

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города  
Когалыма «Буратино»

**Картотека игр и игровых упражнений, направленных на  
коррекцию неконструктивного поведения дошкольников.**

Подготовила и провела:  
Педагог-психолог  
Костырева В.В.

### Система игр и игровых упражнений, направленных на коррекцию неконструктивного поведения дошкольников.

тип поведения	характеристика поведения	игры для коррекции поведения	названия игр	рекомендации по использованию	желаемые формы поведения
<b>импульсивное</b>	1. нетерпелив, выкрикивает, перебивает; 2. не доводит начатое до конца; 3. склонен к быстрой и частой смене настроений; 4. говорит быстро, много; 5. двигательно беспокоен; 6. неусидчив. 7. постоянно отвлекается;	игры с правилами, игры-соревнования.  совместные игры.	«Воробьиные драки», «Эстафета друзей», «Пеньки», «Трио», «Лисонька, где ты?», «Мяч по кругу», «Угости зайца морковкой», «Золушка»; «Лото», «Бюро находок», «Кругосветное путешествие»	усложнения игр с правилами, подключать действия, требующие большей внимательности, вводить запреты (два, три), новые формы организации (штрафы за нарушение поведения).	выдержка, самообладание, ответственность за свое поведение, организованность.
<b>конформное</b>	1. испуганно озирается, оглядывается; 2. беспрекословно следует инструкции, выполняет инструкции; 3. говорит тихо, мало; 4. не проявляет инициативы, пассивен, не задает вопросов; 5. не уверен в себе; 6. сторонится коллективных игр и заданий; 7. избегает главных ролей в играх;	игры-драматизации,  образно-ролевые игры,  раскрепощающие психотехнические игры.	«Король-Боровик», «Тишина», «Попугай», «Маленький деревянный стульчик»; «Интересные походка», «Разные лошадки», «Теремок»; «Киска! Брысь под лавку», «Летел лебедь», «Атомы-молекулы», «Посидим в тишине», «Загадочный стул»	начинать коррекцию с образно ролевых и психотехнических игр, игры-драматизации целесообразно использовать на заключительном этапе.	активность, инициативность, смелость, уверенность.
<b>протестное</b>	1. продолжает заниматься своим делом даже после замечания; 2. спорит, с трудом договаривается, соглашается;	коллективно-дидактические игры.	«Минное поле», «Сто одежек», «Почини коврик», «Неожиданные картинки»,	игра дидактическая, а не сюжетно-ролевая.	способность идти на компромисс, взаимные уступки, научить договариваться,

	3. ссорится, конфликтует со сверстниками; 4. обидчив, склонен к беспричинным слезам; 5. с трудом признает свои ошибки; 6. обвиняет в своих неудачах других; 7. добивается своего капризами;		«Цепочка слов».		навыки совместного взаимодействия со сверстниками, атмосфера сотрудничества.
<b>демонстративное</b>	1. претендует на главные роли; 2. требует к себе постоянно внимания; 3. кривляется, строит из себя «шута»; 4. любит приказывать другим детям, повелевать ими; 5. болезненно переживает поражения, неудачи; 6. склонен к хвастовству; 7. не идет на уступки и компромиссы;	сюжетно-ролевая игра.	«День Рождения», «В поликлинике»,	предоставить возможность сопоставить самого себя с двумя образцами поведения положительным и отрицательным.	отказ от негативных действий, форм поведения, черт характера.
<b>агрессивное</b>	1. дерется со сверстниками, кусается; 2. обзывает детей, грубит взрослым; 3. задирает сверстников, провоцирует на конфликт; 4. плюется в состоянии раздражения; 5. стремится многое делать назло; 6. ломает, бросает, портит игрушки и принадлежности; 7. замахивается на сверстников.	освобождающие игры.	«Зеркало», «Зеркало наоборот», «Голова-мяч», «Ванька-Встанька», «Шалтай-Балтай!».	осознать свое поведение или состояние («где живет злость»).	навык оценивать конфликтную ситуацию, выбирать приемлемый вариант поведения, способность координировать свое поведение с поступками других.

