**Приложение 3**

**Нейропсихологические игры и упражнения**

**1.Упражнения, направленные на активизацию энергетического потенциала**

ребенка, оптимизацию функционального состояния стволовых и глубинных образований,

повышение нейродинамических показателей.

• Дыхательная гимнастика Стрельниковой.

• Двигательные упражнения по методу замещающего онтогенеза (Семенович, 2002).

• «Дутибол» – на середину стола кладется мячик для пинг-понга, двое игроков по сиг-

налу начинают дуть на мяч, стараясь задуть его в ворота противника (Потанина, Соболева,

2004).

• Хлопки в ладоши под ритмическую музыку.

• Родителям рекомендовано проводить ребенку дома контрастный душ и ароматера-

пию.

**2. Упражнения, направленные на активизацию межполушарных взаимодействий.**

• Рисование двумя руками- рисование двух одинаковых или разных геометрических

фигур одновременно правой и левой руками для развития межполушарного взаимодействия.

• Игра «Зеркало» – копирование поз напротив стоящего, с таким условием, что все,

что один из игроков делает правой рукой, второй должен повторить тоже правой и т. д.

• «Зеркальное рисование». Преподаватель и ученик для его выполнения

сидят строго друг напротив друга. Лист в клетку делится на две части горизонтальной чертой. На одной половине преподаватель рисует какой-либо простой предмет, например, домик с окошком и с трубой, из которой идет дым. Не переворачивая листа, то есть глядя на рисунок преподавателя «вверх ногами», ребенок должен повторить его по такой инструкции: «Нарисуй такой же домик: что у меня вверху – у тебя тоже вверху, что у меня внизу – у тебя тоже внизу, что у меня слева – у тебя тоже слева, что у меня справа – у тебя тоже справа».

• «Ухо-нос» – левой рукой надо взяться за кончик носа, а правой рукой – за ухо, затем

хлопнуть в ладоши и поменять положение рук с «точностью до наоборот» (Сиротюк, 2000).

• «Лезгинка» – левая рука сложена в кулак, правая рука прямой ладонью прикасается

к мизинцу левой, затем положение рук одновременно меняется (там же).

**3. Упражнения, направленные на развитие произвольности, самоконтроля, снятие**

**импульсивности, развитие навыка удержания программы.**

• «Парад» – маршировать на счет «раз-два-три-четыре». В первом цикле шагов хлопок

руками на счет «раз», во втором – на счет «два» и т. д. (Сиротюк, 2002).

• Игра «Считаем до 100» – игрокам нужно сосчитать до ста, перекидывая друг другу

мячик, но нельзя вслух называть числа, в состав которых входят «запретные» цифры, например: 2, 5, 8. Игра идет в быстром темпе, проговорившийся игрок получает штрафное очко.

Побеждает игрок, набравший меньшее количество штрафных очков. Можно усложнить

задание, добавляя сигнал на переключение, например, звонок колокольчика, означающий,

что теперь «запретными» становятся другие цифры (Образцова, 2005).

• «Болгария». Ребенку дается инструкция: «Представь, что ты оказался в Болгарии.

Здесь, чтобы ответить “нет”, нужно кивнуть головой, а чтобы сказать “да” – покачать голо-

вой из стороны в сторону. Я буду задавать тебе вопросы, а ты постарайся правильно на них

отвечать».

• «Запретная буква». В обычную игру в слова (придумать слово на последнюю букву)

вводится правило: нельзя говорить слова, в составе которых есть «запретная» буква. Например, не называть слова с буквой «Р». Количество «запретных» букв можно увеличить. Игра

идет в быстром темпе; называя слова, игроки перебрасывают друг другу мяч.

• «Азбука Морзе» – рисование различных значков в ответ на условный сигнал, напри-

мер: на один стук рисуем галочку, на два стука кружочек, на три стука палочку.

• «Кодировщик» – необходимо поднять правую руку, если услышишь название живот-

ного, левую – если это название съедобного предмета, и хлопнуть в ладоши в ответ на слово,

обозначающее неодушевленное и несъедобное понятие. Как вариант игры те же движения

надо воспроизвести в ответ на услышанные слова, состоящие из одного, двух и трех слогов.

• «Графический диктант» с условными обозначениями задания: на два стука рисовать

линию вниз, на один вправо и т. д. (Ануфриев, Костромина, 1999).

