа. Для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Волшебный маркер в подарок!
- + Юрченко О. П. Игры и сказки для развития речи детей 1,5–3 лет. Волшебный маркер в подарок!
- + Лаптева Г. В. Развивающие прогулки для детей круглый год (осень, зима, весна, лето). Набор для детей 5–7 лет.
- + Лаптева Г. В. Развивающие прогулки для детей. Весна. Лето. Наборы для детей 1,5–3, 3–4 лет.
- + Лаптева Г. В. Развивающие прогулки для детей. Осень. Зима. Наборы для детей 1,5–3, 3–4 лет.
- + Лаптева Г., Прямоносова Е. Развивающие прогулки для детей. Осень. Зима. 4–5 лет.
- + Матясевиц Д. Игры с детьми на весенних и летних прогулках.
- + Матясевиц Д. Игры с детьми на осенних и зимних прогулках.
- + Иванова Л. Стихи с движениями. Пальчиковые игры для детей. Наборы для детей 1,5–3, 3–5 лет.
- + Плотникова Н. В. Нежные слова для любимых деток. Колыбельные и пестушки на все случаи жизни.
- + Плотникова Н. В. 101 и 1 игра на развитие у ребенка навыков общения и уверенности в себе.
- + Моница Г. Б., Лютова-Робертс Е. К. Игры для задиристых детей. Управление гневом, развитие эмпатии и коммуникативных навыков.
- + Моница Г. Б., Лютова-Робертс Е. К. Игры для гиперактивных детей. Контроль импульсивности и движений, развитие внимания, выработка усидчивости.
- + Ларечина Е. В. Развивающие игры с предметами для малышей 1–3 лет.
- + Ларечина Е. В. Игры на коленях и игровые массажи для малышей 1–3 лет.



Как играть с гиперактивными детьми?

При подборе игр (особенно подвижных) следует учитывать такие индивидуальные особенности гиперактивных детей, как:

- неумение длительное время подчиняться групповым правилам;
- быстрая утомляемость;
- неумение выслушивать и выполнять инструкции.

В игре гиперактивным детям трудно дожидаться своей очереди и считаться с интересами других. Поэтому включать таких детей в коллективную работу целесообразно поэтапно. Начинать можно с индивидуальной работы, затем подключать ребенка к играм в малых подгруппах и только после этого переходить к коллективным играм.

При работе с гиперактивными детьми необходимо помнить, что им свойственны дефицит внимания, импульсивность и сверхактивность. Поэтому желательно использовать игры с четкими правилами и игры, способствующие развитию внимания.

Тренировку слабых функций следует проводить тоже поэтапно, на первых порах надо подбирать такие упражнения и игры, которые способствовали бы развитию только одной функции. Например, игры, направленные на развитие только внимания, или игры, которые учат ребенка контролировать свои пока еще импульсивные действия.

Ю. С. Шевченко предлагает для детей с синдромом гиперактивности три группы развивающих игр, направленных на тренировку:

- внимания;
- усидчивости;
- контроля импульсивности — выдержки.

Все эти игры представлены в этом комплекте.

Условные обозначения:



