**Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение**

**«Детский сад комбинированного вида №3**

**Лесозаводского городского округа»**

**РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ**

**ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ**

 ****

 **Подготовила:**

 **воспитатель Полякова Е.А.**

 Лесозаводск

2021 г.

Проведение с ребенком, имеющим статус ОВЗ, специально организованных развивающих игр и упражнений – это в первую очередь, создание эмоционально положительного настроя ребенка, при обязательном участии взрослого.

 Проведение таких игр решает следующие задачи:

- возникновение эмоционального контакта со взрослым, появление в жизни ребенка человека, который понимает его, открывает новые возможности для проведения коррекционной работы и влияния на сам ход дальнейшего развития ребенка;

- получение ребенком новой сенсорной информации, что важно для расширения его представлений об окружающем мире;

- внесение в игру новых социальных смыслов посредством введения сюжетов в целом приближает ребенка к миру людей, дает новые представления о социальных взаимоотношениях;

 - совершенствование коммуникативных навыков;

 - развитие психических познавательных процессов, направленных на воспитание сотрудничества, доброжелательного отношения к сверстникам и взрослым;

 - развитие общей и мелкой моторики, ориентировки в пространстве;

 - воспитание интереса к окружающему миру, потребности в общении, расширение круга увлечений;

 - формирование коммуникативных умений и навыков;

 - формирование социально-бытовых умений и навыков самообслуживания;

 - развитие и обогащение эмоционального опыта ребенка;

 - повышение двигательной активности ребенка;

 - стимулирование звуковой и речевой активности.

• Дети с РАС и ЗПР.

• Беспокойные дети. Тревожные, замкнутые дети.

• Дети с нарушением самооценки.

• Агрессивные дети. Конфликтные дети.

• Дети с ТНР, с заиканием.

**Установление контакта с аутичным ребенком и ребенком ЗПР**

**Игра «Ручки»**

**Ход игры.** Группа из 2-3 детей располагается перед педагогом. Педагог берет ребенка за руку и ритмично похлопывает своей рукой по руке ребенка, повторяя «Рука моя, рука твоя…». Если ребенок активно сопротивляется, отнимает свою руку, тогда педагог продолжает похлопывание себе или с другим ребенком. При согласии ребенка на контакт с помощью рук продолжается похлопывание руки психолога по руке ребенка по типу и**гры «Ладушки».**

**Игра «Ладушки»**

 Предлагается такое четверостишье:

Ручки наши ручки поиграйте вы за нас,
Постучите, да пожмите вы покрепче прям сейчас
Будем с вами мы дружить и за руки всех ловить.

**Игра «Хоровод»**

**Ход игры:** психолог выбирает из группы ребенка, который здоровается с детьми, пожимает каждому ребенку руку. Ребенок выбирает того, кто будет в центре хоровода. Дети, взявшись за руки, под музыку приветствуют того, кто будет в центре круга.

Дети поочередно входят в центр круга, и группа приветствует их такими словами:

Станьте, дети, станьте в круг,
Станьте в круг, я твой друг
И ты мой друг, старый добрый друг.

**Развитие активности**

**Игра «Поводырь»**

**Ход игры:** Упражнение выполняется в парах. Сначала ведущий (психолог) водит ведомого (ребенка) с повязкой на глазах, обходя всевозможные препятствия. Затем они меняются ролями. По примеру повторяют игру уже сами дети, поочередно меняясь ролями.

**Игра «Птички»**

**Ход игры:** Психолог говорит, что сейчас все превращаются в маленьких птичек и приглашает полетать вместе с ними, взмахивая руками, как крыльями. После «птички» собираются в круг и вместе «клюют зернышки», стуча пальцами по полу.

**Игра «Догонялки»**

**Ход игры:** психолог предлагает детям убегать, прятаться от него. Догнав ребенка, психолог обнимает его, пытается заглянуть в глаза и предлагает ему догнать других детей.

**Развитие контактности**

**Игра «Погладь кошку»**

Педагог вместе с детьми подбирают ласковые и нежные слова для игрушки «Кошка Мурка», при этом дети ее гладят, могут взять на руки, прижаться к ней.

**Игра «Поиграй с куклой»**

**Ход игры:** проведение сюжетно–ролевой игры на различные темы, например: «Идем за покупками», «В гостях». Кукла в этом случае является помощником в развитии социальных ролей ребенка.

**Психотехнические игры**

**Игра «Найди место для игрушки»**

**Ход игры:** педагог предлагает поочередно положить кегли или мячи в нужную по цвету коробку и в соответствующее вырезанное в коробке отверстие. Можно организовать соревнование.

**Развитие личностно – мотивационной сферы**

**Игра «Моя семья»**

Ситуации разыгрываются в группе детей, которые играют роли и родителей, и свои.

**Ход занятия:** ребятам предлагается несколько ситуаций, в которых заранее с помощью педагога будут распределены роли. Например: «Поздравь маму с днем рожденья», «Пригласи друга в гости». Если ребята затрудняются, психолог должен включится в игру и показать, как следует вести себя в той или иной ситуации.

