

# "Играем с пользой"

*Сборник игр,  
направленных на коррекцию неконструктивного поведения  
детей дошкольного возраста*

**Составитель:**  
воспитатель Хорькова Н.А.

## Пояснительная записка

Поведение детей – это именно то, на что чаще всего жалуются родители, воспитатели, учителя.

Действительно, нарушения поведения – причина многих трудностей в развитии ребенка. Они существенно сдерживают приобретение им навыков общения, служат источником непонимания, неприятия со стороны окружающих, оказывают разрешающее воздействие на его здоровье. Жизнь такого ребенка протекает в обстановке сплошных конфликтов, многочисленных упреков, порицаний. Он слышит бесконечные требования вести себя «хорошо», «правильно», «как полагается». Нередко к нему применяют моральные и физические наказания. Все это не только не способствует исправлению поведения, но еще больше ухудшает его и, в конечном счете, может привести к искаженному (патохарактерологическому) развитию личности.

Предлагаемое пособие поможет взрослым (педагогам и родителям) осуществить конкретную систематическую работу по диагностике, профилактике и коррекции нарушений поведения детей дошкольного возраста.

Данный сборник содержит в себе:

- Методические рекомендации по осуществлению диагностики типичных форм неконструктивного поведения дошкольников;
- Систему игр (в том числе игровых заданий и упражнений), направленных на профилактику и коррекцию типичных форм неконструктивного поведения детей;
- Методические рекомендации к организации работы по коррекции недостатков поведения детей в условиях семьи и дошкольного образовательного учреждения.

Сегодня, когда игра эффективно применяется во многих сферах даже взрослой жизни (в экономике, политике, социологии, лингвистике,

психотерапии), перед родителями и педагогами стоит задача в полном объеме и с большей функциональностью корректно включить игровую деятельность в современное образовательное пространство семьи, школы и дошкольного образовательного учреждения. Доказано, что дети, имеющие богатый игровой опыт более подготовлены к творческой деятельности, к гибкому и вместе с тем, целенаправленному поведению, чем их сверстники с дефицитом игровой практики.

Предлагаем вам различные типы игр, наиболее эффективных для профилактики и коррекции неконструктивного поведения старших дошкольников.

*Цель сборника:* оказать методическую помощь педагогам и родителям в коррекционно-развивающей работе с дошкольниками, имеющими различные нарушения поведения.

*Задачи сборника:*

- дать методические рекомендации педагогам по выявлению типичных форм неконструктивного поведения дошкольников;
- представить систему игр, направленных на коррекцию типичных форм неконструктивного поведения детей;
- дать методические рекомендации к организации работы по коррекции недостатков поведения детей в условиях семьи и дошкольного образовательного учреждения.

## **Раздел 1. Коррекция импульсивного поведения**

### **1.1. Игры с правилами, игры-соревнования, длительные совместные игры в коррекции импульсивного поведения дошкольников**

#### ***«Воробьиные драки»***

Дети, присев на корточки и положив руки на колени, изображают воробышков. В такой позе, разбившись на пары, дети-воробьи «дерутся», т.е. толкаются. Тот, кто упал или убрал руки с коленей — выбывает из игры. Дети, победившие в своей паре, образуют новые пары и продолжают игру до тех пор, пока не выявят самого ловкого воробья.

#### ***«Эстафета зверей»***

Играющие делятся на две-три команды с равным количеством участников. Команды выстраиваются в колонны по одному и рассчитываются по порядку номеров. Играющие в командах принимают названия зверей. Например, первые номера — медведи, вторые — волки, третьи — лисы, четвертые — зайцы, пятые — слоны, шестые — тигры и т.д. Каждый игрок запоминает, название какого зверя он получил.

Ведущий громко называет любого зверя. Игроки, носящие имя этого зверя, быстро выбегают вперед, огибают стоящий напротив них предмет (на расстоянии 15—20 шагов) и возвращаются обратно. Очко для своей команды выигрывает тот, кто первым прибежит назад в свою команду. Если игроки возвращаются одновременно, то каждой команде присуждается по очку.

Ведущий называет зверей вразбивку, по своему усмотрению. Некоторых он может вызывать и по два раза подряд. Вернувшись в команду, игроки встают на свои места. Игра продолжается несколько минут, после чего подсчитываются очки. Побеждает команда, заработавшая большее количество очков.

### **«Пеньки»**

«Пеньки» — стулья или кубы – на один меньше, чем играющих детей, расставлены по кругу. Дети выбирают себе пенек. Водящий подходит к любому сидящему на пеньке ребенку и говорит: «Я хочу у вас спросить: можно мне ваш пень купить?»

Хозяин пенька: «Коли друг ты удалой, был пень мой, а станет твой!»

Оба ребенка: и покупатель, и хозяин встают за пеньком спина к спине и по команде бегут по кругу. Хозяином пенька становится тот, кто обежит круг и сядет на пенек первым. Затем бывший хозяин пенька или неудавшийся покупатель ищет себе пенек снова.

### **«Трио»**

Дети соревнуются командами из трех человек. Каждая тройка становится в одну шеренгу плечом к плечу. Тот, кто посередине, ставит свои ноги в пустые коробки из-под обуви: одна — для левой ноги, другая – для правой. Двое других детей ставят по одной своей ноге в те же коробки. Причем, стоящий справа ставит левую ногу рядом с правой ногой того, кто стоит в центре, а стоящий слева ставит свою правую ногу в одну коробку с его левой ногой. По команде ведущего трио начинают движение. Побеждает та тройка, которая первой, не вынимая ног из коробок, пересечет финишную черту.

### **«Лисонька, где ты?»**

Дети образуют круг. В центре круга — *ведущий*. Дети поворачиваются к ведущему спиной и закрывают глаза. Ведущий выбирает Лисоньку, молча дотрагиваясь до плеча одного ребенка. Остальные дети — зайцы. По сигналу ведущего все открывают глаза и поворачиваются лицом в круг, но никто не знает, кто же лиса. Дети вместе с ведущим зовут: «Лисонька, где ты?». Лиса не должна выдавать себя ни словом, ни движением, ни мимикой. Также зовут во второй раз, а в третий — лиса отвечает: «Я здесь!», и бросается ловить

зайцев. Зайца, присевшего на корточки, ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры.