Игра на развитие
контроля двигатель-
ной активности



Игра на развитие
контроля импульсив-
ности



Игра на развитие
внимания в слуховой
модальности



Игра на развитие
внимания



Игра на развитие
внимания в зритель-
ной модальности



Музыкальное
сопровождение



Присутствие
взрослого
на начальных этапах



Присутствие
взрослого
обязательно



Игра проходит
в помещении



Игра проходит
на улице



Число участников

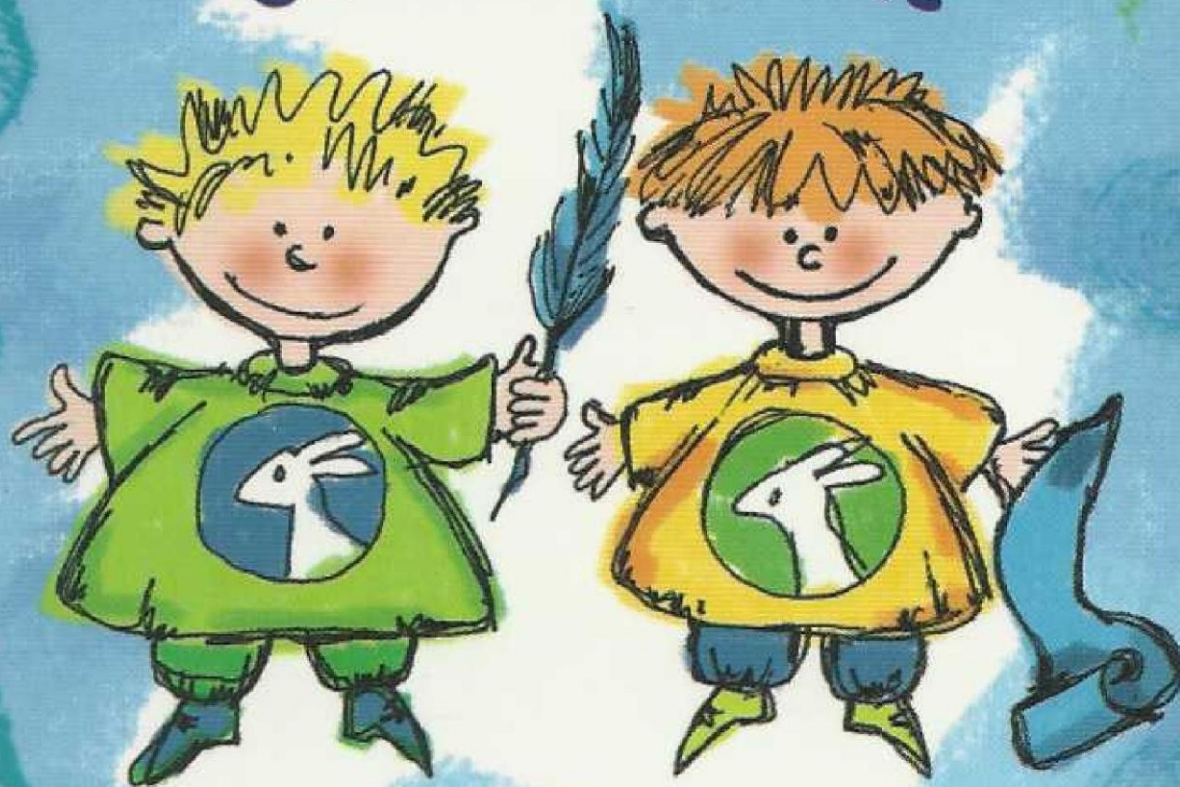


Инвентарь



Возраст

Стихотворение



5



Стихотворение

Цель игры: развитие произвольности поведения, управления телом, координации.

Взрослый зачитывает строчку из какого-либо хорошо известного стихотворения, например: «Зайку бросила хозяйка, под дождем остался зайка».

Затем взрослый предлагает детям рассказать эту строчку самостоятельно, но обязательно выполнять правило: каждое слово дети говорят по очереди, но не договариваясь заранее. Например, если первое слово «Зайку» произносят сразу несколько человек, то игра начинается сначала. Так, пока вся строчка не будет произнесена детьми по очереди, с соблюдением правила.

Рекомендации ведущему

После игры можно ввести поощрение: раздать детям за помощь зайке наклейки с изображением зайчика.

ХВОСТЫ



Хвосты

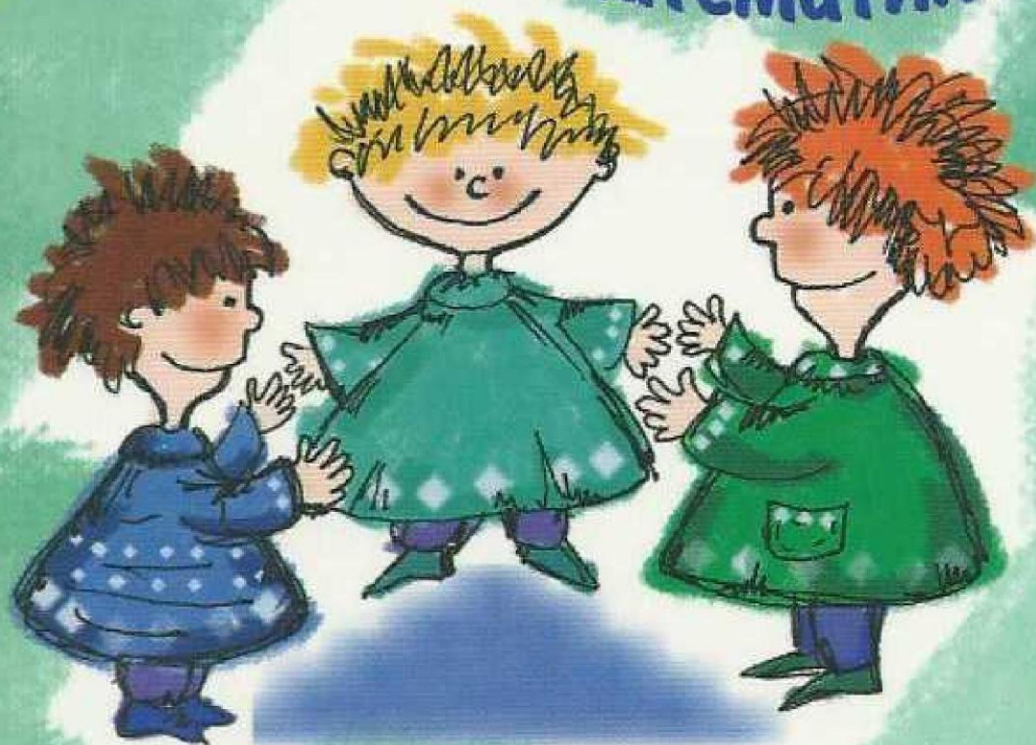
Цель игры: развивать координацию движений.

Каждый ребенок получает «хвост» — бумажную ленту-липучку или яркую пластмассовую прищепку — он закрепляется на одежде.

Все играющие двигаются по комнате под музыку и стараются оторвать как можно больше «хвостов» у других ребят, в то же время охраняя свой «хвостик». Как только музыка стихнет, все замирают и осматриваются.

В конце игры все ребята рассказывают, какой способ оказался для них самым удачным, и показывают свои «трофеи».

Занимательная Математика



Занимательная математика

Цель игры: развитие координации движений, умения действовать в команде, выполнять инструкции взрослого

Дети стоят в кругу. Ведущий просит их построиться, образовав:

- геометрическую фигуру (круг, треугольник, квадрат, трапецию, прямоугольник);
- цифру.

Рекомендации ведущему

Если участники игры — школьники, то, в зависимости от их подготовленности, можно попросить их выполнять задания с закрытыми глазами. С подростками после игры можно обсудить следующие вопросы: «Какие качества необходимы участникам для успешного выполнения задания? Какую стратегию использовал каждый играющий? Что можно было сделать еще лучше?»

