

Игротерапия в профилактике и коррекции негативного поведения дошкольников

Упражнение 1. МЯГКИЕ ИГРУШКИ

Цель. Развивать в детях осознание собственных чувств и эмоций по отношению к игрушкам; научить вырабатывать суждение о том, что им нравится или не нравится.

Материал. Разнообразные мягкие игрушки.

Инструкция

1. Разобрать мягкие игрушки по разным принципам самые любимые-нелюбимые, мягкие - твердые, самые - не пушистые, подаренные - купленные и т.д.
2. Какую бы игрушку ты взял с собой в постан у.
3. Какие у тебя любимые игрушки? Почему больше всего нравятся? Что чувствуешь, держа их в руках? Ты терял когда-нибудь любимые игрушки? Что ты чувствовал после потери? Разговариваешь ли ты с игрушками?
4. Вопросы для обдумывания. Какой группе детей это упражнение может быть особенно полезным? Как необходимо построить работу с детьми дальше?

Упражнение 2. "ДА " И "НЕТ - ЧУВСТВА

Цель. Помочь детям осознать и различать «да» «нет» -чувства. Обсудить, какие ситуации вызывают приятные ощущения («да» - чувство), в каких ситуациях вызывается отторжение, неприятное чувство («нет"-чувство).

Материал. Любимая игрушка каждого ребенка.

Инструкция

1. Взрослый и ребенок садятся друг против друга и берут в руки свои любимые игрушки. Что ты ощущаешь? Какие чувства у тебя есть? Попробуй описать свои чувства. Это приятные чувства? Мы их называем "да"- чувством.
2. Что еще у нас может вызвать "да"-чувство? Ответы ребенка и взрослого обсуждаются.
3. Мы не всегда испытываем хорошее чувство внутри чае Не все вызывает "да"-чувство. Какие чувства у тебя, когда ты несчастлив или печален? Что ты чувствуешь, когда грустишь или плачешь? Эти чувства мы называем "нет"-чувство.
4. Что может у нас вызвать "нет"-чувство? Ответы обсуждаются.

Упражнение 3. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК

Цель. Развить у детей правильное восприятие физического контакта, научить выражать свои чувства, объяснить и показать, что и точка зрения ценится взрослыми. Помочь детям связать в их сознании «да» -чувство с "можно"-прикосновениями и "нет"-чувство с "нельзя"-прикосновениями.

Материал. Черный ящик (закрытая сумка, коробка) с различными предметами (твердыми, мягкими, гладкими, шероховатыми и т.д.).

Инструкция

1. Посмотри на мой ящик, корзинку, сумку. В ней лежат разные предметы. Опустит руку в черный ящик, нащупай предмет, осторожно обследуй его.
2. Догадался ли ты, что это за предмет? Опиши, расскажи мне, какой он на ощупь? Какими словами его можно описать? Тебе он нравится на ощупь? Что он тебе напоминает? (В случае затруднения психолог дает свой ответ: "Мягкая шерсть, как мой плюшевый мишка, теплый, пушистый, приятный.)

Примечание. Детей надо поощрять за усилия, высоко оценивать описания приятных и неприятных ощущений. Надо следить, чтобы неприятные ощущения не описывались как плохие. Дети должны научиться отличать плохие и неприятные ощущения и осознавать, что нет ничего ненормального в том, чтобы испытывать такие ощущения.

Упражнение 4. ПЛАСТИЛИН

Цель. Помочь детям идентифицировать свои ощущения с помощью пластилина.

Материал. Пластилин различных цветов, дощечка для работы.

Инструкция

1. У тебя разноцветный пластилин. Его можно комкать, скатывать в шарики, растягивать и сжимать, делать из него разные фигуры, разрушать их и т.д.
2. Возьми в руки кусочек пластилина и представь, что можешь вылепить все. Лепи.
3. Какие ощущения возникают у тебя во время работы с пластилином? Какие чувства испытываешь сейчас? Они приятные или неприятные?
4. Придумай историю про свои поделки, кто они и что с ними случилось?

Упражнение 5. ТЕЛЕВИЗОР И КУКЛЫ-ПЕРЧАТКИ

Цель. Развить взгляд на самого себя.

Материал. Экран телевизора и куклы-перчатки.

Инструкция

1. Мы будем с тобой играть в игру "Куклы по телевизору". Выбери, какой куклой ты хочешь быть? Мы с тобой будем выступать по телевизору. Обе куклы устанавливаются на экране телевизора лицом друг к другу.
2. Каждая кукла по очереди должна говорить другой что-нибудь приятное.
3. Психолог говорит: "Ты мне нравишься потому, что ты добрая девочка", и т.д. А теперь скажи ты. Психолог и ребенок говорят по очереди.

