

# Развитие психических функций ребенка в процессе игры\*

## ВТОРАЯ ЧЕТВЕРТЬ

### *Занятие 16*

#### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Игра «Тень».** Дети строятся в линию и рассчитываются на «белый — черный». Все «белые» становятся путниками, все «черные» их теньями. Задача «путника» идти через поле, потом через лес, горы и делать всевозможные движения, чтобы доказать зрителям, что он действительно гуляет по лесу, собирает цветы в поле, очень устал, пробираясь по горам. Лучше, если ребенок сам выдумает движения. А «тень» всегда следует за «путником», отстав от него на 2-3 шага, и в точности копирует движения «путника». Через некоторое время игра повторяется со сменой актеров.

**3. «Числовой ряд».** Играющие садятся в круг и поочередно называют числа, например, до 9. Заранее договариваются, какие числа являются запретными (одно или несколько). При счете нельзя называть это

число, а нужно вместо него хлопнуть в ладоши (топнуть, хрюкнуть и т.д.) такое количество раз, какое обозначает это число. Игру можно повторить несколько раз, увеличивая темп.

**4. Упражнение «Хочу быть».** Оно позволяет ребятам осмыслить присущие человеку качества, черты характера. В начале упражнения обсуждаются качества личности человека, например: сильный, красивый, быстрый, высокий, железный, спокойный, везучий и др. Из этих качеств ребенок выбирает любое понравившееся ему, и объясняет, почему бы он хотел его иметь.

#### **5. Прощание.**

### *Занятие 17*

#### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. «Ручейки и озера».** Игроки стоят в двух колоннах, с одинаковым количеством играющих в каждой. По сигналу «Ручейки побежали» все бегут друг за другом, оставаясь в своей колонне. На сигнал «Озера» игроки останавливаются, берутся за руки и

\* Окончание. Начало см. в № 3, 2012 г.

строят круги — озера. Выигрывают те, кто построил круг раньше всех.

**3. «Путешествие по странице».** Дети работают в тетради, а психолог на доске. «Перед вами чистая страница, но на самом деле это сказочная страна. Какой она формы? (Прямоугольной). Какие еще предметы прямоугольной формы вы знаете? Скажите, сколько сторон у нашей прямоугольной страны? Каждая имеет свое имя, как и вы. Назовите эти имена! (Верхняя, нижняя, правая, левая). А теперь давайте отправимся в путешествие. Высоко вверху — горы (рисуем зигзагообразную линию). Как эта сторона называется? (Верхняя). Давайте нарисуем вдоль верхней стороны горы. А внизу под горами тянется прямая линия — это дорога. А что же сбоку? Сколько боковых сторон у нашей страны? Положите свои руки на боковые стороны страницы. Там, где ваша правая рука, течет сверху вниз река (рисуем волнистую линию). Что это за сторона? (Правая). Там, где лежит ваша левая рука — болото, и нам надо прыгать с кочки на кочку (изображается пунктиром). Как называется эта сторона? (Левая).

Теперь я расскажу, кто живет в нашей стране. В том месте, где река и горы встречаются, стоит дремучий лес. Покажите, где находится это место. Как оно называется? (Угол). Сколько углов в нашей стране? Каждый угол имеет свое имя, так же как и сторона. Имя угла зависит от сторон, между которыми он находится, например, правый верхний угол (показывается наглядно). Аналогично разбираются другие углы. Покажите и назовите их. Кто может жить в лесу? (Дикие животные). Назовите животных, которые могут жить в нашем лесу. А в правом нижнем углу мы посадили сад. Назовите фрукты, которые растут в нашем саду. В левом верхнем углу — озеро. Кто в нем живет? (Рыбы). Назовите их. И в левом нижнем углу у нас что-то есть, это наш огород. Что там растет? (Овощи). (Можно предложить детям

пофантазировать и придумать сказочных животных, рыб и т.д., нарисовать их.). Осталось самое интересное — в центре страницы стоит замок. Покажите, где это. Как вы думаете, кто живет в замке? Погуляем по сказочной странице? Чтобы пойти в лес, в какой угол мы должны отправиться? А если мы проголодались и хотим фруктов, куда пойдем? Мы идем в сад. Куда мы движемся?» (Сверху вниз) и т.д. После знакомства со страницей детям задаются контрольные вопросы на повторение, например, где находится сад, что находится в правом верхнем углу, вдоль какой стороны течет река? И т.п.

**4. Игра «Стоп, хлопок, раз».** Учащиеся двигаются по кругу. Ведущий произносит слово «стоп», и все останавливаются, «хлоп» — подпрыгивают, слово «раз» — поворачиваются кругом и идут в обратном направлении. Паузы между словами-командами постепенно сокращаются, команды даются в разбивку. Кто ошибается, тот проигрывает и выходит из игры.

#### **5. Прощание.**

#### **Занятие 18**

##### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Психолог:** «Представьте, что сегодня все вы попали в «Школу разведчиков» и вам придется пройти несколько испытаний. За успешное выполнение заданий вам будет вручаться «звездочка», но только при условии соблюдения всех наших правил. Первое испытание научит вас быть ловкими и аккуратными. **Игра «Хождение по бумаге»** похожа на хождение по болоту. Посмотрим, кто из вас доберется до штаба». Группа делится на 2 команды. Каждый участник команды имеет 2 листа бумаги. Можно наступать только на листок бумаги, поэтому надо вставить обеими ногами на 1 листок, лежащий впереди, а второй класть дальше перед собой. И так до намеченного места и обратно. Все члены команды поочередно соревнуются в таком передвижении.

**3. «Слуховой диктант».** «Для того чтобы быть настоящим разведчиком, нужно научиться четко выполнять приказы, а для этого необходимо умение внимательно слушать. Сейчас вы должны выполнить задание, соблюдая несколько условий. Для этого вам понадобятся бумага и карандаш. Инструкция к заданию будет произнесена только 3 раза. Я предлагаю вам в первый раз внимательно прослушать инструкцию и, выделив основные детали, начать рисовать. После прослушивания инструкции второй раз необходимо добавить к вашим рисункам более мелкие детали. После третьего раза – можно проверить выполненное задание и исправить допущенные ошибки. Например, **первое задание:** нарисуй пять (1 условие) домов разного размера (2) так, чтобы четвертый дом был самым маленьким (3), у второго дома на крыше была труба (4), а средний дом имел круглые окна (5); **второе задание:** нарисуй 6 грибов (1 условие), разной высоты (2), так, чтобы третий гриб был самым высоким (3), у второго на шляпке лежал листочек (4), последний гриб стоял на траве (5), а четвертый был мухомором (6). Тот, кто справился с предложенными заданиями, получает «звездочку».

**4. «Слушай команду».** Дети двигаются под музыку. Затем музыка внезапно прерывается, и психолог шепотом произносит команду (сесть на стулья, поднять правую руку, взяться за руки и т.п.).

### 5. Прощание.

#### Занятие 19

##### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

**2.** «Сегодня мы снова в «Школе разведчиков» и продолжаем учиться быть настоящими разведчиками. «Физкультминутка». Детям предлагается небольшая фраза (поговорка, четверостишие и т.п.). Маршируя по кругу (или на месте), они повторяют предложенную им фразу, каждый раз заменяя последнее слово хлопком, не произнося его. Например:

1 раз – подарил утёнку ёжик пару кожаных сапожек;

2 – подарил утёнку ёжик пару кожаных ХЛОПОК;

3 – подарил утёнку ёжик пару ХЛОПОК, ХЛОПОК;

4 – подарил утёнку ёжик ХЛОПОК, ХЛОПОК, ХЛОПОК;

5 – подарил утёнку ХЛОПОК, ХЛОПОК, ХЛОПОК, ХЛОПОК;

6 – подарил ХЛОПОК, ХЛОПОК, ХЛОПОК, ХЛОПОК, ХЛОПОК;

7 – ХЛОПОК (7 раз).

**3. Графический диктант «внимательные глаза».** Перед выполнением упражнения налагается **запрет на пользование ластиком** и предлагается правило: «Лучше потратить 5 минут на подготовку, чем 15 минут на исправление», стимулирующее детей более внимательно относиться к инструкции. Построение фигуры учащиеся осуществляют под диктовку психолога в специальной тетради в клетку. Работа выполняется фронтально. Во время диктовки соблюдается длительная пауза, чтобы ребенок успевал провести линию. Инструкция произносится только один раз. Усложнение происходит за счет увеличения количества линий, воспринимаемых ребенком в течение одного предъявления.

Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в игру, которая называется «Волшебный карандаш». Если вы будете меня внимательно слушать, то когда мы закончим рисовать, вы сумеете разгадать зашифрованное послание, и узнаете, куда мы с вами направимся и кого мы возьмем с собой (у вас в тетради появятся знакомые вам изображения). Я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеток провести линию. Проводите только те линии, которые я буду диктовать. Каждую новую линию начинайте там, где закончилась предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Итак, начнем. Отсчитайте сверху пять клеток, слева две клетки, поставьте

на месте их пересечения точку карандашом. Внимание! Перемещайте карандаш и проводите им линии: одна клетка вправо, одна клетка вверх и т.д.». Когда фигура нарисована, дети называют ее и раскрашивают.

**4. Игра «Танкист и собака».** Дети делятся на пары, один ребенок становится «танкистом», второй изображает собаку. Собака бежит по минному полю впереди танкиста, постоянно меняя направление движения (обходя мины), а танкист, издавая соответствующие звуки мотора танка, движется точно за собакой. Если танкист отклоняется в сторону или самостоятельно меняет направление, его танк взрывается. Затем дети меняются ролями. Тот танкист, который точно следовал за собакой, получает «звездочку». Игра проводится с каждой парой отдельно в течение 1-2-х минут, и зрители определяют точность движения танкиста за собакой. (Рис. 1.)

#### 5. Прощание.

#### Занятие 20

##### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

**2. Игра «Запомни движение».** «Мы снова в «Школе разведчиков». У разведчика должна быть хорошая память. Я вам буду показывать движения, а вы будете их повторять». Психолог показывает упражнения, а дети повторяют движения рук и ног за ним. Тому, кто запомнил порядок движений, предлагается выйти перед группой и проделать их самостоятельно в обратном порядке. Остальные дети делают эти движения вместе с ребенком, который стоит перед ними. Выйти и сделать упражнения в обратном порядке может любой желающий. Школьник, который повторил движения в обратном порядке без ошибок, получает «звездочку».

Примеры движений.

1. Присесть, встать, поднять руки, опустить руки.

2. Отставить правую ногу вправо, приставить; отставить левую ногу влево, приставить.

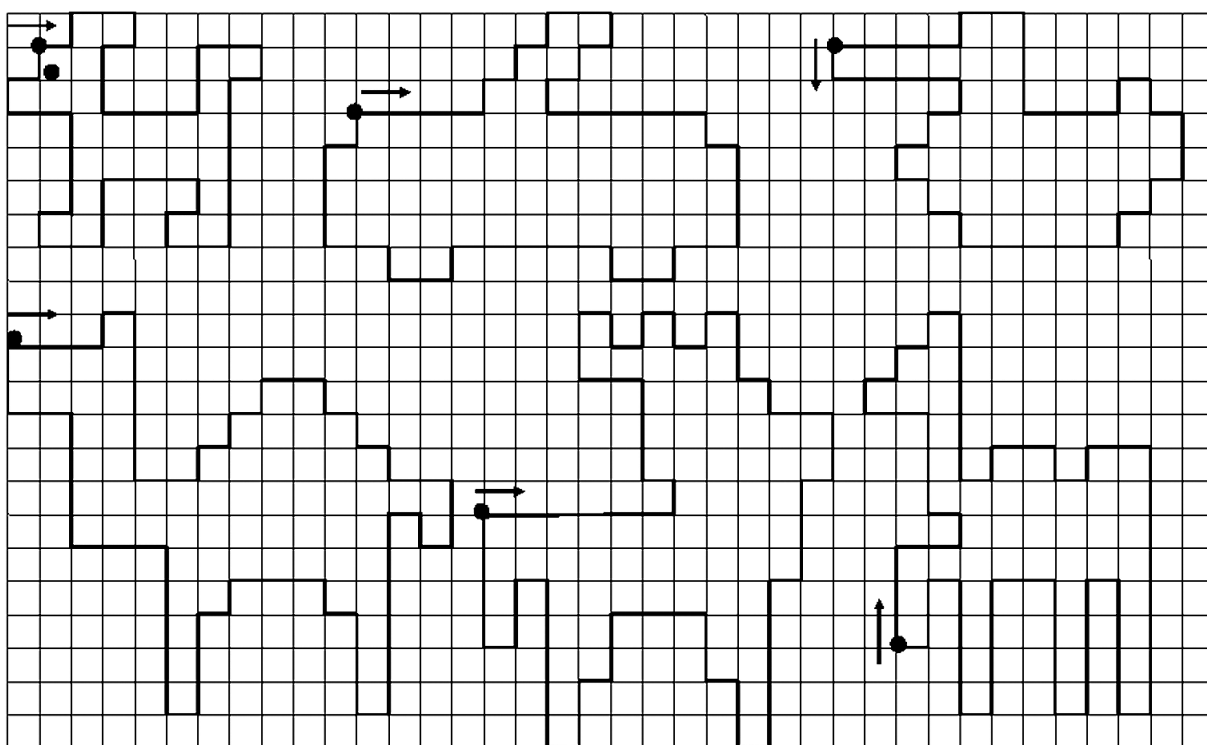


Рис. 1.

3. Присесть, встать, повернуть голову вправо, повернуть голову влево, повернуть голову прямо.

**3. Графический диктант «внимательные глаза».** «Если вы будете меня внимательно слушать, то когда мы закончим рисовать, вы сумеете разгадать зашифрованное послание и узнаете, в какие края мы с вами направимся, и кого мы можем встретить там (у вас в тетради появится знакомое вам изображение)».

Когда фигура нарисована, дети называют ее и раскрашивают. Поговорите о животных, обитающих в лесах и пустынях. (Инструкция по проведению графического диктанта – занятие 19).

**4. Игра «Стоп».** «Чтобы быть хорошим разведчиком, необходимо развивать внимание. Сейчас мы это и будем делать». Дети делятся на команды и выстраиваются в шеренги. Перед ними стоит психолог, и под его счет они маршируют на месте. Он часто и неожиданно прерывает счет, говоря «стоп» или поднимая флажок, и тогда нельзя сделать ни одного лишнего шага (если кто-либо поднял ногу для лишнего шага, то это в счет не принимается, но если опустил ее, то должен сразу выйти из шеренги). Можно давать другие команды: шаг вперед с правой ноги, шаг назад с левой ноги, направо, налево, шагом марш с левой ноги, кругом, шагом марш с правой ноги, стоп. Когда 2/3 ребят выйдут из игры, то останутся только самые внимательные. Все им аплодируют, а психолог вручает им «звездочки».

#### **5. Прощание.**

#### **Занятие 21**

##### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Игра «Разведчики».** «Разведчикам очень часто приходится прокладывать путь, по которому за ними будет следовать отряд. Выбрать маршрут и запомнить путь – важная задача и для разведчика, и для командира отряда. Если отряд заблудится, то

разведчик покажет маршрут еще раз». Из группы выбирается «разведчик» и «командир», остальные – «отряд». В комнате стулья расставлены хаотично. «Разведчик» проходит между стульями с разных сторон. «Командир» наблюдает за действиями «разведчика», а затем он проводит отряд по тому пути, который был показан разведчиком. Все командиры, которые прошли весь путь безошибочно, получают «звездочки». Можно повторить игру несколько раз, меняя «командиров» и «разведчиков».

**3. «Что нас окружает».** Дети делятся на две команды: командиров и разведчиков. Разведчики поворачиваются направо и получают задание: понаблюдать, какие предметы находятся в правой части комнаты, а командиры поворачиваются налево и определяют, какие предметы находятся в левой части комнаты. Далее все собираются в центре комнаты, объединяясь в круг, и каждый по очереди называет один предмет. Повторяться предметы не должны.

**4. Игра «Слепой и поводырь».** «Вы, наверное, не раз слышали такие слова: «С ним бы я пошел в разведку». Так говорят о том человеке, которому можно доверять, кто не подведет в трудную минуту и будет думать не только о себе, а сможет помочь и своим друзьям». Упражнение выполняется в парах. Один изображает «слепого», закрывая глаза, (глаза можно завязать косынкой), другой участник игры – «поводырь», берет «слепого» за руку и водит по комнате. Он следит за его безопасностью, подводит к разным предметам, предлагая «слепому» ощупать их и познакомиться с ними. Затем участники меняются ролями. Важно после выполнения упражнения дать возможность детям поделиться своими переживаниями: насколько легко они могли довериться друг другу, насколько принимали на себя ответственность за безопасность партнера, каковы их ощущения при обследовании предметов.

