

### **Рекомендации педагогу по проблеме социально-педагогической поддержки развития личности ребенка с ООП.**

1. Относитесь к ребенку спокойно и доброжелательно, так же, как к другим детям.
2. Учитывайте индивидуальные возможности и особенности ребенка при выборе форм, методов, приемов работы на занятии.
3. Сравнивайте ребенка с ним самим, а не с другими детьми.
4. Создавайте у ребенка субъективное переживание успеха.

#### **Приемы:**

1. Снятие страха – «Ничего страшного...»
2. Скрытая инструкция – «Ты же помнишь, что...»
3. Авансирование – «У тебя получится...», «Ты сможешь...»
4. Говорите это искренне и уверенно.
5. Усиление мотива – «Нам это нужно для...» («Будешь лучше читать, сможешь найти в книге ответы на свои вопросы»).
6. Педагогическое внушение – «Приступай же...»
7. Высокая оценка детали – «Вот эта часть у тебя получилась замечательно...» («Сегодня ты хорошо рассказал о..., отвечал на вопросы и т.д.»)

Помогайте ребенку почувствовать свою интеллектуальную состоятельность.

#### **Приемы:**

1. Отмечайте достижения ребенка, а не неудачи.
  2. Делайте ошибки нормальным и нужным явлением.
  3. Формируйте веру в успех.
  4. Концентрируйте внимание на уже достигнутых в прошлом успехах (на прошлом занятии ты смог сделать..., сможешь и сейчас).
- Дайте, ребенку возможность делать выбор, решать самому, высказывать свою точку зрения.

### **Рекомендации педагогам, работающим с детьми ООП.**

Включать в занятия всех детей группы, независимо от дефекта, разрабатывая для каждого из них индивидуальную развивающую и коррекционную программу. При оценке динамики продвижения ребенка с ограниченными возможностями здоровья сравнивать его не с другими детьми, а главным образом с самим собой на предыдущем уровне развития.

Создавать для ребенка атмосферу доброжелательности, психологической безопасности. Педагог должен стремиться к безоценочному принятию ребенка, пониманию его ситуации.

Корректно и гуманно оценивать динамику продвижения ребенка.

Педагогический прогноз строить на основе педагогического оптимизма, стремясь в каждом ребенке найти сохраненные психомоторные функции, положительные стороны его личности и развития, на которые можно опереться при педагогической работе.

Игра – это неотъемлемый элемент жизни, человеческой культуры, связывающий поколения. Это явление изучают философы, социологи, психологи, биологи. Педагогика связывает игру и игровое поведение с процессами воспитания, образования и развития личности. Психологической основой игры является господство чувств в душе ребенка, свобода их выражения, искренние смех, слезы, восторг, то есть та естественная эмоциональная сущность ребенка, которая ищет выражения как в физической, так и в психологической сферах. Известно, что дети с различными отклонениями в состоянии здоровья (с патологией зрения, слуха, последствиями детского церебрального паралича, с проблемами интеллекта и др.) имеют разные физические возможности, и эту особенность необходимо учитывать при проведении игр. Поэтому при подборе игр необходимо учитывать характер и глубину дефекта, реальные двигательные возможности ребенка и его индивидуальную реакцию на физическую нагрузку. Важно, чтобы величина нагрузки была доступной для ребенка и не вызывала у него перенапряжения. Содержание и дозировка нагрузки должны предусматривать постепенность усложнения игр, чередование их по направленности, интенсивности и продолжительности, что стимулирует постоянный интерес к игровой деятельности. Качество организации и проведения игры – от выбора до ее окончания – зависит от психологической готовности взрослого к этой деятельности, его педагогических знаний, опыта и умения общаться с детьми. Искренность и доброжелательность, жизнерадостность и открытость, сопереживание и умение помочь, заметить успехи – вот те качества, которые притягивают детей, вызывают их симпатию и уважение к взрослому, а иногда являются главным мотивом участия в игре. На психофизическое развитие ребенка большое влияние оказывает общение с тем взрослым, к которому он эмоционально привязан, с которым ему нравится общаться. Именно в игре создаются необходимые условия для возникновения и развития таких отношений. Игры, которые представлены ниже, можно использовать во взаимодействии с детьми, как в группе, так и индивидуально с ребенком в домашних условиях.

**Игра «Что бывает?»** Цель: развитие речи и мышления. Возраст: любой. Описание игры: ведущий придумывает прилагательное, а задача играющих, играющего — назвать как можно больше существительных, обладающих этим признаком. Радостный: праздник, случай, день, человек и т. д. Красный: арбуз, помидор, мак, роза, нос, день календаря и т. д. Комментарий: в игре можно использовать мячик, тогда игра будет проходить веселее, так как вносится эффект неожиданности. Дети должны располагаться в кругу, ведущий называет исходное прилагательное и затем бросает мяч кому-то из детей. Поймавший называет слово и бросает мяч другому ребенку и т. д. Таким образом, участники концентрируются на игре.

**Игра «Зоопарк»** Цель: развитие воображения, раскованности в движениях, коррекция эмоциональной отгороженности. Возраст: любой. Описание игры: Участники сидят в кругу, ведущий показывает движение характерное для

задуманного им по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники меняются.

