**ТИПЫ ЗАДАНИЙ И ИГР, КОТОРЫЕ ПОЛЕЗНЫ**

**ДЕТЯМ С *СДВГ***

(памятка для педагогов)

**Игры для снятия двигательного напряжения**

*Гиперактивного ребенка бесполезно усаживать, успокаивать. Надо дать возможность сбросить напряжение, «разрядиться». Подойдут любые подвижные игры. Можно совместить подвижную игру с игрой с правилом: например, «Меняются те, кто …».*

*Ход: В этой игре стульев на один меньше, чем участников. Взрослый дает задание вскочить с места и поменяться местами с кем-то другим, если признак, который взрослый назовет, подходит ребенку. «Меняются те, кто мальчики; кто сегодня завтракал; у кого есть домашнее животное; кто любит играть в зомби; у кого есть уши… на спине».*

 **Игры – поиски**

*Дайте ребенку задание отыскать предметы, которые соответствуют определенному признаку. Например: «Найди все деревянное в кабинете; дотронься до чего-то красного, стеклянного, живого, круглого, больше тебя, металлического; перечисли всех животных, которые могут поместиться в ведро». Ребенок ищет как можно больше таких предметов либо перечисляет их.*

**Стоп - игры**

*Дайте задание выполнять определенные действия до согнала «стоп». Например: прыгать на гимнастическом мяче, пока вы не скажите «стоп». Изображать диких животных пока звучит музыка. Рисовать толстыми мелками или фломастерами на листе огромные линии, пока вы трижды не хлопните в ладоши.*

*Тут же можно использовать игры в которых можно начинать действие по сигналу. Например: «Гуси, гуси! - га-га-га. Есть хотите?*

*- Да-да-да …». Или: дети так же делятся на две команды, которые сидят друг против друга на стульях. Взрослый говорит слова: «скучно, скучно так сидеть, друг на друга все глядеть, не пора ли пробежаться и местами поменяться». Только после этих слов команды меняются местами.*

*Игра «Кот и мыши». Дети медленным шагом двигаются в направлении кота (ребенок, который сидит на стуле) со словами: «вышли мыши как-то раз посмотреть который час, раз-два-три-четыре, мыши дернули за гири. Вдруг раздался страшный звон! Убежали мыши вон». Только после этих слов «кот» начинает ловить «мышей», а они убегать.*

 **Игры с правилами**

*Организуйте любые игры с правилами, если они соответствуют возрасту ребенка. Такие игры помогут сформировать у детей произвольное управление поведением. Можно изготовить настольные игры – бродилки с коротким маршрутом до 40 пунктов самостоятельно, с помощью листа ватмана и наклейки с числами. Если вы используете готовые настольные игры, выбирайте простые быстрые версии. Играйте в «Да, нет не говорить, черное, белое не называть». В этой игре в ответ на вопросы взрослого ребенок должен говорить любые слова, кроме «да», «нет», «черное», «белое». Среди вопросов должны быть те, что провоцируют на запрещенный правилом ответ: «Ты мальчик? Любишь собак? Тебе нравится спать? Какого цвета снег?» Еще одна игра – «Капитаны» - не только формирует произвольность, но и дает двигательную разрядку: ребенок или группа детей должны выполнять только те задания взрослого, которые он начал со слова «капитаны». Например: «Капитаны, попрыгайте. Капитаны, шаг вперед. Капитаны, поднимите правую руку. Поднимите левую руку». Есть подобная игра «Пожалуйста». Там выполняются только те просьбы, которые начинаются со слова «пожалуйста».*

 **Игры с копированием образца**

*Используйте игры по типу нейропсихологических проб. Например, «Зеркало» - «повтори мои движения так, будто ты зеркало, я подниму вот эту руку, а ты… «Повторяй за мной» - взрослый показывает движение, дети повторяют; «Повтори ритм» - взрослый хлопает в ладоши «! !! !; !!! !», ребенок повторяет в том же ритме; «Сделай, как я». Предлагайте детям пяти с половиной и старше лет скопировать простой рисунок на листе в клетку, дорисовать симметричную половинку простого рисунка, продолжить «заборчик», геометрический ритмичный рисунок на листе в клетку.*