Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описаниеСДВГ - всего четыре буквы, а столько проблем…

часть 2

учитель-дефектолог

Быкова Олеся Валерьевна

Давайте сегодня разберемся, как правильно подобрать игры с пользой для интеллектуального и эмоционального развития ребенка с СДВГ.

Какие основные проблемы такого чудного ребенка?

- низкая способность концентрировать внимание;

- слабая оперативная память;

- неспособность тормозить себя и не отвлекаться;

- плохой самоконтроль;

- трудности планирования и предсказания результатов.

С учётом этих проблем и подберем необходимые игры!

**Найди отличие**

Ребенок рисует любую несложную картинку (котенка, домик и т.п.), передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями. Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

**Гвалт**

Один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику – по одному слову. Затем входит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку.

Желательно, чтобы до того, как войдет водящий, каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово.

**Три движения**

Играть лучше группой. Водящий показывает движения: руки согнуть в локтях, кисти на уровне плеч; руки вытянуть перед собой на уровне груди; поднять руки вверх. Нужно попросить детей их повторить и убедиться, что они запомнили не только сами движения, но и их порядок. Водящий показывает одно движение, называя при этом номер другого. Дети должны показывать только те, которые соответствуют их номеру.

**Фотограф**

Вариант 1. Выбирают фотографа. Участники изображают групповую фотографию. Фотограф запоминает расположение и позы участников, после чего выходит за дверь. Дети меняют позы (не более четырех). Вернувшись, фотограф должен расставить всех по местам так, как было.

Вариант 2. Педагог просит несколько человек выйти за двери, а остальных детей - описать, во что был одет тот или иной ребёнок.

**Что исчезло?**

Перед каждым ребенком разложены предметы. Нужно внимательно посмотреть на них и запомнить. Закрыть глаза (в это время взрослый убирает один предмет). Задача - назвать исчезнувший предмет.

**Нос — ухо — глаз**

Ведущий называет слово, а дети должны показать его.

При этом ведущий может «обманывать»: говорить «нос», а показывать «ухо» и т.д.

Дети должны быть очень внимательными, чтобы показать слово верно.

**Летает — не летает**

В игре взрослый называет слова и поднимает или опускает руки в зависимости от названного предмета.

Ребенок должен поднимать руки, если предмет летает, или опускает — если не летает.

Перед началом игры можно предупредить ребенка, что надо быть очень внимательным, т.к. вы можете его специально «обмануть».

**Где чей домик?**

Предложите ребенку рисунок с изображением семи разных зверюшек, каждая из которых спешит в свой домик. Линии соединяют животных с их домиками.

Ребенок должен определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям.

Если задание для ребенка покажется сложным, разрешите ему сначала несколько раз выполнить задание, проводя карандашом по линиям, а затем попросите его справиться с заданием без «рисования».

**Найди отличия**

Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку.

Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке.

Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске или на листе какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

**Клубочек**

Расшалившемуся ребенка можно предложить смотать в клубок яркую пряжу. Размер клубка с каждым разом может становиться все больше и больше. Взрослый сообщает ребенку, что этот клубочек не простой, а волшебный. Как только мальчик или девочка начинает его сматывать, он успокаивается. Когда подобная игра станет для ребенка привычной, он сам обязательно будет просить взрослого дать ему «волшебные нитки» всякий раз, как почувствует, что он огорчен, устал или «завелся».

**Корректор**

Для игры нужна старая книга, газета, журнал или буквы, набранные на компьютере в произвольном порядке, где есть большие тексты. Взрослый просит вычеркнуть в тексте какую-то одну букву. На выполнение задания дается 5-10 мин. После того, как ребенок выполнит задание, следует проверить текст и похвалить его. Можно усложнить задание: попросить ребенка вычеркнуть не одну, а три буквы разными способами: подчеркнуть, обвести в кружок, зачеркнуть.