**Игра «Перевоплощения»** Цель: развитие творческого мышления, раскованности в движениях. Возраст: любой. Описание игры: В эту игру могут играть родители со своими детьми в течение дня. Ребенку предлагается перевоплотиться в какое либо животное, либо поменяться ролями стать мамой или папой и проигрывать эту роль. Ребёнок погружается в эту роль, затем происходит обсуждение, что он чувствовал, нравилась ли ему забота и т.д.

**Игра «Угадай и найди»** Цель: развитие внимания, восприятия, памяти. Возраст: 4-7 лет. Необходимые приспособления: игрушки. Описание игры: взрослый рассказывает ребенку о какой-либо игрушке. Ребенок задает вопросы, если он еще не понял, о чем идет речь, а затем он должен найти игрушку в комнате. Комментарий: игра может происходить по схеме «ребенок — ребенок», т. е. взрослый в игре может не участвовать. При описании той или иной игрушки начинать лучше со второстепенных деталей или косвенных признаков. Например, можно сказать, что с этой игрушкой больше любят играть девочки, и т. д.

**Игра «Коробка переживаний»** (релаксационное упражнение) Цель: снятие психологического напряжения, развитие умения осознавать и формулировать свои проблемы. Возраст: любой. Описание игры: Ведущий показывает небольшую коробку и говорит: « В эту коробку мы соберём сегодня все неприятности, обиды и огорчения. Если вам что-то мешает, вы можете прошептать это прямо в коробку. Я пущу её по кругу. Потом я её заклею и унесу, а вместе с ней пусть исчезнут и ваши переживания. Дети высказывают «в коробку» свои переживая, обиды ,огорчения.

**Игра «Тень»** Цель: развитие двигательной координации, быстроты реакции, установление межличностных контактов. Возраст: любой Описание игры: Один участник становится путником, остальные его тенью. Путник идёт через поле, а за ним на два шага сзади – его тень. Тень старается точь-в-точь скопировать движения путника. Желательно чтобы путник совершал движения: собирал грибы, срывал яблоки, перепрыгивал через лужи, смотрел вдаль из-под руки, балансировал по мостику и т. д Задача детей максимально точно повторять движения ведущего.

**Игра «Попробуй повторить»** Цель: развитие слуховой памяти, четкости речи. Возраст: Количество игроков может быть любым. Описание игры: Ведущий предлагает повторить за ним скороговорки, количество слов в которых постепенно увеличивается: · Дарья дарит Дине дыню. · Чащи чаще в нашей пуще, в нашей пуще чащи гуще. · В ночи не кирпичи лопочут на печи. Лопочут на печи в опаре калачи. · Кукушка кукушонку купила капюшон, кукушонок в капюшоне был очень смешон. · Шел Саша по шоссе, нес сушки в мешке. Сушку – Грише, сушку – Мише. Есть сушки – Проше, Васюше и Антоше. Есть две сушки – Нюше и Петруше.

**Игра «Есть или нет?»** Цель: развитие произвольности в общении, умения действовать по правилам. Описание игры: Играющие встают в круг и берутся

за руки, ведущий – в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат: «Да», если не согласны, опускают кричат: «Нет!» Есть ли в поле светлячки? Есть ли в море рыбки? Есть ли крылья у телят? Есть ли клюв у поросенка? Есть ли гребень у горы? Есть ли двери у норы? Есть ли хвост у петуха? Есть ли ключ у скрипки? Есть ли рифма у стиха? Есть ли в нем ошибки?

**Упражнение «Подарок»** Цель: развитие коммуникативных способностей. Описание: Ребенку дается задание: Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас своему другу, маме, папе, воспитателю? Или: Если бы у нас был «Цветик-семицветик», какое бы желание ты загадал? Ребенок загадывает одно желание, отрывает от цветка один лепесток: Лети, лети, лепесток, через запад на восток, Через север, через юг, возвращайся, сделав круг, Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели. Вели, чтобы... Комментарий: Игру можно проводить и в групповой форме.

**Игра «Что ты будешь делать?»** Цель: развитие умения выходить из конфликтных ситуаций. Описание игры: Давай представим: 1. Двум мальчикам Пете и Вите понравилась машинка. Витя забрал машинку себе и не дает Пете. Ты — Петя, что ты будешь делать? Проигрывается несколько раз. 2. Нина и Катя решили одеть куклу, но заспорили, во что они ее будут одевать. Нина забрала одежду и куклу. Ты, Катя, что будешь делать? Проигрывается несколько раз. 3. Ты плохо себя вел. Учительница или мама обиделась. Что ты будешь делать? Проигрывается несколько раз.

**Игра «Клякса»** Цель: развитие творческого воображения, умения фантазировать, снятие эмоционального напряжения. Возраст: любой Описание игры: В наличии должны быть гуашь и лист бумаги. Ведущий говорит, сейчас мы с тобой будем фантазировать. На лист бумаги нужно капнуть краской (произвольно) чтобы получилась клякса. Затем лист взять в руки и на сгибе этой кляксы, сложить его пополам, чтобы клякса отпечаталась. После чего лист раскрывается и ведущий, вместе с ребенком рассматривает, что получилось и на что это похоже.