**Игра «Пришел Мурзик поиграть»**

**Ход игры:** педагог показывает детям Кота Мурзика, надетого на руку. Кот Мурзик здоровается с каждым ребенком. Затем Мурзик показывает детям прозрачный полиэтиленовый мешок с предметами, которые он принес, и предлагает каждому взять любое количество фигурок и расставить их на столе. Из предложенных кубиков Мурзик строит с детьми домик для куклы или гараж для машины. Взрослый стимулирует детей на общение с Мурзиком.

**Развитие подвижно – ролевой игры**

**Игра «Обезьянка-озорница»**

**Ход игры:** дети стоят в кругу, педагог показывает обезьянку и рассказывает, как она любит подражать. Педагог поднимает руку, потом делает это же движение с обезьянкой, потом предлагает детям выполнить это же движение самим или на обезьянке. Затем движения усложняются: взмах рукой, хлопанье в ладоши, постукивание и так далее.

**Развитие подвижно – соревновательных игр**

**Игра «Строим домик для друзей»**

**Ход игры:** педагог делит детей на группы по 2-3 человека и говорит, что у него есть два друга: игрушечный кот Мурзик и собака Шарик. Они очень добрые и веселые, но у них одна беда - нет дома. Давайте поможем им построить дом, одни будут строить домик для Мурзика, другие для Шарика. После этого ребятам предлагаются кубики и задание, кто быстрее из них построит дом.

**Игра «Самый ловкий»**

Ход игры: Психолог предлагает по очереди бросать мяч в корзину, считая у кого больше всех попаданий. Далее дети становятся в круг и кидают друг другу мяч, по окончании игры называется самый ловкий. Можно предложить другие варианты подвижных игр, главное, чтобы дети в этих играх понимали, что в их силах добиться положительных результатов.

 Особое внимание в работе с аутичными детьми заслуживают сенсорные игры. Проведение таких игр позволяет завоевать доверие ребенка, наладить

с ним контакт.

**Виды сенсорных игр:**

1. Игры с красками: «Цветная вода», «Смешиваем краски», «Кукольный обед», «Разноцветные льдинки».

2. Игры с водой: «Переливание воды», «Открывай! – закрывай!», «Бассейн», «Озеро», «Море», «Купание куклы», «Игры с мыльными пузырями», «Тает льдинка».

3. Игры с крупами: «Прячем ручки», «Пересыпаем крупу», «Покормим птичек», «Вкусная кашка».

4. Игры с пластичными материалами (пластилином, тестом, глиной).

5. Игры со звуками: «Послушаем звуки», «Постучим, погремим!», «Найди такую же коробочку», «Свистульки», «Звуки природы».

6. Игры с ритмами: «Потопаем ножками», «Похлопаем ладошками». «Попрыгаем как зайчики» и т.п.

7. Игры с движениями и тактильными ощущениями: «Тормошение, возня», «Догоню-поймаю», «Змейка», «Самолетики».

**Рекомендуемые игры для развития импрессивной речи:**

**Игра «ТУК-ТУК-ТУК»**

Цель: учить прислушиваться к неречевым звукам, вызывать внимание и интерес к ним, показать, что неречевой звук (стук) может о чем-то сообщить, предупредить.

Оборудование: кукла, мишка.

**Ход игры.**

1-й вариант. Ребенок сидит за обучающим столом. Перед ним сидит педагог. Раздается стук в дверь. Педагог прислушивается, прикладывает палец к губам, всем видом показывает интерес к звуку. Стук повторяется, усиливается. Педагог встает, идет к двери, открывает ее. За дверью кукла.

Педагог говорит радостно: «Кукла пришла! Это она стучала». Кукла

предлагает поплясать с ребенком.

2-й вариант. Ребенок сидит за обучающим столом. Раздается стук в дверь. За дверью оказывается мишка. Педагог садится с ним перед ребенком и спрашивает, где он был, обращаясь к мишке. Мишка говорит, что он был на улице. Педагог спрашивает, не замерз ли он – на улице холодно, а он без пальто, без шапки. Мишка отвечает, что ему не бывает холодно - у него теплый мех. Педагог предлагает ребенку потрогать мишку, погладить его.

**Игра «Кто там?»**

Цель: та же.

Оборудование: колокольчик

**Ход игры.** Ребенок сидит за рабочим столом. За дверью раздается звон колокольчика. Педагог спрашивает у ребенка, слышал ли он что-нибудь.

Ребенок отвечает. Звон повторяется. «Кто бы там мог быть?» - спрашивает педагог – Давай спросим: «Кто там?». Ребенок задает вопрос. За дверью отвечают: «Я» или «Мы». Педагог открывает дверь и вводит гостя. Это может быть второй взрослый или ребенок, или группа детей.

**Игра «На чем играл зайка?»**

Цель: учить различать звучание двух резко различных инструментов (барабана и гармони); продолжать развивать слуховое внимание.

Оборудование: ширма или экран, игрушечный заяц (мишка, кукла),

барабан, детская гармошка.

**Ход игры.** Педагог показывает ребенку поочередно барабан и гармошку, называет каждый из инструментов, показывает их звучание. Ставит оба инструмента на стол и снова играет на барабане и на гармошке. Приходит заяц (мишка, кукла) и говорит, что хочет тоже поиграть на барабане и на гармошке, только он спрячется, а ребенок должен угадать, на чем он будет играть. Педагог ставит на стол ширму, закрывает ею от ребенка зайца и инструменты. Бьет по барабану, снимает ширму и спрашивает, на

чем играл заяц. Ребенок отвечает, либо показывает жестом. Заяц снова стучит по барабану в присутствии ребенка. В третий раз заяц играет за ширмой на гармошке.

