

## Игры с аутичными детьми

### Шпаргалка для взрослых как играть с аутичными детьми

1. Принимать ребенка таким, какой он есть.
2. Исходить из интересов ребенка.
3. Строго придерживаться определенного режима и ритма жизни ребенка.
4. Соблюдать ежедневные ритуалы (они обеспечивают безопасность ребенка).
5. Научиться улавливать малейшие вербальные и невербальные сигналы ребенка, свидетельствующие о его дискомфорте.
6. Чаще присутствовать в группе, где занимается ребенок.
7. Как можно чаще разговаривать с ребенком.
8. Обеспечить комфортную обстановку для общения и обучения.
9. Терпеливо объяснять ребенку смысл его деятельности, используя четкую наглядную информацию (схемы, карты и т.п.)
10. Избегать переутомления ребенка.

### Подвижные игры

#### «Рукавички»

Цель: включение аутичных детей в групповую работу.

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по помещению. Дети разбредаются по залу. Отыскивают свою «пару», отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаковые рукавички.

Дети сразу видят и понимают целесообразность своих действий (ищут пару). Педагог наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши, как при этом договариваются. Проводить игру рекомендуется в два этапа. На первом этапе дети только ищут парную рукавичку. Проиграв подобным образом несколько раз можно переходить ко второму этапу: найдя пару, участники игры раскрашивают парные рукавички.

#### «Щепки на реке» (Фопель К. 1998)

Цель: создать спокойную, доверительную атмосферу. Участники встают в два длинных ряда, один напротив другого. Расстояние между рядами должно быть больше вытянутой руки. Это все вместе — Вода одной реки.

По реке сейчас поплывут Щепки. Первый ребенок, первая Щепка, начинает движение. Он сам решит, как будет двигаться. Например, закроет глаза и поплывет прямо. А Вода плавно поможет рукавице Щепке найти дорогу. Возможно, щепка поплывет не прямо, а будет крутиться. Вода должна и этой щепке помочь найти дорогу. Может

быть, Щепка, оставив глаза открытыми, будет двигаться хаотично или кругами. Вода должна и ей помочь. Когда Щепка проходит до конца Реки, она становится рядом с последним ребенком и ждет, пока не приплывет следующая, которая встает напротив первой. Тем самым они составляют Реку и постепенно удлиняют ее. Так, неспешно, Река будет блуждать по классу, пока все дети не проплывут по Реке, изображая Щепки.

Дети сами могут решить, как они в качестве «Щепок» будут «двигаться по Воде»: медленно или быстро. Дети, которые будут Водой, должны потренироваться приостанавливать и направлять самые разные Щепки. Аутичному ребенку не обязательно быть в роли Щепки.

### **«Охота на тигров»**

Цель: научить детей планировать свои действия во времени.

Группа участников встает в круг. Водящий выходит за круг, становится спиной к группе и начинает громко считать до 10. В это время участники передают друг другу маленького игрушечного тигра. После окончания счета тот, у кого находится тигр, вытягивая руки вперед, закрывает тигра ладошками. Остальные участники делают то же самое. Задача водящего — найти тигра.

Как правило, аутичным детям трудно сразу включиться в игру, поэтому сначала необходимо дать им возможность понаблюдать за ходом игры со стороны.

### **«Покажи нос»**

Цель: помочь детям ощутить и осознать свое тело.

Раз, два, три, четыре, пять,

Начинаем мы играть.

Вы смотрите, не зевайте

И за мной все повторяйте,

Что я вам сейчас скажу

И при этом покажу.

Воспитатель, называя части своего тела, показывает их на себе, кладет на них руку. Дети повторяют за ним движения, показывая на себе на себе названные части тела. Затем воспитатель начинает «путать» детей: называть одну часть тела, а показывать другую. Дети должны заметить это и не повторить неверные движения.

### **«Кто я?»**

Цель: развитие представлений и воображения ребенка

Взрослый поочередно надевает на себя атрибуты представителей различных профессий (врач, артист, дирижер, дрессировщик, милиционер и т.д.) Ребенок должен отгадать, кто это был.

### **«Придумки»**

Цель: научить детей распознавать различные эмоции.

Взрослый просит ребенка придумать небольшой рассказ, ориентируясь на картинки. Он говорит: «Я начну придумывать историю, а ты продолжишь ее. К этой истории у нас уже нарисованы картинки. Например, Таня вышла во двор гулять. Она взяла мяч. Настроение у нее было вот такое, (педагог показывает на карточку №1....). Как ты думаешь, что произошло?» «Затем Таня ...» (Педагог показывает карточку №2.....) и т. д.

### **«Покажи по-разному»**

Цель: научить детей распознавать и показывать различные ощущения и действия, ознакомить их со словами-антонимами.

1 этап игры: Взрослый говорит:

— Вот я захожу в ворота высокие (и сопровождает свои слова показом), а вот я захожу в ворота .... (взрослый пригибается) Какие? Ребенок должен назвать антоним к слову «высокие».

— Я несу легкий пакет (показывает), а теперь я несу (показывает) ... Какой пакет?

— Я перехожу широкую реку (показывает), а вот я перепрыгиваю через ручей (показывает)... Какой?

- Я иду медленно, а вот я иду... Как?

— Я гуляю, мне жарко. Но вот подул ветер, и мне...