### ***«Мяч по кругу»***

По команде ведущего дети передают мяч по кругу. По команде «Стоп!», ребенок, в чьих руках в этот момент оказался мяч, выбывает из игры. Также выбывает из игры и тот, кто уронил мяч.

### ***«Угости зайца морковкой»***

На магнитной доске, приблизительно на уровне груди ребенка, прикрепляются две заячьи мордочки, вырезанные из картона. Играют две команды, с равным числом участников. По команде ведущего по одному игроку из каждой команды с расстояния 10-ти шагов, с закрытыми глазами и с морковкой в руке приближаются к доске. Их цель — угостить зайца морковкой, т.е. прикрепить морковь ко рту зайца (морковка, с приклеенным к ней магнитом, тоже вырезается из картона или плотной бумаги). Выигрывает игрок той команды, кому это удалось сделать точнее. Ведущий на доске записывает счет — 1:0. Игру-соревнование продолжают следующие участники команд. Очки идут в общий командный зачет. Выигрывает команда, которая набрала большее число очков.

### ***«Золушка»***

Водящему ребенку завязывают платком глаза, ставят перед ним тарелку с горохом, чечевицей, фасолью и рядом еще две пустые тарелки. Задача ребенка, аналогична задаче Золушки — разложить на тарелочки горох и фасоль, чтобы в первой тарелке осталась одна чечевица. Ведущий засекает время, которое ребенок тратит на выполнение задания. Если в распоряжении играющих достаточное количество тарелок (шесть, девять, двенадцать) и каждого вида крупы (не меньше, чем по горсти), то одновременно могут соревноваться сразу несколько детей.

### ***«Бюро находок»***

Эта игра может продолжаться один или несколько дней (последнее предпочтительнее). В течение определенного времени дети, обнаруживая потерянные вещи или вещи, лежащие не на своих местах (это могут быть, например, ластик, солдатики, машинка, заколка для волос, варежки, даже мыльница), сдают их в «Бюро находок». В последний день игры «Бюро находок» открывается. Вещи разыгрываются как фанты и возвращаются их владельцам.

### ***«Кругосветное путешествие»***

В течение двух—трех дней или недели дети всей группой совершают «кругосветное путешествие». Маршрут путешествия желательно проследить и отмечать на карте.

На борту корабля находятся капитан, его помощник, матросы (4—5 человек), юнга, кок, корабельный врач и несколько пассажиров (например, семья из четырех человек, журналист, художник, бизнесмен, дипломат). За время плавания с путешественниками происходят всевозможные приключения: они сражаются с пиратами (4—5 человек), знакомятся с культурой иноземных племен (4—5 человек), ведут переговоры с рабовладельцами (2—3 человека) и освобождают несчастных рабов (3—4 человека), терпят лишения на необитаемом острове и, наконец, благополучно возвращаются.

Поскольку игра продолжается несколько дней, то каждый день целесообразно разыгрывать одну—две сценки. Сценки могут быть представлены играми различных типов. Например, в сцене знакомства с культурой иноземных племен уместны образные игры или игры-драматизации, а в сцене сражения с пиратами — игры-соревнования.

Не страшно, если какую-либо роль сначала исполняет один ребенок, а потом другой или если кому-то из детей поручены две роли. Важно, чтобы

все дети были задействованы в игре. Поэтому взрослый, совместно с детьми, может дополнять игру новыми сценами и персонажами.

### **«Разведчики»**

Дети в группе делятся на подгруппы – отряды разведчиков. Каждый отряд выбирает командира. Задача разведчиков в течение дня или нескольких дней найти в пределах групповой комнаты предметы, издающие оригинальные звуки (например, дверь скрипит, стул жалобно пищит, щелкает замок, шуршит липучка на курточке и т.п.). Обнаружив звучащий предмет, ребенок незаметно для остальных рисует его и отдает донесение командиру. Отряды разведчиков соревнуются между собой. В конце дня или в последний день, подводятся итоги. Каждый командир называет обнаруженные его отрядом предметы. Побеждает тот отряд, на счету которого больше всего предметов, не замеченных другими отрядами.

## **1.2. Методические рекомендации**

Представленные варианты игр предназначены для использования их в коррекционной работе с импульсивным ребенком и направлены на решение основных *задач* коррекционной работы - преодоление импульсивности поведения через воспитание выдержки и самообладания, развития умения выполнять речевую инструкцию.

Преодоление импульсивного поведения детей происходит постепенно. Детей приучают обдумывать и обосновать свои поступки, сдерживать свои порывы, нести ответственность за свое поведение.

Игры, представленные в данном разделе, помогут импульсивному ребенку учиться сдерживаться и регулировать свою деятельность. Это игры с правилами, игры-соревнования и длительные игры со сверстниками.

Игры с правилами хороши тем, что в них четко предусмотрены требования к поведению детей. Ребенок вынужден подчиняться этим

требованиям (то есть, не нарушать правила), если он желает играть и не хочет разрушить игру.

В играх-соревнованиях правила отличаются не только четкостью, понятностью, но и открытостью: выполняет ребенок правила игры или нарушает — это сразу же замечают другие игроки, что создает наилучшие условия для самостоятельного контроля за собственным поведением и одновременно за выполнением правил. Игры-соревнования — наиболее сильное «испытание» для импульсивного, нетерпеливого ребенка. Особенно поначалу, когда только зарождающиеся выдержка и самообладание вытесняются безудержным стремлением ребенка к выигрышу, желанием быть первым и лучшим. Постепенно, в процессе коррекционно-развивающей работы, нетерпеливость и импульсивность, проявляющиеся в установке выиграть любой ценой, ослабевают. В основе этих позитивных изменений, несомненно, лежат факторы осознания и усвоения правил игры, а также приобретенные ребенком навыки выдержки и самообладания.

Длительные совместные игры со сверстниками благоприятно сказываются на дошкольниках с импульсивным поведением потому, что в групповой заинтересованной деятельности традиционно доминирующие у них личные устремления (например, желание добиться успеха) и индивидуальные особенности (торопливость, необдуманность, поспешность) со временем уступают место формирующимся представлениям о ценности коллективных достижений. Вхождение в роль на длительное время способствует становлению у ребенка целеустремленности, а необходимость постоянно согласовывать свои действия с общим замыслом и с действиями других играющих помогает избавиться от излишней торопливости, суетливости, стать более сосредоточенным и внимательным.