**Игра «Веселый петрушка»**

Цель: продолжать вырабатывать отношение к звуку как значимому сигналу; учить быстро реагировать на звук.

Оборудование: разные музыкальные инструменты (барабан, бубен, гармошка, дудочка, металлофон).

**Ход игры:** ребенок сидит на стуле. Педагог говорит, что сейчас к нему придет веселый петрушка. Он будет ударять в бубен (играть на гармошке, дудочке и др). Как только прозвучат звуки, надо быстро повернуться. Раньше времени это делать нельзя. Педагог становится за спиной ребенка на таком расстоянии, чтобы он, обернувшись, мог увидеть петрушку. Педагог ударяет в бубен и быстро достает из-за спины петрушку. Петрушка кланяется и снова прячется. Игра повторяется с другими инструментами.

**Игра «Звени, колокольчик»**

Цель: учить по звуку определять направление в пространстве; продолжать развивать слуховое внимание; действовать по звуковому сигналу.

Оборудование: колокольчик с достаточно громким и приятным звучанием.

**Ход игры.** Педагог показывает ребенку колокольчик, дает ему самому позвенеть. Затем педагог отходит от ребенка недалеко и останавливается на видном месте, чтобы ребенок убедился в правильности своих действий.

Далее педагог звенит в колокольчик и просит ребенка подойти на звон. Игра усложняется, когда педагог прячется в углу комнаты, за ширмой, за дверью и т.д. и звонит колокольчиком пока ребенок не подойдет к педагогу.

**Игра «Кто за дверью?»**

Цель: учить прислушиваться к речевым звукам, соотносить их с предметами; учить звукоподражанию.

Оборудование: игрушки (кошка, собака, птичка, петух, лягушка и др.)

**Ход игры.** Ребенок сидит за столом. Педагог произносит «мяу», выдерживает паузу, спрашивает: «кто сказал «мяу»? Независимо от ответа педагог достает из-за ширмы кошку, она мяукает. Педагог просит ребенка сказать, как мяукает кошка. На последующих занятиях к ребенку приходят другие животные - собака, лягушка, петух (каждый раз кто-либо один) – и игра проводится так же.

**Игра «Какая у меня картинка?»**

Цель: определять слова, резко различные по звуковому составу; развивать слуховое внимание.

Оборудование: листы лото с изображением трех предметов, названия которых имеют резко различный звуковой состав (например: на одной карте – мак, шапка, паровоз; на другой – собака, рак, палка и т.п.), маленькие карточки с изображениями тех же предметов.

**Ход игры:** педагог сидит напротив ребенка и предлагает ему помочь найти картинку. Перед ребенком лежит карта с тремя изображениями. Педагог называет одно из них. Ребенок показывает на картинку и по мере возможности повторяет слово. Педагог проверяет правильность ответа и, если предмет назван или показан верно, отдает ребенку маленькую карточку. В противном случае просит еще раз внимательно послушать. Лишь убедившись в том, что ребенок правильно опознает изображение, он

повторяет слово. При повторном проведении игры слова произносятся так, чтобы ребенок не видел, как говорит педагог, т.е. взрослый встает за спиной у ребенка или же закрывает лицо экраном.

**Игра «Кто как кричит?»**

Цель: Учить прислушиваться к речевым звукам, соотносить их с предметами; учить звукоподражанию.

Оборудование: ширма или экран, игрушки животных (кошка, собака, птичка, лягушка, петух).

**Ход игры.** Педагог ставит на стол ширму и говорит, что за ширмой будет домик для зверей и птиц, в домике живут кошка, собака, птичка, лягушка, петух. Педагог произносит звукоподражания: «мяу, ав-ав, пи-пи-пи, ква-ква, ку-ка-ре-ку», - и одновременно действует той или иной игрушкой: передвигает по столу и уводит в дом. После этого предлагает ребенку послушать, кто его зовет из домика. Вначале педагог говорит за животного, сидя так, чтобы ребенок хорошо видел его лицо. Он произносит «мяу» и снова спрашивает, кто позвал ребенка. Ребенок отвечает. Кошка выходит из домика, мяукает вместе с ребенком. Игра повторяется, ребенка зовут другие персонажи.

Усложняя задачу, педагог может произносить звуки за ширмой, чтобы дети

его не видели, а только слышали.

**Игра «Позови»**

Цель: формировать у ребенка предпосылки к деловому общению; учить обращаться друг к другу по имени, запоминать имена товарищей.

Оборудование: мяч, кукла (мишка).

**Ход игры**. Педагог предлагает ребенку поиграть вместе с мячом – покатать его друг другу. Затем говорит: «Я играла с Колей. Коля, с кем ты хочешь играть? Позови». Ребенок зовет: «Кукла, иди» иди «Мишка, иди».