**Игры с правилами  
(игры – соревнования).**

<p style="text-align: center;"><b>«Воробьиные драки».</b></p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;"><b>«Эстафета друзей».</b></p> <p>Играющие делятся на две команды с равным количеством игроков. 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, 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, стоящие напротив них предмет (на расстоянии 15-20 шагов) и возвращаются обратно. Очко для своей команды выигрывает тот, кто первым прибежит в свою команду. Если игроки возвращаются одновременно, то каждой команде присуждается по очку. Игра продолжается несколько минут, после чего подсчитываются очки. Побеждает команда, заработавшая большее количество очков.</p>
<p style="text-align: center;"><b>«Пеньки».</b></p> <p>«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</p>	<p style="text-align: center;"><b>«Трио».</b></p> <p>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 большой 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 начинает движение. Побеждает та тройка, которая первой, не вынимая ног из коробок, пересечет финишную черту.</p>
<p style="text-align: center;"><b>«Лисонька, где ты?».</b></p> <p>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 вкруг, 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</p>	<p style="text-align: center;"><b>«Мяч по кругу».</b></p> <p>по команде ведущего дети передают мяч по кругу. По команде «Стоп1», ребенок, в чьих руках в этот момент оказался мяч, выбывает из игры. Также выбывают из игры и тот, кто уронил мяч.</p>

корточки, ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры.	
---	--

<p align="center"><b>«Угости зайца морковкой».</b></p> <p>На магнитной доске, приблизительно на уровне груди ребенка, прикрепляются две заячьи морковки, вырезанные из картона. Играют две команды с равным числом участников. По команде ведущего, по одному игроку из каждой команды с расстояния 10 шагов, с закрытыми глазами и морковкой в руке приближаются к доске. Их цель – угостить зайца морковкой, т.е. прикрепить морковку ко рту зайца. Выигрывает игрок той команды, кому это удалось сделать точнее. Ведущий записывает счет. Игру соревнования продолжают другие участники команд. Выигрывает команда, которая набрала большее число очков.</p>	<p align="center"><b>«Золушка».</b></p> <p>Водящему ребенку завязывают платком глаза, ставят перед ним тарелку с горохом, чечевицей, фасолью и рисом и рядом еще две пустые тарелки. Задача ребенка разложить на тарелочки горох, фасоль, чтобы в первой тарелке осталась одна чечевица. Ведущий засекает время, которое ребенок тратит на выполнение задания. Если в распоряжении играющих достаточное количество тарелок и каждого вида крупы(не меньше горсти), то одновременно могут соревноваться сразу несколько детей.</p>
--	---

### Длительные совместные игры.

<p align="center"><b>«Бюро находок».</b></p> <p>Эта игра может продолжаться несколько дней. В течении определенного времени дети, обнаруживая потерянные вещи или вещи, лежащие не на своем месте, сдают в «бюро находок». В последний день игры «Бюро находок»открывается, вещи разыгрываются как фанты и возвращаются их владельцем или на свои места.</p>	<p align="center"><b>«Кругосветное путешествие».</b></p> <p>В течении двух – трех дней дети всей группой совершают «кругосветное путешествие». Маршрут желательно прослеживать и отмечать на карте. На борту корабля находятся капитан, его помощник, 4-5 матросов, юнга, кок, врач, пассажиры. За время плавания с путешественниками происходят всевозможные приключения: они сражаются с пиратами, знакомятся с туземцами, освобождают людей 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 туземцев уместны образные игры, в сражении с пиратами - игры-соревнования. Важно, чтобы все участники были задействованы в игре. Поэтому взрослый, совместно с детьми, может дополнять игру новыми сценами и персонажами.</p>
--	---

### Игры – драматизации.

#### «Король-Боровик».

Ведущий произносит текст, а дети выполняют движения согласно тексту:

Шел Король – Боровик через лес напрямик.

Он грозил кулаком и стучал кулаком.

Был король – Боровик не в духе,

Короля покусали мухи.

#### «Попугай».

...Ника часто капризничала, и как начнет, бывало, плакать, так три часа и плакала.

перестанет совсем уже, мама спросит ее:

- Ты, Никочка, перестала плакать?

- Нет, мама,- ответит Никочка, - я отдыхаю только, я сейчас опять начну.