**Игра «Разговор с руками»** (И.В. Шевцова) Цель: научить ребенка контролировать свои действия, отреагирование эмоций, развитие позитивного самовосприятия. Количество играющих: взрослый и ребенок. Необходимые приспособления: карандаши, лист бумаги. Описание игры: в эту игру играют, если ребенок склонен к дракам или разрушению. Взрослый предлагает ребенку обвести контур ладошек, а затем «оживить» их: нарисовать им лица (глазки, ротик, носик и т. д.), можно раскрасить пальчики цветными карандашами. Затем взрослый начинает разговор с пальчиками, расспрашивая их об их привычках и привязанностях, о том, что они любят и чего не любят. Отвечать может ребенок, но если он молчит, то взрослый сам отвечает за пальчики, рассказывая о том, какие они хорошие, как много они умеют. Потом взрослый говорит: «Но пальчики иногда не слушаются своего хозяина», — и предлагает заключить с непослушными пальчиками «договор», что они в течение 2-3 дней не будут никому причинять боль и не



будут ничего ломать, будут делать только хорошее: здороваться, мастерить, играть, помогать хозяину одеваться и раздеваться. Для гиперактивных детей назначают меньший срок — 1-2 дня или даже несколько часов. Если ребенок вступает в эту игру, то через оговоренный промежуток времени можно повторить рисование с ним, похвалив пальчики и их хозяина, а также предложив больший срок действия «договора». Комментарий: игра может не получиться с первого раза, так как расторможенные дети с трудом переносят приобретенные навыки в повседневную жизнь, испытывают трудности в контроле за своими порывами. В процессе самой игры взрослый косвенно должен убедить ребенка в том, что он подружится со своими пальчиками, сделает их добрыми. Так, с одной стороны, у ребенка развивается позитивное самовосприятие, а с другой стороны, он задумывается над проблемой.

**Игра «Узнай предмет»** Цель: развитие восприятия и тактильной памяти. Возраст: 4-10 лет Необходимые приспособления: мешок, разные мелкие предметы — игрушки, катушки, ручки и т. д. Описание игры: ребенку предлагается определить на ощупь, какие вещи находятся в мешке. Если детей несколько, то задание немного другое: ведущий определяет на ощупь предмет и описывает его словами, а остальные дети должны угадать, что это за предмет. Комментарий: необходимо, чтобы ребенок дал как можно более полное описание выбранного предмета. Ему можно помогать вопросами, касающимися размера, формы, материала, предназначения этого предмета. Вместо мешка можно приготовить коробку необходимого размера (например из-под электрочайника) с боковой прорезью круглой формы. А если ее оклеить разными картинками, она станет настоящим украшением детского уголка.

**Игра «Возьмите себя в руки»** Цель: обучение приемам саморегуляции. Описание: Ребенку говорят: «Как только ты почувствуешь, что забеспокоился, хочется кого-то стукнуть, что-то кинуть, есть очень простой способ доказать себе свою силу: обхвати ладонями локти и сильно прижми руки к груди — это поза выдержанного человека». **Игра «Врасти в землю»** Цель: обучение приемам саморегуляции. Описание: Попробуй сильно-сильно надавить пятками на пол, руки сожми в кулачки, крепко сцепи зубы. Ты — могучее, крепкое дерево, у тебя сильные корни, и никакие ветры тебе не страшны. Это поза уверенного человека.

**Игра «Сказка с продолжением»** Цель: развитие мышления, воображения, речи, коррекция личностной сферы. Описание: Если вы заметили, что у вашего ребёнка есть какая-то эмоциональная проблема (например, он раздражителен, груб, капризен или агрессивен), нужно придумать сказку, где герои, их похождения и подвиги будут помогать вашему малышу эту проблему решить. Сначала, мы описываем героя, похожего на ребенка по возрасту и характеру (придуманная нами сказка может даже начинаться со слов: «Жил-был мальчик, очень похожий на тебя...»). Далее, показываем жизнь героя в сказке так, чтобы ребенок сам увидел сходство со своей жизнью (ведь сказкотерапия — это индивидуальные сказки для конкретного человека, надо чтобы ребёнок мог видеть в главном герое себя). Затем,

выдуманный нами герой попадает в проблемную ситуацию, похожую на реальную ситуацию ребенка (он тоже чего-то боится, чувствует себя одиноким и. т. п.) и приписываем герою все переживания малыша (конечно, по сюжету должно появиться много возможностей и способов для преодоления этих препятствий). Потом, сказочный герой (а с ним и ребёнок) начинает искать выход из создавшегося положения и, конечно, находит его.

### **«Узнай по голосу»**

**Цель:** развитие слуха и умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 5-20 человек.

**Инструкция.** Игра проводится в спортзале или на игровой площадке. Все играющие, взявшись за руки, образуют круг, водящий стоит в центре. Игроки по сигналу водящего начинают двигаться по кругу вправо (влево), приговаривая:

Мы немножко порезвились,  
По местам все разместились.  
Ты загадку отгадай,  
Кто назвал тебя, узнай.

С последними словами все останавливаются, и игрок, до которого во время движения по кругу водящий дотронулся рукой, называет его по имени изменённым голосом, так, чтобы тот его не узнал. Если водящий узнает игрока, они меняются ролями, если же он ошибся, то продолжает водить.