Не следует пытаться воздействовать одновременно на все дефицитные факторы. Например, будет ошибкой включить импульсивного ребенка в игру, которая потребует от него и усидчивости, и сосредоточенности внимания, и аккуратности. Импульсивный ребенок не в силах справиться с

подобной возложенной на него триединой задачей. В таких условиях коррекционно-развивающий эффект окажется минимальным, да и удовольствие от игры ребенок вряд ли получит. Поэтому важное правило коррекционно-развивающей работы — сначала использовать игры, в которых исключается параллельная нагрузка даже на две дефицитные способности. Добившись от ребенка сдержанности, аккуратности, усидчивости в играх направленных на каждую из этих способностей в отдельности, можно переходить к играм, содержащим требования к двум способностям одновременно: сдержанность плюс аккуратность; аккуратность плюс усидчивость и т.д.

И последнее. Поощряйте импульсивного ребенка во всех случаях и сразу, не откладывая на будущее, когда он пытался сдержаться. Хвалите за проявленное в играх терпение, с подчеркиванием, что любое большое дело начинается с маленькой попытки.

Примеры игр, собранных в данном разделе помогут вам самостоятельно подобрать игры для коррекции импульсивного поведения дошкольников.

## **Раздел 2. Коррекция конформного поведения**

### **2.1. Игры-драматизации, образно-ролевые игры, раскрепощающие психотехнические игры в преодолении конформного поведения детей**

#### ***«Король-Боровик»***

Ведущий произносит текст, а дети выполняют движения согласно тексту:

Шел Король-Боровик через лес напрямик.

Он грозил кулаком и стучал каблуком.

Был Король-Боровик не в духе, Короля покусали мухи.

### *«Тишина»*

Дети вынимают из шкатулки записочки с ролями. Ведущий читает текст, а участники-актеры изображают то, о чем говорит ведущий, в соответствии со своей ролью. Текст, например, может быть таким (жирным шрифтом выделены роли):

#### **Тишина**

Стояла **тишина**. Вдруг неожиданно грянул **выстрел**. **Дерево** вздрогнуло, и с него посыпались **листья**. Упала **ветка**. Вспорхнули и закружили **вороны**. Они долго, пронзительно каркали и разбудили **собаку**. Она лениво вышла из будки, потянулась, оглянулась вокруг, тявкнула и хотела было залезть обратно, как вдруг увидела **кошку**, которая мирно лежала у **дерева**. **Собака** подбежала к **кошке** и зарычала. **Кошка** лишь приоткрыла один глаз и продолжала смотреть удивительный сон. Ей снилось, что стояла **тишина**. Неожиданно грянул **выстрел**. **Дерево** вздрогнуло, и с него посыпались **листья**. Упала **ветка**, и т.д.

### *«Маленький деревянный стульчик»*

В одном богатом и знатном доме жил-был маленький деревянный Стульчик. Помимо него в доме, в хорошо освещенной просторной парадной зале, жили большие Стулья с высокими спинками и мягкие удобные Кресла. За ними регулярно ухаживали слуги: бережно смахивали с них пыль, натирали лаком. Они всегда сияли чистотой и блеском. Без них не обходилось ни одно празднество и торжество. Сидеть на больших Стульях и мягких Креслах имели право только хозяева и знатные гости, а детям строго-настрого запрещалось использовать их для своих игр. Большие Стулья и мягкие Кресла очень гордились своей жизнью и с презрением поглядывали на маленький деревянный Стульчик, который большую часть своей жизни проводил на крохотной тесной кухне. Ему тоже очень хотелось хоть ненадолго заглянуть в парадный зал, но он понимал, что этой мечте сбыться не суждено. И все, как казалось Стульчику, из-за его невзрачного внешнего

вида: и ростом он не вышел, и краска местами облупилась, и ножка одна вот-вот сломается. Поэтому, когда на ночь Стульчик задвигали в самый темный угол, он не возражал; когда на него вставали ногами в грязных башмаках, чтобы дотянуться до верхней полки,— он подчинялся; а когда на него ставили горячую кастрюлю, он готов был заплакать от обиды и закричать от боли, но все равно терпел и молчал.

Однажды хозяева решили расстаться с маленьким деревянным Стульчиком. Они выставили его за ворота, чтобы дворник выбросил Стульчик на помойку. Полдня простоял Стульчик под проливным дождем, простудился и стал жалобно скрипеть, а большие Стулья и мягкие кресла смотрели на него сквозь окна теплой, светлой залы и злорадствовали: «Так ему и надо! Поделом!».

Мимо проходили люди, и никто даже не обращал внимания на маленький деревянный Стульчик. И только к вечеру, когда почти стемнело, один прохожий наконец заметил Стульчик, оглядел его со всех сторон, улыбнулся, бережно взял в руки и унес с собой. Этот человек был мастер-краснодеревщик. Он сразу понял, что маленький деревянный Стульчик не рухлядь, а старинная драгоценная вещь.

Долго пришлось повозиться краснодеревщику: он отмыл Стульчик, починил, очистил старую дешевую краску, покрыл его дорогим лаком и прежде невзрачный Стульчик приобрел свою первозданную красоту. А еще, мастер шепнул Стульчику, что теперь он не должен вести себя как прежде. Пора перестать быть робким, молчаливым, застенчивым.

Через несколько дней, когда подсох лак и выветрился запах краски, мастер отнес маленький деревянный Стульчик в музей и поставил его на самое почетное место. Теперь Стульчик оказался в центре внимания, на небольшом возвышении, под ногами у него — мягкий ковер, его освещают десятки ламп, им восхищаются служащие музея и посетители. Но Стульчик решил не зазнаваться. В ответ на восторженные слова в свой адрес он

приветливо улыбается, приглашает присесть и поговорить, с удовольствием позирует фоторепортерам, радуется новой жизни сам и радуется других.