— Я смотрю грустный спектакль. А теперь смотрю... 2 этап игры: Все действия выполняет ребенок, а взрослый комментирует или устанавливает правила игры, например: «Если я скажу, что ворота высокие, то ты идешь, как обычно, а если я скажу, что ворота низкие, то ты пригибаешься» и т.д.

### **«Солнечный зайчик»**

Цель: развитие внимания и умения ориентироваться в пространстве.

«К нам в гости пришел Солнечный зайчик. Найди, где он находится. ( Педагог включает фонарик и светит им на стенку). А теперь зайчик будет двигаться. Запомни, как он двигался, и нарисуй его путь».

Ребенок следит взглядом за движением светового пятна, а затем зарисовывает траекторию пути зайчика на бумаге. Вместо фонарика можно использовать лазерную указку, а в солнечный день — зеркальце.

## **«СОБИРАЕМ ГОЛОВОЛОМКИ»**

**Цель** Развитие коммуникативных склонностей ребенка. Собирать головоломки — один из любимых видов деятельности многих аутичных детей, поэтому данная игра доставляет им большое удовольствие.

Сначала ребенку предлагают собрать одну или несколько головоломок («Танграм», «Квадрат Пифагора», «Сложи квадрат» и т. д.) Затем незаметно из коробки извлекают одну деталь. Ребенок складывает знакомую головоломку и вдруг обнаруживает, что не хватает детали. Тогда он обращается за помощью. Если ребенок еще не готов к такого рода общению, взрослый может помочь ему: «Эта деталь у меня. Если она тебе нужна, можешь попросить, и я отдам ее. На первых порах можно даже помочь ребенку сформулировать просьбу.

Полученный навык закрепляется постепенно, при каждом повторении данной игры, а затем переносится на другие виды деятельности.

## **ИГРЫ С ЧУДЕСНЫМ МЕШОЧКОМ**

**Цель** Развитие кинестетических ощущений, восприятия цвета, формы, умения сотрудничать со взрослым.

На левую руку ребенку надевают «волшебный мешочек», в котором находятся изготовленные из плотного цветного картона (из пластика, из дерева) геометрические фигурки. Мешочек должен быть чуть больше ладошки (по краю отверстия пришивается резинка, сам мешочек лучше сшить из ярких разноцветных лоскутков).

На ощупь ребенок левой рукой выбирает по заданию взрослого определенную геометрическую фигуру, а правой рисует на бумаге его контуры. Затем из мешочка вынимается выбранная фигурка, она сравнивается с нарисованной, раскрашивается тем же цветом, что и оригинал. Желательно, чтобы ребенок во время работы произносил вслух название фигуры, цвета и те действия, которые он производит.

### **Примечание**

Игру лучше проводить в такой последовательности: сначала в мешочке должны находиться предметы только одной формы (например, только треугольники), затем — двух форм, трех форм, четырех форм и т. д. Всякий раз (кроме первого варианта) ребенку дается такая установка: «Выбери такой предмет, как я тебе покажу. «Или более сложный вариант: «Нарисуй предмет, который ты держишь в левой руке в мешочке» — в этом случае образец отсутствует, ребенок действует только по словесной инструкции.

## **«ГОВОРЯЩИЕ РИСУНКИ»**

**Цель** Развитие наблюдательности, коммуникативных склонностей, умения работать с пооперационными картами и составлять их.

Ребенок получает пиктограмму и выполняет действия в соответствии с указанием на рисунке. Затем он рассказывает взрослому о том, как он догадался, что нужно сделать именно это. После небольшого диалога ребенок и взрослый могут поменяться ролями. Теперь уже взрослый выполняет изображенное схематично ребенком задание, а затем отвечает на его вопросы.

Пример пиктограммы:

### **«ФИЗКУЛЬТУРНИКИ»**

**Цель** развитие координации движений, обучение ребенка навыкам работы с пооперационными картами.

Взрослый объясняет ребенку, что сейчас они вместе будут играть в физкультурников. Физкультурники должны будут выполнять различные упражнения, например, поднимать руки вверх и опускать их вниз, прыгать на одной или на двух ногах, хлопать в ладоши над головой и т. д.

Для того чтобы не забыть, какое упражнение и как надо выполнять, перед началом игры необходимо заготовить схемы (пооперационные карты). Взрослый и ребенок вместе рисуют схему к одному из упражнений.

После того, как заготовлены 2—3 схемы (или 4—5, в зависимости от возможностей ребенка), взрослый кладет перед ребенком одну из них и просит сделать то, что на ней изображено. Когда ребенок научится «читать» схему (а на это может уйти несколько занятий) взрослый предлагает ему освоить вторую схему.

Затем ребенку предлагается выполнить последовательность из первого и второго упражнения и т. д.

Выполненные совместно с ребенком рисунки-схемы к данной игре способствуют развитию умения у ребенка взаимодействовать со взрослым, установлению доверительных отношений между ними, а также помогают обучить ребенка рисованию движущейся фигуры человека.

### **«СИММЕТРИЧНЫЕ РИСУНКИ»**

**Цель** Развитие коммуникативных склонностей, умения работать с партнером.

Предлагается по образцу нарисовать предмет вместе со взрослым от оси: ребенок рисует справа (слева, если левша), взрослый — слева. Договариваются каким карандашом. Взрослый определяет исходные точки. Карандаши ставят одновременно в одну точку и проводят в одном ритме.

## **«МЕНЯЛКИ ИГРУШЕК»**

**Цель** Эта игра учит взаимодействовать с окружающими при помощи не только вербальных, но и невербальных средств, например, осуществлять контакт глаз.