*Вариант: водящий должен узнать голос своей мамы.*

**Методические указания.**

- Во время игры следует соблюдать полную тишину.
- Водящий с остатком зрения или нормально видящий должны закрыть глаза или надеть повязку.

### **«Догоняй мяч»**

**Цель:** развитие внимания, точности и согласованности движений.

Количество игроков – 10-12 детей.

**Инвентарь:** два озвученных мяча.

**Инструкция.** Игра проводится на игровой площадке. Все играющие образуют круг. Двум играющим, стоящим в кругу через 3-4 игрока друг от друга, выдается по мячу. По сигналу водящего играющие стараются как можно быстрее передавать мячи игроку справа, с тем, чтобы один мяч догнал другой. Когда это произойдет, игра начинается снова.

**Методические указания.**

- Мячи можно только передавать, но не бросать.
- Количество мячей можно увеличивать.
- Передача мяча осуществляется на уровне пояса или груди.

### «Догони колокольчик»

**Цель:** развитие быстроты, ловкости, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 10-12 человек.

**Инвентарь:** колокольчик.

**Инструкция.** Площадку для игры следует обозначить осязательными ориентирами. Из числа играющих выбирают две пары водящих. Одному из игроков дают в руки колокольчик. Игрок с колокольчиком убегает от водящих, а те стараются окружить его, сомкнув руки. Это может сделать одна или обе пары водящих.

Игрок с колокольчиком в момент опасности имеет право передать (но не бросить) колокольчик кому-либо из участников игры.

Пойманный игрок и тот, от которого он перед этим принял колокольчик, заменяют одну из пар водящих. Колокольчик вручают наиболее ловкому игроку, и игра продолжается.

*Вариант (игра для слабовидящих и зрячих):*

*Вместо колокольчика используется колпак на голову. Ловить можно только того, у кого колпак на голове. Такая игра будет называться «Берегись, Буратино!».*

**Методические указания.**

- Пары следует комплектовать так: незрячий – ребенок с остатком зрения; зрячий – незрячий.
- Играющим нельзя выходить за пределы площадки.
- Всем играющим на площадке можно надеть озвученные браслеты (с колокольчиками и т.п.).
- Если водящие пары разомкнули руки, убегающий игрок считается не пойманным.

### «Лучший нос»

**Цель:** развитие обоняния.

Количество игроков может быть любым.

**Инвентарь:** несколько одинаковых пакетиков с разными пахучими веществами: апельсиновыми корками, кусочками яблока, чесноком, сыром, перцем, луком (очищенным), кусочком лимона и т.п.

**Инструкция.** Нужно предложить детям обнюхивать один пакет за другим на небольшом расстоянии. Кто даст больше правильных ответов, тот и победил.

**Методические указания.** Игру можно повторять 2-3 раза.

### «Где стереть?»

**Цель:** развитие зрительной памяти, тренировка умения ориентироваться на плоскости.

Количество игроков – 4-10 человек.

**Инвентарь:** бумага, карандаш, стирательные резинки.

**Инструкция.** На листе бумаги участники игры рисуют по «рожице». Затем, закрыв глаза повязкой, игрок должен стирать в той последовательности и только те фрагменты рисунка, которые назовет ведущий (например: сначала левый глаз, затем правое ухо, подбородок, нос, волосы и т.д.). Выигрывает тот, кто точнее выполнит задание.

**Методические указания.** Это игра для слабовидящих и нормально видящих детей.

### «Запрещенный цвет»

**Цель:** развитие быстроты двигательной реакции, внимания, навыков счета и произношения слов, умения различать цвет и форму геометрических фигур. Количество игроков – 6-8 человек.

**Инвентарь:** 30-40 разноцветных геометрических фигур, вырезанных из картона (квадраты, круги, треугольники, прямоугольники).

**Инструкция.** По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры. Ведущий называет цвет (например, красный). По сигналу все играющие должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. Выигрывает тот, у кого их больше.

*Варианты*

1. *Собрать только круги (цвет не имеет значения).*
2. *Собрать треугольники красного цвета.*
3. *Собрать как можно больше любых фигур, кроме зеленых.*

Возможны и другие варианты.

**Методические указания.**

- Победитель любого варианта игры демонстрирует свой результат, вслух пересчитывая собранные фигуры, а затем вслух (вместе с ведущим) называя их (квадрат, треугольник и т.д.). Также вслух называют и цвет фигур (красный, синий, желтый и т.д.).
- Игровая площадка должна быть достаточно большой, чтобы обеспечить безопасность играющих и не допускать столкновений детей друг с другом при собирании фигур.

### «Веревочка»

**Цель:** развитие воображения, фантазии, мелкой моторики, координационных способностей.

Количество игроков – 10-12 человек.

**Инвентарь:** скакалка или веревочка не менее 1,5 метров в длину.

**Инструкция.** Каждому игроку ведущий раздает по веревке и дает команде задание – «нарисовать» определенную фигуру, например: лесенку, змейку, человечка, домик, кораблик, елочку и т.п. Выигрывает команда, наиболее точно изобразившая заданное.



**Методические указания.** Нагрузку можно увеличить, если проводить игру в виде эстафеты с передвижениями от места старта к месту «рисования».

### **«Поймай мяч»**

**Цель:** развитие внимания, памяти, приобретение навыков в бросках и ловле мяча.

Количество играющих может быть любым.