### ***«Интересная походка»***

Дети образуют круг, чтобы всем было хорошо видно друг друга. По заданию ведущего нужно изобразить ту или иную походку. Например, походку человека по раскаленному песку или по скользкому льду, походку боевого генерала или балерины, походку старого или гордого, или крадущегося человека, или человека, которому жмут ботинки. Ведущий приглашает желающих в круг и дети по очереди показывают свой вариант походки. Желательно, чтобы походку каждого типа изображали по 2—3 человека.

### ***«Разные лошадки»***

Дети свободно стоят, лучше в кругу. Ведущий (взрослый) предваряет игру коротким вступительным словом о том, что лошадки, как и люди, непохожи друг на друга по характеру, нраву и, соответственно, по-разному себя ведут. Затем детям предлагается изобразить лошадку — упрямую, шаловливую, капризную, вежливую, застенчивую, злую и др. Дети могут показывать свои варианты по очереди, выходя в центр круга, если места мало, или все одновременно, если места для игры достаточно.

Примечание: вместо лошадок героями игры могут быть зайчики (хвастливый, трусливый, сердитый, ленивый и др.) или воробьи (задиристый, грустный, добрый, храбрый и др.).

### ***«Теремок»***

В этой игре задача детей не разыграть известный сюжет, а лишь создать образы персонажей. Каждый ребенок получает карточку с именем сказочного героя, и кратко оговаривает с ведущим его характер и стиль поведения. Например, Медведь — молчаливый, неповоротливый; Заяц — трусливый;

Лягушка – болтливая, непослушная; Муха— назойливая, непоседливая; Волк— злой, драчливый; Лиса — недотрога, лукавая притворщица; Козел — упрямый, сердитый; Мышка — капризная, обидчивая и др. Далее ведущий говорит, что пришло время всем познакомиться с жителями теремка, и дети по очереди их изображают.

### ***«Киска! Брысь под лавку»***

Играют парами: сначала— взрослый с каждым ребенком по очереди, потом — дети друг с другом. Ребенок вытягивает руки вперед и свои ладони тыльной стороной вверх кладет на «открытые» ладони взрослого. Взрослый смотрит в глаза ребенку, гладит его ладони и выразительно приговаривает: «Киска, киска! Брысь под лавку!». На слово «брысь» ребенок должен успеть отдернуть ладони, не дать их осалить. Чтобы игра проходила эмоционально, присказку желательно варьировать, вводя новый текст до слова «брысь» и произносить его неожиданно. Например, «Киска, киска! Ой, какая хорошая киска, пушистая, серенькая, а усики... Брысь!».

### ***«Летел лебедь»***

Играющие образуют круг и вытягивают руки в стороны, причем, левая ладонь каждого ребенка лежит под правой ладонью соседа слева, а правая ладонь, соответственно, на левой ладони соседа справа. Дети по кругу накрывают своей правой ладонью правую же ладонь соседа слева и при этом хором, в такт хлопкам, приговаривают: «Летел лебедь, сказал... девять» или любое другое число не больше двадцати. Далее хлопками продолжают отсчитывать названное число. Тот ребенок, на котором счет завершается, должен вовремя отдернуть руку, чтобы его не осалили. Если ему это удалось, то он начинает игру снова, и он же определяет новое число. Если ребенок не успел отдернуть руку, то он выбывает из игры. Победитель определяется из двух оставшихся игроков.

### ***«Атомы—молекулы»***

Игроки-атомы беспорядочно движутся. По сигналу ведущего они в течение десяти секунд, пока звенит колокольчик, объединяются в молекулы определенной величины (по 2—5 атомов). Атомы, не вошедшие в состав молекул, выбывают из игры. Ведущий каждый раз называет такое количество атомов, входящих в молекулу, чтобы один игрок оставался лишним.

### ***«Посидим в тишине»***

Детям предлагают представить, что в соседней комнате кто-то спит, его нельзя будить, а им необходимо срочно выполнить несколько заданий. Например, бесшумно положить одна на другую четыре тарелки; перелить воду из стакана в стакан; размешать сахар в стакане; заполнить стакан маленькими металлическими шариками; сложить карандаши в пенал и т.п.

### ***«Загадочный стук»***

Из числа играющих детей выбирается водящий. Он выходит из комнаты и стучит в дверь: угрожающе, нетерпеливо, радостно, настойчиво, робко, как-то иначе (по выбору). Остальные дети должны понять эмоциональный подтекст стука. Ребенок, которому удастся отгадать первым, становится водящим, и игра продолжается.

## **2.2. Методические рекомендации**

Представленные в данном разделе варианты игр предназначены для использования их в коррекционной работе с конформным ребенком и направлены на решение основных задач коррекционной работы - развитие у детей позитивного самовосприятия; формирование уверенности в себе и адекватной самооценки; воспитание чувства собственного достоинства.

Наиболее эффективным средством освобождения ребенка от конформного поведения и преодоления сопряженных с ним недостатков

личностного развития являются игры-драматизации, а также образно-ролевые и психотехнические раскрепощающие игры.

Игры-драматизации — это театрализованные игры, в которых дошкольники разыгрывают сюжет литературного произведения (рассказа, сказки, басни, стихотворения и др.). Игры-драматизации целесообразно использовать на заключительном этапе коррекционно-развивающей работы с конформными детьми.

Предшествовать игре-драматизации должны образно-ролевые и психотехнические раскрепощающие игры, в которых конформный ребенок первоначально преодолевает присущие ему неуверенность, застенчивость, тревожность, трусость, а приобретает такие прежде отсутствующие личностные качества, как смелость, уверенность, инициативность.

Раскрепощающие психотехнические игры — это специальные игровые упражнения, в которых содержится явная или скрытая формула поведения, отношения себе или к окружающим, то есть, в их основе лежат элементы аутогенной тренировки. Для нерешительного, скованного ребенка с конформным поведением игровые формулы-внушения могут быть такими: «Я смелый и решительный. Выйду сейчас в центр круга и громко хлопну в ладоши», «Сейчас я никого не боюсь», «Я могу сам...», «Я уже научился...» и т.д.

Одновременно с психотехническими играми конформные дети вовлекаются и в образно-ролевые игры. Эти игры хороши для застенчивых, необщительных детей тем, что в них изначально нет сопряженных ролей, ролевых отношений, то есть, исполняя какую-либо роль, ребенку нет необходимости вступать во взаимодействия с другими играющими. Да и роль, которую принимает на себя ребенок, это не просто роль, а роль-образ. Ребенок может исполнить роль зайчика, но при этом создать различные образы этого зайчика: смелого, слабого, трусливого, непослушного и др.