**Игры и упражнения по развитию эмоционально-волевой сферы**

**у детей с ОВЗ**

**Игра «Волны»**

Ведущий обращается к детям: «Если вы были на море, то конечно, знаете, как приятно, когда волны ласково омывают вас. Давайте поиграем: каждый из вас по очереди будет «купающимся», а остальные – «волнами». «Купающийся» становится в центр круга, «волны» тихонько поглаживают его, приговаривая «Мы любим тебя, мы любим тебя».

После игры, ведущий спрашивает: «Понравилось ли вам купаться в море?», «Что вы чувствовали?» Затем раздает детям голубые ленточки и предлагает с их помощью показать «волны радости», «волны спокойствия», «волны гнева» и т.д.

**Упражнение «Пара варежек»**

Цель: умение договариваться с партнером, проявлять инициативу, слышать и понимать что говорит собеседник.

Игра проводиться с парой детей. Каждому из ник выдается вырезанная из белой бумаги варежка. Детям нужно договориться как они будут разукрашивать ее, чтобы получились одинаковые варежки – пара. Если дети не понимают что такое пара варежек, можно взять макет нарисованной куклы или снеговика которому будет рисоваться пара варежек.

**Упражнение «Сравнилки»**

Цель: развитие тактильных ощущений, воображения, мышления, памяти.

Ход упражнения. Педагог предлагает каждому ребенку поочередно вспомнить названия своих ощущений. Затем детям предлагается вспомнить, представить, с каким предметом связано каждое ощущение, что или кто обладает такими свойствами (колючие — ежик, игла; мягкие — котенок, рука мамы и т.п.).

**Упражнение «Характер ощущений»**

Цель: развитие тактильных ощущений, памяти, воображения, эмоционального мира детей. Ход упражнения. Педагог предлагает детям потрогать предметы и определить, каков этот предмет на ощупь. Затем он просит ребенка назвать свойства предмета по ощущениям (мягкий, добрый, твердый, колючий, злой и т.д.).

**«Мешочек криков»**

Как известно, детям очень непросто справляться со своими отрицательными чувствами, ведь те так и стремятся прорваться наружу в форме криков и визгов. Конечно, это не вызывает одобрения у взрослых. Однако если эмоции очень сильны, то неправильно сразу требовать от детей спокойного анализа и поиска конструктивных решений. Сначала нужно дать им возможность немного успокоиться, выплеснуть негатив приемлемым способом. Так, если ребенок возмущен, взволнован, разозлен, словом, просто не в состоянии говорить с вами спокойно, предложите ему воспользоваться «мешочком криков». Договоритесь с ребенком, что пока у него в руках этот мешочек, то он может кричать и визжать в него столько, сколько ему необходимо. Но когда он опустит волшебный мешочек, то будет разговаривать с окружающими спокойным голосом, обсуждая произошедшее. Примечание. Так называемый «мешочек криков» вы можете изготовить из любого тканевого мешочка, желательно пришить к нему завязочки, чтобы иметь возможность «закрыть» все «кричалки» на время нормального разговора. Получившийся мешочек должен храниться в определенном месте и не использоваться с другими целями. Если под рукой не оказалось мешочка, то можно его переделать в «баночку криков» или даже «кастрюлю криков», желательно с крышкой. Однако использовать их позднее для мирных целей, например для приготовления еды, будет крайне нежелательно.

**«Листок гнева»**

Предложить ребёнку разные способы выражения своих негативных эмоций: можно комкать, рвать, кусать, топтать, пинать листок гнева до тех пор, пока ребенок не почувствует, что это чувство уменьшилось и теперь он легко с ним справится. После этого попросите мальчика или девочку окончательно справиться со своим гневом, собрав все кусочки «гневного листа» и выбросив их в мусорную корзину. Как правило, в процессе работы дети перестают злиться и эта игра начинает их веселить, так что заканчивают ее обычно в хорошем настроении.

Примечание. «Листок гнева» нужно изготовить самим. Если это будет делать сам ребенок, то получится даже двойная проработка его эмоционального состояния. Итак, предложите ребенку представить, как выглядит его гнев: какой он формы, размера, на что или на кого похож. Теперь пусть ребенок изобразит получившийся образ на бумаге (с маленькими детьми нужно сразу переходить к рисованию, так как им еще сложно изобразить образ словами, что может вызвать дополнительное раздражение). Дальше для расправы с гневом (как описывалось выше) все способы хороши!

**«Подушка для пинаний»**

Этот игровой способ справиться с гневом особенно необходим тем детям, которые, разозлясь, склонны реагировать прежде всего физически (сразу дерутся, толкаются, отнимают, а не кричат и не обзываются, не пытаются отомстить позже за свое бездействие сейчас). Заведите такому ребенку дома (а можно сделать второй вариант и для детского сада или школы) подушку для пинаний. Пусть это будет небольшая подушка темного цвета, которую ребенок сможет пинать, бросать и колотить, когда почувствует себя сильно рассерженным. После того как ему удастся выпустить пар таким безобидным способом, можно перейти к другим средствам решения проблемной ситуации. Примечание. Аналогами подушки могут стать надувной резиновый молоток, которым можно бить по стенам и по полу, или боксерская груша, которая поможет избавиться от накопившегося гнева не только детям, но и взрослым.