**Инвентарь:** один мяч среднего размера.

**Инструкция.** Играющие располагаются по кругу. Водящий находится в центре. Подбрасывая вверх мяч, он называет имя игрока. Названный игрок должен поймать мяч. Если он поймал его, то возвращается на свое место, если же не поймал, то меняется местом с водящим. Побеждает тот, кто меньше всех бал водящим.

**Методические указания.**

- От количества участников, стоящих в кругу, зависит темп игры.
- Если играющие не знакомы, то до начала игры их нужно представить друг другу: каждый по очереди называет свое имя, а вся группа хором его повторяет.
- Играющие могут свободно передвигаться по кругу.
- 

### **«Что пропало»**

**Цель:** активизация психических процессов: восприятия, внимания, памяти. Оптимальное количество игроков – 5-10 человек.

**Инвентарь:** несколько предметов (игрушки, кегли, обручи, скакалка и др.).

**Инструкция.** На игровой площадке ведущий раскладывает 4-5 предметов. Дети в течении одной минуты рассматривают предметы, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровой площадке, а ведущий в это время убирает один из предметов. Дети поворачиваются и называют пропавший предмет. Выигрывает тот, кто ошибется меньшее количество раз.

*Варианты*

1. Увеличить количество предметов.
2. Уменьшить время запоминания предметов.
3. Убрать два предмета.

**Методические указания.** Для игры следует подбирать такие предметы, которые хорошо знакомы детям.

### **«Узнай друга»**

**Цель:** развитие тактильных ощущений, слухового внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 8-12 человек.

**Инвентарь.** Повязки на глаза.

**Инструкция.** Одной половине детей завязывают глаза и дают им возможность походить по игровой площадке. Далее им предлагается, не снимая повязки, найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук – ощупывая волосы, одежду. Затем, когда друг узнан, игроки меняются ролями.

*Вариант: если игрок не может узнать другого ребенка при помощи ощупывания, можно предложить попытаться узнать его по голосу.*

**Методические указания.** Следует позаботиться о том, чтобы игровая площадка была абсолютно ровной, иначе дети с завязанными глазами будут чувствовать себя неуверенно.

### «Замок»

**Цель:** развитие у детей мелких мышц кисти, устной связной речи, памяти, воображения.

**Инструкция.**

**Текст**

**Движения**

На двери висит замок

Ритмичные быстрые соединения пальцев рук в «замок».

Кто открыть его бы мог?

Повторение движений.

Потянули,

Пальцы сцеплены в «замок», руки потянуть в одну, потом в другую сторону.

Постучали,

Движения кистями рук со сцепленными пальцами от себя – к себе.

И – открыли!

Пальцы расцепились, ладони в стороны.

### «Голуби»

**Цель:** воспитание у детей навыков метания, развитие координации движений крупных и мелких мышечных групп, ловкости, глазомера.

Количество игроков – 2-10 человек.

**Инвентарь:** для игры изготавливаются бумажные «голуби» (самолетики и т.д.).

**Инструкция.** Дети соревнуются, у кого голубь полетит дальше.

*Вариант: дети соревнуются со взрослыми.*

**Методические указания.** Игра для детей 5-8 лет, интенсивность малая.

### «Сидячий футбол»

**Цель:** развитие координации движений, укрепление мышц ног и туловища, тренировка меткости, быстроты реакции.

Играют две команды по 4-6 человек в каждой.

**Инвентарь:** мяч для футбола, кегли.

**Инструкция.** Дети сидят на полу, ноги согнуты в коленях и прижаты к животу. Одна шеренга располагается лицом к другой на расстоянии 2,5-3 метров.

Игрок движением ног вперед отбрасывает мяч сидящему напротив ребенку, тот ловит его руками, а затем ногами резко откатывает мяч своему партнеру. За неточный бросок мяча команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

*Варианты*

1. *Ловить отбрасываемый мяч ногами.*
2. *Прокатывать и ловить мяч только одной ногой.*
3. *Сшибать мячом кегли, которые ставят на равном расстоянии между командами; за каждую сбитую кеглю команда получает призовое очко.*

**Методические указания.** Игра для детей от 3 до 14 лет, нагрузка умеренная.

### «Ходим в шляпах»

**Цель:** формирование правильной осанки, укрепление мышечного «корсета» позвоночника, развитие равновесия, ловкости, координации движений.

Количество игроков может быть любым.

**Инвентарь:** «шляпа» для каждого игрока – мешочек с песком массой 200-500 г, дощечка, колесико от пирамиды.

**Инструкция.** Играющие стоят. Детям кладут на голову легкий груз – «шляпу». Проверив осанку детей (голова прямо, плечи на одном уровне, параллельны полу, руки спокойно лежат вдоль туловища), ведущий дает сигнал к ходьбе. Дети должны ходить обычным шагом по комнате или площадке, сохраняя правильную осанку. Выигрывает тот, у кого «шляпа» ни разу не упала и при этом он не нарушил осанку.

*Варианты*

1. *Детям предлагается не ходить, а пританцовывать.*
2. *Пройти по извилистой линии, начерченной на полу мелом.*
3. *Пройти по гимнастической скамейке или переступить через разные предметы на полу или на площадке (кегли, кубики, небольшие игрушки, камешки, шишки и т.п.).*

**Методические указания.** Игра для детей 4-14 лет, нагрузка средняя.

### «Метание мешочков»

**Цель:** развитие меткости, координации движений, силы мышц конечностей и туловища.

Количество игроков может быть любым.