Коррекционно-развивающий эффект таких игр может быть усилен, если ребенок воплощает два противоположных образа какого-либо персонажа.

Например, тот же зайчик: сначала трусливый, потом — смелый, или волк — сильный и слабый; Буратино — послушный и непослушный; Мальчик-с-пальчик — веселый и грустный. Два разных характера и стиля поведения одного героя символизируют две возможные противоположные позиции. Это позволяет ребенку осознавать и оценивать себя, свое поведение посредством нахождения у самого себя похожих черт с одним из образов. Важно еще и то, что в образно-ролевых играх все дети успешны: правильно все, что они делают, по-своему разыгрывая тот или иной образ. При этом они чувствуют себя хозяевами своего поведения, получая от этого неизбежное удовлетворение собой, что формирует и поддерживает их положительную самооценку.

Примеры игр, собранных в данном разделе, помогут вам самостоятельно подобрать игры для коррекции конформного поведения дошкольников.

### **Раздел 3. Коррекция демонстративного поведения**

#### **3.1. Сюжетно-ролевая игра в коррекции демонстративного поведения детей**

##### *«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, Бестактный, 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. Если есть необходимость, особенно поначалу, то можно определить роль более подробно. Например, Застенчивый — сидит в сторонке, молчит, участия в общем веселье не принимает, всех сторонится и т.д. Задача взрослого —

внимательно наблюдать за ходом игры и поведением каждого из участников, отмечая соответствие его поведения предложенной роли и сюжету.

### **«В поликлинике»**

Игра аналогична предыдущей. Ведущий, апеллируя к имеющемуся у игроков опыту, предлагает им представить себя в поликлинике и вспомнить, как по-разному ведут себя дети, ожидая очереди на прием к врачу. В этом игровом сюжете возможны такие роли:

*Доктор* — его роль целесообразнее взять на себя взрослому.

*Трусливый* — сидит, дрожит и стонет. Как только Доктор или кто-то из посетителей обращается к нему с вопросом, зажмуривает глаза, закрывает голову руками и начинает тихонечко причитать: «Ой, боюсь!» и т.п.

*Нетерпеливый* — норовит проскочить в кабинет врача без очереди. В общем разговоре всех перебивает, то и дело смотрит на часы, ходит взад-вперед по коридору, торопит Доктора и других детей и т.п.

*Упрямый* — игнорирует просьбы других, поступает назло. Например, его просят подвинуться, чтобы всем было удобно сидеть, а он даже не пошевелился; его просят снять в помещении куртку, а он, наоборот, надел еще и шапку; его просят не петь, т.к. кругом больные, а он поет еще громче и т.п.

*Хвастливый* — каждому сообщает, что он не боится никаких процедур, никакого лечения. Например, к стоматологу ходит с радостью, горькое лекарство пьет не поморщившись, кровь из пальца готов сдавать хоть каждый день, а уж про уколы и говорить нечего — пустяки, их боятся только трусы. Но как только подходит очередь Хвастливого, он заметно робеет и т.п.

*Капризный* — постоянно ноет, все время чем-то недоволен: то ему жарко, то ему хочется пить, а на просьбу посетителей не скулить и не портить всем настроение, начинает громко и безутешно плакать и т.п.

*Застенчивый*— сидит тихонечко в сторонке на краешке стула. На обращенные к нему вопросы: Как тебя зовут? Сколько лет? Что болит? — молчит, испуганно на всех смотрит, и все сильнее забивается в угол и т. п.

Распределив и обсудив роли, ведущий напоминает детям, что в течение всей игры каждый должен постоянно находиться в указанном образе.

### **3.2. Методические рекомендации**

Представленные в четвертом разделе варианты игр предназначены для использования их в коррекции демонстративного поведения дошкольников и направлены на решение основных *задач* коррекционной работы с такими детьми - укрепление и закаливание нервной системы ребенка, купирование проявления демонстративности, а также использование демонстративного поведения для лучшего осознания ребенком самого себя.

В коррекции демонстративного поведения ребенка существенную помощь оказывают сюжетно-ролевые игры.

Коррекционные возможности сюжетно-ролевой игры помогают эффективно купировать проявления демонстративности, также использовать демонстративное поведение, как не парадоксально, для лучшего осознания ребенком самого себя. Объясняется это тем, что в игре взрослый может специально создать такие условия, где бы ребенок максимально ярко и сильно проявил свою демонстративность. Игра помогает также сгладить негативные черты личности, такие как капризность, развязность, трусость, эгоизм – типичные для детей с демонстративным поведением.

Преимущество сюжетно-ролевой игры в коррекции демонстративного поведения (по сравнению с другими типами игр) заключается прежде всего в том, что сюжетно-ролевая игра является активной формой экспериментального поведения и, следовательно, обладает мощным социализирующим эффектом. Коррекционно-развивающий потенциал сюжетно-ролевой игры заключается еще и в том, что в старшем дошкольном возрасте

на первый план для детей выступает не столько функциональное исполнение роли, сколько ее личностные характеристики.

Бывает так, что роль, которую ребенок с демонстративным поведением исполняет в сюжетно-ролевой игре, соответствует его идеалу, потому любые требования (к поведению, к личностным качествам персонажа), если они входят в структуру идеала, им принимаются.

Бывает и так, что предпочитаемый ребенком игровой персонаж с присущим ему поведением и личностными чертами, социально порицаем. В этом случае следует все-таки дать ребенку возможность сыграть роль «ложного» идеала, но в дальнейшем создать такие условия, в которых он смог бы воплотить в игре и образ положительного героя. Целесообразно предоставить ребенку с демонстративным поведением возможность сопоставить самого себя с двумя образцами поведения — положительным и отрицательным. В этом случае ребенку проще отделить свои негативные действия, черты характера в роли игрового персонажа от себя самого, сделать их определенной внешней моделью, оценить их в контексте игровой ситуации, понять их смысл и назначение, наконец, отказаться от них.

Примеры игр, собранных в данном разделе, помогут вам самостоятельно подобрать игры для коррекции демонстративного поведения дошкольников.

