

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №29 «Журавушка»

Картотека игр для работы с гиперактивными детьми

Подготовила воспитатель:

Рыбалко С.Г.

г. Сургут

«Найди отличие»

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Ход игры: ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

«Кричалки—шепталки—молчалки»

Цель: развитие наблюдательности, умения действовать по правилу, волевой регуляции.

Ход игры: из разноцветного картона надо сделать 3 силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это — сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь — «кричалку» можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь — «шепталка» — можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал «молчалка» — синяя ладонь — дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует «молчанками».

«Морские волны»

Цель: научить детей переключать внимание с одного вида деятельности на другой, способствовать снижению мышечного напряжения.

Ход игры: по сигналу педагога «Штиль» все дети в группе «замирают». По сигналу «Волны» дети по очереди встают за своими столами. Сначала встают дети, сидящие за первыми столами. Через 2-3 секунды поднимаются те, кто сидит за вторыми столами и т.д. Как только очередь доходит до обитателей последних столов, они встают и все вместе хлопают в ладоши, после чего дети, вставшие первыми (за первыми столами), садятся и т.д. По сигналу учителя «Шторм» характер действий и последовательность их выполнения повторяется, с той лишь разницей, что дети не ждут 2-3 секунды, а встают друг за другом сразу. Закончить игру надо командой «Штиль».

«Ловим комаров»

Цель: снять мышечное напряжение с кистей рук, дать возможность гиперактивным детям подвигаться в свободном ритме и темпе.

Ход игры: скажите детям: «Давайте представим, что наступило лето, я открыла форточку и к нам в группу налетело много комаров. По команде «Начали!» вы будете ловить комаров. Вот так! Педагог в медленном или среднем темпе делает хаотичные движения в воздухе, сжимая и разжимая при этом кулаки. То поочередно, то одновременно. Каждый ребенок будет «ловить комаров» в своем темпе и в своем ритме, не задевая тех, кто сидит рядом. По команде «Стойте!» вы садитесь вот так: педагог показывает, как надо сесть (на свое усмотрение). Готовы? «Начали!»...«Стоп!» Хорошо потрудились. Устали. Опустите расслабленные ноги вниз, встряхните несколько раз ладонями. Пусть руки отдыхают. А теперь — снова за работу!»

«Говори!»

Цель: развитие умения контролировать импульсивные действия.

Скажите детям следующее. «Ребята, я буду задавать вам простые и сложные вопросы.

Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду: «Говори!» Давайте потренируемся: «Какое сейчас время года?» (Педагог делает паузу) «Говори!»; «Какого цвета у нас в группе потолок?»... «Говори!»; «Какой сегодня день недели?»... «Говори!»; «Сколько будет два плюс три?» и т. д. Игра может проводиться как индивидуально, так и с группой детей.

«Менялки»

Цель: развитие коммуникативных навыков, активизация детей.

Игра проводится в кругу, участники выбирают водящего, который встает и выносит свой стул за круг, таким образом получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого ... (светлые волосы, красное платье, белый бант и т. д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

«Передай мяч»

Цель: снять излишнюю двигательную активность.

Сидя на стульях или стоя в кругу, играющие стараются как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч друг другу или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами или используя в игре одновременно несколько мячей.

«Король сказал...»

Цель: переключение внимания с одного вида деятельности на другой, преодоление двигательных автоматизмов.

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 только в том случае, если он добавит слова «Король сказала». Кто ошибется, выходит на середину круга и выполняет какое-нибудь задание участников игры, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т.д. Вместо слов «Король сказал» можно добавлять и другие, например, «Пожалуйста» или «Командир приказал».

«Слушай хлопки»

Цель: тренировка внимания и контроль двигательной активности.

Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

«Замри»

Цель: развитие внимания и памяти.

Дети прыгают в такт музыке (ноги в стороны — вместе, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бедрам). Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки. Если кому-то из участников это не удалось, он выбывает из игры. Снова звучит музыка — оставшиеся продолжают выполнять движения. Играют до тех пор, пока в круге не останется лишь один играющий.

«Запомни игрушку и опиши ее»

Цель: развитие памяти, концентрация внимания.

Ребенку демонстрируется игрушка. Его просят запомнить ее как можно лучше. Затем игрушку убирают и просят рассказать о ней (кто это, во что одет...).

«Отыщи-ка ты, дружок»

Цель: развитие концентрации внимания.

Ребенка просят найти среди множества игрушек те, которые украшены красным цветом; с желтыми глазками; медвежат и т.д.

«Море волнуется»

Цель: контроль двигательной активности.

Дети плавно качают руками из стороны в сторону, приговаривая напевно: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три...» Ведущий неожиданно выкрикивает: «Замри!» И дети сразу же должны замереть.

«Съедобное – несъедобное»

Цель: контроль импульсивности.

Игра с мячом. Перечисляются разные предметы: если съедобное, нужно ловить, несъедобное – прятать руки.

«Кто больше соберет предметов»

Цель: развитие внимания и формирование самоконтроля двигательной активности, концентрация внимания.

По всему залу (на площадке) разложены предметы разных геометрических форм и разного цвета. Ребенок и взрослый под музыку выполняет произвольные движения, не задевая лежащих предметов и друг друга. После окончания музыки оба игрока быстро собирают предметы. Выигрывает тот, кто собрал больше предметов.

Варианты:

- а) собрать предметы одного цвета;
- б) собрать предметы заданной формы (круг, квадрат, треугольник, многоугольник);
- в) собрать предметы парами, тройками, четвертками (по форме или по цвету).

«Найди свой домик»

Цель: развитие внимания и формирование самоконтроля двигательной активности, концентрация внимания.

По всему залу разложены обручи в произвольном порядке. В одном стоит ребенок, около него лежит зеленый кубик; в другом - взрослый, около него - красный кубик. По звуковому сигналу игроки выпрыгивают из обручей и выполняют произвольные движения под музыку. В это время воспитатель перекладывает кубики в другие обручи. По следующему сигналу играющие должны добежать до того обруча, где лежит их кубик, поставить обруч, пролезть в него и поднять кубик над головой. Выигрывает тот, кто первым выполнит задание.

«Запомни и повтори»

Цель: развитие произвольности психических процессов.

На полу в произвольном порядке разложены различные предметы. Взрослый в течение нескольких минут показывает ребенку карточку с изображением двух-трех предметов (кубик, мяч, кольцо), затем убирает ее. Звучит сигнал: Сначала ребенок произвольно движется под музыку, затем, продолжая двигаться, выполняет задания:

- Собери предметы, которые ты видел на карточке.

- Собери предметы в том порядке, в котором они были изображены на карточке.

«Покажи, что ты умеешь»

Цель: развитие произвольности психических процессов.

Взрослый показывает 5-7 различных пособий (гимнастическая стенка, мяч, обруч, скакалка) ребенок должен запомнить их и выбрать из 10-15 карточек те, на которых изображены названные пособия. Взрослый помогает наводящими вопросами.

После того, как ребенок правильно выберет карточки, он должен обыграть эти пособия, например, прокатить мяч, прыгнуть через скакалку и т.д.

«Назови дни недели»

Цель: развитие произвольности психических процессов.

Взрослый высоко подбрасывает мяч и ловит его, называя при этом последовательно все дни недели (один день - один бросок). Когда все дни недели будут названы, взрослый передает мяч ребенку, чтобы он повторил упражнение, и контролирует его действия, если ребенок ошибается, то начинает упражнение с первого дня недели.