**Инвентарь:** мешочки с песком, обруч (веревка).

**Инструкция.** Дети становятся в круг. В центре круга лежит обруч (веревка в форме круга). В руках у детей мешочки. После того как ведущий произносит: «Бросай!», все дети бросают свои мешочки. Ведущий отмечает, чей мешочек упал точно в круг. Задание повторяется 10 раз. Выигрывает тот у кого больше точных попаданий.

*Вариант: каждый из играющих (поочередно) становится на линию, прочерченную на расстоянии 3-4 метров от стула, и бросает на него один за другим три мешочка так, чтобы все они остались лежать на стуле. Затем он передает мешочки следующему, который так же бросает их, и т.д. Выигрывает тот у кого больше точных попаданий.*

**Методические указания.**

- Мешочки можно бросать из любого положения (сидя, стоя), одной или двумя руками.
- Если играют дети разного возраста, то малышей можно поставить ближе к цели, а старших детей дальше от нее.

### «Солнышко»

**Цель:** развитие быстроты и точности движений.

Играют не менее 15 человек.

**Инвентарь:** эстафетные палочки или теннисные мячи.

**Инструкция.** В центре начерчен круг. Все играющие делятся на пять команд и выстраиваются боком к центру круга. Получается своеобразное солнышко с лучами. Каждый луч – команда. Игроки, первые от центра круга, держат в руках эстафетные палочки. По сигналу они бегут по кругу и передают эстафету игроку, стоящему теперь первым в своей команде. Прибежавший встает в шеренгу на место ближе к центру. Когда начинавши игру окажется с



краю и получит эстафетную палочку, он поднимает ее, показывая, что команда закончила игру.

**Методические указания.**

Во время бега запрещается касаться стоящих игроков, мешать совершающим перебежки. За нарушение правил начисляются штрафные очки.

**«Бездомный щенок»**

**Цель:** развитие внимания, быстроты реакции и точности движений.

Количество игроков – 7-9 человек.

**Инвентарь:** 6-8 стульев, на один меньше количества играющих.

**Инструкция.** Стулья ставят по кругу, сиденьями наружу. Участники игры, стоящие по кругу с внешней стороны, по сигналу бегут вправо (влево). По свистку каждый старается занять место, но, поскольку стульев меньше, один игрок остается без места. Он выбывает, а из круга убирают еще один стул. Выигрывает тот, кто остается последним.

**Методические указания.** Игра средней интенсивности, может повторяться несколько раз.

**«Мяч по кругу»**

**Цель:** развитие внимания и точности движений.

Количество игроков – 5-15 человек.

**Инвентарь:** волейбольный мяч.

**Инструкция.** Играющие образуют круг и рассчитываются на первый-второй. Первые номера – одна команда, вторые номера – другая. Два рядом стоящих игрока – капитаны, в руках у них по мячу. По сигналу капитаны передают мяч по кругу игрокам своей команды, то есть через одного. Мяч должен как можно быстрее вернуться к капитану.

**Методические указания.** Можно условиться и передавать мяч три раза по кругу. Если мячи столкнулись, игру продолжают с этого момента.

**«Эстафета с обручем»**

**Цель:** развитие внимания и точности движений.

Количество игроков – 10 человек.

**Инвентарь:** обручи.

**Инструкция.** Играющие образуют круг по пять человек, они выстраиваются шеренгами друг против друга. Расстояние между игроками в командах 1,2-2 шага. Первому (капитану) в каждой команде дают обруч. По свистку капитаны пропускают обруч сверху вниз через себя, опускают его, а затем передают соседнему игроку. Тот делает то же самое, передает третьему и т.д.

**Методические указания.**

- Игра длится до тех пор, пока обруч не вернется к капитану.
- Выигрывает команда, которая быстрее закончила игру и не совершила ошибок.
- Игра проводится 3-4 раза.

### **«Сбей кеглю»**

**Цель:** обучение дифференцировке усилий, развитие глазомера, точности движений.

Количество игроков может быть любым.

**Инвентарь:** кегли, кубики, игрушки.

**Инструкция.** Перед каждым участником на расстоянии 2-3 метров стоят предметы: кегли, кубики, игрушки. Необходимо сбить предмет, прокатив мяч по полу. Выигрывает тот, кто сбил предметы большее число раз.

**Методические указания.** Игра малой интенсивности, может повторяться неоднократно.

### **«Шишки, желуди, орехи»**

**Цель:** развитие внимания, быстроты реакции, точности движений.

Количество играющих – более шести.

**Инструкция.** Играющие встают по трое, один за другим, лицом к центру, где стоит водящий. Первые в тройках – «шишки», вторые – «желуди», третьи – «орехи». По сигналу водящий произносит любое из трех названий, например «орехи». Все играющие «орехи» должны поменяться местами. Водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Можно

выкрикнуть два названия и даже три. Побеждает тот, кто ни разу не был водящим.

**Методические указания.** По желанию детей эту игру можно проводить несколько раз.

#### *Игра «Сороконожка»*

Цель: учить четко проговаривать текст, и ритмично двигаться, выполняя соответствующие движения

Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку.