• Корректурная проба с переключением: после условного сигнала смена зачеркиваемой

буквы на другую.

• Игра «Мяу-карты» – кто быстрее покажет движение и звук на карточку с изображе-

нием животного, принадлежащего к определенной группе.

**4. Задания, направленные на развитие звукового анализа слова** (правильной после-

довательности букв) и формирование образа слова.

• «Найди общий звук». Читается ряд слов; задача ребенка услышать, какой звук есть

во всех словах. Например: каша, пар, лак, март – общий звук «а».

• «Отгадай слово». Читается ряд слов, задача ребенка – запомнить (записать) первую

букву каждого слова. Из полученных таким образом букв складывается «зашифрованное»

слово. Например: скатерть, трава, облако, лимон – «зашифрованное» слово СТОЛ. В услож-

ненном варианте ребенка просят запоминать вторую или третью букву каждого слова, посте-

пенно увеличивая количество букв отгадываемого слова.

• «Игра в слова». Каждый игрок должен придумать слово на третью букву с конца

слова. Например: арбуз – Буратино – иголка и т. д.

• «Поймай букву». Читается ряд слов, задача ребенка хлопнуть в ладоши, услышав

слово с заданной буквой. Например, «поймать» все слова с буквой «о».

• «Слоги». Раскладываются карточки со слогами. Задача ребенка подобрать к каждой

карточке по четыре картинки, в названии которых присутствует данный слог. Например: слог

«со» – колесо, носорог, совок, соты.

• «Охотники за словами». На карточке нарисована схема слова, состоящая из окоше-

чек, соответствующих количеству букв в слове. Игроки по очереди вытягивают из мешка

букву и кладут ее в первое окошечко, очко получает тот игрок, который быстрее придумает

слово к получившейся схеме. Например: к˽˽˽ – коза, кора и т. д. Затем буква передвигается

во вторую позицию и придумывается слово к новой схеме: ˽к˽˽ – окно, скиф. И так до тех

пор, пока буква не окажется в последнем окошке. Выиграет тот, кто наберет большее коли-

чество очков.

**5. Упражнения, направленные на развитие пространственных функций, формиро-**

**вание пространственных представлений.**

• «Робот» – ребенок исполняет роль робота, стараясь правильно выполнить инструк-

ции, например: «Один шаг вправо, поворот налево, три шага назад…» и т. д. «Сломанный

робот»: ребенок выполняет инструкции с точностью до наоборот.

• Упражнение «Зеркало», которое направлено также на развитие межполушарного вза-

имодействия (см. выше).

• «Муха» или «Футбол» – зрительное (без помощи рук) слежение за заданным

инструкцией (2 клетки вправо, одна вниз и т. д.) перемещением мухи или мяча по полю 3

на 3 клетки или 5 на 5 клеток с инструкцией хлопнуть в ладоши, когда муха (мяч) вылетит

за пределы поля.

• «Графический диктант» (послушный и непослушный ученик, то есть следование

инструкции рисования линии (на 2 клетки вправо, три вверх и т. д.) или выполнение ее

наоборот).

• Кубики Кооса (объемные кубики или плоскостные рисунки с постепенным переходом

от накладывания элементов рисунка на заданный образец к выполнению задания в умствен-

ном плане).

• «Комментатор ралли» – ребенок комментирует передвижение машин по нарисован-

ной трассе, например: «Машина № 5 ехала прямо, потом завернула налево…» и т. д.

• Рамки Монтессори или объемные буквы: угадывание на ощупь объемных букв или

фигурок, зеркально отличающихся друг от друга, типа Е и Э.

• «Разрезные буквы» – все буквы разрезаны на кусочки, ребенок должен узнать букву

по частям и собрать ее из данных деталей.

• Лото «Заколдованные картинки» – к схематично нарисованным человечкам подо-

брать картинки с изображением сказочных персонажей, стоящих в той же позе.

• «Перевернутые рисунки» – копирование рисунка с поворотом на 180°.

• «Ориентирование» – подобрать к картинкам подходящие по смыслу предлоги.

• «Фотограф» – рассадить игрушки для фотографии, следуя инструкции, например:

«Котенка посади правее щенка, но левее обезьянки, перед слоном, но за цыпленком».

• «Объект Х» – найти объект на поле с символами, следуя инструкции, написанной на

карточке. Например: «Справа от объекта находится цифра, слева – знак, а над и под объектом

– буквы».