

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города нижневартовска

детский сад №25 «Семицветик»

**Игровая коррекция страхов**



Нижневартовск

**Игровая коррекция страхов**  
 Воспитателям и родителям нервных детей мы советуем как можно больше играть с ними в подвижные, эмоционально насыщенные игры вроде тех, о которых сейчас пойдет речь.  
 Условно комплекс подвижных игр по определению страхов можно обозначить как 5+5. В первую пятерку войдут игры, проводимые как в помещении детского сада, так и на улице, во время прогулки.  
1. Игры с мячом: футбол, регби, внезапное, неожиданное бросание мяча друг другу детьми, стоящими по кругу, сопровождающееся словами «на», «держи», «лови», «бросай», «поймай» и т.д., а также подбрасывание воздушных шариков и игра в кегли.  
2. Поочередное проникновение с разбега в круг детей, держащихся за руки.  
3. Борьба - соревнование, сражение на саблях, метание мяча друг в друга (при этом нужно увернуться от него, защититься рукой или картонным щитом).  
4. Лазание наперегонки по шведской стенке и спрыгивание вниз на мат (со страховкой воспитателя), перепрыгивание веревочки, небольшой ямы с песком и Т.Д.  
5. Прохождение по детским стульям, находящимся на некотором расстоянии друг от друга, с тем чтобы вернуться обратно и спрыгнув с последнего стула, получить приз. Все эти не сложные игры развивают быстроту реакций, умение ориентироваться в незнакомой обстановке, уменьшают место. Воспитатель незаметно помогает слабым, которые, как и остальные участники игры, заслуживают одобрения и похвалы.  
Следующие пять игр развивают достигнутые результаты и позволяют еще в большей степени уменьшить страхи и неуверенность в себе.  
1. «Пятнашки» - ограничивается игровая площадка, на которой в беспорядке расставлены стулья, стоит столик, кто случайно заденет их или выбежит за пределы площадки, становится водящим, который должен пятнать уже сам. Нельзя пятнать через стулья, они как бы цельные колонны - можно увертываться, отворачиваться. Пятнать можно только по спине, что еще больше осложняет задачу. Игра длится не более 5 минут, до появления первой усталости. Воспитатель находится среди детей, принимая в игре непосредственное участие.  
2. «Жмурки» - также в беспорядке расставлены стулья, столик, детская коляска. Между ними стоят дети с условием не двигаться и ничем не выдавать себя, когда их ищет водящий (в роли которого поочередно должны побывать все дети). Только если водящий на глазах долго никого не находит, можно обнаружить себя, а то и напугать, похлопать в ладоши, покричать, когда он находится рядом. Ведущий в свою очередь всячески пытается напугать, похлопать в ладоши, покричать, когда он оказывается рядом. Ведущий в свою очередь всячески пытается напугать тех, кого он ищет, чтобы участники игры обнаружили себя. Желательно еще и угадать, кто попался. Победителем считается тот, кто больше нашел участников игры. 3.«Прятки» - можно проводить везде, где можно спрятаться, встать за выступ, ничем не обнаружить себя. Заранее разрабатывается маршрут, по которому пойдет ведущий, затем он дает всем возможность спрятаться и начинает поиск.  
Те, кого нашли, идут с ним вместе. Ненайденные участники игры затем выходят так, чтобы не обнаружить себя.  
4. «Кто первый» - дети выстраиваются в одну линию, а ведущий сообщает, что, как только он скажет определенное слово, все должны прыгать, как зайчики, преодолевая расстояние до двух стульев, с тем чтобы проскочить между ними и, вернувшись, взять первым приз (конфетку, картинку, значок и т.д.) пусковым словом может быть одно из названий животных, или цвета, или мебели в группе.  
Ho, прежде чем назвать его, следует сказать другие слова, что и создает элемент ожидания, неизвестности, путаницы и вместе с тем неожиданности, внезапности. Во время прыжков участники игры создают препятствия друг другу, т.к. каждый стремиться быть первым. Это вызывает азарт, смех, веселье. Физически более слабые дети находятся сначала в середине линии и могут быстрее или, по крайней мере, наравне со всеми добраться до стульев. Воспитатель участвует в игре также стоит впереди шеренги.  
5. «Быстрые ответы» - игровая площадка разделяется на квадраты длиной в один шаг, впереди на стуле сидит воспитатель и держит в руках приз. В быстром темпе детям, стоящим на одной линии, задаются вопросы, на которые нужно ответить сразу же, без долгого раздумывания. Вопросы самые простые, и на них можно отвечать не только буквально, но и шутливо, как часто это делают и сами дети.  
Например: «Почему мороженое холодное» -можно ответить: «Потому что оно в холодильнике», на вопрос: «Почему крокодил плачет» - следует ответ: «Потому что его обидели» и т.д. ответивший на вопрос делает шаг вперед, а те кто не ответил, остаются на месте, но воспитатель облегчающими вопросами помогает им, так, что все в конце достигают финишной черты и получают призы. Затем место воспитателя занимают по желанию дети, используя как готовые, так и свои вопросы.  
Продолжительность последних двух игр не превышает 20-30 минут, чтобы не вызвать потерю интереса и пресыщения игрой.