1. Шла сороконожка по сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, чуть пружиня).

2. Вдруг закапал дождик: кап! Ой, промокнут сорок лап! (дети останавливаются, слегка приседают)

3. Насморк мне не нужен, обойду я лужи! (идут, высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)

4. Грязи в дом не принесу, каждой лапкой потрясу (останавливаются, трясут одной ногой)

5. И потопаю потом, ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами)

Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку.

#### *Игра «Секрет»*

Цель: учить детей взаимодействию.

Детям ведущий раздает в ладонь по секрету из красивой шкатулки (пуговицу, бусинку, брошку, камешек, снежинку, киндер-сюрприз). Каждый ребенок держит секрет в своей ладошке, зажимая кулачок. Играющие ходят по игровому полю и пытаются уговорить каждого показать ему свой секрет. Ведущий следит за процессом обмена секретами, помогает наиболее робким детям.

#### *Игра «Узел дружбы»*

Цель: способствовать сплочению коллектива детей.

Ведущий предлагает детям сесть в круг. Протягивает свои руки в центр. Дети кладут свои ладони на ладонь воспитателя так, чтобы получилось крепкое пожатие «узел дружбы», его никому не разжать. »Давайте покажем, как мы друг друга любим«

#### *Игра «Разговор через стекло»*

Цель: обучение использованию мимики и жестов в общении.

Дети делятся на пары. Педагог дает задание: «Представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Словами говорить нельзя, потому что в магазине толстое стекло и через него ничего не слышно.

#### *Игра «Ветер дует на того..»*

Цель: развитие умения выделять индивидуальные особенности сверстников.

Дети стоят в кругу. Ведущий произносит слова: «Ветер дует на того...» Продолжение фразы может быть таким:

- У него светлые волосы
- кто в красной одежде
- кто любит смеяться
- кто высокого роста

После этой фразы все, у кого есть такие качества, должны собраться в одном месте. Важно, чтобы каждый ребенок побывал в роли водящего.

*Игра «Закончи предложение»*

Цель: создание условий для развития коммуникативных навыков, уверенности в себе, в своих силах.

Ход игры: ребенок должен закончить каждую из предложенных воспитателем фраз: «Я умею...», «Я хочу...», «Я смогу...», «Я добьюсь...».

*Игра- инсценировка «Доброе слово лечит, а худое калечит».*

Цель: создание условий для развития коммуникативных навыков. Дать детям понятие, что словом можно воздействовать на чувства и поведение людей.

Ход игры: воспитатель спрашивает детей, знают ли они, что с помощью слова можно творить чудеса. Слово может обидеть, огорчить, рассмешить человека. Когда человек огорчен, обижен, ему очень трудно справиться с плохим настроением, а добрым словом его можно утешить. Педагог читает стихотворение о каком-либо поступке, а затем жестами и мимикой показывает его. Дети повторяют за педагогом, а затем разбирают ситуацию.

*Игра –драматизация «Репка»*

Цель: создание условий для развития коммуникативных навыков, воспитание чувства взаимопомощи, развитие выразительности, интонации, мимики, движений у детей.

Ход игры: совместно с детьми рассказывается сказка. Дети-артисты включаются в игру по ходу сказки. В конце игры можно предложить детям поводить хоровод, устроить праздник урожая.

***Игра "Позови Петрушку"***

Цель: формировать интерес ребенка к звукам речи, инициировать речь ребенка.

*Оборудование:* игрушка би-ба-бо (Петрушка), экран.

*Ход игры:* взрослый говорит ребенку, что к нему в гости пришел Петрушка, его надо позвать: "Петрушка, иди к нам!" Появляется Петрушка, говорит: "Привет, (называется имя ребенка)!" Петрушка опять прячется, взрослый предлагает ребенку снова его позвать: "Иди к нам!" Петрушка появляется, гладит ребенка, протягивает ему руку, говорит (изменяя тембр голоса): "Какой хороший мальчик, позвал меня, будем играть!" Петрушка опять прячется, игра повторяется несколько раз.

***Игра "Дружная семейка"***

Цель: формировать у ребенка интерес к речи, учить его произносить слова по подражанию.



**Оборудование:** набор матрешек (папа, мама, сын, дочка).

**Ход игры:** взрослый показывает первую матрешку - папу и называет ее: "Это - папа. А где же мама?" Позовем маму: "Мама, иди к нам!" Показывает вторую матрешку-маму: "Вот мама. А где же дети? Иди, сынок, Дима, к нам!" Показывает новую матрешку-сыночка. "А еще кто есть? Дочка. Вот дочка. Ее зовут Даша. Иди к нам, Даша". Ребенок ставит каждую матрешку на отдельный стульчик у стола и раздает чашки. Затем в каждую чашку кладет "угощение" и говорит: "На, папа! На, мама! На, Дима! На, Даша!". Взрослый обобщает в конце игры: "Вот какая дружная семья!"