**«Рисуем чувства»**

 Когда на душе тревожно или вас что-то сильно беспокоит, возьмите бумагу и нарисуйте, как вы себя в данный момент ощущаете. Подберите цвета, подходящие вашему чувству. Вы можете царапать, можете рисовать линии, круги, узоры или целую картинку (можете даже «покалякать», как маленькие дети), в общем, все, что вам хочется.

**«Маленькое приведение»**

Цель: Научить в приемлемой форме, выплеснуть накопившийся у агрессивного ребенка, гнев.

Ведущий: «Ребята! Сейчас мы с вами будем играть роль маленьких добрых приведений. Нам захотелось немного похулиганить и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете делать руками вот такие движения (педагог приподнимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и поизносить страшным голосом звук «У». Если я буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить звук «У», если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко. Но помните, что мы добрые приведения и хотим только слегка пошутить”. Затем педагог хлопает в ладоши. «Молодцы! Пошутили и достаточно. Давайте снова станем детьми!».

**«Волк-волчишко, пусти переночевать» (на основе народной игры)**

Цель. Двигательная форма отреагирования гнева с использованием архетипического потенциала народных игр. Снятие избытка возбуждения и торможения, связанных с гневом.

Оборудование: Маска волка.

Ведущий: «Ребята! Сейчас мы будем изображать волков и зайцев. Один игрок будет волком. Волк сидит в своем доме. Все остальные дети – зайцы. Днем зайцы ходят по лесу. Зайцы долго ходили, устали, им надо отдохнуть. Вдруг видят - избушка Волка. Страшно туда стучаться но делать нечего. Стучат в дверь к Волку и говорят: «Волк-волчишка, пусти переночевать». Волк отвечает: «Пущу, но только до вечера, вечером - съем!». Зайцы ложатся спать в доме волка. Вы должны лежать, изображая спящих. Я проверю, все ли спят. Когда я скажу вам слово «вечер» зайцы вскакивают и бегут в свои домики-стулья. Волк бежит за зайцами»

2. Обучение детей навыкам распознавания и контроля, умению владеть собой в ситуациях, провоцирующих вспышки гнева.

**«Лови - не лови»**

 Правила этой игры похожи на всем известный способ играть в «Съедобное – несъедобное». Только условие, когда ребенок ловит мяч, а когда нет, может меняться в каждом коне игры. Например, сейчас вы договариваетесь с ним, что если водящий бросает мяч, произнося слово, относящееся к растениям, то игрок ловит его. Если же слово не является растением, то отбивает мяч. Например, один кон игры мог бы называться «Мебель - не мебель». Аналогично можно играть в такие варианты, как «Рыба - не рыба», «Транспорт - не транспорт», «Летает - не летает» и множество других. Количество выбираемых условий игры зависит только от вашей фантазии. Если она вдруг иссякнет, предложите ребенку самому выбрать условие игры, то есть категорию слов, которые он будет ловить. Дети иногда дают совершенно свежие и творческие идеи!

Примечание. Как вы, наверное, заметили, эта игра развивает не только внимание, но и способность к обобщению, а также скорость обработки услышанной информации. Поэтому в целях интеллектуального развития ребенка постарайтесь, чтобы категории этих обобщаемых понятий были разнообразны и затрагивали разные сферы, а не ограничивались бытовыми и часто используемыми словами.

**«Зеркало»**

Количество игроков: любое

Играть в эту игру можно в парах или вдвоем. Игроки садятся или встают друг напротив друга. Один из них совершает разные движения: поднимает руки, двигает ими в разные стороны, чешет нос. Другой – «зеркало» первого.

Для начала можно ограничиться движениями рук, но постепенно усложнить игру: строить рожицы, поворачиваться и т.д. Время игры ограничивается 1-2 минутами.

Если «зеркало» сумело продержаться нужное время, оно получает один балл, а игроки меняются ролями.

**«Послушная тень»**

Количество игроков: двое

Первый игрок изображает самые разные движения: как он купается в реке, что-то пишет, чешет затылок...

Второй игрок – «тень» первого. Он неотступно следует за первым игроком и в точности повторяет каждое его движение. Если «тень»в течение 1 минуты не сделает ни одной ошибки, она получает 10 баллов.

За каждое неправильное движение 1 балл снимается. Затем игроки меняются ролями.

**«Повторяй наоборот»**

Количество игроков: любое

Ведущий выполняет различные движения: поднимает руку, берет ручку, встает со стула и т.д. Игроки должны в точности повторить его движения, но наоборот. Ведущий опускает руку – игроки поднимают, ведущий садится – игроки встают. Игрок, который сделал ошибку, выходит из игры.

**«Земля или воздух»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: два мяча – красный и белый (или другие цвета).

Красный мяч означает землю. Тот, кто ловит его, должен быстро назвать какое-нибудь животное.

Белый мяч означает воздух. Тот, кто его поймает, должен назвать птицу, насекомое, которое умеет летать.

**«Ухо, горло, нос»**

Количество игроков: любое

Игроки становятся в шеренгу. Ведущий встает перед ними и говорит: «Каждый будет закрывать то, что буду называть». Дети должны закрывать только те части лица, которые называет ведущий. Он начинает по очереди называть и закрывать ухо, горло, нос, но при этом специально путать игроков. Кто ошибается, тот выбывает из игры.

Выигрывает тот, кто остался последним.