#### **5. Прощание.**



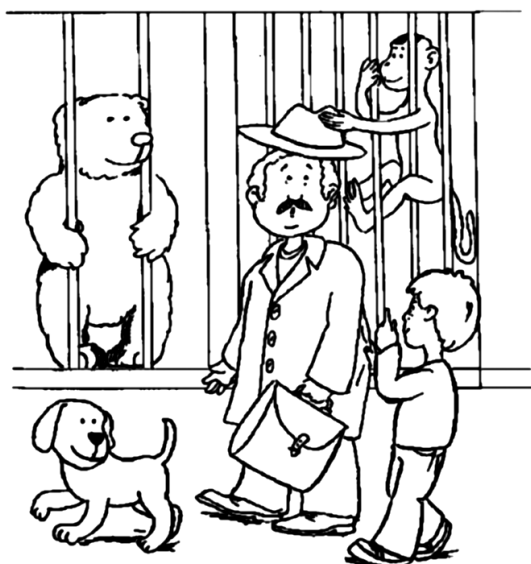


Рис. 2.

### Занятие 22

#### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

2. Игра «Ветер и флюгеры». «Сегодня мы с вами отправимся в путешествие, а для этого нам необходимо знать стороны света». Психолог выясняет, знают ли дети, где север, юг, восток и запад. Используется компас, дети знакомятся с 4-мя сторонами света: севером, югом, западом, востоком. Выбирается ведущий, который играет роль ветра, остальные флюгеры. Ведущий использует компас. Когда ведущий говорит: «Ветер дует с севера на юг», флюгеры должны повернуться лицом к югу, если ветер дует с запада на восток, флюгеры поворачиваются на восток. Ведущий уточняет по компасу правильность движения флюгеров. При слове «буря» — флюгеры должны закружиться на месте, «штиль» — все замирают. Для усвоения правил проводится репетиция. Игра ведется в быстром темпе. На роль ветра могут выбираться разные дети.

3. «Правая — левая сторона». Упражнение тренирует знание детей о расположении предметов справа или слева. Каждый ребенок получает рисунок, по инструкции психолога надо будет раскрасить определенные детали разными цветами.

Инструкция читается медленно. «На картине раскрась левое ухо собаки темно-коричневым цветом, а правое — желтым. На задней левой лапе собаки нарисуй черное пятно. Справа на пальто взрослого нарисуй карман. У мальчика на левой штанине нарисуй квадратную заплатку. У Мишки-сладёны нарисуй в правой передней лапе конфету» и т.д. (Рис. 2).

4. «Кто стоит на правой ножке». Дети бегают в отведенном месте, а водящий должен дотронуться до кого-нибудь правой рукой (левая должна быть за спиной). Нельзя дотрагиваться до ребенка, если он стоит на правой ноге. Водящим становится тот, до кого дотронулись, и в этот момент он не стоял на правой ножке.

#### 5. Прощание.

### Занятие 23

#### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

2. «Где что стоит?». «Мы с вами уже хорошо знаем о предметах, которые нас окружают. Это мебель, школьные принадлежности и т.д. Пускай каждый из вас выберет какой-либо предмет в нашей комнате, подойдет к нему и опишет его местоположение относительно человека, стоящего рядом с другим предметом, используя для этого пространственные понятия (право, лево, юг, север, восток, запад)». Можно помочь ребенку вопросами, использованием компаса. Необходимо, чтобы каждый ребенок описал местоположение выбранного им предмета.

3. «Графический диктант — внимательные глаза». «Если вы будете меня внимательно слушать, то когда мы закончим рисовать, вы сумеете разгадать зашифрованное послание и узнаете, в какие края мы с вами направимся, и кого мы можем встретить там. У вас в тетради появится знакомое вам изображение (Рис. 3).

Когда фигура нарисована, дети называют ее и раскрашивают. Поговорите о морских животных и о птицах, обитающих в



команда кричит «Тук». Посмотрим, какая команда сделает меньше ошибок». Сначала психолог несколько раз репетирует, а потом свистки следуют попеременно. Можно вместо свистков поднимать то правую, то левую руку, то обе руки вместе.

#### 5. Прощание.

##### *Занятие 25*

#### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

2. Игра «Узнай, кто затейник». Дети становятся в круг. Выбирается водящий, который должен удалиться на время. Пока его нет, дети выбирают затейника. Его роль состоит в том, чтобы показывать различные движения, которые все должны в точности повторять. Водящий возвращается, становится в центр круга и пытается определить, кто исполняет роль затейника, кому ребята подражают. Если он правильно назовет затейника, игра заканчивается или повторяется с новым человеком.

3. «Праздничная открытка». «Скоро Новый год, давайте подготовимся. К празднику вежливые люди посылают друг другу открытки с поздравлениями. Тот, кто получает их, любит рисунком на открытке и читает поздравительные слова. Представьте, что мы все оказались в одном городе и решили отмечать сразу несколько новых праздников: «День сладкоежки», «День чистюли», «День весельчаков» и т. д. Помогите жителям города, нарисуйте открытки и поздравьте друг друга с этими праздниками». Дети рисуют открытку к любому из этих праздников. Каждый показывает свою открытку и поздравляет всех с праздником, которому посвящен его рисунок. Далее авторы рассказывают о своем рисунке, каким образом он связан с обозначенным праздником.

#### 4. Прощание.

5. Домашнее задание. Можно начать готовить одноклассникам к Новому году небольшие подарки, которые будут вручаться на последнем занятии в этом полу-

годии. Это могут быть рисунки, игрушки, сувениры и т.д. Психолог заранее готовит большие конверты, на каждом из которых будет написано имя ребенка. В эти конверты и складываются подарки, подготовленные детьми и психологом для каждого ребенка.

##### *Занятие 26*

#### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

#### 2. Групповое рисование «Наш праздник».

1) Дети разбиваются по три человека и рисуют празднование Нового года. Темы рисунков могут быть самые разные: например, «Новый год в сказочном лесу», «Елка» и другие. После обсуждения рисунков можно провести конкурс рисунков. (Важно, чтобы в рисунке были учтены интересы всех художников). 2) Далее детям дают 2 листа ватмана, которые предварительно склеиваются, и на них предлагается нарисовать праздник для всех. Когда рисунок готов, он прикрепляется к стене класса на видном месте. Обсуждение общей работы.

3. Игра «Цветик-семицветик». Для этой игры понадобится цветок, который можно сделать по-разному, главное, чтобы лепестки отрывались или вынимались. Лепестков на цветке должно быть столько, сколько детей принимают участие в игре. Каждый ребенок вынимает лепесток и загадывает желание, которое может быть выполнено в данной комнате.

4. Прощание. На последнем занятии в этом учебном году психолог поздравляет детей с наступающим Новым годом и каждому вручает конверт с подарками.

### ■ ТРЕТЬЯ ЧЕТВЕРТЬ

##### *Занятие 27*

#### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

«Как я провел Новый год», «Мои новогодние подарки» – рассказы детей.

2. Игра «Путаница». «Мы снова вместе». Считалкой выбирается ведущий. Он выхо-



дит из комнаты. Остальные берутся за руки и образуют круг, не разжимая рук, они начинают запутываться, психолог им может помогать. Когда образовалась путаница, входит ведущий и распутывает всех, не разжимая рук детей.

**3. «Составление истории на новогоднюю тему».** Каждый участник говорит одно предложение так, чтобы в результате получилась общая история. Перед тем как сказать свое предложение, необходимо повторить все сказанное ранее.

**4. «Волшебное яйцо».** Каждому ребенку выдается лист бумаги с нарисованным овалом в форме яйца. Затем ему предлагается дорисовать овал так, чтобы получился новый предмет. Каждый рассказывает, что у него получилось, после чего все ему аплодируют.

**5. Игра «Коровы, собаки, кошки»** – развивает умение слушать друг друга. «Очень важно быть внимательным друг к другу, и сейчас это умение нам пригодится». Каждому ребенку на ухо говорится название одного из упомянутых животных. Детям нужно хорошо запомнить свое животное и «стать» им. Закрыв глаза, постоять минуту, помолчать и по команде начать «говорить» так, как их животные. Задача детей – объединиться в группы со всеми теми животными, которые говорят так же. Можно ходить по комнате, двигаясь навстречу друг другу.

#### **6. Прощание.**

#### *Занятие 28*

**1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Игра «Что мы делали, не скажем, а что видели, покажем».** Дети становятся в круг, считалкой выбирается ведущий, он выходит за дверь. Ребята вместе с психологом загадывают, какие движения они будут показывать ведущему. Они обсуждают, репетируют выбранное действие (стирать, забивать гвозди, умываться). Затем зовут ведущего, хлопают в ладоши и в ритм

хлопков произносят: «Что мы делали – не скажем, а что видели – покажем». Действия показывают все одновременно. Ведущий отгадывает действие и становится в общий круг. При желании детей игру можно повторять.