разведчики



4



Разведчики

Цель игры: развитие произвольного внимания.

Взрослый показывает детям фотографию предмета (для детей от 3 лет) или фрагмент предмета, находящегося в помещении. Игроки должны как можно скорее отыскать этот предмет в комнате и показать его. Усложнить игру можно, попросив тех, кто узнает и найдет предмет, не говорить вслух его название и не показывать до тех пор, пока не будет команды взрослого (или взрослый сообщает, что спрашивать будет только того ребенка, который поднимет руку последним).

Говори!



Говори!

Цель игры: учить детей следовать групповым правилам.

Дети сидят в кругу. Взрослый говорит: «Я буду задавать вопросы, но отвечать на них можно будет только после того, как я дам команду „Говори!“ Отвечать можно всем вместе. Но только после команды». Давайте потренируемся: «Какое сейчас время года? Говори! Какого цвета у нас занавески? Говори! Какой сегодня день недели? Говори!»

В эту игру можно научить играть родителей гипер-активных детей.

Бродячие артисты



4



3



Бродячие артисты

*Цель игры: развитие внимания
в слуховой модальности.*

Взрослый говорит детям, что сейчас они все будут бродячими артистами. Для этого каждый участник держит в руках погремушку или любой шумовой музыкальный инструмент. Под музыку «бродячие артисты» передвигаются по помещению в любых направлениях и издают звуки с помощью погремушек. Также разрешается танцевать и подпевать в такт музыки. Неожиданно ведущий выключает музыку и говорит: «Представление окончилось. Стоп». После этого сигнала все дети перестают издавать какие-либо звуки, но могут бесшумно передвигаться по помещению, кланяться и т. д. Тот, кто не успел среагировать быстро и издал какой-либо звук после команды «Стоп», выбывает из игры. Игра продолжается до того момента, пока не останется один участник, который и будет победителем. Победителю можно будет поручить роль ведущего в следующем раунде игры.

Сказка про нас



Сказка про нас

Цель игры: развитие слухового внимания, навыков коммуникации, саморегуляции.

Взрослый выбирает сказку, желательно короткую (в зависимости от возраста и индивидуальных особенностей участников). Он называет всех героев сказки, и каждый ребенок выбирает для себя роль того или иного персонажа. (Ребенку нужно обязательно запомнить имя своего героя.) Затем взрослый читает сказку, в текст которой вплетены все имена перечисленных им героев.

Ребенок, чей персонаж был назван, должен тут же встать и повторить за ведущим имя своего персонажа.

Рекомендации ведущему

Рольей обязательно должно быть столько, сколько участников.

Детей постарше можно попросить не только вставать при упоминании их героя, но и сыграть его роль, то есть выполнить описанное в сказке действие. Школьники могут использовать для игры специально подготовленные ими сказки и истории.

Дирижер



Дирижер

Цель игры: развитие концентрации внимания.

Одного из участников (по желанию) выбирают «дирижером». Он выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем входит водящий, берет в руки дирижерскую палочку, с помощью которой он показывает участникам (хору), кто должен петь. Сначала дирижер взмахивает двумя руками: певцы одновременно выкрикивают каждый свое слово. Потом с помощью палочки он может указать на одного из участников, который произносит только свое слово. Дирижеру дается пять попыток (можно пять раз указать на разных певцов). Задача дирижера — догадаться, что за песню задумал петь его хор. После этого он выбирает нового дирижера на свою роль.

Рекомендации ведущему

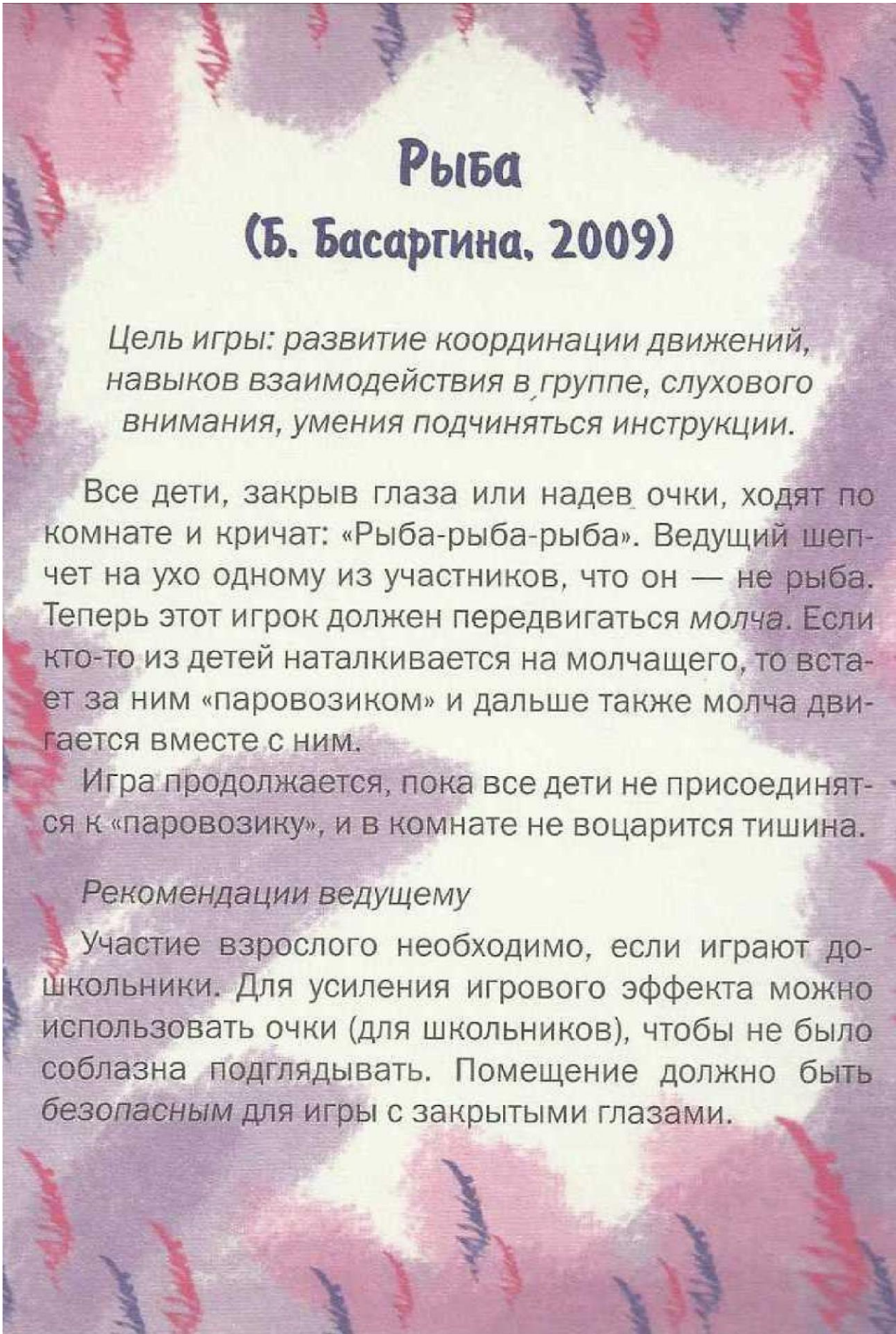
Желательно, чтобы до того, как войдет водящий, каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово.