**«Прикосновение»**

Эта игра поможет ребенку расслабиться, снять напряжение, повысит его тактильную восприимчивость.

Подготовьте предметы, сделанные из различных материалов. Это могут быть кусочки меха, стеклянные вещи, деревянные изделия, вата, что-нибудь из бумаги и т. д. Положите их на стол перед ребенком. Когда он их рассмотрит, предложите ему закрыть глаза и попробовать догадаться, чем вы прикасаетесь к его руке. Примечание. Можно также прикасаться к щеке, шее, колену. В любом случае ваши касания должны быть ласковыми, неторопливыми, приятными.

**Солдат и тряпичная кукла**

Самый простой и надежный способ научить детей расслабляться - это обучить их чередованию сильного напряжения мышц и следующего за ним расслабления. Поэтому эта и последующая игра помогут вам это сделать в игровой форме. Итак, предложите ребенку представить, что он солдат. Вспомните вместе с ним, как нужно стоять на плацу, - вытянувшись в струнку и замерев. Пусть игрок изобразит такого военного, как только вы скажете слово «солдат». После того как ребенок постоит в такой напряженной позе, произнесите другую команду – «тряпичная кукла». Выполняя ее, мальчик или девочка должны максимально расслабиться, слегка наклониться вперед так, чтобы их руки болтались, будто они сделаны из ткани и ваты. Помогите им представить, что все их тело мягкое, податливое. Затем игрок снова должен стать солдатом и т. д.

Примечание. Заканчивать такие игры следует на стадии расслабления, когда вы почувствуете, что ребенок достаточно отдохнул.

**«Насос и мяч»**

 Если ваш ребенок хоть раз видел, как сдувшийся мяч накачивают насосом, то ему легко будет войти в образ и изобразить изменения, происходящие в этот момент с мячом. Итак, встаньте напротив друг друга. Игрок, изображающий мяч, должен стоять с опущенной головой, вяло висящими руками, согнутыми в коленях ногами (то есть выглядеть как ненадутая оболочка мяча). Взрослый тем временем собирается исправить это положение и начинает делать такие движения, как будто в его руках находится насос. По мере увеличения интенсивности движений насоса «мяч»становится все более накаченым. Когда у ребенка уже будут надуты щеки, а руки с напряжением вытянуты в стороны, сделайте вид, что вы критично смотрите на свою работу. Потрогайте его мышцы и посетуйте на то, что вы перестарались и теперь придется сдувать мяч. После этого изобразите выдергивание шланга насоса. Когда вы это сделаете, «мяч» сдуется настолько, что даже упадет на пол.

Примечание. Чтобы показать ребенку пример, как играть надувающийся мяч, лучше сначала предложить ему побыть в роли насоса. Вы же будете напрягаться и расслабляться, что поможет и вам отдохнуть, а заодно и понять, как действует этот метод.

**«Молчу - шепчу – кричу»**

 Как вы наверняка заметили, активным детям трудно регулировать свою речь - они часто говорят на повышенных тонах. Эта игра развивает способность осознанно регулировать громкость своих высказываний, стимулируя ребенка говорить то тихо, то громко, то вовсе молчать. Выбирать одно из этих действий ему предстоит, ориентируясь на тот знак, который вы ему показываете. Заранее договоритесь об этих знаках. Например, когда вы прикладываете палец к губам, то ребенок должен говорить шепотом и передвигаться очень медленно. Если вы положили руки под голову, как во время сна, ребенку следует замолчать и замереть на месте. А когда вы поднимете руки вверх, то можно разговаривать громко, кричать и бегать.

Примечание. Эту игру лучше заканчивать на этапе «молчу» или «шепчу», чтобы снизить игровое возбуждение при переходе к другим занятиям.

**«Клеевой дождик»**

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.

2. Проползти под столами.

3. Обогнуть «широкое озеро».

4. Пробраться через «дремучий лес».

5. Прятаться от «диких животных».

На протяжении всего упражнения дети не должны отцепляться от своего партнера. Упражнение способствует развитию сплоченности группы.

**«Разыгрывание ситуаций»**

• Ты вышел во двор и увидел, что там дерутся два незнакомых мальчиков. Разними их.

• Тебе хочется играть такой же игрушкой, как у одного из ребят из вашей группы. Попроси ее.

• Ты очень обидел своего друга, попробуй помириться с ним.

• Ты нашел на улице слабого, замерзающего котенка… пожалей его.

**«Связующая нить»**

Дети сидят, по кругу передавая, друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взялись за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что они сейчас чувствуют, что хотят для себя и что могут пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивая, хотят ли они что-нибудь сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют единое целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

Это упражнение формирует чувство близости с другими людьми, способствует принятию детьми друг друга, формирует чувство ценности других и самоценности.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ПРОБЛЕМАМИ ИНТЕЛЛЕКТА**

К этой категории относятся дети с ОВЗ, проявляющейся в стойких нарушениях познавательной деятельности, возникающих вследствие органического поражения коры головного мозга. Это такое нарушение развития, при котором страдает не только интеллект, но и эмоции, воля, поведение, физическое развитие. Однако, несмотря на многочисленные отклонения во всех сферах жизнедеятельности, дети с умеренной умственной отсталостью способны к обучению и развитию. Педагогические средства, принципы и методы носят в этом случае коррекционно - развивающий характер и направлены на максимальное преодоление (или ослабление) недостатков познавательной, эмоционально-волевой и двигательной сфер с ориентацией на положительные возможности ребёнка. Наиболее адекватной формой преодоления и компенсации указанных недостатков является двигательная активность, в которой ведущее место принадлежит подвижной игре.