**3. «Графический диктант – внимательные глаза».** «Если вы будете меня внимательно слушать, то когда мы закончим рисовать, вы сумеете разгадать зашифрованное послание (у вас в тетради появится знакомое вам изображение). Сегодня мы будем выполнять это задание, глядя на доску. Итак, начнем. Отсчитайте сверху пять клеток, слева две клетки, поставьте на месте их пересечения точку карандашом. Внимание! Перемещайте карандаш и проводите им линии так, как написано на доске. Цифры обозначают количество клеток. Стрелка – направление, куда надо вести карандаш. Например, 2↑ – это значит надо провести линию от первоначальной точки вверх на 2 клетки, далее 1→ продолжить линию на 1 клетку вправо и т.д.»

Инструкция предлагается в наглядном плане и записывается на доске. Когда фигура нарисована, дети называют ее и раскрашивают.

**4. Игра «Птица – зверь – рыба».** Психолог бросает мяч одному из ребят, называя одно из трех слов: птица, зверь, рыба. Тот должен в ответ припомнить представителя того или иного вида. Повторять то, что назвали раньше, нельзя. Пример: птица – синица, рыба – карась, зверь – волк, рыба – щука и т.д.

**5. Игра «Успей занять место».** 1) Дети образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий занимает место в центре круга. Он громко называет два каких-либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, ведущий старается опередить одного из них и занять его место. Если ему это удастся, то тот, кто остается без места, идет водить. Номера, присвоен-

ные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится водящим.

2) Модификация этой игры. Ведущий – почтальон. Играющие – города. Ведущий объявляет: «Почта идет из Ленинграда в Киев». Игроки, чьи города названы, должны как можно быстрее поменяться местами. Ведущий старается занять чье-нибудь место. Если ему это долго не удастся, он может сказать: «Почта идет во все города!». Тогда все играющие должны поменяться местами.

#### 6. Прощание.

#### Занятие 29

##### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

2. «Смеяться запрещается». Дети садятся широким кругом, а один из них выходит в центр, он будет ведущим. Его задача: выбрать кого-нибудь из сидящих детей и заставить его заговорить или улыбаться. Для достижения этой цели можно делать что угодно, но не дотрагиваться ни до кого. Все сидящие в кругу не должны отворачиваться и закрывать глаза, все должны молчать. Игра не более 1-2 минут. Если расшуметь не удалось, то свои силы может попробовать другой школьник.

3. «Графический диктант – внимательные глаза». «Если вы будете меня внимательно слушать, то когда мы закончим рисовать, вы сумеете отгадать буквы (Г, П) (Рис. 4).

(Инструкция по проведению графического диктанта – занятие 19).

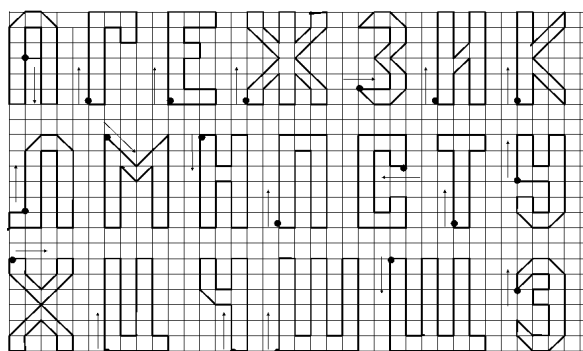


Рис. 4.

4. «Дотронься до...». Ребенку предлагается как можно быстрее найти и дотронуться до всех синих (высоких, гладких, начинающихся со звука «к» и т.д.) предметов. Можно попросить каждого ребенка найти в комнате предметы, которые начинаются с буквы, нарисованной ребенком в «графическом диктанте».

5. «Узнай букву на ощупь». В коробку кладется несколько картонных букв. Одну из них ребенок с закрытыми глазами должен вынуть, ощупать пальцами и назвать.

#### 6. Прощание.

7. Домашнее задание. Придумать изображение какой-либо фигуры или буквы для графического диктанта, записать инструкцию на отдельном листе.

#### Занятие 30

1. Приветствие и обсуждение новостей. Дети отдают домашнее задание психологу.

2. Игра «Лисонька, ты где?». Дети становятся в круг, ведущий – в середину круга. Затем дети отворачиваются и закрывают глаза. В это время ведущий ходит по кругу и незаметно для ребят условленным прикосновением назначает лису, остальные – зайцы. По сигналу все открывают глаза, но никто не знает – кто лиса. Ведущий зовет первый раз: «Лисонька, где ты? Лиса не должна выдавать себя ни словом, ни движением, так же и во второй раз. Дети должны внимательно наблюдать и пытаться угадать, кто из них «лиса». А в третий раз на вопрос ведущего: «Лисонька, где ты?» – отвечает «Я – здесь» и бросается ловить зайцев. Зайца, присевшего на корточки, ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры. Игра повторяется.

3. «Определи направление и стороны света». Детям предлагается макет часов с двигающимися стрелками. Психолог, меняя направление стрелок, предлагает каждому ребенку в группе определить, в какую сторону направлены стрелки (большая и маленькая): вверх, вниз, вправо, влево (на

юг, на север, восток, запад). Можно усложнить задание, обозначив промежуточное положение стрелок (например, вправо и вверх; на северо-восток).

**4. Игра «Пропавший стул».** На расстоянии 2-3 м друг от друга ставят два стула. На них садятся играющие с завязанными глазами. По команде психолога они встают, делают вперед 6-8 шагов. После этого каждый должен сделать три полных оборота на месте и вернуться к своему стулу.

**5. Игра «Цветик-семицветик».** «Мы уже с вами играли в игру «Цветик-семицветик». И мне кажется, эта игра всем понравилась». Для этой игры понадобится цветок, который можно сделать по-разному, главное, чтобы лепестки отрывались или вынимались. Лепестков на цветке должно быть столько, сколько детей принимают участие в игре. Каждый ребенок вынимает лепесток и загадывает желание, которое может быть выполнено в данной комнате. На каждом занятии можно выполнять желания двух-трех детей.

#### **6. Прощание.**

#### *Занятие 31*

##### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Игра «Найди мяч».** Дети стоят в кругу, плотно прижавшись друг к другу плечами, держат руки за спиной. В центре круга стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч (или игрушку) из рук в руки за спиной. Водящий старается определить, у кого находится мяч. По сигналу «стоп» передача прекращается. Тот, к кому водящий обратился, должен сразу показать руки. Водящим становится тот, у кого оказался мяч или кто обронил мяч (игрушку).

**3. «Графический диктант – внимательные глаза».** Каждому ребенку дается карточка со зрительной инструкцией графического изображения нескольких букв (*Рис. 4*).

Инструкция: «Если вы будете внимательны, то узнаете, что за изображение зашифровано, но знайте, что у каждого оно

будет свое. Итак, начнем. Отсчитайте сверху пять клеток, слева две клетки, поставьте на месте их пересечения точку карандашом. Внимание! Перемещайте карандаш и проводите им линии так, как написано на карточке. Цифры обозначают количество клеток. Стрелка – направление, куда надо вести карандаш. Например, 2↑ - это значит надо провести линию от первоначальной точки вверх на 2 клетки, далее 1→ продолжить линию на 1 клетку вправо и т.д.». После выполнения можно предложить детям по цепочке назвать получившиеся буквы, а затем гласные буквы раскрасить красным цветом, согласные - синим цветом.

**4. Игра «Успей подхватить».** Дети стоят в широком кругу, рассчитавшись по порядку номеров. Ведущий подбрасывает мяч, одновременно называя один из номеров. Вызванный должен подхватить его. Если ему это удастся, он становится ведущим, и игра повторяется. В эту игру можно играть за столом. В этом случае ведущий придерживает пальцем вертикально стоящий карандаш, который должен подхватить вызванный.

**5. Игра «Цветик-семицветик».** Проводится для тех детей, которые не успели сыграть на предыдущем занятии. (Правила игры см. в занятии 30).

#### **6. Прощание.**

#### *Занятие 32*

##### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Игра «Сосед справа».** Дети садятся в круг. Психолог задает различные вопросы или просит выполнить простейшее движение. Но вся хитрость заключается в том, что ответить на вопрос или выполнить просьбу должен не тот, к кому обращаются, а его сосед справа, на которого водящий даже не смотрит.