Рыба



6





Рыба

(Б. Басартина, 2009)

Цель игры: развитие координации движений, навыков взаимодействия в группе, слухового внимания, умения подчиняться инструкции.

Все дети, закрыв глаза или надев очки, ходят по комнате и кричат: «Рыба-рыба-рыба». Ведущий шепчет на ухо одному из участников, что он — не рыба. Теперь этот игрок должен передвигаться молча. Если кто-то из детей наталкивается на молчащего, то встает за ним «паровозиком» и дальше также молча движется вместе с ним.

Игра продолжается, пока все дети не присоединятся к «паровозу», и в комнате не воцарится тишина.

Рекомендации ведущему

Участие взрослого необходимо, если играют дошкольники. Для усиления игрового эффекта можно использовать очки (для школьников), чтобы не было соблазна подглядывать. Помещение должно быть безопасным для игры с закрытыми глазами.

Танцевальное соло



Танцевальное соло

Цель игры: развитие слухового внимания, произвольности поведения, умения договариваться.

Дети стоят в кругу. Взрослый включает музыку. Как только она зазвучит, ОДИН ребенок начинает движение (30–40 с). В течение паузы (5–10 с) все дети замирают. Затем снова звучит музыка, и ОДИН ребенок начинает движение.

Если двигаться начинают несколько детей, музыка обрывается. Разговаривать во время игры с детьми старше 7 лет нельзя, с младшими детьми это ограничение не вводится, они могут договориться о том, кто будет двигаться, но только во время паузы. Двигаться может один и тот же ребенок несколько раз подряд или все дети по очереди. Все зависит от того, как дети сумеют понять друг друга.

Рекомендации ведущему

На первых этапах количество участников — минимальное, особенно с детьми дошкольного возраста. Чем старше дети и чем сплоченнее они, тем возможно большее количество игроков.

Мы едем, едем, едем...



Мы едем, едем, едем...

(Игры народов СССР, М.: Л., 1993)

Цель игры: развитие внимания.

Все дети сидят в кругу. Каждый по очереди называет город. Один из играющих, на которого укажет ведущий, говорит: «Динь-динь». Ведущий спрашивает его: «Куда едешь?» Ребенок быстро произносит название города, выбранного кем-то из детей в группе. Причем нельзя называть города, которые задумали сидящие слева и справа от отвечающего участники. После того как ответит первый игрок, «в путешествие» сразу же отправляется ребенок, чей город назвали: он быстро говорит: «Динь-динь». Ведущий спрашивает его: «Куда едешь?» и т. д.

Ведущий занимает место любого участника, который опоздал с сообщением о пункте назначения, или того, кто не отреагировал на название выбранного им самим города.

«Аплодисменты,
или Спасибо тебе!»



Аплодисменты, или Спасибо тебе!

Цель игры: создание позитивного настроения, сплочение группы, развитие эмпатии, способности к СО-радости.

Все дети стоят в кругу. Один из участников выбирает игрока, которому хочет выразить благодарность за целый день или за что-то конкретное в течение дня, встает напротив и аплодирует ему. Затем оба ребенка выбирают третьего, подходят к нему и аплодируют ему вдвоем.

Затем таким же образом выбирается следующий и т. д.

Рекомендации ведущему

Важно научить детей выражать благодарность не только своим друзьям, но и тем, кто подарил им радость. Можно вместо или — лучше — вместе с аплодисментами дарить участнику стикер, проговаривая вслух, почему выбран именно этот ребенок.