Упражнение 6. МАШИНЫ И СХЕМА АВТОМОБИЛЬНЫХ ДОРОГ

Цель. Научить детей движению по городу, поселку и т.д.

Материал. Карта с изображением основных зданий вокруг учреждения и маленькие игрушки (машинки, человечки, деревья, животные).

Инструкция

1. Двое детей — девочка пяти лет и мальчик двух лет — попали в приют, кризисный центр, детский дом. Они не знают, где они находятся — далеко или близко от своего дома. У нас есть карта местности, где живут дети.
2. Давайте посмотрим, где же находится наше учреждение.
Дети подбирают себе маленькие машинки и фигурки людей. Затем все находят учреждение, где они живут. Что есть у нас? Давайте поставим вокруг рисунка нашего приюта все, что у нас есть. Вокруг него ставят деревья, животных, детей и т.д.
3. А теперь найдем, какое здание ближе всего к нам? Как оно называется? Вы там были? Давайте поставим вокруг него игрушки. Дети ставят вокруг всех зданий необходимые игрушки, которые позволят им в дальнейшем точно узнать здание и его местонахождение.
4. А теперь поиграем в игру "Путешествие". Давайте поедem в кинотеатр или театр. Как туда доехать? Дети вместе с психологом "едут" с помощью игрушек в определенное место. Обсуждают, мимо каких зданий они проезжают, по каким улицам и т.д.

Упражнение 7. ПЕРСОНАЛЬНАЯ КАРТА

Цель. Помочь ребенку самоопределиться. Выяснить, кто для него являются самыми важными людьми и каковы у него с ними отношения. Объяснить, как ребенок попал в данное учреждение.

Материал. Большой лист бумаги, фломастеры, карандаши, фигурки людей.

Инструкция

1. Мы будем рисовать картину о тебе. Ты хочешь, чтобы мы ее нарисовали? Ты будешь мне помогать? На середине листа рисуем фигуру мальчика (девочки) и подписываем внизу имя. Затем рассматриваем одежду на ребенке и прорисовываем такую же одежду на рисунке, чтобы фигура могла идентифицироваться с ребенком. У ребенка уточняем детали его одежды и прорисовываем их.
2. Рисуем рядом большой дом. Как ты думаешь, кто живет в этом доме? Ты? А кто еще с тобой живет в доме? Нарисуйте всех, кого перечислит ребенок, включая домашних животных, игрушки и т.д. Помогите ребенку осознать эту картину, чтобы он стал частью общей картины.
3. Беседа с ребенком. Ты всегда жил в этом доме? Давай нарисуем дом, где ты жил раньше. Психолог рисует дом, уточняя все детали у ребенка. Какого цвета был дом? Сколько в нем было окон? Какого цвета дверь? Что было в доме, какого цвета и т.д.? Кто жил с тобой в этом доме? Да, мама. Мама до сих пор живет в этом доме? Ты знаешь, где сейчас мама? В больнице? Да, она в больнице. Ей уже лучше. Давай нарисуем ее больницу вместе. Теперь давай нарисуем маму и как ей становится лучше. Кто к ней придет в больницу? Давай их нарисуем.
4. Кого ты бы хотел увидеть в своем доме? Давай его нарисуем.

Упражнение 8. Я И МОЕ ТЕЛО

Цель. Помочь детям осознать свое тело, то, что они могут сами выбирать, кто, когда и при каких условиях может дотрагиваться до их тела. Связать "да"-ощущения с "можно"-прикосновениями и "нет"-ощущения с "нельзя"-прикосновениями. Развить положительный взгляд на собственное тело.

Материал. Крупноформатная бумага, фломастеры.

Инструкция

1. Сейчас мы будем себя рисовать. Дети ложатся на большое полотно бумаги (обои) и психолог очерчивает фломастером их тело.
2. Дети смотрят на контуры своего тела. Что бы вы хотели нарисовать внутри контура? Дети перечисляют: глаза, нос, рот, уши, волосы, одежду. Что вам особенно понравилось в вашем теле?

3. Кому бы вы разрешили прикоснуться к вашему телу, куда? Какие бы ощущения у вас вызвало прикосновение, приятные или нет? К каким частям тела могут прикасаться врач, няня, друг, незнакомый взрослый? Как мы защищаем свое тело? Какая у нас одежда, какие она вызывает ощущения? Что тебе не нравится надевать на себя?
4. Если у тебя при прикосновениях появляется "нет"-чувство, скажи об этом взрослому.
5. Как мы дотрагиваемся до других людей? Какие прикосновения нам нравится испытывать? (поглаживания, поцелуи и т.д.).
6. Какие прикосновения нам неприятны? Царапанье, удары, тычки, щипки, укусы и т.д.

Игра «Паровозик».

Цель игры: создание положительного эмоционального фона, повышение уверенности в себе, устранение страхов, сплочение группы, усиление произвольного контроля, развитие умения подчиняться требованиям одного.