## **Раздел 4. Коррекция протестного поведения**

### **4.1. Коллективные дидактические игры в работе по коррекции протестного поведения дошкольников**

#### *«Минное поле»*

Дети играют парами. Один ребенок в каждой паре – командир, другой – сапер. Дети рядом сидят за столом. Перед ними лежит тетрадный лист в клеточку, на котором изображено «минное поле». Мины обозначены черными точками на пересечении клеточек. Задача командира давать такие команды, чтобы сапер кратчайшим путем, обходя мины, перебрался с одного

края поля на другой. Задача сапера точно следовать приказам командира и графически изобразить свой путь.

Отдавая приказы, командир должен помнить, что движение возможно в любую сторону, кроме диагонали. Побеждает та пара, которая первой, без ссор и пререканий пройдет все десять мин.

### ***«Сто одежек»***

Дети играют тройками. Каждая тройка – это семья: папа, мама и ребенок. Перед каждым игроком на столе лежит соответствующая кукла, вырезанная из картона (кукла-папа, кукла-мама, кукла-ребенок – мальчик или девочка) и набор одежды (не менее десяти предметов), вырезанной из бумаги. Задача детей как можно быстрее одеть каждого члена семьи в соответствующую его полу и возрасту одежду.

Трудность заключается в том, что часть одежды в комплекте изначально предназначенном для каждого кукольного члена семьи, принадлежит другому. Поэтому, игроки, одевающие кукол, должны об этом вовремя догадаться и поменяться необходимой одеждой.

### ***«Латаем ковер»***

Игра аналогичная предыдущей, только дети соревнуются уже четверками. Игроки сидят за столом с четырех сторон. Перед ними лежит достаточно большой лист бумаги, рисунок на котором имитирует ковер с дырками самой разной формы. Причем на одном секторе ковра дырки (семьдесят штук – у всех игроков обязательно одинаковое количество) хотя и отличаются размером и конфигурацией, тем не менее все треугольной формы. На другом секторе – четырехугольные, на третьем – округлые, на четвертом – бесформенные. Каждый ребенок латает свой сектор ковра. В его распоряжении имеется нужное количество заплат, но опять же, предлагаемые заплатки немного перепутаны. Дети сами должны это обнаружить и исправить ошибку. Выигрывает та четверка, которая первой залатает ковер.

Для изготовления ковра потребуется большой лист бумаги, который следует поделить на четыре равные части. Из картона вырезаются заплатки (семь-десять штук каждой формы). Заплатки накладывают на соответствующий сектор ковра и каждую обводят карандашом, получаются «дырки». По желанию и ковер, и заплатки можно сделать цветными.

### ***«Неожиданные картинки»***

Стол (парта) расставлен по кругу. У каждого ребенка набор карандашей (фломастеров) и лист бумаги, подписанный с обратной стороны. Каждый начинает рисовать какую-либо картинку. По команде ведущего все перестают рисовать и передают начатый рисунок своему соседу слева. Получив взамен лист от соседа справа, продолжают рисовать уже начатую им картинку. Через две-три минуты опять происходит обмен рисунками. Если детей много, то рисунки целесообразно передавать через одного. Совершив полный круг, рисунки возвращаются к своим первоначальным владельцам. Получившаяся картинка — результат коллективного творчества детей.

### ***«Цепочки слов»***

Ведущий называет какое-либо слово, например «мед», и спрашивает рядом стоящего игрока, что он себе представляет, когда слышит это слово? Игрок, допустим, отвечает: «пчела». Следующий игрок, услышав слово «пчела», должен назвать свою ассоциацию на это слово, например, «боль» и т.д. Получиться может такая цепочка: мед — пчела — боль — врач — скорая помощь — машина — автогонки и т.д.

## **4.2. Методические рекомендации**

Представленные в третьем разделе варианты игр предназначены для использования их в коррекции протестного поведения дошкольника и

направлены на решение основных *задач* коррекционной работы - помочь ребенку осознать, какие из его внутренних тенденций вступили в противоречие; привести уровень притязаний в соответствие с индивидуальными возможностями; восстановить пошатнувшуюся самооценку или утвердить ее на новой основе.

Для коррекции протестного поведения дошкольника следует использовать коллективные дидактические игры.

Как показывает практика, дети с протестным поведением из-за присущего им упрямства и эгоизма не владеют в достаточной степени навыками совместного взаимодействия со сверстниками. Нередко можно видеть, как конфликтность, нежелание или неумение детей договориться между собой приводят к распаду совместных занятий и игр. Преодолеть эти сдерживающие и искажающие личностное развитие ребенка недостатки возможно, если включить его в совместную дидактическую игру с другими детьми. Взаимодействие со сверстниками в процессе игры ставит ребенка с протестным поведением перед необходимостью выслушать и понять другого, выразить свое мнение, учесть пожелания партнеров и скоординировать с ними свои действия. Видение в сверстнике равноправного партнера, с которым можно достигнуть взаимопонимания, а также отношение к себе как равному партнеру — вот то новое, что приобретает в коллективной дидактической игре ребенок с протестным поведением.

Коллективная дидактическая игра для детей с протестным поведением существенно отличается от обычной коллективной игры, которая рекомендована детям с импульсивным поведением, и от обычной дидактической игры.

Отличие коллективной игры для детей с протестным поведением заключается в том, что эта игра должна быть дидактической, а не сюжетно-ролевой. Именно тот факт, что сюжетно-ролевая игра сразу требует от ребенка достаточно совершенных навыков взаимодействия, необходимых для проигрывания роли, сюжета как раз и не позволяет считать ее

адекватным средством по отработке пока дефицитных у конфликтных детей умений договариваться и сотрудничать.

От обычных дидактических игр, которые в работе со старшими дошкольниками чаще носят интеллектуально-развивающий характер и ориентированы прежде всего на овладение ими конкретными знаниями, общеучебными интеллектуальными умениями, коллективная дидактическая игра для детей с протестным поведением отличается тем, что в ней приоритетной задачей все-таки является развитие у играющих навыков сотрудничества, эффективного взаимодействия на основе общих интеллектуальных замыслов и познавательных интересов.

