

Игра «Что бывает?»

Цель: развитие речи и мышления.

Возраст: любой.

Описание игры: ведущий придумывает прилагательное, а задача играющих, играющего — назвать как можно больше существительных, обладающих этим признаком. Радостный: праздник, случай, день, человек и т. д. Красный: арбуз, помидор, мак, роза, нос, день календаря и т. д.

Комментарий: в игре можно использовать мячик, тогда игра будет проходить веселее, так как вносится эффект неожиданности. Дети должны располагаться в кругу, ведущий называет исходное прилагательное и затем бросает мяч кому-то из детей. Поймавший называет слово и бросает мяч другому ребенку и т. д. Таким образом, участники концен-

Игра «Зоопарк»

Цель: развитие воображения, раскованности в движениях, коррекция эмоциональной отгороженности. В озраст: любой.

Описание игры: Участники сидят в кругу, ведущий показывает движение характерное для задуманного им по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники меняются.



Игра «Перевоплощения»

Цель: развитие творческого мышления, раскованности в движениях. Возраст: любой.

Описание игры: В эту игру могут играть родители со своими детьми в течение дня. Ребенку предлагается перевоплотиться в какое либо животное, либо поменяться ролями стать мамой или папой и проигрывать эту роль. Ребёнок погружается в эту роль, затем происходит обсуждение, что он чувствовал, нравилась ли ему забота и т.д.

Игра «Угадай и найди»

Цель: развитие внимания, восприятия, памяти. Возраст: 4-7 лет. Необходимые приспособления: игрушки. Описание игры: взрослый рассказывает ребенку о какой-либо игрушке. Ребенок задает вопросы, если он еще не понял, о чем идет речь, а затем он должен найти игрушку в комнате. Комментарий: игра может происходить по схеме «ребенок — ребенок», т. е. взрослый в игре может не участвовать. При описании той или иной игрушки начинать лучше со второсте-

Игра «Есть или нет?»

Цель: развитие произвольности в общении, умения действовать по правилам. Описание игры: Играющие встают в круг и берутся за руки, ведущий – в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат: «Да», если не согласны, опускают кричат: «Нет!» Есть ли в поле светлячки? Есть ли в море рыбки? Есть ли крылья у телька? Есть ли клюв у поросенка? Есть ли гребень у горы? Есть ли двери у норы? Есть ли хвост у петуха? Есть ли ключ у скрипки? Есть ли рифма у стиха? Есть ли в нем ошибки?

Игра «Коробка переживаний»

(релаксационное упражнение) Цель: снятие психологического напряжения, развитие умения осознавать и формулировать свои проблемы. Возраст: любой. Описание игры: Ведущий показывает небольшую коробку и говорит: « В эту коробку мы соберём сегодня все неприятности, обиды и огорчения. Если вам что-то мешает, вы можете прошептать это прямо в коробку. Я пушу её по кругу. Потом я её заклею и унесу, а вместе с ней пусть исчезнут и ваши переживания. Дети высказывают «в коробку» свои переживания, оби-

Игра «Сказка с продолжением»

Цель: развитие мышления, воображения, речи, коррекция личностной сферы.

Описание: Если вы заметили, что у вашего ребёнка есть какая-то эмоциональная проблема (например, он раздражителен, груб, капризен или агрессивен), нужно придумать сказку, где герои, их похождения и подвиги будут помогать ребёнку эту проблему решить. Сначала, мы описываем героя, похожего на ребёнка по возрасту и характеру (придуманная нами сказка может даже начинаться со слов: «Жил-был мальчик, очень похожий на тебя...»). Далее, показываем жизнь героя в сказке так, чтобы ребёнок сам увидел сходство со своей жизнью (ведь сказкотерапия — это индивидуальные сказки для конкретного человека, надо чтобы ребёнок мог видеть в главном герое себя). Затем, выдуманный нами герой попадает в проблемную ситуацию, похожую на реальную ситуацию ребёнка (он тоже чего-то боится, чувствует себя одиноким и. т. п.) и приписываем герою все переживания малыша (конечно, по сюжету должно появиться много возможностей и способов для преодоления этих препятствий). Потом, сказочный герой (а с ним и ребёнок) начинает искать выход из создавшегося положения и, конечно, находит его.