Все дети встают в круг, каждый держит в руках какую-либо игрушку. Водящий стоит спиной к играющим и громко считает до 10. В это время некоторые играющие меняются предметами. При этом все действия выполняются молча. Меняться дважды одной игрушкой не разрешается. Водящий входит в круг. Его задача — угадать, кто с кем поменялся игрушками. Можно договориться заранее, сколько попыток дается ведущему для отгадывания.

**Примечание** Как правило, аутичным детям бывает трудно сразу включиться в игру.

Обычно они сначала (иногда в течение нескольких дней или даже недель) просто наблюдают за игрой со стороны, затем, при желании, они могут встать в круг и принять участие в игре, а затем они могут согласиться водить. Причем, если ребенок не может или не хочет считать вслух, за него это сделать может взрослый или кто-то из ребят.

## **«СОЗДАЕМ МУЛЬТФИЛЬМЫ»**

**Цель** Учить детей восстанавливать последовательность происходящих событий, развивать коммуникативные склонности.

Ребенку предлагается вспомнить основные

события, которые происходили в течение предыдущего дня. Затем взрослый на карточках небольшого размера, сложенных в гармошку вместе с ребенком, делает зарисовки к основным режимным моментам, на листе плотной бумаги взрослый рисует телевизор, прорезает в нем окошки и начинает с ребенком «просмотр» мультфильмов «Вот ты встал утром, вспомни, что сказал маме? Затем ты сел завтракать, выходя из-за стола, что ты сказал?» и т. д.

По окончании занятия ребенок может сложить карточки и взять с собой, чтобы посмотреть мультфильм дома вместе с мамой и папой.

Данную игру следует проводить в течение нескольких занятий.

## **«ВОЛШЕБНЫЙ СУНДУЧОК»**

**Цель** Игра способствует развитию тактильных ощущений, формированию навыков связной речи. В основе данной игры лежит один из любимых видов деятельности аутичных детей — разглядывание и изучение новых предметов.

Красиво оформленный сундучок содержит различные мелкие предметы. Надо доставать из сундучка их, рассматривать, играть с ними. Перебирать в сундучке предметы очень нравится детям. Можно построить занятия на закрепление свойств предметов.

Фантазировать: где это пригодится и т. д. Эту игру можно проводить с тканью, мехом, пуговицами, клубочками пряжи, бросовым материалом. Пофантазировать или заняться поделками. Необходимо любую поделку делать до конца, чтобы ребенок захотел еще раз и два и... вернуться к волшебному сундучку.

## **Виды сенсорных игр**

Игры с красками

### **Цветная вода**

Для игры потребуются акварельные краски, кисточки, 5 прозрачных пластиковых стаканов (в дальнейшем количество стаканов может быть любым). Расставьте стаканы в ряд на столе и наполните водой. Возьмите на кисточку краску одного из основных цветов – красный, желтый, синий, зеленый (можете начинать с любимого цвета ребенка, если такой есть, это поможет вовлечь ребенка в игру) – и разведите в одном из стаканов. Комментируя свои действия, постарайтесь привлечь внимание ребенка, внесите элемент «волшебства»: «Сейчас возьмем на кисточку твою любимую желтую краску, вот так. А теперь... опустим в стакан с водой. Интересно, что получится? Смотри, как красиво!» Обычно ребенок завороченно следит за тем, как облачко краски постепенно растворяется в воде. Можно разнообразить эффект и в следующем стакане развести краску быстро, помешивая воду кисточкой – ребенок же своей реакцией даст вам понять, какой из способов ему больше нравится.

В этой игре ребенок быстро может проявить желание более активно участвовать в происходящем – «заказывая» следующую краску или выхватывая кисточку и начиная действовать самостоятельно. После первой демонстрации ребенок играет в «Цветную воду» не только на занятии с психологом или педагогом, но может затеять игру в любой момент, когда захочет. В этом случае на помощь приходит кто-нибудь из близких. Если же позволяет уровень развития бытовых навыков ребенка, он вполне может действовать самостоятельно.

Когда увлеченность чистым сенсорным эффектом станет ослабевать (разным детям требуется для этого разное время и число повторений), можно приступить к расширению игры. Возможный вариант развития игры – организация активного участия ребенка в ней и развитие бытовых навыков. Так, если ребенку нравится игра, скорее всего он согласится выполнить вашу просьбу-инструкцию – предложите ему открыть кран, налить воду в пластиковую бутылку, затем наполнить водой стаканы. Если пролили воду на стол или на пол, попросите ребенка вытереть лужицу тряпкой. Инструкции должны быть четкими. В начале такой работы действуете вместе с ребенком: «Давай откроем кран. А где наша бутылка? от она, нальем в нее водичку –

ух какая тяжелая теперь бутылка, понесем ее вместе. Теперь разольем воду по стаканам. Буль-буль-буль – течет водичка. Ой! Пролили воду на стол! Какая получилась лужа! Возьмем тряпку и вытрем стол. от теперь стало хорошо» и т. д. Когда же ребенок достаточно освоится в этой игре и четко усвоит некоторые несложные действия, предоставляйте ему все больше самостоятельности при выполнении заданий.

### **Смешиваем краски**

Смешивая краски, мы можем создавать новые цвета. Для этого слейте воду разных цветов в один стакан либо растворите в стакане с чистой водой поочередно несколько красок. Так, из желтого и красного цветов получаем оранжевый, из синего и желтого – зеленый, из красного и синего – фиолетовый.

