**Применение игровой терапии в коррекционной работе с детьми**

**с синдромом дефицита внимания и гиперактивности.**

В настоящее время проблема развития и коррекции детей с синдромом дефицита внимания и гиперактивности становится всё более актуальной, так как число гиперактивных детей с каждым годом увеличивается.

Ребенок с СДВГ постоянно активен, импульсивен, его движения могут быть хаотичными, ему трудно долго сидеть на месте, молчать, подчиняться инструкциям. Он постоянно ерзает на стуле, много говорит, часто не доводит до конца начатое дело, забывает о поручениях, не любит скучные и длинные задания и не в состоянии их выполнить. Ему трудно быть последовательным и долго удерживать внимание на чем-то одном. Внимание рассеянно, глаза блуждают, взгляд трудно поймать. Он перебивает собеседников в разговоре, отвечает не дослушав. Не способен долго контролировать свое поведение и подчинять его правилам. Дети с СДВГ просто не могут контролировать некоторые свои проявления. При этом сам ребенок страдает не меньше от своих особенностей. Поэтому нельзя относиться к таким детям как к непослушным, капризным или упрямым.

Эффективные результаты коррекции в работе с детьми с СДВГ достигаются при оптимальном сочетании медикаментозных, психологических и педагогических методов. Одним из наиболее эффективных методов в коррекционной работе с детьми с СДВГ является игровая терапия. Именно игра лучше всего может помочь ребенку развить навыки управления своим вниманием и поведением. Для беспокойного расторможенного ребенка игра является единственной реальной возможностью активно погружаться в игровую ситуацию, сосредотачиваться на ней хотя бы на непродолжительное время, и выступает для ребенка своеобразным аналогом медитации взрослых.

Для получения терапевтического эффекта важно выдерживать такую ритмичность, при которой напряженные и энергичные действия сменяются моментами затишья и расслабления. Обязательным элементом совместного игрового действия являются **пальчиковые игры**. Педагог может начать игры с сообщения о том, что сейчас пальчики детей начнут "превращаться" то в сказочных персонажей, то в забавных зверьков, то в экзотических животных. Затем предлагаем следующие игры:

**- "Многоножки" -** перед началом игры руки находятся на краю парты. По сигналу взрослого многоножки начинают двигаться к противоположному краю парты или в любом другом, заданном учителем, направлении. В движении принимают участие все пять пальцев.

**- "Двуножки"** - игра проводится аналогично предыдущей, но в гонках участвуют только 2 пальца: указательный и средний. Остальные прижаты к ладони. Можно устраивать гонки между "двуножками" левой и правой руки, между "двуножками" соседей по парте.  
**- "Слоны"**- средний палец правой или левой руки превращается в "хобот", остальные — в "ноги слона". Слону запрещается подпрыгивать и касаться хоботом земли, при ходьбе он должен опираться на все 4 лапы. Возможны также гонки слонов.  
Во всех этих играх сначала дается задание "Кто быстрее всех добежит до края стола?", а затем "Кто медленнее всех, но ни разу не остановившись, дойдет до края стола?" Именно в таком виде игра становится игрой для гиперактивных детей, поскольку будет развивать умение сдерживаться.

При выборе игр нужно учитывать следующие особенности детей с гиперактивностью: дефицит внимания, импульсивность, очень высокую активность, а также неумение длительное время подчиняться групповым правилам, выслушивать и выполнять инструкции, быструю утомляемость. Начинать нужно с индивидуальной формы работы, чтобы ребенок мог четко усвоить требования педагога. Необходимо использовать игры с четкими правилами, способствующие развитию внимания. На начальном этапе надо подбирать такие упражнения и игры, которые способствовали бы развитию только одной функции. Получив динамику, можно подбирать игры на тренировку сразу двух функций. Когда у ребенка появиться опыт участия в играх и упражнениях, направленных сразу на развитие двух функций (например: внимание и контроль импульсивности; внимание и контроль двигательной активности), можно переходить к более сложным формам работы по одновременной отработке всех трех функций.

**Примеры игр на тренировку одной функции**: внимания - "Найди отличие"; контроль двигательной активности - "Разговор с руками"; контроль импульсивности - "Говори!" "Съедобное - несъедобное"

**Примеры игр на тренировку двух и трех функций**: внимание и контроль импульсивности - "Кричалки — шепталки— молчалки"; внимание и контроль двигательной активности - "Замри - отомри"; контроль импульсивности и контроль двигательной активности - "Час тишины и час "можно"; внимание, контроль импульсивности и контроль двигательной активности - "Слушай хлопки".

**"Найди отличие" -** ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

**«Разговор с руками» -** если ребенок подрался, что-то сломал, причинил кому-то боль, можно предложить ему такую игру: обвести на листе бумаги силуэт ладоней. Затем предложите ему оживить ладошки – нарисовать им глазки, ротик, раскрасить цветными карандашами пальчики. После этого затеять беседу с руками. Спросите: «Кто вы, как вас зовут?», «Что вы любите делать?», «Чего не любите?», «Какие вы?». Если ребенок не подключается к разговору, проговорите диалог сами. При этом важно подчеркнуть, что руки хорошие, они многое умеют делать (перечислите, что именно), но иногда не слушаются своего хозяина. Закончить игру нужно «заключением договора» между руками и их хозяином. Пусть руки пообещают, что в течение определенного времени они постараются делать только хорошие дела: мастерить, здороваться, играть и не будут никого обижать.

Если ребенок согласится на такие условия, то через заранее оговоренный промежуток времени необходимо снова поиграть в эту игру и заключить договор на более длительный срок, похвалив послушные руки и их хозяина.

**"Съедобное - несъедобное" -** взрослый берет мяч и встает напротив ребенка (расстояние-5 шагов). Называя какой-либо предмет, взрослый бросает мяч ребенку. Если прозвучало название съедобного предмета, ребе­нок ловит мяч, несъедобного - оттал­кивает. При правильном выполнении задания ребенок делает шаг вперед. Когда ребенок дойдет до взрослого, он становится ведущим. Затем игра повторяется.

**"Кричалки — шепталки— молчалки" -** из разноцветного картона надо сделать 3 силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь – «кричалку» можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь - «шепталка» можно тихо передвигаться и шептать; синяя ладонь – «молчалка» дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует «молчалками»

**"Замри - отомри" -** по команде взрослого «утро» - ребенок зевает, подтягивается; «день» - прыгает, бегает; «ночь» - притворяется спящим.

**"Час тишины и час "можно"** (рекомендуем родителям) - договоритесь с ребёнком, что иногда, когда вы устали и хотите отдохнуть, в доме будет час тишины. Ребёнок должен вести себя тихо, спокойно играть, рисовать, конструировать. Но иногда у вас будет час "можно", когда ребёнку разрешается делать почти всё: прыгать, кричать, брать мамины наряды и папины инструменты, обнимать родителей и висеть на них и т.д.

Примечание:"часы" можно чередовать, а можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными в семье.

**"Слушай хлопки" -** взрослый договаривается с ребенком, что если звучит один хлопок, нужно марширо­вать на месте, два хлопка - стоять на одной ноге (как аист), три хлопка - прыгать (как лягушка).