

Картотека игр с агрессивным ребенком.

«Воробьиные драки»

Цель: снять физическую агрессию.

Ход игры: Дети выбирают пару и превращаются в драчливых «воробьев» (приседают, обхватив колени руками). «Воробьи» боком подпрыгивают друг к другу, толкаются. Кто из детей упадет или уберет руки с коленей, тот выбывает из игры (лечат «крылышки» и «лапки» у доктора Айболита). Драки начинаются и заканчиваются по сигналу воспитателя.

«Минута шалости»

Цель: провести психологическую разгрузку.

Ход игры: Воспитатель по сигналу (удар в бубен и т. п.) предлагает детям пошалить: каждый делает то, что ему хочется – прыгает, бегает и т. п. Повторный сигнал воспитателя через 1-3 мин. объявляет конец шалостям.

«Добрые – злые кошки»

Цель: снять общую агрессию.

Ход игры: Детям предлагается образовать большой круг, в центре которого лежит обруч. Это «волшебный круг», в котором совершаются превращения. Ребенок заходит внутрь обруча и по сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, звук колокольчика) превращается в злую-презлую кошку: шипит и царапается. При этом выходить из круга нельзя. Дети, стоящие вокруг обруча, хором повторяют вслед за воспитателем: «Сильнее, сильнее...», - и ребенок, изображающий кошку, делает все более злые движения. По повторному сигналу ведущего превращения заканчиваются, после чего в обруч входит другой ребенок, и игра повторяется.

«Каратист»

Цель: снять физическую агрессию.

Ход игры: Дети образуют круг, в центре которого лежит обруч – «волшебный круг», в котором происходит «превращение» ребенка в каратиста (движения ногами). Дети, стоящие вокруг обруча, вместе с воспитателем хором произносят: «Сильнее...», - помогая игроку выплеснуть агрессивную энергию максимально интенсивными действиями.

«Боксер»

Цель: та же.

Ход игры: Вариант игры «Каратист», проводится она аналогично, но действия в обруче можно производить только руками. Поощряются быстрые, сильные движения.

«Упрямый (капризный) ребенок»

Цель: преодолеть упрямство, негативизм.

Ход игры: Дети, входящие в круг, по очереди показывают капризного ребенка. Все помогают словами: «Сильнее...». Затем дети разбиваются на

пары «взрослый - ребенок»: ребенок капризничает, взрослый уговаривает его успокоиться. Каждый играющий должен побывать в роли капризного ребенка и уговаривающего взрослого.

«Упрямая подушка»

Цель: снять общую агрессию, негативизм, упрямство.

Ход игры: Воспитатель подготавливает «упрямую подушку» (в темной наволочке) и вводит ребенка в игру – сказку: «Волшебница-фея подарила нам подушку. Эта подушка непростая, а волшебная. В ней живут детские «упрямки». Это они заставляют капризничать и упрямиться. Давайте прогоним их». Ребенок бьет кулаками в подушку изо всех сил, а воспитатель приговаривает: «Сильнее...» Когда движения ребенка слабеют, игра останавливается. Воспитатель предлагает послушать «упрямки» в подушке: «Все ли «упрямки» вылезли и что они делают?» Ребенок прикладывает ухо к подушке и слушает: «Упрямки испугались и молчат в подушке». Этот прием успокаивает ребенка после возбуждения.

«Жужа»

Цель: снять общую коллективную агрессию.

Ход игры: Воспитатель выбирает пчелку Жужу, которая садится на стул (в домик), остальные дети начинают дразнить Жужу, кривляясь перед ней.

Жужа, Жужа, выходи,

Жужа, Жужа, догони!

Жужа смотрит из окошка своего домика, показывает кулаки, топает ногами от злости, а когда дети заходят за «волшебную черту», выбегает и ловит их. Кого Жужа поймала, тот попадает в плен к ней – выбывает из игры.

«Маленькое привидение»

Цель: обучать в приемлемой форме выплескивать накопившийся гнев.