**3. «Куда смотрят буквы».** Детям предлагается плакат с изображением печатных букв. Они должны найти и выписать буквы, которые:

- а) «смотрят»  
= прямо (А, Ж, И, Й, М, Н, О, П, Т, Ф, Х, Ш);  
= вправо (Б, В, Г, Е, Ё, К, Р, С, Ц, Щ, Ы, Ь, Ю);  
= влево (З, Л, У, Ч, Э, Я);  
б) похожи друг на друга по написанию, «построены из одного и того же строительного материала» (элементов)  
= печатные буквы (А, Л; В, З; Г, Т; Е, Ё; И, Й; К, Ж; Н, И; О, Ю; Ш, Щ; Ъ, Ь);  
= прописные буквы (и, ш; п, т; ц, щ и др.);  
в) можно превратить в другие, отняв один элемент (Б-Ь, В-Р, В-З, П-Г, Н-Ч, Ё-Е, Й-И, Щ-Ш, Ы-Ь).

**4. Игра «Зеваки».** Дети идут по кругу друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего «Стоп!» они останавливаются, делают 5 хлопков (или любое другое задание), поворачиваются на 180° и начинают движение в другую сторону. После следующего сигнала ведущего «Стоп!» они останавливаются, делают 4 хлопка и начинают движение в другую сторону. Направление движения и количество хлопков меняется каждый раз после сигнала. Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул, пока не останется 2-3 человека. Оставшиеся школьники получают «звездочки».

**5. Игра «Цветик-семицветик».** Проводится для тех детей, которые не успели сыграть на предыдущем занятии. (Правила игры см. в занятии 30).

### *Занятие 33*

#### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. «Электрический ток».** Психолог с детьми образуют круг, и все берутся за руки. В центре круга стоит ведущий. Психолог сжимает руку ребенка справа, а тот передает импульс следующему, и так по цепочке. По сигналу «стоп» игра останавливается, а ведущий, стоящий в кругу, угадывает, на ком остановилось пожатие. Ведущим

становится тот, кому последнему пожимали руку, если ведущий его угадал. Направление импульса можно чередовать.

**3. «Графический диктант – внимательные глаза».** Дети делятся на пары и друг другу предлагают составленный дома свой графический диктант вместе с инструкцией, сохраняя свою идею в секрете. Выполнив работу, они обсуждают ее с партнером.

**4. «Жил-был кот».** Упражнение заключается в составлении ряда определений к существительному «кот». Например:

- «Это был красивый кот...»
- «Это был красивый пушистый кот...»
- «Это был красивый пушистый кот с зелеными глазами...»

Каждый участник повторяет весь предыдущий ряд, добавляя в конце свое определение. Могут быть использованы различные варианты упражнения, например, «Бабушка испекла пирог. Это был...»; «Бабушка укладывает в свой чемодан...».

**5. Игра «Цветик-семицветик».** Проводится для тех детей, которые не успели сыграть на предыдущем занятии. (Правила игры см. в занятии 30).

#### **6. Прощание.**

### *Занятие 34*

#### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Упражнение «Необычный счет».** Дети встают в круг и начинают по очереди считать от 1 до 5, но только 2 надо говорить не голосом, а ногами (раз-два), 4 — руками (хлопнуть в ладоши 4 раза). После того как назвали цифру 5, следующий школьник начинает счет опять с единицы. Можно повторить несколько раз, увеличивая темп.

**3. «Зрительный диктант».** Цель упражнения — научить ребенка воспринимать содержание с учетом отдельных элементов на фоне целого. Для зрительного восприятия детям предъявляется слово, напечатанное на карточке или написанное на доске (из расчета за 1 секунду — 1 букву), затем слово закрывается, и учащиеся по



памяти должны выполнить предлагаемое им задание. Инструкция: «Прочтите слово. Выберите из него только гласные (согласные) буквы и запишите их по памяти».

**4. Игра «Назови число».** Игра способствует развитию внимания и закреплению счета. Психолог держит в руках 2 мяча разного размера (или 2 карандаша разной длины). Бросая мяч, он называет число, например, 5. Если мяч большой, то ребенок должен прибавить к нему задуманное число (допустим, 3) и назвать его; если мяч маленький, то это число надо отнять и произнести вслух то число, которое получилось.

**5. Игра «Птицы, блохи, пауки».** Группа делится на две команды. Дети каждой команды решают, кем они будут – «птицами», «пауками» или «блохами». Две команды встают в линейки в центре зала лицом к лицу. По команде показывают друг другу жест, обозначающий выбранное животное. «Пауки» убегают от «птиц», «птицы» от «блох». Тот, кто не успел добежать до противоположной стены, переходит в другую команду. Это упражнение хорошо снимает усталость.

**6. Прощание.**

**Занятие 35**

**1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Игра «Числовой ряд».** Дети садятся в круг, и им раздаются карточки с цифрами. Ведущий называет число, ребенок, у которого цифра, обозначающая это число, должен встать. После этого психолог называет число, но встать должен тот ребенок, который имеет цифру предыдущего числа (последующего числа и т.п.).

**3. Графический диктант. «Зашифрованное послание, или вышивание крестиком».**

Упражнение развивает способность детей работать по вербальной и зрительной инструкции. Работа выполняется фронтально. Образцы заданий предложены в графических играх, см. рис. 5).

Дети работают в обычных тетрадах в клетку. На листе чертится квадрат со стороной 9 клеток. Любые две прилегающие стороны являются осями координат. По горизонтальной оси проставляются цифры от 1 до 9, по вертикальной оси также можно проставлять цифры от 1 до 9 или десятки (10, 20 и т.д.). Рекомендуются фигура – «Ключ».

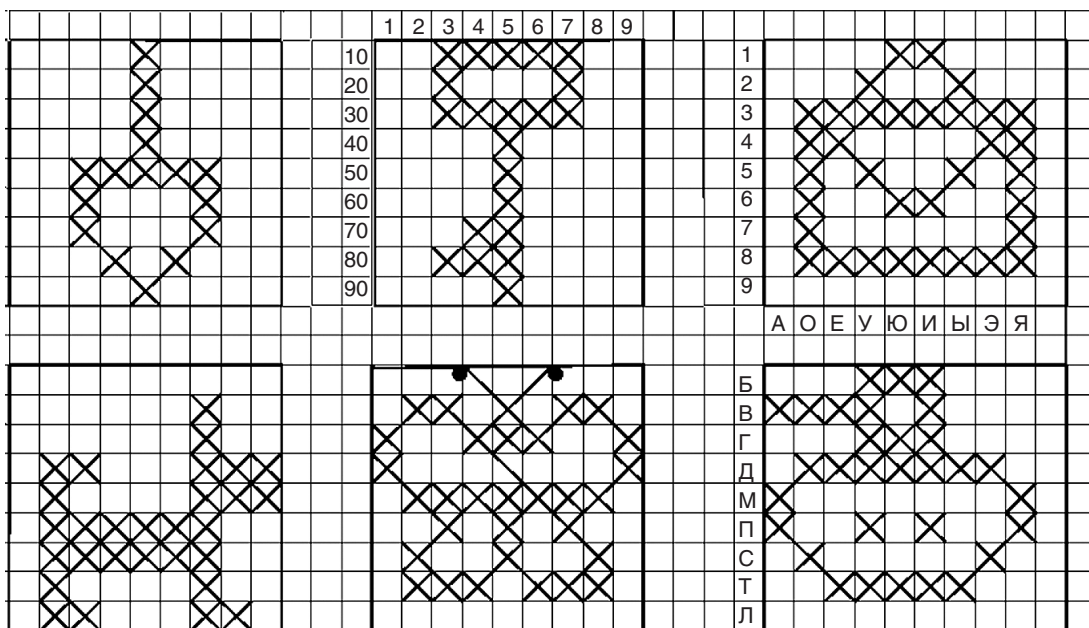


Рис. 5.



Инструкция: «Сегодня мы попробуем с вами приготовить друг другу подарки. А дарить вы будете платочки, которые сами вышьете крестиком. Я буду называть вам место положения (координату) каждого крестика, а вы должны найти эту клетку и его поставить. И так до конца работы. Если вы будете внимательно меня слушать, то когда вы закончите работать, увидите, что на вашем платочке кто-то или что-то появится».

Чтобы не путаться, нужно сразу договориться с детьми о том, что для правильного нахождения местоположения крестика первую координату необходимо откладывать на боковой (левой) стороне квадрата, а вторую — на верхней стороне; и в клетке, находящейся в месте пересечения линий, идущих от заданных координат, поставить крестик. Например, 1 — 3; 1 — 4 и т.д. Инструкция предлагается в вербальной форме.

**4. Игра «Угадай фигуру».** Группа встает в круг, каждый смотрит в затылок участника игры. Ведущий рисует на спине стоящего перед ним ребенка какую-либо фигуру, например, треугольник, квадрат, круг и т.п. Ребенок, на спине которого нарисовали фигуру, должен разгадать ее и нарисовать такую же на спине впереди стоящего и т.д. Последний рисует фигуру на спине ведущего, который говорит, что это за фигура, и соответствует ли она той, которую он нарисовал. Ведущие меняются.