Вот раз, когда Никочка так отдыхала, попугай вдруг говорит:

- Ты, Никочка, перестала плакать?

Даже Никочка рассмеялась. Захочет плакать, вспомнит попугая и только рассмеется... Никочка была и самая капризная, и самая большая шалунья.

Основой могут стать и другие литературные произведения:

«Как я был учителем» Л.Ленча (протестное поведение)

«Маленький мук» В.Гауфа (агрессивное поведение)

«Кузнечик и улитка» (демонстративное поведение)

«Два кролика» К.Д Ушинского (протестное поведение)

#### «Тишина».

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

#### Тишина.

Стояла тишина. Вдруг неожиданно грянул выстрел. Дерево вздрогнуло, и с него посыпались листья. Упала ветка. Вспорхнули и закружились 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.

### Образно-ролевые игры.

#### «Интересная походка».

Дети образуют круг, чтобы всем было 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 и т.д. 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. Взрослый предваряет игру коротким вступительным словом о том, что лошадки, как и люди, непохожи друг на друга по характеру, по поведению. Затем предлагает изобразить лошадку упрямую, шаловливую, капризную, вежливую, застенчивую, злую. Дети могут показать свои варианты по очереди, выходя в круг, если места мало или все вместе, если места для игры достаточно. Вместо лошадок, героями игры могут быть зайчики (хвастливые, трусливые, сердитые, ленивые) или воробы (задиристые, грустные, добрые, храбрые).

**«Теремок».**

В этой игре задача детей не разыграть известный сюжет, а лишь создать образы персонажей. Каждый ребенок получает роль сказочного героя и обговаривает с ведущим его характер, поведение. Например: Медведь – молчаливый, неповоротливый; Заяц – трусливый; Лягушка – болтливая, непослушная; Муха – непоседливая; Волк – злой, драчливый; Лиса – недотрога, притворщица; Мышка – капризная, обидчивая. Далее ведущий говорит, что пришло время познакомиться с жителями теремка и дети по очереди их изображают.

**Психотехнические раскрепощающие игры.**

**«Киска! Брысь под лавку».**

Играют парами: сначала взрослый с каждым ребенком по очереди, потом – дети друг с другом. Ребенок вытягивает руки вперед и свои ладошки тыльной стороной вверх кладет на «открытые» ладошки взрослого. Взрослый смотрит в глаза ребенку, гладит его ладошки и выразительно приговаривает: «Киска, киска! Брысь под лавку!». На слово брысь ребенок должен успеть отдернуть ладошки, 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...Брысь»

**«Атомы – молекулы».**

Игроки атомы беспорядочно двигаются. По сигналу ведущего они в течение десяти секунд, пока зенит 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.

**«Летел лебедь».**

играющие образуют круг и вытягивают руки в стороны, причем, левая ладошка каждого ребенка лежит под правой ладошкой соседа слева, а правая ладошка, соответственно, на левой ладошке соседа справа. Дети по кругу накрывают своей правой ладошкой правую же ладонь соседа слева и при этом хором, в такт хлопкам, приговаривают : «Летел лебедь, сказал девять» или любое другое число. Далее хлопками продолжают отсчитывать названное число. Тот ребенок, на котором счет завершился, должен во время отдернуть руку, чтобы его не осалили. Если ему это удалось, то он начинает игру снова и он же определяет число. Если ребенок не успел отдернуть руку, то он выбывает из игры.

**«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 друг на друга несколько тарелок, перелить воду из стакана в стакан, заполнить стакан маленькими металлическими шариками, сложить карандаши в пенал.

<p><b>«Загаданный стук».</b></p> <p>Из числа играющих детей выбирается водящий. Он выходит из комнаты и стучит в дверь: угрожающе, нетерпеливо, радостно, настойчиво, робко. Остальные дети должны понять эмоциональный подтекст стука. Ребенок, которому удастся отгадать первым, становится водящим.</p>	
--	--