Второе отличие состоит в том, что в коллективных дидактических играх элементы сотрудничества и ориентация на партнера являются не второстепенной, а основной целью игрового процесса.

Участвуя в серии коллективных дидактических игр, прежде упрямые, эгоистичные дети постепенно осознают, что успешно решить игровую задачу, получить удовлетворение от игры можно только в бесконфликтном взаимодействии с партнером.

Примеры игр, собранных в данном разделе, помогут вам самостоятельно подобрать игры для коррекции протестного поведения дошкольников.

## **Раздел 5. Коррекция агрессивного поведения**

### **5.1. Психотехнические освобождающие игры и режиссерские игры в коррекционно-развивающей работе с агрессивными дошкольниками**

#### *«Зеркало»*

Дети играют парами. Роли распределяются так: один ребенок— зеркало, другой— смотрящийся в зеркало. Задача играющих — синхронно выполнять любые движения, запрещается лишь дотрагиваться друг до друга. Инициатива придумывать движения принадлежит смотрящемуся в зеркало. Через одну – две минуты дети в паре меняются ролями.

### ***«Зеркало наоборот»***

Дети свободно располагаются в пространстве лицом к ведущему. Задача игроков выполнять действия противоположные тем, что показывает ведущий. Например, ведущий молчит, дети — кричат; ведущий сжимает руки в кулаки, дети — раскрывают ладони; ведущий топает ногами, дети — хлопают в ладоши: ведущий раскидывает руки в стороны, дети — скрещивают руки на груди и т.д.

### ***«Голова—мяч»***

Дети играют парами или, что сложнее, тройками. Для игры потребуется мяч средних размеров. Мяч лежит на табурете или кубе. Игроки опускаются на колени и зажимают мяч между головами. Если играют по двое, то задача детей — поднять мяч со стула и донести его до определенного места, например, до стены. Если играют по трое, то достаточно поднять мяч со стула и удерживать его так некоторое время. Удача сопутствует тем игрокам, которые действуют медленно и согласованно. Строго запрещается поддерживать мяч руками.

### ***«Ванька—Встанька»***

Дети по четыре — пять человек кружком сидят на полу, взявшись за руки. По команде ведущего одновременно, не расцепляя рук, все встают в полный рост. Затем, по команде ведущего, также садятся. Побеждает кружок, который встал и сел первым. Запрещается размыкать руки и опираться на них. Команда, нарушившая правила, выбывает из игры.

### ***«Звонари»***

В отведенном для игры месте натянута веревка, на которую прикреплены на разной высоте и на некотором расстоянии друг от друга колокольчики (четыре-семь штук). Каждый колокольчик имеет порядковый номер. Дети играют по очереди. В руке у ребенка-звонаря палочка. Он

называет номер колокольчика, в который собирается звонить, отмеряет на глаз расстояние до него (оптимально шесть — десять шагов), закрывает глаза (их лучше завязать платком), подходит и ударяет. Если удар точный, то ребенок возвращается на исходную позицию и выбирает следующий колокольчик. Если ребенок промахивается, то звонарем становится другой.

### **«Шалтай-Болтай»**

Дети хором произносят слова:

Шалтай-Болтай сидел на стене,  
Шалтай-Болтай свалился во сне.  
Куда упал?  
Во что попал?

Ребенок-водящий с закрытыми (а лучше с завязанными платком) глазами опускает руки в заранее приготовленные емкости с песком, крупой, кнопками, пуговицами, семечками, камушками, бисером, ракушками и др. и определяет их содержимое отдельно правой и левой рукой. Игру можно усложнить, если в емкости смешаны два-три наполнителя.

## **5.2. Методические рекомендации**

Представленные в данном разделе варианты игр предназначены для использования их в коррекции агрессивного поведения дошкольников и направлены на решение основных *задач* коррекционной работы с такими детьми - ослабление внутренней агрессивной напряженности, обеспечение условий для осознания ребенком своих враждебных переживаний, приобретение эмоциональной и поведенческой стабильности.

Эффективным средством коррекции агрессивного поведения дошкольников являются психотехнические освобождающие игры и упражнения и режиссерские игры.

Психотехнические освобождающие игры направлены на ослабление внутренней агрессивной напряженности ребенка, на осознание своих враждебных переживаний, приобретение эмоциональной и поведенческой стабильности. Освобождающие игры типа всевозможных «бросалок», «кричалок» — это своеобразный канал для выпуска агрессивными детьми разрушительной, необузданной энергии в социально приемлемой форме.

Например, игра «Тир». В ней ребенок-ведущий «стреляет» (бросает мячики) по движущимся мишеням — другим детям, которые, изображая какую-либо зверушку или сказочный персонаж, с равным интервалом перебегают от одной стены к другой. Или игра «Цыплята». Агрессивному ребенку предлагается приготовить «корм» для цыплят, то есть разорвать лист бумаги на мелкие-мелкие кусочки. В подобных играх и особенно в «молчанках», а также в играх с командами «Стоп!» или «Замри!», агрессивные дети не только эмоционально и двигателью разряжаются, но и приобретают элементарные навыки самообладания, развивают способность к самоконтролю за деструктивными эмоциями и поступками.

После игры-освобождения полезно предложить ребенку игровое упражнение, позволяющее ему осознать свое поведение или состояние. Например, игра-упражнение «Где прячется злость?». Ребенок с агрессивным поведением, а также другие дети, принимающие участие в игре, закрывают глаза; руку с вытянутым указательным пальцем поднимают вверх. Не открывая глаз, игроки должны словом или жестом ответить на вопрос: «Где у вас прячется злость? В коленях, в руках, в голове, в животе? А гнев? А раздражение? А грусть? А радость?».

Психотехнические освобождающие игры и игровые упражнения подготавливают ребенка с агрессивным поведением к участию в режиссерской игре.

В режиссерской игре, в которой ребенок распределяет все роли между игрушками, а на себя принимает функцию режиссера, содержатся исключительные возможности для диагностики причин детской

агрессивности, для выявления личностных особенностей ребенка с агрессивным поведением, а также для разрешения значимых для ребенка затруднений непосредственно в игре.