**5. Игра «Колечко».** Дети стоят в линию, держа руки впереди лодочкой. Выбирается ведущий, в руках у него лежит небольшой блестящий предмет. Ведущий каждому понарошку кладет колечко в руки, а одному ребенку он незаметно кладет этот предмет. Затем он отходит от детей и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!». Тот, у кого в ладошках окажется «колечко», выбегает, а остальные дети должны постараться задержать его:

нужно успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с «колечком».

## **6. Прощание.**

### **Занятие 36**

#### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. «Земля, вода, огонь, воздух».** Дети становятся в круг, в середине его стоит психолог. Инструкция: «Я бросаю мяч кому-нибудь из вас и произношу одно из 4-х слов: «земля», «вода», «огонь», «воздух». Если я скажу «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. На слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы. На слово «воздух» — названием птицы. После ответа мяч надо мне вернуть. При слове «огонь» все должны несколько раз повернуться кругом, помахивая руками. Те, кто ошибается, выбывает из игры». Самые внимательные в конце игры получают «звездочки».

**3. Графический диктант. «Зашифрованное послание, или вышивание крестиком».** Инструкция по выполнению упражнения — в занятии 35. Рекомендуемая фигура «Корабль». (Графические игры, рис. 5).

**4. Что такое длина? ширина? высота?** Эта игра научит детей обращать внимание не только на общую величину предмета, но и на отдельные его параметры: длину, ширину, высоту. Психолог загадывает какой-нибудь предмет, например, стол, и делает узкую бумажную полоску, равную его длине. Чтобы отгадать загаданное, ребенку надо будет сравнить длину разных предметов, находящихся в комнате, с этой полоской. Это задание предлагается каждому ребенку, но предмет может быть измерен по длине или по высоте. Нужно, чтобы ребенок измерял именно тот параметр величины, который задан.

**5. «Большие пальцы вверх, шепчем все вместе».** Детям задаются разные вопросы: «Какой сегодня день недели, число, месяц, через сколько дней будет воскресенье» и

т.д. Тот, кто знает ответ, поднимает правую руку, сжимает ее в кулак и поднимает вверх большой палец. На счет «три» все поднявшие палец шепчут ответ. Если кто-то ошибается, то выбывает из игры.

#### **6. Прощание.**

#### **Занятие 37**

##### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Игра «Хлопки».** Инструкция: «Сейчас я буду хлопать в ладоши, а вы будете превращаться в животных или птиц, приняв соответствующую позу. Один хлопок — поза аиста (стоять на одной ноге, поджав другую), два хлопка — поза лягушки (присесть, пятки вместе, носки врозь, колени разведены, а руки между ногами касаются пола), три хлопка — поза зайца (присесть, руки поднять к голове, изображая ладошками уши, и поворачивать голову из стороны в сторону). Тот, кто ошибается, становится ведущим.

**3. Игра «Волшебные очки».** Инструкция: «Рассчитайтесь на «первый», «второй», «третий». Представьте, что на глазах у вас волшебные очки, и «первые» номера через них видят только круглые предметы, «вторые» — только квадратные, «третьи» — прямоугольные предметы». Можно показать эти геометрические фигуры или нарисовать их на доске.

1) Учащимся предлагаются 15 карточек, на которых изображены знакомые предметы (огурец, портфель, арбуз, яйцо и др.). Дети должны определить, какую форму имеет этот предмет. Если предмет можно отнести к круглой форме («яйцо, арбуз»), «первые» номера делают шаг вперед. При правильном ответе дети возвращаются на исходные позиции, в случае ошибки школьник выбывает из игры и т.д.

2) Каждый ребенок по очереди должен вспомнить и назвать 2-3 предмета, похожих формой на круг, квадрат, прямоугольник.

**4. Игра «Шаги».** Дети выстраиваются в одну ровную линию на определенном рас-

стоянии от взрослого, и каждый задумывает слово по заданной теме, допустим, «природа». Ведущий бросает мяч одному из игроков, игрок ловит мяч и выговаривает по слогам свое слово, делая на каждый слог один шаг. Задача игрока — быстрее (последним) добраться до ведущего, то есть придумать наиболее длинные (короткие) слова. Тема игры может быть любой.

**5. Игра «Позывные».** Ведущий дает каждому играющему бумажку, на которой написано название города или растения, крик какого-либо животного или просто гласная буква и т.п. Одно и то же название получают 3-5 человек. Ведущий в начале игры объявляет, у скольких человек будет написано одно и то же название. По сигналу ведущего, каждый негромко выкрикивает полученное им название, одновременно прислушиваясь, кто назвал то же самое, чтобы побыстрее соединиться с ним в одну группу. Когда вся группа в сборе, поднятием рук дают об этом знать ведущему, и считаются победителями.

#### **6. Прощание.**

#### **Занятие 38**

##### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Игра «Магазин зеркал».** Игра способствует развитию наблюдательности и коммуникативных навыков. Дети делятся на пары, один из пары становится «покупателем», а второй «зеркалом». Игроки стоят друг против друга. Покупатель делает движения руками, прыгает, поворачивается, глядя в зеркало, а зеркало должно точно отражать все движения покупателя. Потом пары меняются ролями.

**3. Игра «Где левая рука, где правая рука».** Каждый ребенок получает по картинке, например, с человечком, и всем дается следующая инструкция: «Посмотрите внимательно на рисунок и раскрасьте зеленым цветом всё то, что находится у человечка в левой руке, а красным цветом — то, что находится в правой».

**4. Игра «Пожалуйста».** Детям предлагается выполнять по показу психолога фигуры руками и различные телодвижения: физкультурные, подражающие или шуточные, например, руки вверх, в стороны, правая вверх, левая на пояс, присели, встали, руки на пояс, прыжки на правой ноге и т.д. Все участники повторяют их за психологом, если он говорит перед каждым движением слово «пожалуйста». Кто ошибается, выбывает из игры. Задание может выполняться по устной инструкции, без показа, но с тем же условием.

**5. «Как расположены кружки».** На классной доске в разных местах начерчены 5-6 кружков диаметром 12-15 см. Вызываются трое играющих, которым предлагают запомнить расположение кружков на доске. После этого им завязывают глаза. Школьники должны по очереди подойти к доске и в центре каждого кружка поставить свой знак. После этого повязки снимают, и результаты попадания видны всем. Игру можно повторить 2-3 раза, вызывая других играющих и сравнивая результаты.

#### **6. Прощание.**

#### *Занятие 39*

##### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Игра «Профессия».** Выбирается один ведущий, ему на ушко говорят название какой-либо профессии, знакомой детям этого возраста. Его задача – изобразить эту профессию без помощи слов, мимикой и жестами, так, чтобы остальные ребята догадались, какая это профессия. Тот, кто первым угадывает, становится новым ведущим, а предыдущий называет ему другую профессию, которую надо показать. Можно играть командами, каждой команде дается слово, которое они все вместе должны изобразить, а другая команда угадывает, и наоборот.

**3. «Бесконечное предложение».** Психолог называет любое слово, а затем каждый из игроков по очереди добавляет к нему свое слово, повторяя целиком предыдущее.

При распространении предложения слова могут быть размещены в различных его местах (в начале, конце, середине), но добавлять их необходимо с учетом смыслового содержания. Например, исходное слово «солнце»: светит солнце; ярко светит солнце; на небе ярко светит солнце; на небе ярко светит весеннее солнце, и т.д. Побеждает тот, кто последний прибавит слово к предложению.

**4. Игра «Найди сюрприз».** Каждому ребенку предлагается нарисовать план комнаты, в которой проходит занятие. Психолог обсуждает с детьми предметы, которые находятся в комнате, и предлагает ориентировать предметы на плане так, чтобы изображения на нем «смотрели» в ту же сторону, что и изображаемые предметы. После того как план комнаты нарисован, дети разбиваются на пары, и у каждого ребенка имеется план комнаты. Один из пары выходит из комнаты, а второй прячет игрушку, делая соответствующую отметку в плане, после чего отдает его партнеру. Второй ребенок из пары должен найти предмет, используя план. Затем они меняются ролями.

##### **5. Прощание.**

**6. Домашнее задание.** «Нарисуйте план своей комнаты и на следующем занятии вы расскажете нам о ней».

#### *Занятие 40*

##### **1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Проверка домашнего задания.** Каждый ребенок по очереди показывает план своей комнаты и рассказывает о ней, выделяя свое любимое место.