**Игра «Дотронься до…»**

Цель: - Формирование у ребёнка представлений о форме, размерах и других свойствах предметов; - развитие быстроты реакции.

Ход игры: Все играющие одеты разнообразно. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до синего!». Игроки должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников игры что – то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета меняются каждый раз, кто не успел вовремя среагировать, становится ведущим.

Варианты: можно называть форму и размер предмета. Затем усложняем: «Дотронься до красного круглого».

**«Весёлое рисование»**

коррекционная игра на развитие мелкой моторики рук

Цель: Развитие дифференцированных движений пальцев рук.

Развитие творческого воображения.

Воспитание усидчивости в работе и выработка целенаправленности деятельности.

Подготовка руки к письму.

Оборудование: Плотная картонная коробка с темным фоном на дне; манка, покрывающая дно коробки тонким слоем.

**Ход игры:** Педагог показывает детям коробку с манкой и объясняет, что кроме карандашей, красок, фломастеров можно рисовать пальчиками, различные фигурки, предметы и изображения. Педагог показывает, как можно рисовать и как при этом легко можно стереть рисунок. Работа проводится индивидуально, при этом возможно рисование по образцу, совместное рисование, свободное творчество.

**«Найди отличие»**

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

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.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

**«Ласковые лапки»**

Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия, гармонизация отношений между ребенком и взрослым. Взрослый подбирает 6—7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть; воспитатель объясняет, что по руке будет ходить «зверек» и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой «зверек» прикасался к руке — отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

Вариант игры: зверек будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.

**«Менялки»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, активизация детей.

Игра проводится в кругу, участники выбирают водящего, который встает и выносит свой стул за круг, таким образом получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого ...» (светлые волосы, часы и т. д.). После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

**«Разговор с руками»**

Цель: научить детей контролировать свои действия.

Если ребенок подрался, что-то сломал или причинил кому-нибудь 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 можно 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 2-3 дней (сегодняшнего вечера или, в случае работы с гиперактивными детьми, еще более короткого промежутка 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.

**«Передай мяч»**

Цель: снять излишнюю двигательную активность.

Сидя на стульях или стоя в кругу, играющие стараются как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч друг другу или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами или используя в игре одновременно несколько мячей.

**«Сиамские близнецы»**

Цель: научить детей гибкости в общении друг с другом, способствовать возникновению доверия между ними. Скажите детям следующее. «Разбейтесь на пары, встаньте плечом к плечу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище, и две руки. Попробуйте походить по помещению, что-то сделать: лечь, встать, порисовать, попрыгать, похлопать в ладоши и т.д.» Чтобы «третья» нога действовала «дружно», ее можно скрепить либо веревочкой, либо резинкой. Кроме того, близнецы могут «срастись» не только ногами, но спинками, головами и др.

**«Зеваки»**

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции, обучение умению управлять своим телом и выполнять инструкции.

Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

**«Слушай команду»**

Цель: развитие внимания, произвольности поведения.

Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии хорошо слушать и выполнять задание. Игра поможет воспитателю сменить ритм действия расшалившихся ребят, а детям — успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

**«Расставь посты»**

Цель: развитие навыков волевой регуляции, способности концентрировать внимание на определенном сигнале. Дети маршируют под музыку друг за другом. Впереди идет командир, который выбирает направление движения. Как только командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Все остальные продолжают маршировать и слушать команды. Таким образом, командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (в линейку, по кругу, по углам и т. д.). Чтобы слышать команды, дети должны передвигаться бесшумно.

**«Король сказал...» (Известная детская игра)**

Цель: переключение внимания с одного вида деятельности на другой, преодоление двигательных автоматизмов. Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а играющие должны их повторять только в том случае, если он добавит слова «Король сказал. Кто ошибется, выходит на середину круга и выполняет какое-нибудь задание участников игры, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т.д. Вместо слов «Король сказал» можно добавлять и другие, например, «Пожалуйста» или «Командир приказал».

**«Запрещенное движение»**

Цель: игра с четкими правилами организует, дисциплинирует детей, сплачивает играющих, развивает быстроту реакции и вызывает здоровый эмоциональный подъем. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнять. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух числа. Участники игры повторяют хором все числа, кроме одного, запрещенного, например, «пять». Когда дети услышат это число, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).

**«Слушай хлопки»**

Цель: тренировка внимания и контроль двигательной активности.

Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу “аиста” (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу “лягушки” (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

**«Замри»**

Цель: развитие внимания и памяти.

Дети прыгают в такт музыке (ноги в стороны — вместе, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бедрам). Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки. Если кому-то из участников это не удалось, он выбывает из игры. Снова звучит музыка — оставшиеся продолжают выполнять движения. Играют до тех пор, пока в круге ни останется лишь один играющий.

**«Давайте поздороваемся»**

Цель: снятие мышечного напряжения, переключение внимания.