В режиссерской игре ребенку необходимо предоставить возможность самостоятельно организовывать игровую ситуацию, выбирать сюжет, регулировать взаимоотношения между персонажами, мотивировать их поступки и создавать характеры. В этом случае режиссерская игра, выполняя психотерапевтическую функцию (ребенок может проявить свою агрессию «спрятавшись» за куклу-персонаж), решает еще и педагогические коррекционно-развивающие задачи. Поскольку агрессивный ребенок сам руководит всеми куклами — «агрессором», «провокатором», «жертвами», «свидетелями», — то он невольно встает на место каждого персонажа. То есть, помимо «агрессора», ему приходится побывать и в роли «жертвы», прочувствовать, осознать ее положение. Таким образом, в режиссерской игре ребенок с агрессивным поведением постепенно приобретает навык оценивать конфликтную ситуацию с нескольких точек зрения, находить различные варианты поведения в ней и выбирать приемлемый. Кроме того, у ребенка развивается способность координировать свою точку зрения с другими возможными, свое поведение — с поступками других детей.

Примеры игр, собранных в данном разделе, помогут вам самостоятельно подобрать игры для коррекции агрессивного поведения дошкольников.

## **Раздел 6. Коррекция недисциплинированного поведения**

### **6.1. Игры с правилами как средство коррекции недисциплинированного поведения детей**

#### ***«Цепи»***

Играющие делятся на две команды, равные по силам и по числу игроков. Каждая команда, взявшись за руки, образует цепь. Цепи располагаются одна

против другой на расстоянии 10—15 метров. Звучит ритуальный зачин (члены команд произносят его хором):

*1 команда:* Али-Баба!

*2 команда:* На что слуга?

*1 команда:* Цепи рвать!

*2 команда:* Кого вызывать?

1 команда (совещаются между собой и выбирают): Мишу!

Игроки второй команды отпускают Мишу из своей цепи. Он бежит к цепи соперников и старается с разбега разорвать ее в любом месте, т.е. разъединить между двумя игроками сжатые руки. Если Мише это удастся, то оторванную меньшую часть цепи он берет к себе в плен — присоединяет к своей команде. Если же ему не удастся разорвать цепь, то он сам становится пленником — присоединяется к этой цепи. И так — пока одна из команд полностью не растеряет своих игроков. Можно, по договоренности, разорвав цепь, забирать не часть цепи, а только двух игроков, между которыми она была разорвана. И еще, игроки, присоединенные из команды соперника, участие в разбивании цепи не принимают.

### *«Горелки»*

Играющие образуют круг и движутся по часовой стрелке. Водящий, ударяя в бубен, движется внутри круга против часовой стрелки. Все дети хором произносят слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Раз, два, три,

Беги!

На слово «три» все останавливаются, водящий протягивает бубен между двумя соседними игроками. Они поворачиваются спиной друг к другу и на слово «беги» бегут в противоположные стороны, огибая круг. Выигрывает тот из детей, кто первым вернулся к водящему и ударил в бубен. Теперь этот

ребенок — водящий, а его проигравший соперник и бывший водящий становятся в общий круг. Игра продолжается.

### ***«Разорви круг»***

Играющие, держась за руки, образуют круг и начинают двигаться по кругу вправо или влево. По сигналу ведущего они останавливаются и, дергая друг друга то вперед, то назад, стараются разорвать круг, но, не расцепляясь с соседом. Те, кто разнимает руки, выходят из игры. Круг сужается. Затем по сигналу все повторяется. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, он и побеждает. Если кто-то сам оторвет свою руку от соседа, то из игры выходят оба, поэтому надо держать руки соседей очень крепко.

### ***«Поймай последнего»***

Все играющие становятся в колонну по одному, обхватив друг друга за пояс. По сигналу ведущего, стоящий впереди старается поймать последнего в колонне. Вся колонна извивается змейкой, пытаясь не допустить этого. Во время увертывания играющие не имеют права расцепляться. Отцепившийся игрок выходит из игры.

По договоренности впереди стоящий может ловить не только последнего игрока, но и других, стоящих в конце колонны. Если, например, он поймал третьего игрока от конца, то в этом случае все стоящие за ним выбывают из игры.

## **6.2. Методические рекомендации**

Представленные в данном разделе варианты игр предназначены для использования их в коррекции недисциплинированного поведения дошкольников и направлены на решение основных задач коррекционной работы с такими детьми - обеспечение условий для освоения детьми конструктивного способа поведения.

С целью коррекции недисциплинированного поведения дошкольников эффективно использовать игры с правилами.

Правила игры являются естественными условиями развития произвольности дошкольника, его самоконтроля и саморегуляции.

Дети обычно отказываются от непосредственного поведения в игре и координируют свои действия в соответствии с игровыми правилами. Но в повседневной жизни, из-за незрелости действенно-волевого компонента (слабой саморегуляции и неустойчивого самоконтроля) они, наоборот, часто нарушают правила. Объясняется это тем, что в игре правила открыты. Их выполнение или нарушение сразу же замечаются другими играющими, что и создает наилучшие условия для самоконтроля. Ребенок подчиняется правилам не по принуждению взрослого, а как бы по собственному желанию, в порядке самопринуждения. Таким образом, дошкольники, обретая в игре опыт подчинения правилам, одновременно приобретают и совершенствуют навыки самоконтроля и саморегуляции, что является важнейшей задачей в коррекции недисциплинированного поведения дошкольников.

Примеры игр, собранных в данном разделе, помогут вам самостоятельно подобрать игры для коррекции недисциплинированного поведения дошкольников.

## Список литературы

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – Новосибирск, 1994
2. Ивочкина Н.В. Коррекционные возможности народной игры // Начальная школа. – 1998. - № 11—12
3. Калинина Р.Р. Тренинг развития личности дошкольника. – СПб., 2001
4. Кравченко А.С. Мотивация демонстративного поведения. – М., 2001
5. Ле Шан Э. Когда ваш ребенок сводит вас с ума. – М., 1990
6. Медведева И., Шишова Т. Застенчивый невидимка. – М., 1997
7. Михайленко Л.Я. Организация сюжетной игры в детском саду. – М., 2000
8. Михайленко Л.Я., Короткова Н.А. Игры с правилами в дошкольном возрасте. – М., 2000
9. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины // Педагогика. – 1993. - № 3
10. Романов А.А. Направленная игротерапия агрессивности у детей. – М., 2001