О рыбаке и рыбке

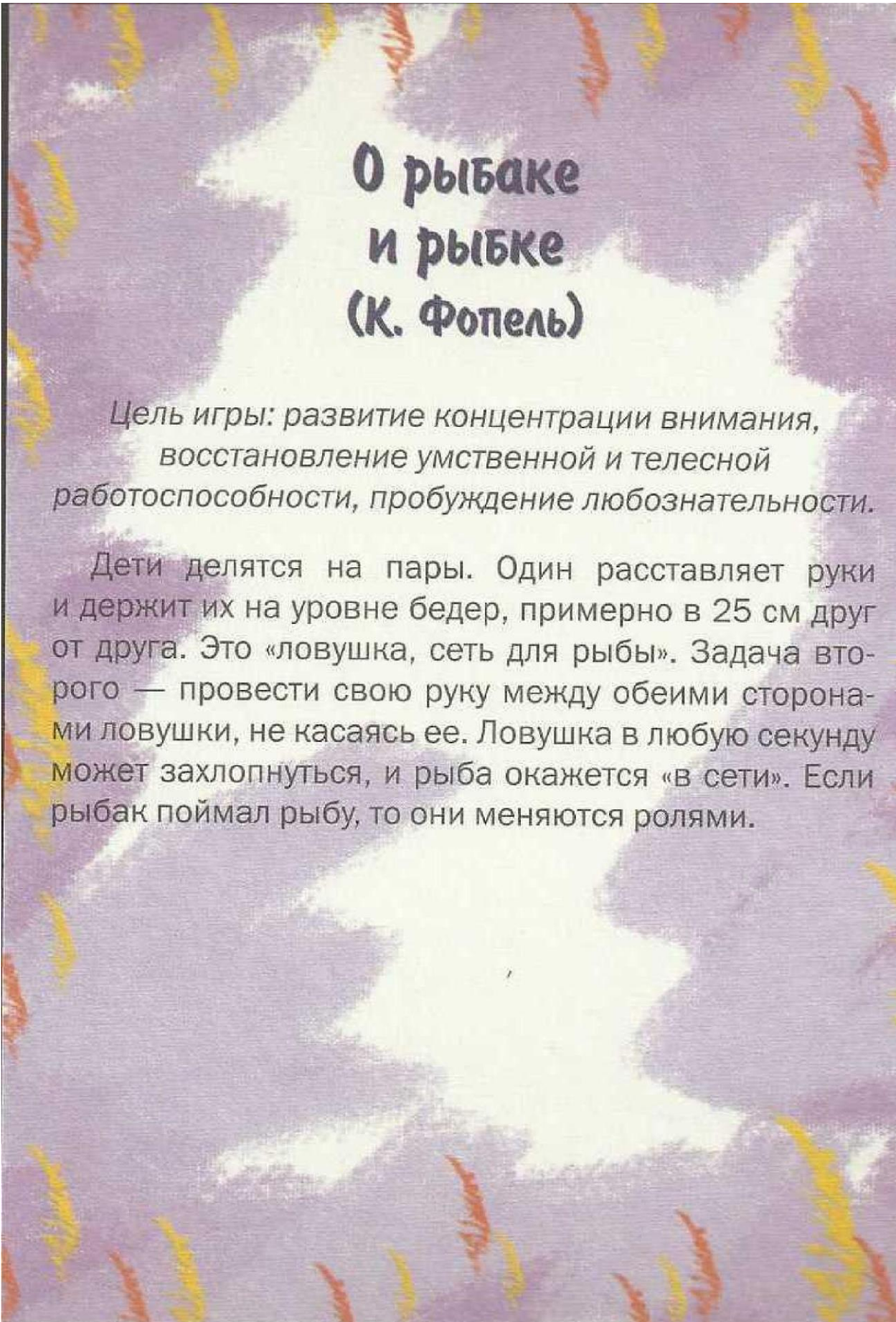


5



2





О рыбаке и рыбке (К. Фопель)

*Цель игры: развитие концентрации внимания,
восстановление умственной и телесной
работоспособности, пробуждение любознательности.*

Дети делятся на пары. Один расставляет руки и держит их на уровне бедер, примерно в 25 см друг от друга. Это «ловушка, сеть для рыбы». Задача второго — провести свою руку между обеими сторонами ловушки, не касаясь ее. Ловушка в любую секунду может захлопнуться, и рыба окажется «в сети». Если рыбак поймал рыбу, то они меняются ролями.

ДОЖДИК



4



Дождик

Цель игры: учить детей работать в команде.

Дети сидят в кругу на стульях. Взрослый говорит: «Дети, на улице пошел мелкий дождик», — и начинает постукивать одним пальцем правой руки по левой ладони. Дети повторяют.

«Дождик стал сильнее», — дети стучат двумя пальчиками, потом — тремя, четырьмя. «Пошел сильный дождь», — дети хлопают ладошками.

«Загремел гром!» — дети стучат ногами

«Гроза прошла, но дождь еще очень сильный», — дети хлопают в ладоши.

«Дождь постепенно стихает», — дети постукивают пальчиками по ладошкам.

«На улице — светло и сухо, можно идти гулять», — все дети двигаются по комнате под спокойную музыку.

Координация движений



Координация движений (С. В. Типпиус)

Цель игры: развитие координированности движений.

Участники стоят или сидят в кругу. Каждый из них выполняет задание:

Сначала правой рукой быстро похлопывает себя по животу, а левой медленно гладит затылок.

Потом левой рукой похлопывает себя по животу, а правой гладит по затылку.

Потом правой рукой медленно хлопает себя по животу, а левой — быстро постукивает по затылку.

И сразу же — правой рукой быстро, а левой медленно.

Кто спрятался?



3



1+



Кто спрятался?

