**Игры на формирование эмоциональной и волевой сфер** Н.В.Самоукина Игры в школе и дома: психотехнические упражнения, коррекционные программы

**"Слушай команду"**

**Цель игры.**Развитие способности к сосредоточению.

**Процедура игры.**Дети маршируют под музыку. Затем музыка внезапно прерывается, и ведущий шепотом произносит команду (сесть на стулья, поднять правую руку, присесть, взяться за руки и т. п.). *Примечания:* 1.Команды даются только на выполнение спокойных движений. 2. Игра выполняется до тех пор, пока дети хорошо слушают и контролируют себя.

**"Кто за кем?"** (25 мин.)

**Цель игры.**Снижение возбужденности детей.

**Процедура игры.**Звучит спокойная музыка (например, "Гавот" А. Ферро или "Инвенция" И. С. Баха). В комнате расставлены стулья. Ведущий называет первого ребенка, он начинает двигаться между стульями и, когда в музыке возникает перерыв, садится на стул. (Другие дети -- стоят в стороне и смотрят.) Затем ведущий вызывает другого ребенка, под музыку он тоже двигается между стульями и садится тогда, когда возникает перерыв. Игра продолжается до тех пор, пока на стулья не сядут все дети.

**"Поссорились два петушка"**(25 мин.)

**Цель игры.** Развитие раскованности, самоконтроля.

**Процедура игры.**Звучит веселая музыка (желательно А. Райчева "Поссорились два петушка"). Дети двигаются по типу "броуновского движения" и слегка толкаются плечами. *Примечание*. Не разрешается, чтобы удары детей были слишком сильными и болезненными. Дети обязательно должны играть "по правде" и одновременно держать символизм игры ("понарошку").

**"Иголка и нитка"** (25 мин.)

**Цель игры.** Развитие произвольности.

**Процедура игры.**Выбирается водящий из детей. Под веселую музыку он играет роль иголки, а все другие дети роль нитки. "Иголка" бегает между стульями, а "нитка" (группа детей друг за другом) — за ней. *Примечание.* Если в группе имеется зажатый, аутичный ребенок, то предложите роль "иголки" ему. В ходе игры, когда он будет водить за собой группу детей, у него будут развиваться коммуникативные и организаторские способности.

**"Дракон кусает свои хвост"**(25 мин.)

**Цель игры.**Снятие напряженности, невротичес-жих состояний, страхов.

**Процедура игры*.*** Звучит веселая музыка. Дети •встают в цепочку и крепко держатся друг за друга •(за плечи). Первый ребенок — "голова дракона", {последний — "хвост дракона". "Голова дракона" "пытается поймать "хвост", а тот уворачивается от •нее. *Примечания:* 11. Следите, чтобы дети не отпускали друг друга. 12. Следите также, чтобы роли "головы дракона" и "хвост" выполняли все желающие.

**"Скучно, скучно так сидеть"** (25 мин.)

**Цель игры**. Развитие раскованности, тренировка самоорганизации. **Процедура игры.**Вдоль одной стены комнаты стоят стулья, их число равно количеству детей. Около противоположной стороны комнаты также стоят детские стульчики, но их число на 1 меньше количества детей. Дети садятся около первой стороны комнаты. Ведущий читает стишок: Скучно, скучно так сидеть, Друг на друга все глядеть; Не пора ли пробежаться И местами поменяться? Как только ведущий кончает стишок, все дети бегут к противоположной стенке и стараются занять стулья. Проигрывает тот, кто остался без стула. *Примечания:* 1. Не разрешайте детям начинать бег раньше, чем кончится стишок. 2. Запрещается ребенку спихивать другого ребенка со стула, если тот занял его раньше.

**"Лисонька, где ты?"** (25 мин.)

**Цель игры.** Развитие произвольности.

**Процедура игры.**Дети становятся полукругом, ведущий - - центр. Дети отворачиваются и закрывают глаза. Ведущий тихо дотрагивается до плеча одного ребенка, что означает, что он будет играть роль лисы. Все остальные — зайцы. По сигналу все открывают глаза и поворачиваются. Никто не знает, кто лиса. Ведущий зовет: "Лисонька, где ты?" Лиса не отзывается. Ведущий зовет второй и третий раз. И только на третий раз лиса бросается ловить зайцев. Если заяц успел присесть на корточки, его ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры.

**"Сова"** (25 мин.)

**Цель игры.** Развитие произвольности.

**Процедура игры.**Дети сами выбирают водящего — "сову", которая садится в "гнездо" (на стул) и "спит". В течение "дня" дети двигаются. Затем ведущий командует: "Ночь!" Дети замирают, а сова открывает глаза и начинает ловить. Кто из играющих пошевелится или рассмеется, становится совой. Звучит музыка ("Балалар" О. Гейльфуса)

ложится в кровать и прикасается к себе волшебной палочкой и говорит: «И я буду спать». Выключается свет. Игра закончена.

***Дочки-матери наоборот*** Играют дочка и мама или папа и сын. Дочка должна занять место мамы, а мама — место дочери. Постепенно новая дочка становится непослушной. А настоящая дочка должна придумать, как непослушную успокоить. Она может её уговаривать или наказать. Можно помочь ребёнку в принятии решения.