**3. Игра «Я знаю».** Со словами: «Я знаю пять имен девочек...» (названий городов, животных, птиц, дней недели, предметов мебели, посуды и т.д.) ребенок подбрасывает мяч и на каждый бросок произносит слово.

**4. Графический диктант.** «Зашифрованное послание, или вышивание крестиком».

Инструкция по выполнению упражнения – в занятии 35. Рекомендуемая фигура «Бабочка», см. рис. 5.

**5. Игра «Прикоснись».** Веселая игра, помогающая сплотить группу. Психолог просит детей прикоснуться к чему-нибудь синему на одежде своего соседа, дотронуться до кроссовок, рыжих волос, до руки кого-нибудь из группы. Ведущий, задавая параметры, должен следить, чтобы внимание было оказано каждому ребенку, прикосновения были легкими, приятными. Можно чередовать варианты, когда прикоснуться можно ко всем, и когда что-то есть только у одного человека в группе. При выполнении этого задания нужно напомнить детям правило № 2 «Дружные руки».

#### 6. Прощание.

#### Занятие 41

##### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

**2. Игра «Светофор».** Дети выстраиваются в ряд и слушают стихотворение С. Михалкова: «Если свет зажегся красный, значит двигаться опасно».

Свет зеленый говорит: проходите, путь открыт.

Желтый свет – предупреждение – жди сигнала для движения».

Далее начинается игра. Если показывается зеленый свет, все дети маршируют, проходя вперед, желтый – стоят на месте и хлопают в ладоши, красный – стоят неподвижно. Тот, кто перепутал сигнал, делает шаг назад.

**3. «Закодированное слово».** 1) Инструкция: «Я буду называть по звукам слово, а вы должны найти картинку с предметом, который обозначает это слово, или показать этот предмет в комнате (просто назвать)».

К – О – Т = КОТ; М – А – К = МАК (лук бык рак сок кот пух бант волк танк лист рост мост стол стул врач кран гром прут шарф).

И наоборот, дети произносят слово, а

остальные учащиеся должны назвать звуки, из которых оно состоит. Можно предложить детям при выполнении этого задания придумывать слова на определенную тему, например, «Лето».

##### 2) Инструкция: «Расшифруй слова».

А	Б	В	Г	Д	Е	И	К	Л	М	Н	О	П	Р	С
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

5 3 1 – 2 14 1 8 –

2 1 8 – 5 6 9 12 –

2 1 9 – 8 7 11 12 –

3 6 8 – 9 7 13 1 –

**4. Игра «Догадайся».** Игра способствует развитию наблюдательности. «Я хочу поиграть с вами в угадывание. Закройте, пожалуйста, глаза. Я буду задавать вам вопросы, ответы на которые вы должны будете угадать».

– Сколько столов стоит в нашей комнате/в нашем классе? (Если дети затрудняются ответить, предложите им открыть глаза и посчитать).

– Сколько у нас в группе/в классе мальчиков и сколько девочек? (После ответа предлагается открыть глаза и посчитать).

– Сколько человек из нас пришло сегодня в брюках, футболках и т.д.?

После нескольких вопросов можно предложить детям самим задавать вопросы. Эта игра может вызвать напряжение, поэтому после нее можно предложить игру, способствующую расслаблению. Дети встают парами друг против друга. По команде один начинает показывать движение, а другой выполняет противоположное движение, например, один – подпрыгивает, а другой – приседает. По команде дети должны поменяться ролями. Менять команды надо не чаще, чем через 6-7 движений.

**5. «Где я?».** «Сейчас я хотела бы сыграть с вами в игру, в которой кто-то из вас будет детективом. Мы завяжем детективу глаза, чтобы он мог «видеть» только ушами. Он будет находиться в углу классной комнаты,



а все остальные разойдутся по комнате. Когда каждый займет свое место, детектив назовет имя одного из детей. Этот ребенок с того места, где он стоит, будет стучать по какому-нибудь предмету, который находится рядом с ним. Детектив по звуку должен догадаться, где стоит ребенок, которого он назвал, и сказать об этом. Затем детективом становится другой человек».

#### 6. Прощание.

##### Занятие 42

#### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

**2. Игра «Карлики и великаны».** Дети становятся в круг. Когда психолог говорит «великаны», все должны подняться на носки и поднять обе руки вверх; если же он скажет «карлики», все должны присесть на корточки и вытянуть руки вперед. Проводя игру, психолог может время от времени показывать движения невпопад. Кто ошибается, делает шаг назад. Игру поочередно могут проводить и дети. Если игра проводится, когда ребята сидят, можно движения изменить: на слове «карлики» — соединить ладони; на слове «великаны» — широко развести руки в стороны. Если ребенок ошибается, то получает штрафное очко. Игра направлена на развитие произвольности.

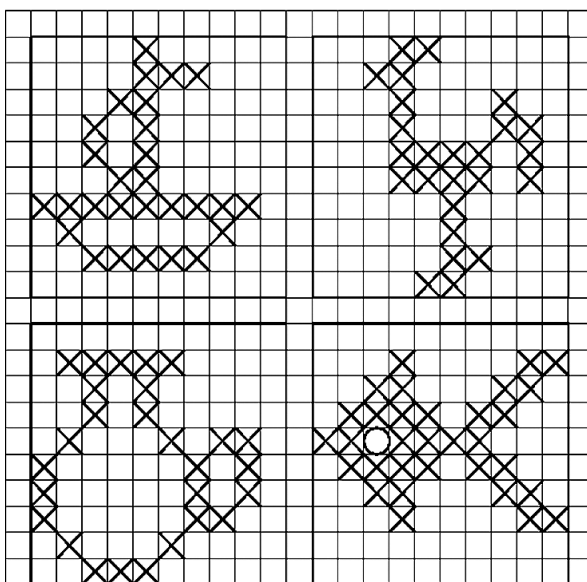


Рис. 6.

**3. Графический диктант. «Зашифрованное послание, или вышивание крестиком».** Инструкция по выполнению упражнения — в занятии 35, однако по левой вертикальной оси координат расположены согласные буквы, а по горизонтальной — гласные буквы. Психолог называет слоги, дети находят буквы, из которых составлены данные слоги и на пересечении ставят крестик. Рекомендуемая фигура «Петух» (Графические игры, рис. 6).

**4. «Закончи слово».** Психолог бросает ребенку мяч и произносит первый слог слова (первую букву), а школьник, поймав мяч, должен закончить слово и бросить мяч обратно. Например, слог «зе»: «зебра, земля, зефир, земляника, зеркало» и т.п.

**5. Игра «Кочки».** Участники игры делятся на две команды, каждая получает по 4-5 листов А-4 («кочки»). Команды должны с помощью этих «кочек» перебраться через «болото», команда, которая сделает это первой, побеждает. Затем можно предложить детям, положив некоторое количество листов, стать друг против друга (одна команда на одном берегу, а вторая на другом).

#### 6. Прощание.

##### Занятие 43

#### 1. Приветствие и обсуждение новостей.

**2. Превращение.** Игроки делятся на команды, и каждая получает задание изобразить:

- робота, который сломался,
- тигра, пробирающегося в джунглях,
- орла, парящего над скалами,
- королеву Франции,
- инопланетянина,
- кипящую кастрюлю.

**3. Кто больше сочинит.** Психолог подбирает несколько предметных картинок и просит ребят найти рифму к изображенным на них предметам.

Огурец — молодец.

Заяц — палец.

Очки — значки.

Цветок — платок и т.д.



**4. Графический диктант – внимательные глаза.** «Если вы будете меня внимательно слушать, то когда мы закончим рисовать, вы сумеете разгадать зашифрованное послание (у вас в тетради появится знакомое вам изображение). Сегодня мы будем выполнять это задание, глядя на карточки. Итак, начнем. Отсчитайте сверху семь клеток, слева четыре клетки, поставьте на месте их пересечения точку карандашом. Внимание! Перемещайте карандаш и проводите им линии так, как написано на карточке. Решая примеры, вы узнаете, сколько клеток надо отсчитать, а стрелка укажет направление, куда надо вести карандаш». Например, 9-7! – это значит, что надо провести линию от первоначальной точки **вверх на 2 клетки**, так как  $9-7=2$ , и т.д. (Графические игры, рис. 3, «волк»). Когда фигура нарисована, дети называют ее и раскрашивают.

**5. «Предлоги».** Психолог предлагает учащимся выполнить различные действия:

- с предметами, например, с тетрадью и карандашом:

- положите карандаш на тетрадь;
- поместите карандаш над тетрадью;
- положите карандаш в тетрадь и др.