Цель игры: развитие концентрации внимания, зрительного восприятия, умения дожидаться своей очереди.

Все дети сидят в помещении. Взрослый за дверью маскирует с помощью деталей одежды одного из детей таким образом, чтобы открытыми оказались несколько частей тела, лица или деталей одежды: один глаз (для старших детей), только лицо, брюки или тапки (для детей 2–3 лет). Когда взрослый приведет закутанного ребенка в комнату, остальные дети должны догадаться, кто это. При этом нельзя вставать со стульев и подбегать к закутанному ребенку.

Рекомендации ведущему

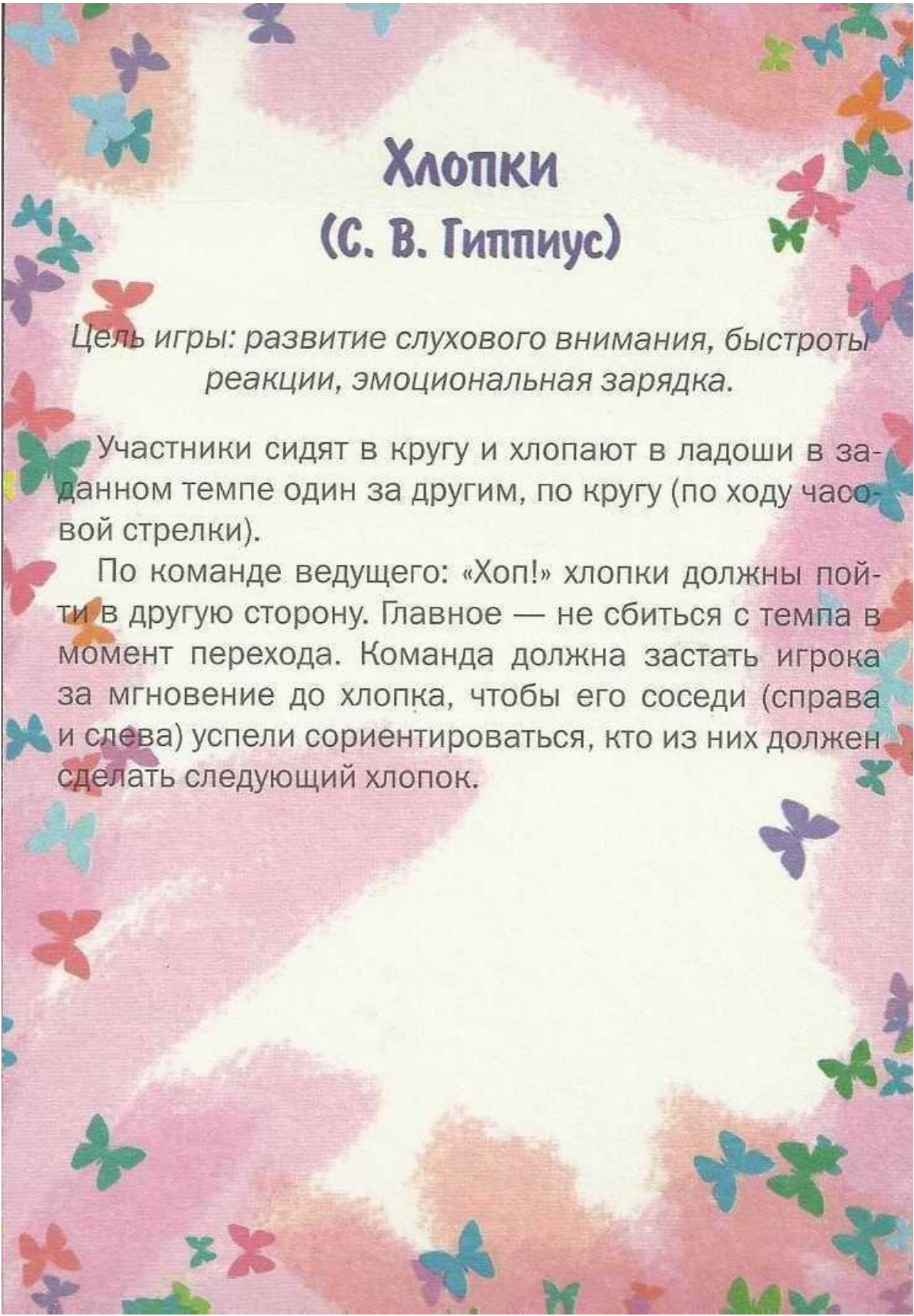
Со школьниками в эту игру можно играть двумя командами, каждая из которых «прячет» одного из членов своей группы, а вторая — отгадывает.

ХЛОПКИ



8





Хлопки

(С. В. Типпиус)

Цель игры: развитие слухового внимания, быстроты реакции, эмоциональная зарядка.

Участники сидят в кругу и хлопают в ладоши в заданном темпе один за другим, по кругу (по ходу часовой стрелки).

По команде ведущего: «Хоп!» хлопки должны пойти в другую сторону. Главное — не сбиться с темпа в момент перехода. Команда должна застать игрока за мгновение до хлопка, чтобы его соседи (справа и слева) успели сориентироваться, кто из них должен сделать следующий хлопок.

Давайте поздороваемся



Давайте поздороваемся

Цель игры: разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст возможность гиперактивному ребенку почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение.

Смена партнеров по игре поможет избавиться от ощущения отчужденности.

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по комнате и здороваться со всеми, кто встречается на их пути (возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться надо определенным образом:

- 1 хлопок — здороваемся за руку;
- 2 хлопка — здороваемся плечиками;
- 3 хлопка — здороваемся спинками.

