

# ИГРЫ ИГРЫ С ЗАМКНУТЫМИ ДЕТЬМИ

## «ПАРОВОЗИК»

Дети встают в круг. По очереди они выступают в роли ведущего, который показывает определенные движения (без слов). Ведущий как бы паровозик, который ведет за собой вагоны, повторяющие все его движения. Дети – «вагончики» должны повторять то, что изображает ведущий, и, если он показывает не просто набор движений, а какого-нибудь человека или животное, отгадать, кого он изображает.

## «ВОЛШЕБНЫЕ СРЕДСТВА»

**Цель:** Упражнение направлено на конкретную проработку, применение «волшебных» средств понимания, развитие эмпатии, использование уже знакомых средств понимания.

**Содержание:** Упражнение выполняется в парах.

Воспользовавшись «волшебными» средствами понимания, дети должны помочь:

1. Плачущему ребенку, он потерял мячик;
2. Мама пришла с работы, она очень устала;
3. Товарищ в классе сидит грустный, у него заболела мама;
4. Ваш друг плачет, он получил плохую оценку;
5. Девочка-соседка попросила тебя сделать ей аппликацию...

**Примечание:** Необходимо подобрать столько ситуаций, чтобы каждый ребенок смог выполнить задание.

## «ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ»

Ведущий предлагает детям выполнить следующие движения: поднять брови вверх, сдвинуть их, сильно зажмуриться, широко раскрыть глаза, надуть щеки, втянуть щеки в полость рта.

Ведущий предлагает детям показать жестом слова: «высокий», «маленький», «там», «я», «здесь», «он», «толстый» и т.д.

Ведущий предлагает детям произвольно принять условную позу: показать, как мы выглядим, когда нам холодно, когда у нас болит живот, когда мы несем тяжелую сумку и т.п.

### «НЕДОТРОГИ»

Взрослый вместе с детьми в течении нескольких занятий рисует карточки с пиктограммами. Необходимо обсудить с детьми, что означает каждая пиктограмма. Например, картинка с изображением улыбающегося человека может символизировать Веселье, с изображением, например, двух одинаковых нарисованных конфет – Доброту или Честность. Если дети умеют читать и писать, вместо пиктограмм можно записать на каждой карточке какое-либо положительное качество ребенка (обязательно положительное!).

Каждому ребенку выдается 5 – 8 карточек. По сигналу ведущего дети стараются закрепить на спинах товарищей (при помощи скотча, стикеров и т.п.) все карточки.

По следующему сигналу взрослого дети прекращают игру и обычно с большим нетерпением снимают со спины «добычу».

На первых порах, конечно, случается, что не у всех играющих оказывается много карточек, но при многократном повторении игры и после проведения обсуждений ситуация меняется. Во время обсуждения можно спросить у детей, приятно ли получать карточки. Затем можно спросить, что

приятнее: дарить хорошие слова или получать их самому. Как правило, дети говорят, что нравиться и дарить, и получать. Тогда ведущий может обратить их внимание на тех детей, которые совсем не получили карточек или получили их совсем мало. Обычно эти дети признаются, что они с удовольствием дарили, но им бы тоже хотелось получить в подарок карточку.

Воспитатель тоже может принимать участие. Если есть опасение, что какой-то ребенок останется без карточки, воспитатель может предотвратить эту ситуацию, приклеив тому дошкольнику пиктограмму.

### «ВОЛШЕБНЫЕ ЗАРОСЛИ»

**Цель:** Снятие телесных барьеров, развитие умения добиваться своей цели приемлемыми способами общения.

**Содержание:** Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в центр круга, образованного тесно прижавшимися друг к другу «волшебными водорослями» – всеми остальными участниками. «Водоросли» понимают человеческую речь, чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить участника в центр круга, а могут и не пропустить его, если их плохо «просят».

Затем следует обсуждение: когда водоросли расступились? Когда нет?

### «ДРАКОН КУСАЕТ СВОЙ ХВОСТ»

Играющие сидят друг за другом, держись за талию впереди стоящего. Первый ребенок – голова дракона, последний – кончик хвоста. Первый играющий пытается схватить последнего – дракон ловит свой хвост. Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает хвост, то в следующий раз на роль головы дракона назначается другой ребенок.

### «ЛОВИШКИ»

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

### «ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

**Цель:** Повышение уверенности в себе, в своих силах.

**Содержание:** Дети по очереди заканчивают каждое из предложений:

*– Я умею... Я хочу...*

*– Я смогу... Я добьюсь...*

Каждого ребенка можно попросить объяснить тот или иной ответ.

### «СМАК»

**Цель:** Упражнение помогает развить уверенность в себе и освоить некоторые способы общения в присутствии большого количества людей, а также оно тренирует умение вести разговор.

**Содержание:** Для этой игры можно использовать любые подсобные материалы. Она обычно очень охотно воспринимается замкнутыми детьми, поскольку построена по сценарию проведения известной телевизионной передачи, которую любит смотреть ребенок. Для проведения этого упражнения можно использовать и другие телепередачи, важно только, чтобы они нравились вашему ребенку.

Ребенку предлагается представить себе, что он самый лучший повар на свете и его пригласили выступить в телевизионной передаче «Смак», чтобы продемонстрировать способы приготовления самых изысканных блюд. Для этой игры необходимо выбрать ведущего передачи (им может быть взрослый). Желательно также, чтобы присутствовали и зрители.