**КОРРЕКЦИОННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ГИПЕРАКТИВНЫХ ДЕТЕЙ**

     Синдром дефицита внимания с гиперактивностью является весьма распространенным нарушением детского возраста. Для него **характерно** раннее начало (до 7-летнего возраста), и сочетание сверхактивности, неуправляемого поведения с выраженной невнимательностью, отсутствием устойчивой концентрации, нетерпеливостью, склонностью к импульсивности и высокой степени отвлекаемости.

**Причины** СДВГ сложны и остаются недостаточно выясненными, несмотря на большое количество исследований. В качестве возможных причинных факторов изучаются генетические, нейроанатомические, нейрофизиологические, биохимические, психосоциальные и другие. Есть мнения, что решающую роль в возникновении этого нарушения играет все же генетическая предрасположенность, а степень тяжести, сопутствующая симптоматика и продолжительность течения тесно связаны с влиянием среды.

**СДВГ проявляется** несвойственными для нормальных возрастных показателей избыточной двигательной активностью, дефектами концентрации внимания, отвлекаемостью, импульсивностью поведения, проблемами во взаимоотношениях с окружающими и трудностями в обучении.

***Нарушение внимания*** проявляется преждевременным прерыванием выполнения заданий и начатой деятельности. Дети легко теряют интерес к заданию, так как их отвлекают другие раздражители.

***Двигательная гиперактивность*** означает не только выраженную потребность в движениях, но и чрезмерное беспокойство, которое особенно выражено тогда, когда ребенку требуется вести себя относительно спокойно. В зависимости от ситуации это может проявляться в беганье, прыжках, во вставании с места, а также в выраженной болтливости и шумном поведении, раскачивании и вертлявости. Прежде всего, это наблюдается в структурированных ситуациях, требующих высокой степени самоконтроля.

***Импульсивность***,  или склонность к слишком быстрым, необдуманным     действиям, проявляется как в повседневной жизни, так и в ситуации обучения. В школе и в любой учебной деятельности у таких детей наблюдается “импульсивный тип работы”: они с трудом ждут своей очереди, прерывают других и выкрикивают свои ответы, не отвечая на вопрос полностью. Часть детей из-за своей импульсивности легко попадает в опасные ситуации, не задумываясь о последствиях. Эта склонность к риску часто становится причиной травм и несчастных случаев.  
В большинстве случаев импульсивность нельзя назвать преходящим симптомом; она сохраняется в процессе развития и взросления детей наиболее долго.

***Трудности в контактах и социальная изолированность*** являются частыми симптомами, затрудняющими отношения с родителями, сибсами, учителями и сверстниками. Такие дети зачастую не чувствуют дистанцию между собой и взрослым (педагогом, психологом), проявляют панибратское отношение к нему. Им трудно адекватно воспринимать и оценивать социальные ситуации, строить свое поведение в соответствии с ними.

Проявления СДВГ определяют не только избыточная двигательная активность и импульсивность поведения, но также ***нарушения когнитивных функций*** (внимания и памяти) и ***двигательная неловкость***, обусловленная статико-локомоторной недостаточностью. Эти особенности в значительной степени связаны с недостаточностью организации, программирования и контроля психической деятельности и указывают на важную роль дисфункции префронтальных отделов больших полушарий головного мозга в генезе СДВГ.

Таким образом, выбор методов коррекции СДВГ должен носить индивидуальный характер с учетом степени выраженности основных проявлений СДВГ и наличия сопутствующих ему нарушений. При этом коррекция проявлений СДВГ, как и диагностика этого синдрома, всегда должны носить комплексный характер и объединять различные подходы, в том числе работу с родителями и методы модификации поведения (т.е. специальные воспитательные приемы), работу со школьными педагогами, методы психолого-педагогической коррекции, психотерапии, а также медикаментозное лечение.

Далее приведены примеры психокоррекционных игр, которые можно включать в свою работу с гиперактивными детьми.

**Мельница**

***Цель:*** развитие внимания, контроль двигательной активности.

***Условия игры.*** Все играющие становятся в круг на расстоянии не меньше 2-х метров друг от друга. Один из игроков получает мяч и передает его другому, тот третьему и т.д. постепенно скорость передачи увеличивается. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры.

Побеждает тот, кто остается в игре последним. Игру можно усложнить тем, что кто-то будет отбивать ритм, под который игроки будут перебрасывать друг другу мяч, т.е. задействовать слуховое внимание. Кроме того, этот ритм может меняться (то быстрее, то медленней).

**“Найди отличие”**

***Цель:*** развитие умения концентрировать внимание на деталях, развитие зрительного внимания.

***Условия игр.*** Ребенок рисует любую несложную картинку (кошку, домик и т.п.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.  
Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает. Дети должны сказать, какие изменения произошли.

**Тишина**

***Цель:*** развитие слухового внимания и усидчивости.

***Условия игры****.* Детям дается инструкция: “Давайте послушаем тишину. Сосчитайте звуки, которые здесь слышите. Сколько их? Какие это звуки? (начинаем с того, кто услышал меньше всех).  
Игру можно усложнить, дав задание детям сосчитать звуки вне комнаты, в другом классе, на улице.

**Золушка**

***Цель:*** развитие распределения внимания.

***Условия игры.*** В игре участвует 2 человека. На столе стоит ведерко с фасолью (белой, коричневой и цветной). Нужно по команде разобрать и разложить фасоль на 3 кучки по цвету. Выигрывает тот, кто первый справился с задачей.