Яркие ощущения может подарить процесс рисования акварельными красками на мокром листе. Для этого на стол или на пол подложите клеенку. Намочите плотный лист бумаги для акварели (просто окунув в тазик с водой), и положите на клеенку, пригладив влажной губкой. Окуните кисточку в одну из красок и осторожно проведите по бумаге. Продолжайте другими красками.

Как бы случайно можно провести по бумаге кисточкой с водой, но без краски – вода смешивается с красками и на листе появятся нежные, размытые, светлые полутона. Экспериментируйте вместе с ребенком!

### **Кукольный обед**

Накройте на стол, расставьте стаканы, посадите кукол и мишек и угостите их разными напитками. в игре красная вода превращается в томатный сок, белая – в молоко, оранжевая – в фанту, а коричневая – в кофе...

Можно затеять игру в «Ресторан» или «Кафе», учитывая опыт и возраст ребенка. Игра может стать поводом поупражняться в счете – посчитайте стаканы с напитками, чтобы они соответствовали количеству «гостей». Используя стаканчики разного размера, можно знакомить ребенка с понятием величины.

### **Игры с водой**

Возня с водой, переливание и брызгание особенно любимы детьми. Такие игры можно затевать не только купаясь, но при любой возможности: сунуть пальчик в бьющую струю фонтана и посмотреть, что получится; заглянуть в лужу на асфальте и попробовать разглядеть в ней свое отражение, облака, ветки; бросать камушки в пруд и наблюдать, как расходятся по воде круги...

Игры с водой имеют и терапевтический эффект. Сама фактура воды оказывает приятно-успокаивающее воздействие, дает эмоциональную разрядку. Поэтому полезно



посещать бассейн: ребенок не только учится плавать, закаляет здоровье, но и может сбросить отрицательные эмоции и получить положительный заряд энергии.

С учетом терапевтических свойств воды весьма вероятно, что сенсорная игра плавно перетечет в игру терапевтическую.

Предлагаем следующие варианты игр с водой.

### Переливание воды

Чтобы ребенку было удобнее достать до крана, пододвиньте к раковине стул. Возьмите пластиковые бутылки, пузырьки, стаканчики, мисочки различных размеров. Теперь наполняйте их водой: «Буль-буль, потекла водичка. от пустая бутылочка, а теперь – полная». Можно переливать воду из одной посуды в другую.

Открывай! – закрывай!

Переверните наполненную водой пластиковую бутылку. Затем подставьте ладонь под вытекающую из горлышка струю. Прокомментируйте свое действие словами: «Закрыли водичку! Как ты попросишь открыть воду? Скажи: „Лена (побуждайте ребенка использовать обращения), открывай!“ от, открыла – снова потекла водичка, буль-буль-буль!» следующий раз действуйте ладонью ребенка, побуждая его закрыть и открыть воду.

### Фонтан

Если подставить под струю воды ложку либо пузырек с узким горлышком, получится «фонтан». Обычно этот эффект приводит детей в восторг: «Пш-ш-ш! Какой фонтан получился – ура!» Подставьте пальчик под струю «фонтана», побудите ребенка повторить действие за вами.

### Бассейн

Наполнив таз водой, организуйте игру в «бассейн», где учатся плавать игрушки. Проведение такой игры рекомендуется, если ребенок уже посещал бассейн и у него есть реальное представление о нем. Сопровождайте ход игры словесным комментарием: «от наши куколки пришли в бассейн. Какой большой бассейн! бассейне учатся плавать – вот так. Поплыли!»

### Озеро

Наполните большой таз водой: теперь это «озеро», в котором плавают рыбки или уточки: «от какое глубокое озеро – много воды! озере плавают уточки. от мама утка. А вот ее детки – маленькие утята. „Кря-кря-кря! – говорит утка. – Дети, плывите за мной!“ от уточки вышли на бережок и греются на солнышке» и т. д.

## **Море**

На следующем занятии этот же таз с водой может превратиться в «море», по которому плывут кораблики: «Поплыл по морю кораблик и гудит: у-у-у! А кто хочет поплавать на корабле? Зайка хочет! (можно использовать фигурки, вылепленные из пластилина, которые прочно устанавливаются на палубе) от поднялся ветер! Какие сильные волны! Перевернулся наш кораблик – давай скорее спасать пассажиров! А теперь починим кораблик и можно плыть дальше» и т. д.

## **Купание кукол**

Искупайте кукол-голышей в теплой водичке, потрите их мочалкой и мылом, заверните в полотенце: «А сейчас будем кукол купать. Нальем в ванночку теплой водички – попробуй ручкой водичку, теплая? Отлично. А вот наши куколки. Как их зовут? Это Катя, а это Миша. Кто первый будет купаться? Катя? Хорошо. Давай спросим у Кати, нравится ей водичка? Не горячо?» и т. д.

## **Мытье посуды**

Вымойте посуду после кукольного «обеда», используя губку и средство для мытья посуды: «Будем мыть посуду. Открывай кран! Здесь какая вода? Горячая. А здесь? Холодная. Давай откроем и холодную воду, и горячую – тогда получится теплая вода. от так потрем губкой тарелочку. Теперь сполоснем. Чистая стала посуда!»