Рекомендации ведущему

Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время этой игры.

Африканская игра



Африканская игра (Louis Oikeh)

Цель игры: учить детей следовать групповым правилам.

Группа делится на несколько равных по числу детей подгрупп. Каждому участнику подгруппы присваивается порядковый номер (первый, второй и т. д.). В центр помещения ставится стул, на который взрослый кладет жетон или любой небольшой предмет. Подгруппы находятся на равном расстоянии от стула. Взрослый называет любой порядковый номер, например: «Третий», после чего участники каждой подгруппы с третьим номером подбегают к стулу, стараясь взять жетон. Тот, кто сделает это первым, уносит его с собой и кладет на отведенном командой месте (можно складывать жетоны в коробки). Затем взрослый кладет на стул другой жетон и называет другой номер, например: «Первый», и игра продолжается. Если до жетона одновременно дотронутся два или более участников, все они получают по жетону и несут их в свои подгруппы. Побеждает та подгруппа, которая наберет больше жетонов.

Вместо номеров можно присвоить участникам цвета, названия фруктов и т. д. И прикрепить к одежде соответствующие наклейки.

«Дотронься до...»



3



«Дотронься до...»

Цель игры: развитие внимания, мышления, быстроты реакции.

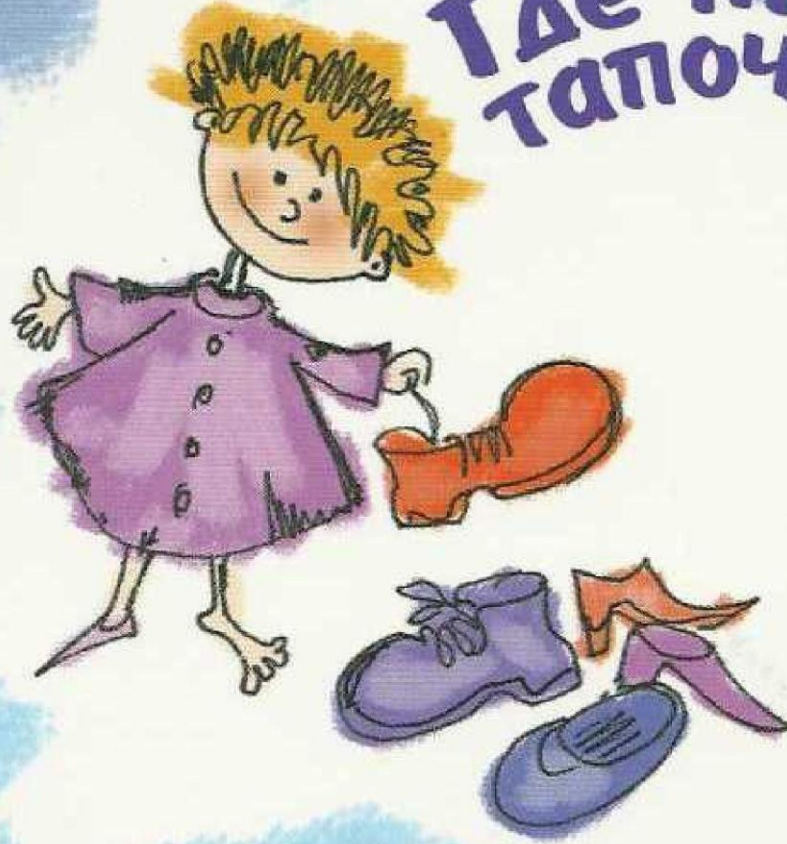
Все дети ходят по комнате, а ведущий просит их дотронуться до:

- деревянного предмета;
- круглого предмета;
- желтого предмета;
- куколки;
- железной машинки;
- зеленого паровозика и т. д.

Рекомендации ведущему

У детей 3–4 лет эта игра способствует развитию мышления и внимания. Для более старших детей (и даже со взрослыми) можно ввести в игру элемент развития креативности, навыков принятия решения и др.

Где мои тапочки?



Где мои тапочки?

Цель игры: развитие зрительного внимания, контроль над импульсивностью.

Каждый ребенок снимает с одной ноги обувь (тапку, ботинок, кроссовку и т. д.) и кладет его в общую кучу в середине комнаты.

Первый этап игры: по сигналу взрослого (звонок колокольчика) все дети подбегают одновременно к куче и находят пару для своей обуви. Побеждает тот, кто первым наденет свой ботинок (тапку и т. д.).

Второй этап игры: дети по одному подходят к куче с обувью, и каждый отыскивает свою пару с закрытыми глазами. Если ребенок правильно нашел свой ботинок, он надевает его, если нет, он отходит от кучи с обувью и ждет своей очереди.

