Подготовила и адаптировала
педагог-психолог МКДОУ д/с № 331 «Радуга»
Волкова Елена Владимировна

Игры и упражнения для детей с ОВЗ.
Игры, рекомендуемые детям с повышенной тревожностью.

Игра «Клубочек»
Цель: познакомить детей друг с другом, создать комфортную атмосферу.
Для проведения игры нужен небольшой клубочек цветных ниток. Воспитатель говорит детям, что это не простой клубочек, а волшебный: он может подружить всех на свете детей и людей: «Закатись-ка ты, клубочек, к нам с ребятами в кружочек, нить длиннее растяни, подружиться помоги! Раз, два, три – нить волшебная лети! (Нить обматывается вокруг пальца всех сидящих в кругу, воспитатель ведёт диалог: Меня зовут…
- Как тебя зовут?

- Ты хочешь дружить …?

- Ты любишь играть? Во что больше любишь играть?

«Ваза»
Цель: снятие напряжения, повышение самооценки.
Любые маленькие баночки обклеиваем тонким слоем пластилина и украшаем мелкими деталями.

«Леворучки»
Цель: снятие напряжения, выражение эмоционального состояния. Слушая музыку, ребёнок рисует левой рукой (левша – правой).

«Пейзаж»
Цель: выражение себя, снятие напряжения.
Используется с детьми 6-7 лет.
Ватман, гуашь. Мы рисуем пейзаж простым карандашом, ребёнок раскрашивает элементы пейзажа по очереди со взрослым или другими детьми.

«Чудовище»
*Цель:*снятие напряжения, выражение себя.
Рисует ребёнок пальчиками страшное чудовище. Мы задаем вопросы: кто это, где живет, чем занимается, кто его друзья, кто враги, чем занимается…Затем уничтожает

КОПИЯ ВЕРНА
Заведующая МКДОУ 331
И.В.Титкова
06.03.2023

рисунок – рвём на мелкие части. На пол выбрасываем кусочки и топчем, затем выбрасываем в урну.

Игра «Царевна Несмеяна»

Цель: создание игровой ситуации, стимулирующей активность детей, побуждающей их к сближению друг с другом, с окружающими взрослыми.

Содержание: педагог рассказывает сказку про царевну Несмеяну и предлагает поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет царевной, которая все время грустит и плачет, а остальные будут по очереди подходить к ней и стараться ее рассмешить. Царевна же изо всех сил старается не засмеяться. Выигрывает тот, кто сумеет все-таки вызвать ее улыбку или смех. В качестве царевны Несмеяны выбирается необщительный (лучше девочка) ребенок, а остальные всеми силами стараются ее развеселить

Игра «Изобрази сказку»

Цель: научить детей передавать средствами жестикуляции и мимики, наиболее характерные черты персонажа сказки.

Содержание: играют две команды (или 2 ребенка). Одна команда задумывает какуюлибо известную сказку или мультфильм и пытается изобразить ее без слов. А другая группа должна догадаться, какая это сказка и кто кого изображает.

Игра "Конкурс хвастунов"

Цель: создание игровой ситуации, стимулирующей активность детей, побуждающей их к сближению друг с другом, с окружающими взрослыми.

Содержание: дети садятся в круг, а педагог объявляет: «Сегодня мы проведем с вами конкурс хвастунов. Выигрывает тот, кто лучше похвастается, но хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Подумайте, какой он, что в нем хорошего. Выиграет тот, кто лучше похвалится, кто найдет в своем соседе больше достоинств.

Игра «Через стекло»

Цель: научить детей пользоваться средствам жестикуляции и мимики.

Содержание: детям предлагается сказать что-либо друг другу жестами, представив, что они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Тему для разговора ребенку можно предложить, например, «ты забыл надеть шапку, а на улице очень холодно».

Игра «Изобрази пословицу»

Цель: развивать умение использовать невербальные средства общения.

Содержание: дети разбиваются на подгруппы и изображают с помощью жестов и мимики какую-либо пословицу.

«Мой хороший попугай»

Цель: Игра способствует развитию чувства эмпатии, умения работать в группе.

Содержание: Дети стоят в кругу. Затем взрослый говорит: «Ребята! К нам в гости прилетел попугай. Он хочет с нами познакомиться и поиграть. Как вы думаете, что мы можем сделать, чтобы ему понравилось у нас, чтобы он захотел прилететь к нам снова? Дети предлагают: «Говорить с ним ласково», «Научить его играть» и т.д. Взрослый бережно передает кому-либо из них плюшевого попугая (мишку, зайчика). Ребенок, получив игрушку, должен прижать ее к себе, погладить, сказать что-то приятное, назвать ласковым именем и передать (или перебросить) попугая другому ребенку. Игру лучше проводить в медленном темпе.

«Звуки природы»

Цель: выражение эмоций, самоконтроль.

Перед ребёнком ватман, тарелки с гуашью. Включаем музыку и даём команду «крась!» Ребёнок макает в тарелку ладони и красит. Как только музыка останавливается ребёнок перестаёт красить и ждёт очередную команду. Игру проводят 3-4 раза.

.