## **Игры с мыльными пузырями**

Детям нравится наблюдать за кружением мыльных пузырей, с криками восторга они носятся по комнате, пока не «поймают» все до одного, и тут же просят повторения. Но сами выдуть пузыри часто отказываются – это требует сноровки и определенного уровня развития дыхания. Мы предлагаем предварительно подготовить ребенка к игре с мыльными пузырями. Для этого нужно научить его сильно дуть, направлять струю воздуха в нужном направлении. Предлагаем такие игры:

- «Снег пошел» – дуть на кусочек ватки в воздухе, чтобы она не упала.
- «Плыви, кораблик!» – дуть на маленький легкий кораблик на воде (например, во время купания).
- «Вертушка» – дуть на игрушку-вертушку.
- «Катись, шарик!» – дуть на маленький шарик (например, для пинг-понга), можно дуть через трубочку.
- «Бульки» – дуть через трубочку в стакан, наполовину наполненный водой. Игра покажет, сформирован ли у ребенка целенаправленный выдох и сильно ли он дует.

Играя с мыльными пузырями, соблюдайте меры предосторожности. Следите, чтобы ребенок не втягивал жидкость в рот. Он может сделать это по инерции, если привык пить сок из пакетиков через трубочку, или захочет попробовать жидкость для мыльных пузырей на вкус. Поэтому используйте безвредные вещества и понемногу.

### **Мыльные пузыри**

Чтобы вызвать у ребенка интерес к самостоятельному выдуванию пузырей, предложите ему помимо рамки из купленного пузырька разнообразные трубочки – для этого возьмите (предварительно обговорив с ребенком цель) из «Макдоналдса» коктейльную трубочку или сверните и склейте из плотной бумаги толстую трубу. Для получения большого пузыря подойдет и небольшая пластиковая бутылочка с отрезанным дном. Можно разобрать гелевую ручку и использовать ее корпус – прозрачную трубочку из твердой пластмассы (в этом случае ребенок не будет прикусывать или перегибать трубочку).

### **Пенный замок**

В небольшую мисочку налейте немного воды, добавьте средство для мытья посуды и размешайте. Возьмите широкую коктейльную трубочку, опустите в миску и начинайте дуть – с громким бульканьем на глазах у ребенка вырастет облако переливающихся пузырей. Предложите ребенку подуть вместе с вами, затем самостоятельно. Поставьте внутрь пены пластмассовую или резиновую игрушку – это «принц, который живет в пенном замке».

### **Игры со свечами**

Приготовьте набор свечей – обычную длинную, плавающие свечи, маленькие свечки для именинного торта.

### **Подуем на огонек**

Установите длинную свечу устойчиво и зажгите: «Смотри, свечка горит – как красиво!» Помните, что ребенок может испугаться – тогда отложите игру. Если реакция положительная, предложите подуть на пламя: «А теперь подуем... Сильнее, вот так – ой, погас огонек. Смотри, какой поднимается дымок». Скорее всего, ребенок попросит зажечь свечу снова. Кроме получения удовольствия задувание огонька свечи полезно для развития дыхания.

### **Гуляем в темноте**

Оставьте маме «задание на дом»: когда стемнеет, не включать в квартире электрический свет, а зажечь свечу и походить с ней по дому, освещая путь.

### **Рисуем дымом**

Держа в руке потушенную свечу, порисуйте в воздухе дымом: «Смотри, какой дымок в воздухе! Чувствуешь запах?» Затем подуйте или сделайте несколько взмахов рукой, чтобы дым рассеялся.

### **Праздник на воде**

Наполнив таз водой, опустите на ее поверхность одну или несколько плавающих свечей – в темной комнате (например, в ванной с прикрытой дверью) получится эффектное, с переливающимися в воде световыми бликами, зрелище. Для устойчивости можно поставить свечи на пластмассовые тарелочки из кукольной посуды.

### **Холодно – Горячо**

Наполните столовую ложку водой и подержите над пламенем свечи, обратив внимание ребенка на то, что холодная вода стала теплой. Так же можно растопить кусочек льда, мороженого или сливочного масла. «Дотрагиваться до огонька нельзя – горячо! Можно обжечься. Давай подержим над огоньком кусочек льда. Смотри, лед тает».

### **День Рождения**

Приготовьте зефир в шоколаде либо пастилу и воткните одну или несколько праздничных свечек – сегодня «День рождения Мишки». вместе с ребенком накройте на стол, пригласите гостей, спойте песенку. Затем торжественно внесите «праздничный торт» и задуйте свечи.

## **Игры со светом и тенями**

### **Солнечный зайчик**

Выбрав момент, когда солнце заглядывает в окно, поймайте зеркальцем лучик и постарайтесь обратить внимание малыша на то, как солнечный «зайчик» прыгает по стене, по потолку, со стены на диван и т. д. Возможно, ему захочется дотронуться до светового пятна. Тогда неспеша отодвигайте луч в сторону: попробуйте привлечь ребенка к игре – предложите поймать убегающего «зайчика». Если малышу понравилась игра, поменяйтесь ролями: дайте ему зеркало, покажите, как поймать луч, а затем встаньте у стены. Постарайтесь «ловить» пятнышко света очень эмоционально, не забывая при этом комментировать свои действия: «Поймаю-поймаю! Какой шустрый зайчик – как быстро бегаёт! Ой, а теперь он на потолке, не достать... Ну-ка, заяц, спускайся к нам!». Смех ребенка станет вам самой лучшей наградой.