### Психотехнические освобождающие игры.

<p><b>«Зеркало».</b></p> <p>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 смотрящему в зеркало. Через одну две минуты дети в паре меняются ролями.</p>	<p><b>«Зеркало наоборот».</b></p> <p>Дети свободно располагаются в пространстве лицом к ведущему. Задача игроков выполнять действия противоположные тем, что показывает ведущий. Например, ведущий молчит, дети разговаривают, ведущий сжимает кулаки, дети разжимают ладошки и т. д.</p>
<p><b>«Голова – мяч».</b></p> <p>дети играют парами или, что сложнее, тройками. Для игры потребуется мяч средних размеров. Мяч лежит на табурете. 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. Если играют по трое, то достаточно поднять мяч со стула и удержать его. Строго запрещается поддерживать мяч руками.</p>	<p><b>«Ванька-встанька».</b></p> <p>Дети по четыре-пять человек кружком сидят на полу, взявшись за руки. По команде ведущего, одновременно, не расцепляя рук, все встают в полный пост. Затем, по команде ведущего, также садятся. Побеждает кружок, который встал и сел первым. Запрещается размыкать руки и опираться на них. Команда, которая нарушает правила, выбывает из игры.</p>
<p><b>«Звонари».</b></p> <p>В отведенном для игры месте натянута веревка, на которую прикреплены на разной высоте и на некотором расстоянии друг от друга колокольчики. каждый колокольчик имеет порядковый номер. Дети играют по очереди. В руке у каждого звонаря палочка. Он называет номер колокольчика, в который собирается звонить, отмеряет на глаз расстояние до него в шагах. Закрывает глаза, подходит и ударят. Если удар точный, то ребенок возвращается на исходную позицию и выбирает следующий колокольчик. Если ребенок промахивается, то звонарем становится другой.</p>	<p><b>«Шалтай - Болтай».</b></p> <p>Дети хором произносят слова: Шалтай-Болтай сидел на стене, Шалтай-Болтай свалился во сне, Куда упал? Во что попал? Ребенок с закрытыми глазами (лучше завязанными) опускает руки в заранее приготовленные емкости с песком, крупой, пуговицами, семечками, камушками, бисером и определяет и х содержимое отдельно правой и левой рукой. Игру можно усложнить, если в емкости смешать два три наполнителя.</p>



### Коллективные дидактические игры.

<p style="text-align: center;"><b>«Минное поле».</b></p> <p>Дети играют парами. Один игрок 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 клеток. 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 изобразить свой путь. Отдавая приказы, командир должен помнить, о том, что движение возможно в любую сторону, кроме диагонали. Побеждает та пара, которая первой, без ссор и пререканий пройдет путь все мины.</p>	<p style="text-align: center;"><b>«Сто одежек».</b></p> <p>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) 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.</p>
<p style="text-align: center;"><b>«Латаем ковер».</b></p> <p>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. Причем на одном секторе ковра дырки (7-10 штук – у всех игроков обязательно одинаковое количество) хотя отличаются размером и конфигурацией, тем не менее все треугольной формы. На другом секторе – четырехугольные, на третьем – округлые. Каждый ребенок латает свой сектор ковра. В его распоряжении имеется нужное количество заплат, но опять же, предлагаемые заплатки намеренно перепутаны. Дети сами должны это обнаружить и исправить ошибку. Выигрывает та четверка, которая первой залатает ковер.</p>	<p style="text-align: center;"><b>«Неожиданные картинки».</b></p> <p>Столы расставлены 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 2-3 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.</p>
<p style="text-align: center;"><b>«Цепочки слов».</b></p> <p>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». Получиться может такая цепочка: мед- пчела- боль- врач и т. д.</p>	

### Сюжетно-ролевые игры.

#### «День рождения»

«Представьте себе День Рождения. Каждый из вас не раз присутствовал на этом празднике и как племянник и как гость. Сейчас каждый получит определенную роль, которой должен придерживаться в течение всей игры».

*Возможные роли:* Именинник, Спорщик, Забияка, Весельчак, Застенчивый, Бестактный и т. п.

Ведущий специально подбирают роль каждому ребенку. Она может быть как соответствующей 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 стороне, молчит, участия в общем веселье не принимает, всех сторонится. Задача взрослого внимательно следить за ходом игры и поведением каждого из участников, отмечая соответствие его поведения предложенной роли и сюжету.

#### «В поликлинике».

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

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

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

*Нетерпеливый, Хвастливый, Упрямый и т.д.*

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