**Фасоль или горох?**

***Цель:*** развитие тактильного внимания, распределения внимания.

***Условия игры.*** В игре участвует 2 человека. На столе стоит тарелка с горохом и фасолью. Нужно по команде разобрать и разложить горох и фасоль по двум тарелкам. В дальнейшем игру можно усложнить, завязав игрокам глаза.

**Самый внимательный**

***Цель :***развитие внимания и зрительной памяти.

***Условия игры.*** Участники игры встают перед ведущим в разных позах (можно по тематике: “Животные в зоопарке”, “Дети на прогулке”, “Профессии” и т.д.). Ведущий должен запомнить порядок и позы игроков. Затем ведущий отворачивается. В это время игроки меняются местами и изменяют позы. Ведущий должен сказать, кто как стоял.

**Снежный ком**

***Цель:*** развитие внимания, памяти, преодоление импульсивности.

***Условия игры.*** Выбирается тема игры: города, животные, растения, имена и т.п. игроки садятся в круг. Первый игрок называет слово по данной тематике, например, “слон” (если тема игры – “Животные”). Второй игрок должен повторить первое слово и добавить свое, например, “слон”, “жираф”. Третий говорит: “слон”, “жираф”, “крокодил”. И так далее по кругу до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется. Тогда он выбывает из игры и следит, чтобы не ошибались остальные. И так до тех пор, пока не останется один победитель.

**Скучно так сидеть**

***Цель:*** развитие внимания.

***Условия игры.*** Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены и читают стишок:  
*Скучно, скучно так сидеть,*  
*Друг на друга все глядеть.*  
*Не пора ли пробежаться*  
*И местами поменяться?*  
Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает.  
Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул.

**Не пропусти мяч**

***Цель:*** развитие внимания

***Условия игры.*** Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего – ногой выбить мяч из круга. Задача игроков – не выпустить мяч. Разнимать руки нельзя. Если мяч пролетит над руками или головой игроков, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит между ног, водящий выигрывает, становится игроком, а на его место встает тот, кто пропустил мяч.

**Мишки и шишки**

***Цель:*** тренировка выдержки, контроль импульсивности.

***Условия игры.*** По полу рассыпают шишки. Двум игрокам предлагают собрать их лапами больших игрушечных мишек. Выигрывает тот, кто соберет больше.

**“Говори”**

***Цель*:**контроль импульсивности.

***Условия игры.***Детям дается инструкция: “Ребята, я буду задавать вам простые и сложные вопросы. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду – “Говори”! Давайте потренируемся: “Какое сейчас время года?” (выдерживается пауза). “Говори!”. “Какого цвета у нас в классе потолок?”. “Говори!”. “Сколько будет два плюс два?”. “Говори!”. “Какой сегодня день недели?”. “Говори!”. И.т.д

**Передай мяч**

***Цель:***развитие внимания, контроль двигательной активности.

***Условия игры.*** Дети распределяются на 2 равные группы, встают в 2 колонны и по сигналу передаю мяч. Последний, стоящий в каждой колонне, получив мяч, бежит, становится впереди колонны и снова передает мяч, но уже другим способом. Игра заканчивается, когда с мячом впереди оказывается ведущий звена.  
Варианты передачи мяча:

·                    над головой;

·                    справа или слева (можно чередуя лево-право);

·                    внизу между ног.

**Аисты – лягушки**

***Цель:*** тренировка внимания, контроль двигательной активности.

***Условия игры.*** Все игроки идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу “аиста” (стоять на одной ноге, руки в стороны). Когда ведущих хлопнет два раза, игроки принимают позу “лягушки” (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

**Испорченный телефон**

***Цель*: р**азвитие слухового внимания.

***Условия игры*.** В игре участвует не менее трех игроков. Словесное сообщение, состоящее от одного до нескольких слов, передается игроками друг другу по кругу (шепотом, на ушко) пока не вернется к первому игроку. Повторять соседу передаваемое слово или предложение, если он его не расслышал, нельзя. Затем сверяется полученное сообщение с исходным и находится игрок, который исказил его.

**Поиграем с предметами**

***Цель*:**развитие внимания, его объема, устойчивости, концентрации, развитие зрительной памяти.

***Условия игры*.** Ведущий выбирает 7-10 небольших предметов.

1.                Положить предметы в ряд и прикрыть их чем-нибудь. Приоткрыв их секунд на 10, снова закрыть и предложить ребенку перечислить все предметы.

2.                Снова ненадолго показать ребенку предметы и спросить его, в какой последовательности они лежали.

3.                Поменяв местами два предмета, показать снова все предметы на 10 секунд. Предложить ребенку уловить, какие два предмета переложены.

4.                Не глядя больше на предметы, сказать, какого цвета каждый из них.

5.                Положив один на другой несколько предметов, попросить ребенка перечислить их подряд снизу-вверх, а затем сверху вниз.

6.                Разбить предметы на группы по 2-4 предмета. Ребенок должен назвать эти группы.

Эти задания можно и дальше варьировать. Играть можно как с одним ребенком, так и с группой детей. Начинать можно с небольшого количества предметов (сколько ребенок в состоянии запомнить, будет видно уже по первому заданию), увеличивая в дальнейшем их количество.