### **Тени на стене**

Когда стемнеет, включите настольную лампу и направьте ее свет на стену. При помощи кистей рук вы получите на стене тень лающей собаки, летящей птицы и т. д. Можно использовать различные предметы и игрушки.

Ребенок может испугаться, так что пробуйте осторожно и в первый раз проводите такую игру не в детской комнате. случае испуга страх ребенка окажется прочно связан в его сознании с местом, где ребенок его испытал, с конкретной настольной лампой. Попробуйте для начала в коридоре, а лучше на улице, в свете фонаря.

## **Театр теней**

Можно придумать несложный сюжет и организовать целый «театр теней», для чего использовать приготовленные заранее бумажные фигурки-силуэты.

## **Фонарик**

Приготовьте электрический фонарик и, когда стемнеет, походите с фонариком по квартире. Фонарик пригодится, если перегорела лампочка, во время прогулки по темным аллеям парка, где нет фонарей, и т. п.

## **Темно – светло**

При помощи фонарика устройте освещение в кукольном домике или в домике для игр, который можно соорудить из большой коробки.

## **Китайский фонарик**

Оклеив проволочный каркас цветной бумагой и закрепив внутри маленький фонарик, вы получите «китайский фонарик», который озарит все вокруг загадочным светом.

## **Игры на развитие внимания**

### **Упражнение «Построй дорожку»**

Цель: развитие устойчивости внимания.

Содержание: Ребенку предлагают помочь герою сказки добраться до определенного места путем построения дорожки. Чтобы построить дорожку, необходимо закрывать фишками названные взрослым определенные геометрические фигуры.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту таблицу. Помоги герою сказки добраться по дорожке к нужному ему месту. А для этого закрой фишками слева направо:

- а) все треугольники (круги, квадраты);
- б) только заштрихованные треугольники (круги, квадраты).

Примечание. Если ребенок самостоятельно не справляется с заданием, то рассмотрите с ним таблицу. Особо выделите те признаки геометрических фигур, на которые он должен ориентироваться при выполнении задания.

### **Упражнение «Определи на ощупь»**

Цель: развить память, внимание, наблюдательность, восприятие формы и качества предмета.

Содержание: На столе нужно разложить все предметы. Затем в течение нескольких минут дать возможность ребенку изучить эти предметы. Затем вы должны завязать ему глаза и внести среди этих предметов какие-то изменения. Вы можете заменить один предмет другим, можете поменять их местами и т. д. Ребенок должен обнаружить все изменения и рассказать вам о них. Если с закрытыми глазами ему это не удастся, можно проводить это упражнение и с открытыми глазами.

### **Упражнение «Найди игрушку»**

Цель: развить память, внимание, аналитические способности.

Содержание: Завяжите глаза вашему ребенку и объясните, что сейчас вы спрячете его игрушку, которую ему затем необходимо будет найти. При этом вы не прячете игрушку, а кладете ее на самое видное место. Когда вы развяжете ему глаза, он должен приступить к поискам.

### **Упражнение «Лабиринт»**

Цель: развитие произвольной регуляции и устойчивости внимания.

Содержание: «Посмотри на рисунок, на нем изображен лабиринт, вход и выход показаны стрелками. Тебе надо помочь Зайке пройти по этому лабиринту и добраться к морковке (к елочке). Проходить лабиринт необходимо, не выходя за контуры линии, не касаясь палочкой стенок лабиринта, не пропуская петель, стараться не возвращаться назад».

## **Игры на развитие моторики рук**

### **Упражнение пальчиковая гимнастика «Цепочка»**

Пальчики перебираем и цепочку получаем.

Содержание: Большой и указательный пальцы левой руки в кольце. Через него попеременно пропускаются колечки из пальчиков правой руки: большой - указательный, большой средний и т. д. Это упражнение можно варьировать, меняя положения пальчиков. В этом упражнении участвуют все пальчики.

### **Упражнение «Мозаика»**

Цель: самомассаж кистей и пальцев рук.

Содержание: Соберите пуговицы разных цветов и размеров. Их можно, во-первых, сортировать по диаметру, цвету и фактуре (гладкие-шершавые). Во-вторых, из них можно составлять картины, выкладывать на листе бумаге разные фигуры.

Получается пуговичная мозаика.

### **Упражнение «Пластилинография»**

Цель: снятие излишнего напряжения, управление пальцами своих рук.

### **Упражнение «Шнуровка»**

Цель: Развитие мелкой моторики пальцев, учить завязывать шнурки.

### **Упражнение с бумагой.**

Цель: Учить детей различным приемам работы с бумагой: сгибание, многократное складывание, надрезание, склеивание.

Развивать у детей способность работать руками, приучать к точным движениям пальцев, развить глазомер.

### **Упражнение «Штриховка»**

Цель: укрепляют мышцы детской руки, способствуют концентрации внимания, развитию аккуратности и навыка доведения дела до конца приучать ребёнка действовать по установленным (описанным) правилам, учить усидчивости.

### **Пальчиковая игра «Колечко»**

Цель: развитие мелкой моторики рук

Содержание: Поочередно и как можно быстрее перебирайте пальцы рук, соединяя в кольцо с большим пальцем последовательно указательный, средний и т. д. Проба выполняется в прямом (от указательного пальца к мизинцу) и в обратном (от мизинца к указательному пальцу) порядке. В начале упражнение выполняется каждой рукой отдельно, затем вместе.