Ход игры: Воспитатель: «Будем играть в маленьких добрых привидений. Нам захотелось немного похулиганить и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете делать руками вот такое движение (поднимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносить страшным голосом звук «У». Если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко. Но помните, что мы добрые привидения и хотим только пошутить». В конце игры привидения превращаются в детей.

«Брыкание»

Цель: снять общую коллективную агрессию.

Ход игры: Ребенок ложится на спину на ковер. Ноги свободно раскинуты. Медленно начинает брыкаться, касаясь пола ногой. Ноги чередуются и высоко поднимаются. Постепенно увеличивается сила и скорость брыкания. На каждый удар ногой ребенок говорит «нет», увеличивая интенсивность удара.

«Драка»

Цель: обучать в приемлемой форме выплескивать накопившийся гнев.

Ход игры: Воспитатель: «Представь, что ты поссорился с другом. Вот-вот начнется драка. Глубоко вдохни, крепко-крепко стисни зубы, сожми как можно сильнее кулаки, до боли вдави пальцы в ладони, на несколько секунд затаи дыхание. Задумайся: а может и не стоит драться? Выдохни и расслабься. Ура! Неприятности позади! Встряхни кистями рук. Почувствовали облегчение?»

«Два барана»

Цель: снять невербальную агрессию, предоставить ребенку возможность «легальным образом» выплеснуть гнев, излишнее эмоциональное и мышечное напряжение.

Ход игры: Воспитатель разбивает детей на пары и читает:

Рано-рано два барана

Повстречались на мосту.

Участники игры, широко расставив ноги, склонив вперед туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга.

Задача: противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки «бе-е-е».

Примечание: необходимо соблюдать технику безопасности, внимательно следить, чтобы «бараны» не расшибли себе лбы.

«Доброе животное»

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить понимать чувства других людей, оказывать поддержку, сопереживать.

Ход игры: Воспитатель (тихим и таинственным голосом): «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы – одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох – делаем шаг вперед, на выдох – шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох – 2 шага назад. Вдох – 2 шага вперед. Выдох – 2 шага назад. Так нетолько дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук – шаг вперед, стук – шаг назад и т.д. Мы все вбираем дыхание и стук сердца этого животного в себя».

«Тух-тиби-дух»

Цель: снять негативное настроение и восстановить силы.

Ход игры: Воспитатель: «Я сообщу вам по секрету особое слово. Это волшебное заклинание против плохого настроения, обид и разочарований. Чтобы оно подействовало по-настоящему, необходимо сделать следующее. Сейчас вы начнете ходить по комнате, ни с кем не разговаривая. Как только вам захочется поговорить, остановитесь напротив одного из участников, посмотрите ему в глаза и трижды сердито- пресердито произнесите волшебное слово «тух-тиби -дух». Затем продолжайте ходить по комнате. Время от времени останавливайтесь перед кем-либо и снова сердито-

пресердито произнесите это волшебное слово. Чтобы оно подействовало, необходимо говорить его не в пустоту, а глядя в глаза человека, стоящего перед вами».

Примечание: В этой игре заложен комичный парадокс. Хотя дети должны произносить слово «тух-тиби-дух» сердито, через некоторое время они не могут не смеяться.

«Рубка дров»

Цель: помочь переключиться на активную деятельность после долгой сидячей работы, прочувствовать свою накопившуюся агрессивную энергию и «истратить» ее во время игры.

Ход игры: Воспитатель: Кто из вас рубил дрова или видел, как это делают взрослые? Покажите, как нужно держать «топор». В каком положении должны находиться руки и ноги? Встаньте так, чтобы вокруг осталось немного свободного места. Будем рубить дрова. Поставьте кусок бревна на пень, поднимите топор над головой и с силой опустите его. Можно даже вскрикнуть: «Ха!»

Дети выполняют. Для проведения этой игры можно разбиться на пары и , попадая в определенный ритм, ударять по одной чурке по очереди.