### ***Игра "Моя семья"***

**Цель:** формировать у ребенка интерес к речи, учить произносить слова по подражанию.

**Оборудование:** два набора вязаных напальчников с изображением персонажей семьи: папы, мамы, сына, дочки.

**Ход игры:** взрослый надевает себе на палец вязаный напальч-и говорит: "Вот папа. Здравствуй, Миша. Я - папа" и т.д. После того, как напальчники будут надеты, взрослый предлагает ребенку показать и назвать по очереди всех членов семьи. Игра проводится несколько раз.

### ***Игра "Кто в домике живет?"***

**Цель:** формировать у ребенка интерес к речи, учить произносить слова по подражанию.

**Оборудование:** игрушечные домики, игрушки: мышка, лягушата, петушок.

**Ход игры:** взрослый показывает домики, рассказывает, что в каждом живет зверушка: "В этом домике живет лягушка, она квакает - ква-ква; в этом домике живет мышка, она пищит - пи-пи; в этом домике живет петушок, он кричит - ку-ка-ре-ку". Затем взрослый предлагает ребенку постучаться в домик и спросить, кто живет в домике: "Кто там живет?" Взрослый говорит: "Там лягушка живет, она квакает", предлагает ребенку повторить - ква-ква и т.д.

В конце игры взрослый активизирует звукоподражание у ребенка.

### ***Игра "Поехали, поехали"***

**Цель:** формировать у ребенка интерес к речи, учить произносить слова по подражанию.

**Ход занятия:** взрослый усаживает ребенка к себе на колени лицом к себе, произносит потешку:

Поехали, поехали с орехами, с орехами.

Поскакали, поскакали с калачами, с калачами

Вприпрыжку, вприскочку, по кочкам, по кочкам

В ямку - бух!

При произнесении последних слов наклоняет ребенка вниз, вызывая положительную эмоциональную реакцию. При повторном произнесении потешки взрослый активизирует звукоподражание у ребенка.

### ***Игра "Лови мячик!"***

**Цель:** учить ребенка произносить слова по подражанию.

*Оборудование:* мяч.

*Ход игры:* взрослый садится напротив ребенка, катит ему мяч и говорит: "Лови мячик!" При этом каждый раз взрослый оценивает результативность действий ребенка: "Молодец, поймал (не поймал, мимо)". Затем предлагает ребенку катить мяч обратно, активизирует речь малыша.

### ***Игра "Мишка топает"***

*Цель:* формировать интерес к речевым звукам и учить ребенка произносить слова по подражанию.

*Оборудование:* игрушка мишка.

*Ход игры:* взрослый показывает ребенку мишку. Говорит: "Посмотри, как Мишка топает: топ-топ-топ". Затем взрослый читает стихотворение А.Барто. И снова показывает, как мишка ходит, просит ребенка повторить движения и произнести слова - топ, топ, топ.

### ***Игра "Дай игрушку"***

*Цель:* формировать интерес к речевым звукам, учить ребенка произносить слова по подражанию.

*Оборудование:* игрушки - юла, пирамидка, заводная обезьянка.

*Ход игры:* взрослый показывает игрушки по очереди и обыгрывает их. Например: "Вот, юла, она крутится, гудит и сверкает. Хочешь с ней поиграть? Попроси у меня: "Дай юлу!". Затем обыгрываются другие игрушки и активизируется речь ребенка.

### ***Игра "Кукла Катя"***

*Цель:* учить ребенка произносить слова по подражанию, формировать понимание слов, обозначающие действия (глаголы).

*Оборудование:* кукла, кукольные постель, коляска, посуда.

*Ход игры:* взрослый показывает куклу и говорит "К нам пришла кукла Катя в гости. Она хочет пить. Посади куклу на стул, дай ей пить. Скажи - пей, Катя! Катя хочет гулять. Посади ее в коляску, скажи - седи, Катя! Катя хочет спать. Положи ее в постель - спи, Катя! Спой ей песенку: "Баю-бай, а-а-а, засыпай, Катя! Катя спит.

### ***Игра "Лото"***

*Цель:* расширять пассивный и активный словарь ребенка.

*Оборудование:* парные картинки.

*Ход игры:* взрослый раздает карточки себе и ребенку. Показывает одну из пары картинок, просит ребенка показать такую же вторую ее название.

## **НАЙДИ ДВА ОДИНАКОВЫХ ПРЕДМЕТА**

Предлагается карточка с изображением пяти и более предметов, из которых два предмета одинаковые. Требуется найти одинаковые предметы, объяснить свой выбор.

## **ИСКЛЮЧЕНИЕ ЛИШНЕГО**

Предлагается карточка с изображением 4-5 предметов, один из которых отличается от остальных. Необходимо его найти.

### НАЙДИ ОТЛИЧИЯ

Предлагается карточка с изображением двух картинок, имеющих несколько различий. Необходимо как можно быстрее найти эти отличия.

### ВЫКЛАДЫВАНИЕ УЗОРА ИЗ МОЗАИКИ ИЛИ ИЗ ПАЛОЧЕК

Ребенку предлагают выложить из мозаики (или палочек) по образцу букву, цифру, узор, силуэт и т.п.

### НАНИЗЫВАНИЕ БУСИНОК

Ребенку предлагается образец или схема нанизывания бус (например, - ОХОХОХО- -ОООХХХООО- -ООХХОХОХХОО-), нитка или проволока, бусинки. Ребенок собирает бусы.

### СРИСОВЫВАНИЕ ПО КЛЕТОЧКАМ