### **Упражнение «Кулак - ребро – ладонь»**

Цель: развитие мелкой моторики рук

Содержание: Три положения руки на плоскости стола, последовательно сменяя друг друга. Ладонь на плоскости, сжатая в кулак ладонь, распрямленная ладонь на плоскости стола.

Выполняется сначала правой рукой, потом - левой, затем двумя руками вместе. Количество повторений - по 8-10 раз.

### **Игра «Зеркальное рисование»**

Цель: развитие мелкой моторики рук

Содержание: Положите на стол чистый лист бумаги. Возьмите в обе руки по карандашу или фломастеру. Начните рисовать одновременно обеими руками зеркально-симметричные рисунки, фигуры

### **Игра «Ухо – нос»**

Цель: развитие мелкой моторики рук

Содержание:левой рукой возьмитесь за кончик носа, а правой рукой - за противоположное ухо. Одновременно отпустите ухо и нос, хлопните в ладоши, поменяйте положение рук, с точностью до наоборот.

Коррекция фонетико-фонематическим недоразвитие речи

### **Упражнение «Артикуляционная гимнастика для развития**



### **подвижности губ»**

Цель: Выработка дифференцированных движений органов артикуляционного аппарата.

- рассмешить ребенка (непроизвольное растягивание губ);
- намазать губы сладким («слизывание» — поднятие кончика языка вверх или вниз);
- поднести ко рту длинный леденец (вытягивание губ ребенка вперед).

### **Игры на развитие мышления**

#### **Игра «Дружные фигурки»**

Цель: развить образное мышление, произвольную память.

Развивающая среда: бумага, карандаш.

Содержание: Нарисуйте на листе бумаги круг, звездочка, квадрат, ромбик и т. д. Среди них — две одинаковых. Ребенок должен найти их и заштриховать, а как — пусть придумает сам. Самое главное — не выходить за контуры.

Закрепляем: вместо геометрических фигур можно нарисовать фрукты, мебель, игрушки или цифры и буквы. Вариантов много.

#### **Игра «Нужные вещи»**

Цель: знакомить с многофункциональностью некоторых вещей

Содержание: С показом или без него спросить ребенка: «Для чего нужна щетка?» — «Для чистки обуви, зубов, ковра, одежды, посуды». «А бумага?» — «Рисовать, заворачивать, для книг и газет» и т. д. А стекло, песок, зонт?

Закрепляем: «А палочка для чего нужна?» — «Рисовать, для постоного, для флажка».

Делим - собираем

Цель: учить вычленять из целого части и объединять их (анализу - синтезу)

Содержание: один из играющих перечисляет: колеса, мотор, руль, кабина. Другой называет предмет, который состоит из этих частей, — машина. Аналогично: стебель, листья, лепестки? Четыре ножки, крышка? Окна, двери, потолок, стены? И т. д.

### **Заколдованные сказки**

Цель: развивать наглядно-образное мышление, творческое воображение

Развивающая среда: кружочки разного размера и цвета.

Содержание: играем с заколдованными героями сказки «Теремок».

Выложите на стол маленький и большой серый кружочки и попросите ребенка «расколдовать» их — определить, кто здесь

Играем наоборот: стул — спинка, ножки, сиденье. Телефон — кнопки с цифрами, корпус. И т. д. А апельсин? Дольки, кожура. А суп? Вода, картофель, капуста, лук. А персик? Мякоть, косточка.

А наволочка, букет?.

Закрепляем: нарисуйте части предмета, например: длинные уши, маленький хвостик, — попросите ребенка догадаться, чьи это части (зайчик, и дорисовать предмет. Покажите часть предмета — ребенок должен определить, что это такое.

заяц, а кто мышка; потом — оранжевый и коричневый: кто лиса, а кто медведь и т. д. А кто их заколдовал — придумайте сами. Таким же образом обыграйте сказки «Колобок», «Репка», «Лиса, заяц и петух» и другие любимые сказки ребенка.

Закрепляем: в коробке лежат цветные кружочки — ищите в них героев сказок. Фантазируем. Например, зеленый кружочек — это и лягушка из «Теремка», и крокодил из «Мойдодыра»

### **Игра «Пригласим на день рождения»**

Цель: учить соотносить группы предметов по их количеству, развивать наглядно—образное мышление

Развивающая среда: бумага, карандаш.

Содержание: покажите ребенку одинаковое (или разное) количество точек в двух кругах — это гости и конфеты. Как узнать, всем ли хватит угощения? Провести от одной точки первого круга черточку к другой точке второго круга. Так мы устанавливаем взаимные соответствия.

Закрепляем: сравнивать в кругах можно любые предметы и любое их количество — больше или меньше на 1- 3 предмета.

Можно ставить знак равенства между двумя кругами, если количество точек одинаково.

### **Игра «Дает корова ...»**

Цель: развивать внимание, память.

Развивающая среда: карточки с изображениями животных, продуктов, получаемых от животных (молоко, яйца, шерсть и т. п.).

Содержание: разложить карточки в произвольном порядке.

Предложить ребенку рядом с изображением каждого животного положить изображение того, что дает нам это животное.

Например: курица - яйцо, перья (можно нарисовать подушку); корова - молоко (творог, сметана, кефир); коза - пуховая пряжа (нарисовать носочки, варежки) и т. д.

### **Игра «Как же их отличить?»**

Цель: развивать навык сравнительного анализа предметов посредством наложения их друг на друга.

Развивающая среда: одинаковые геометрические фигуры с незначительной разницей в размерах (вырезанные из бумаги).