После этого нужно обсудить с учащимися значение маленьких слов (предлогов) в понимании инструкции. Заострить внимание детей на том, что предлоги помогают нам описать положение предмета в пространстве, а также направление его движения.

А также действия со стулом:

- сядьте на стул;
- залезьте под стул;
- встаньте за стул;
- обойдите вокруг стула и т.д.

Чтобы сделать данное задание более интересным, можно предложить учащимся изобразить что-то другое. Например, кошка лежит на диване (ребенок укладывается калачиком на стуле); человек смотрит в окно (ребенок выглядывает из-за спинки стула) и так далее.

**6. Прощание.**

#### **Занятие 44**

**1. Приветствие и обсуждение новостей.**

**2. Дождь из игрушек.** Дети образуют круг, двое игроков стоят в центре круга, спиной друг к другу. У ребят, стоящих вокруг этой пары, в руках по несколько мягких игрушек. По сигналу «Дождик» все одновременно подбрасывают игрушки вверх, над головами пары, стоящей в центре круга. Их задача поймать как можно больше игрушек. Если игрушка коснулась пола, то ее не поднимают. Более ловкий ребенок побеждает, и под дождь встает следующая пара. Важно следить, чтобы дети подбрасывали игрушки, а не бросали их в детей, стоящих в центре круга.

**3. «Рисуночное письмо».** «Когда-то люди не знали букв. Вместо букв и слов они рисовали. Попробуйте, подобно древним людям, «написать» с помощью рисунков короткое письмо, адресованное вашему другу: «Позвони мне сегодня в 6 часов»; «Подари мне на день рождения щенка». Передайте свое письмо другу и проверьте, сможет ли он его прочитать». Дети разбиваются на пары и пишут друг другу рисуночные послания.

**4. Игра «С листком календаря».**

Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подобрать так, чтобы играющие могли выполнить перечисленные ниже задания.

1. Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов и т.д. – числа значения не имеют). Побеждает команда, собравшаяся первой. (Все становятся в круг, поднимают вверх руки и хором называют свой день).

2. Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели. Побеждает команда, вставшая в шеренгу первой.

3. Найти вчерашний день (например, «7 апреля» ищет «6 апреля» и т.п.). Побеждает пара, первая явившаяся к психологу.

4. Собраться так, чтобы образовался год, например, 1987.

5. Собраться так, чтобы сумма чисел на листках равнялась, допустим, 17.

И другие подобные задания.

5. «Мир без тебя». Это упражнение позволяет каждому ребенку осознать собственную значимость в мире, среди людей. Дети образуют круг, в центре которого помещается один ребенок, ему и будут предназначаться слова—комплименты. Все дети продолжают фразу, начатую психологом: «Мир был бы без тебя неинтересен, потому что ты...».

5. Прощание.

#### ■ ЧЕТВЕРТАЯ ЧЕТВЕРТЬ

Уважаемые психологи! Мы попытались показать вам, как мы работаем с первоклассниками. Практика показывает, что вы также знаете много упражнений, направленных на сплочение и доверие, развитие внимания, памяти и других психических функций. Поэтому мы предлагаем вам в четвертой четверти использовать свои знания, планируя занятия с детьми. Нам представляется важным **последнее, заключительное занятие**, на описании которого мы и остановимся. Для его проведения понадобится сдвоенный урок. За две недели до проведения заключительного занятия детям дается домашнее задание: придумать свой собственный герб (значок, флаг) и нарисовать его на бумаге, можно использовать половину стандартного листа формата А-4. Предварительно детей можно познакомить с гербами городов: Москвы, Ярославля и др.

1. На заключительном занятии школьникам предлагается групповое рисование на тему «**Город, который построили мы**». Для этого необходимо подготовить 2 склеенных листа ватмана. Инструкция: «Ребята, целый год мы были с вами вместе, много прошли испытаний и многому научились. Но, пожалуй, самое важное — это то, что вы стали настоящими друзьями, и теперь вам многое «по плечу». Сегодня вы можете создать ваш собственный город. Он будет таким, как вы захотите. В этом городе каждый из вас нарисует для себя дом, а затем вы

сделаете улицы и украсите свой город. Каждый свой дом украсит собственным флагом или гербом, которые вы нарисовали дома. Когда город будет готов, вам нужно будет придумать свой девиз (пожелание) — это такие важные слова, которые каждый хотел бы всем сказать. Напишите их на своем доме». Когда рисунок готов, очень важно, чтобы каждый ребенок рассказал о своем доме, гербе, девизе, высказал свои пожелания и поделился своими впечатлениями о городе. Рисунок города прикрепляется к стене класса на видном месте.

2. «За этот год каждый из вас повзрослел на целый год, и многие отметили свой день рождения. Сейчас мы сможем отметить общий день рождения и поздравить каждого.

**Игра «Каравай».** Группа становится в круг. В центр круга попадает тот ребенок, день рождения которого был в самом начале учебного года. Все дети в круге берутся за руки и начинают водить хоровод со словами: «Как на (имя ребенка, стоящего в круге) именины испекли мы каравай, вот такой вышины (держась за руки, все поднимают руки вверх), вот такой низины (все опускаются на корточки, опуская руки вниз), вот такой ширины (все расходятся в стороны, держась за руки), вот такой ужины (все сходятся к центру, сдвигая вперед руки). Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай». Именинник выбирает следующего участника игры, а психолог вручает ему открытку с поздравлениями от всей группы. На этой открытке расписываются все дети. Поздравление зачитывается вслух, оно касается сильных сторон личности именинника, после чего все аплодируют. Ребенок, которого выбрали следующим, становится в центр круга, и игра «Каравай» повторяется столько раз, сколько детей в группе.

3. «Клубок». Дети сидят, передавая друг другу клубок ниток по кругу так, чтобы все, у кого был клубок, взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями детей на тему: «Что было самое прият-

ное и запоминающееся в этом году». Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют одно целое (дружную команду). Затем дети должны все вместе встать, не отпуская нить, почувствовав свое единение, связь друг с другом. При этом психолог может им сказать: «У вас позади первый школьный год, а впереди самые большие школьные

каникулы. За этот год вы многому научились, вы очень старались и много трудились. А теперь наступило время отдыха. Кто-то из вас поедет на море, кто-то будет собирать лесные ягоды в Подмоскovie, но вы обязательно запомните, что у вас в нашей школе есть такое уютное место, где вы можете не только учиться, но играть и делиться своими чувствами».

#### 4. Совместное чаепитие. ■

#### *Литература*

1. Александровская Э.М., Кокуркина Н.И., Куренкова Н.В. Психологическое сопровождение школьников. — М., 2002.
2. Александровская Э.М., Куренкова Н.В. Организация помощи младшим школьникам, испытывающим трудности адаптации // Коррекционно-развивающее образование. — 2008. — № 2.
3. Афанасьев С.П., Коморин С.В. 300 творческих конкурсов. — Кострома, 1999.
4. Барташников И.А., Барташников А.А. Учись, играя. — Харьков, 1997.
5. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей. — Ярославль, 1997.
6. Белобрыкина О.А. Речь и общение. — Ярославль, 1998.
7. Битянова М.Р. Работа психолога в начальной школе. — М., 1998.
8. Винокурова Н.К. Магия интеллекта. — М., 1994.
9. Глассер У. Школы без неудачников. — М., 1996.
10. Гриндер М. Исправление школьного конвейера. — Минск, 1995.
11. Екжанова Е.А., Фроликова О.А. Эффективная коррекция для первоклассников в играх и упражнениях. — С-Пб., 2007.
12. Клюева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению. — Ярославль, 1997.
13. Коррекционно-развивающие задания для младших школьников. Ч. 1, 2. Под ред. Г.Ф. Кумариной. — Волгоград, 1993.
14. Крюкова С.В., Слободяник Н.П. Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь. — М., 2007.
15. Кряжева Н.Л. Развитие эмоционального мира детей. — Ярославль, 1996.
16. Овчарова Р.В. Практическая психология в начальной школе. — М., 1996.
17. Парамонова М.Г. Как подготовить ребенка к школе. — М., 1997.
18. Полякова М.В. Дружный класс. — М., 2008.
19. Реан А.А., Костромина С.Н. Как подготовить ребенка к школе. С-Пб., 1998.
20. Родионов А., Родионов В. Физическое развитие и психическое здоровье. — М., 1997.
21. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома. — М., 1995.
22. Сеницына Е.И. Умные слова. — М., 1997.
23. Соколова Т.Н. Школа развития речи. — М., 2006.
24. Узорова О.В., Нефедова Е.А. 350 упражнений для подготовки детей к школе. — М., 1998.
25. Фопель К. Как научить детей сотрудничать. Ч. 1,2, 3. — М., 1998.