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути (а возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться надо определенным образом:

1 хлопок — здороваемся за руку;

2 хлопка — здороваемся плечиками;

3 хлопка — здороваемся спинками. Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст гиперактивному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре поможет избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время этой игры.

**«Веселая игра с колокольчиком»**

Цель: развитие слухового восприятия.

Все садятся в круг, по желанию группы выбирается водящий, однако, если желающих водить нет, то роль водящего отводится тренеру. Водящему завязывают глаза, а колокольчик передают по кругу, задача водящего — поймать человека с колокольчиком. Перебрасывать колоколъчик друг другу нельзя.

**Игры за (столами),** физкультминутки,

которые можно выполнять как стоя, так и сидя за столами.

«Пальчиковые игры» (которые приводятся в книге М. Рузиной «Страна пальчиковых игр»).

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 следует предложить несколько игр, приведенных ниже.

**«Многоножки»**

Перед началом игры руки находятся на краю стола. По сигналу педагога многоножки начинают двигаться к противоположному краю парты или в любом другом, заданном взрослым, направлении. В движении принимают участие все пять пальцев.

**«Двуножки»**

Игра проводится аналогично предыдущей, но в «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 столу.

**«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.

Чтобы игра не превратилась в постоянное развлечение учащихся и не мешала проведению других занятий, перед ее началом учитель должен четко сформулировать правила: начинать и заканчивать игру только по определенному сигналу. Одним из сигналов может стать карточка из игры «Кричалки — шепталки — молчалки».

**«Ловим комаров»**

Цель: снять мышечное напряжение с кистей рук, дать возможность гиперактивным детям подвигаться в свободном ритме и темпе.

Скажите детям: «Давайте представим, что наступило лето, я открыла форточку и к нам в группу налетело много комаров. По команде «Начали!» вы будете ловить комаров. Вот так! Педагог в медленном или среднем темпе делает хаотичные движения в воздухе, сжимая и разжимая при этом кулаки. То поочередно, то одновременно. Каждый ребенок будет «ловить комаров» в своем темпе и в своем ритме, не задевая тех, кто сидит рядом. По команде «Стой!» вы садитесь вот так: педагог показывает, как надо сесть (на свое усмотрение). Готовы? «Начали!»... «Стоп!» Хорошо потрудились. Устали. Опустите расслабленные ноги вниз, встряхните несколько раз ладонями. Пусть руки отдыхают. А теперь — снова за работу!»

**Игры с предметами по развитию**

**лексико-грамматического строя речи дошкольников с ОВЗ**

Данные игры по развитию лексико-грамматического строя речи дошкольников с ОВЗ позволяют действовать с предметами детям в возрасте от 2 до 7 лет. Постепенно, в зависимости от успехов и возраста детей игры можно усложнять. Например, увеличить количество предметов, задавая более сложные вопросы и т.д.

**«Домик с окошечками»**

- Учим названия объемных геометрических фигур.

- Закрепляем знание цветов, соотносим силуэт.

- Описываем фигуру (легкая, мягкая, синяя, пищащая пирамида)

- Считаем (все пирамиды, все прозрачные или тканевые фигуры и т.п.)

- Развиваем мелкую моторику.

- Развиваем слуховое восприятие (мягкие и прозрачные фигуры имеют свое звучание)

**«Толстый-тонкий»**

Цель: Различие наглядно предъявленных предметов по противоположным признакам с

использованием антонимов.

Образец: Карандаш тонкий, а трубка толстая, верѐвка длинная, а шнурок короткий.

Ребенку дают несколько предметов и предлагают разложить на две группы по противоположным признакам, например, в одну группу – толстые (веревка, палка, свеча и т. п., а в другую – тонкие (шнурок, карандаш, нитка и т. п.). Ребенок называет антонимические признаки вслух, может также изобразить их жестами

**«Зопарк»**

Назови животных, которые потерялись. Рассели их по клеткам, проговаривая:

- Медведь живет на третьем этаже.

- Кто живет в центре зоопарка? (Обезьянки) Посчитай их

(одна обезьяна,… пять обезьян), А кто поселился в правом верхнем

углу?

- Кто детеныш у льва?

- Послушай и угадай чей это голос? (ответь полным предложением)

-Отгадай загадку или Кого я загадала? (Ползает и шипит)

**«Береза»**

Позволяет наглядно и тактильно следить за явлениями природы. С детьми проводятся беседы о том: - Как называется дерево? - Какая береза? - Назови, что есть у березы?

- Что с ней происходит зимой, весной?

-Посмотри, на нашу березу прилетели птицы? Каких ты знаешь птиц?

- Давай их посчитаем (Один голубь, два голубя,… пять голубей)

- Назови части тела у сороки. - Как голос подает ворона?

**Упражнения:**

- на дыхание «Сдуй снежинку, листочек»;

- на ориентировку в пространстве «Дотянись правой рукой до верхней веточки»;

- на развитие памяти «Посмотри и запомни, Что изменилось?».

**«Что в мешочке»**

Каждый мешочек выполнен в разном цвете, мешочки отличаются по фактуре и

подвешены на разной ширины ленточках. Так чтобы ребенок мог свободно подойти и

потрогать любой из мешочков, сравнить их: на вес, цвет, угадать что внутри, услышать определенный звук и т.д.