Ха-ха-ха

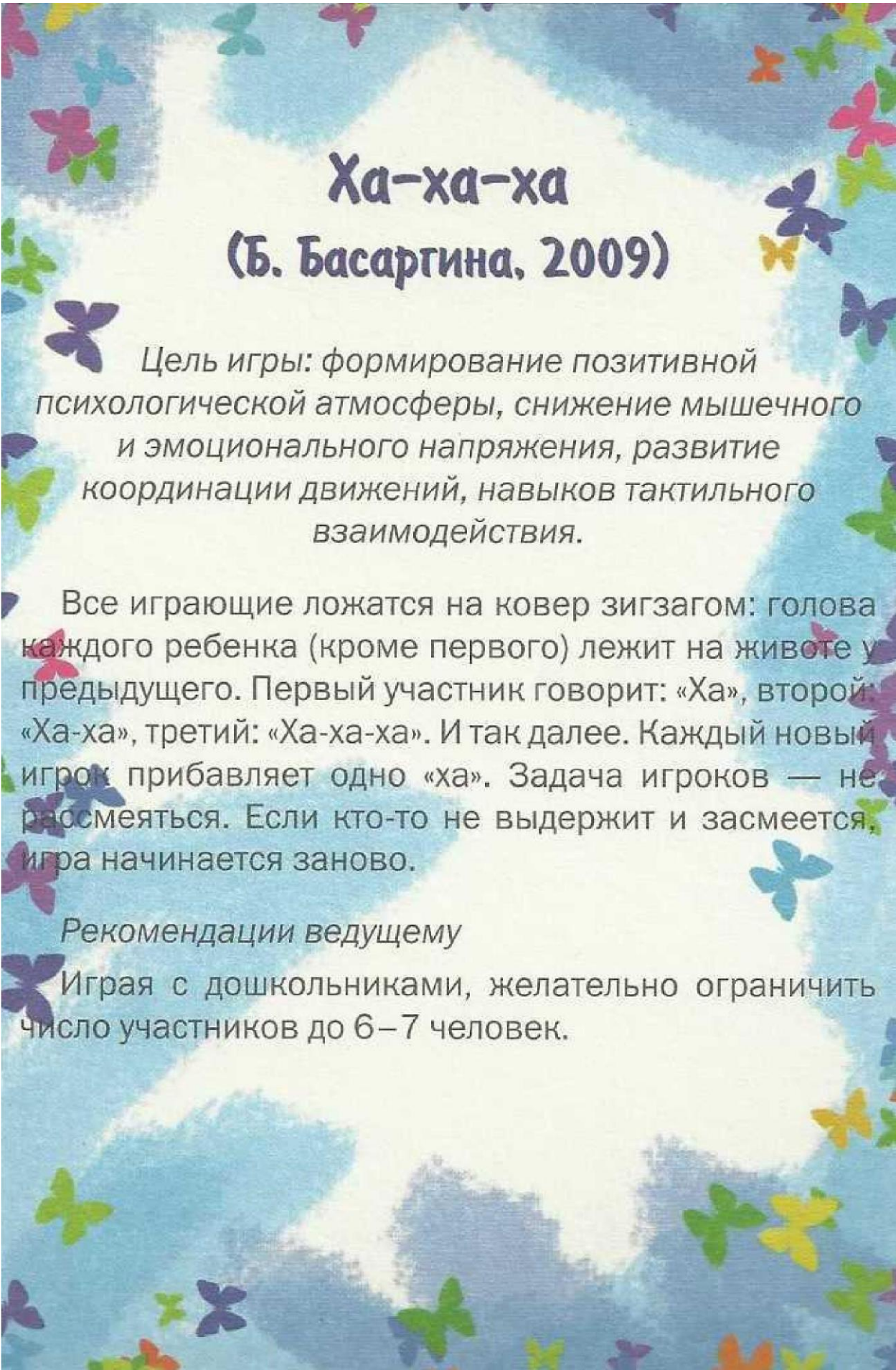


5



6-7





Ха-ха-ха

(Б. Басартина, 2009)

Цель игры: формирование позитивной психологической атмосферы, снижение мышечного и эмоционального напряжения, развитие координации движений, навыков тактильного взаимодействия.

Все играющие ложатся на ковер зигзагом: голова каждого ребенка (кроме первого) лежит на животе у предыдущего. Первый участник говорит: «Ха», второй: «Ха-ха», третий: «Ха-ха-ха». И так далее. Каждый новый игрок прибавляет одно «ха». Задача игроков — не рассмеяться. Если кто-то не выдержит и засмеется, игра начинается заново.

Рекомендации ведущему

Играя с дошкольниками, желательно ограничить число участников до 6–7 человек.

Снежинки



5



1+



Снежинки

Цель игры: развитие координации движений, произвольности поведения, активизация работы мозга.

Ведущий говорит:

— Представьте, пожалуйста, что вы — первые снежинки, которые падают на землю ранней зимой. Ажурные, легкие (дети разводят руки и пальчики в стороны). Сейчас снежинки будут под музыку медленно-медленно, плавно-плавно кружиться по комнате и тихонько напевать: «И-и-и». Как только музыка закончится, снежинки так же аккуратно, медленно и плавно сядут или лягут на ковер. Руки, ноги и тело расслаблены. Но вот опять поднялся ветер — и снежинки снова под музыку закружились...

Филин в карауле



Филин в карауле

*Цель игры: учить детей следовать
групповым правилам.*

Все участники игры — звери в лесу, которые веселятся на большой поляне. Но так как в любой момент может прийти охотник, звери поставили в караул филина, чтобы тот предупредил их об опасности. Филин «сидит на дереве» и смотрит вокруг (ребенок, играющий роль филина, находится у одной из стен аудитории на небольшом возвышении, если есть такая возможность). Как только филин увидит воображаемого охотника, он приседает на корточки и приставляет указательный палец к губам. Все звери должны сделать то же самое: присесть на корточки или сесть на пол, перестать издавать любые звуки и поднести указательный палец к губам, чтобы охотник их не услышал и не заметил. Как только все выполнят эту команду, ребенок, играющий роль филина, выбирает кто-то другого на свою роль и игра продолжается.

Для того чтобы придать игре больше азарта, можно ввести следующее правило: тот, кто присядет на корточки последним, выбывает из игры.