Ход игры: дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет детей, преодолевая с «вагончиками» различные препятствия. Концовка занятия должна быть спокойная и объединяющая. Поэтому можно предложить детям встать в круг («хоровод») и взять друг друга за руки. Выбранная форма окончания занятий останется неизменной и превратится в ритуал.

Игра «Жмурки».

Цель игры: создание положительного эмоционального фона, устранение страхов, повышение уверенности в себе.

Ход игры: все дети идут, приплясывая и напевая какую-нибудь песенку, и ведут игрока-кота с завязанными глазами. Подводят к двери, ставят его на порог и велят взяться за ручку, а потом все вместе (хором) нараспев начинают петь: — Кот, кот Ананас, Ты лови три года нас! Ты лови три года нас, Не развязывая глаз!

Как только пропоют последние слова, разбегаются в разные стороны. Кот принимается ловить играющих. Все дети вертятся вокруг кота, дразнят его: то дотронутся до него пальцем, то дернут за одежду.

Игра «Жучок».

Цель игры: раскрытие групповых отношений.

Ход игры: дети встают в шеренгу за водящим. Водящий стоит спиной к группе, выставив из-под мышек свою руку с раскрытой ладонью. Водящий должен угадать, кто из детей дотронулся до его руки (по выражению лица, движению). Водящий водит до тех пор, пока не угадает правильно. Водящего выбирают с помощью считалки.

Игра «Ассоциации».

Цель игры: воспитание наблюдательности, развитие воображения, формирование умения жестами изображать человека.

Ход игры: ребенок жестами, мимикой изображает другого ребенка, его особенности, привычки, как он их видит. Остальные дети отгадывают, кого он изображает.

Игра «Страшные сказки».

Цель игры: развитие смелости, уверенности в себе, снижение тревожности.

Игра направлена на объединение группы.

Ход игры: выключается свет или зашториваются окна. Дети начинают по очереди рассказывать в темноте страшные сказки. Если уровень доверия в группе высок, то дети воспроизводят свои реальные страхи. Очень полезно их тут же разыграть, также в темноте.

Спортивная игра «Турнир».

Цель игры: воспитание произвольного контроля, корректировка аффективного поведения, развитие смелости, уверенности в себе, ребенок ставится в разные позиции: соревнующегося, судьи, зрителя.

Ход игры: дети выбирают судью и спортсменов. Проводятся спортивные игры:

а) «Попади в кеглю». Ребенку предлагается сесть, опершись руками сзади, и согнуть ноги. Перед ногами кладется мяч. Ребенок должен оттолкнуть мяч, выпрямляя ноги так, чтобы попасть мячом в кеглю, поставленную на расстоянии 3—4 шагов;

б) «Пролезть через руки». Сцепив пальцы обеих рук, надо попробовать пролезть через руки так, чтобы они оказались сзади. Руки при этом необходимо держать «в замке», не отпуская;

в) «Бой петухов». Играющие стараются вывести друг друга из равновесия, прыгая на одной ноге и толкаясь либо правым, либо левым плечом. Проигрывает тот, кто коснется земли второй ногой. Руки дети держат на поясе. Можно держаться одной рукой за носок согнутой ноги. Побеждает тот, кто дольше удержится, прыгая на одной ноге;

г) «Сядь-встань». Скрестив ноги, обхватив руками плечи, приподнять согнутые в локтях руки перед собой, сесть и встать, не помогая себе руками.

Игра «Бип».

Цель игры: создание положительного эмоционального фона, устранение страхов, сплочение группы.

Ход игры: дети сидят на стульчиках. Водящий с закрытыми глазами ходит по кругу, присаживается по очереди на колени к детям и угадывает, у кого он сидит. Если он правильно угадал, тот, кого назвали, говорит: «Бип».

«Семейный портрет».

Цель игры: игра служит социометрии детской игровой группы, а также отражает сложившиеся отношения в собственной семье, опирается на групповые взаимоотношения

Ход игры: в семью приходит фотограф, чтобы сделать семейный о портрет. Он должен задать семейные роли всем членам группы и рассадить их, попутно рассказывая о том, кто с кем дружит в этой семье.

Игра «Зеркало».

Цель игры: дать возможность проявить активность пассивным детям.

Ход игры: выбирается один водящий, остальные дети зеркала. Водящий смотрится в зеркало, и они отражают все его движения. Педагог следит за правильностью отражения.

Игра «День рождения».

Цель игры: для сплочения группы детям дается возможность высказать обиды, снять разочарование.

Ход игры: выбирается именинник. Все дети дарят ему подарки жестами, мимикой. Имениннику предлагается вспомнить, обижал ли он кого-то, и исправить это. Детям предлагается пофантазировать и придумать :я будущее имениннику.