Содержание: рассказать ребенку, что фигурки - пирожные для кукол. Рассеянные наши куклы перепутали все пирожные и не могут определить, где чье. Ведь пирожное для Маши больше, чем

пирожное для Оли, а пирожное для Светы - самое маленькое. Надо куклам помочь. Пусть ребенок подумает, как это можно сделать. Показать ему, как, накладывая фигурки друг на друга, выяснить, какое пирожное больше, а какое - меньше. Раздать куклам их десерт.

### **Игра «Сравнение величин»**

Цель: развивать навык сравнительного анализа, речь, логическое мышление.

Развивающая среда: широкая и узкая полоски бумаги, кубики.

Содержание: предложить ребенку построить домики для мышки и для зайки: «Как ты думаешь, мы им построим одинаковые по размеру домики?» Побудить ребенка сделать вывод, что домик мышки должен быть меньше домика зайки.

Снятие тревожности

### **Игра «Драка»**

Цель: расслабление мышцы нижней части лица и кистей рук

Содержание: «Дети, представьте, что вы поссорились с другом.

Вот-вот начнется драка. Глубоко вдохните, крепко сожмите челюсти. Пальцы рук сожмите к кулаки, до боли вдавите пальцы в ладони. Затаите дыхание на несколько секунд. Задумайтесь: а может не стоит драться? Выдохните и расслабьтесь. Ура!

Неприятности позади!»

### **Игра «Слепой танец»**

Цель: развитие доверия друг к другу, снятие излишнего мышечного напряжения

Содержание: «Разбейтесь на пары, один из вас будет «Слепой».

Другой останется «Зрячим» и сможет водить слепого. Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте друг с другом под легкую музыку. Теперь поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать

глаза»

### **Игра «Гусеница»**

Цель: учить доверять

Содержание: «Ребята, мы сейчас с вами будем одной большой гусеницей и будем все вместе передвигаться по комнате.

Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впереди стоящего.

Между животом и спиной детей зажимается мяч. Дотрагиваться руками запрещено. Первый в цепочке держит свой мяч на вытянутых руках. Дети должны пройти по определенному маршруту»

### **Игра «Ласковый мелок»**

Цель: снятие мышечных зажимов, развитие тактильных ощущений

Содержание: Модификация для тревожных деток:

«Мы с тобой будем рисовать друг другу на спине. Что ты хочешь, чтобы я нарисовал? Солнышко? Хорошо». Мягким прикосновением пальцев изображается солнцу. «Похоже? А как бы ты нарисовал на моей спине или руке? А хочешь я тебе нарисую солнце «Ласковым мелком? А хочешь чтобы белка или лиса нарисовала своим «ласковым» хвостиком?»

После окончания взрослый нежными движениями руки стирает все, что нарисовал.

## **Коррекция агрессии**

### **Игра «Добрые привидения»**

Цель: научить в приемлемой форме, выплеснуть накопившийся гнев.

Содержание: Ведущий предлагает детям поиграть роль добрых привидений, чтобы немного похулиганить и слегка попугать друг друга. По хлопку ведущего нужно согнуть руки в локтях,

растопырив пальцы и произносить страшным голосом звук "у".

### **Упражнение «Два барана»**

Цель: помочь снять физическое напряжение, не принося вред другому человеку.

Содержание: Для этой игры попросите малышей разделить на пары, потом встать, широко расставив ноги, наклонить туловище вперед и опереться ладонями и лбами друг в друга. При этом с места сдвигаться нельзя! Кто сдвинулся — проиграл.

### **Упражнения на релаксацию с сосредоточением на дыхании**

#### **«Задуй свечу»**

Содержание: Глубоко вдохнуть, набирая в легкие как можно больше воздуха. Затем, вытянув губы трубочкой, медленно

#### **Игры с мукой.**

Дети сами высыпают муку из пакетов в ванночку, «закапывают» в нее руки, прячут «сокровища» (ракушки, монетки, бусики, маленькие игрушки) и ищут их. Затем добавляют в муку соль и выдохнуть, как бы дую на свечу, при этом длительно произносить звук "у".

воду - месят тесто. Строят из теста замки, а также все, что хочется им самим.

#### **Упражнение «Рисуем настроение»**

Цель: выразить свое настроение в рисунке.

Содержание: При обсуждении рисунков предложить детям отгадать, где какое настроение.

#### **Упражнение «Ленивая кошечка»**

Содержание: Поднять руки вверх, затем вытянуть вперед, потянуться, как кошечка. Почувствовать, как тянется тело. Затем резко опустить руки вниз, произнося звук "а".

#### **Игра «Дракон кусает свой хвост»**

Цель: снятие напряженности, невротических состояний, страхов.

Содержание: Под веселую музыку дети встают друг за другом и крепко держат друг друга за плечи. Первый ребенок - "голова дракона", последний - "хвост дракона". "Голова дракона" пытается поймать "хвост", а тот уворачивается от нее.

### **Игра «Кляксы»**

Цель: снятие агрессии и страхов, развитие воображения.

Содержание: Подготовлены чистые листы бумаги, жидкая краска (гуашь). Детям предлагается взять на кисточку немного краски того цвета, который им хочется, плеснуть "кляксу" на лист краски и сложить лист вдвое так, чтобы "клякса" отпечаталась на второй половине листа. Затем лист развернуть и постараться понять, на кого или на что похожа полученная "клякса". Можно дорисовать кляксу для полного образа.