**«**Картотека игр для детей с ОВЗ разной направленности»

**Содержание**

Введение……………………………………………………………………..3

Картотека игр для детей с ОВЗ разной направленности………………….3

1. Подвижные игры…………………………………………………..3
2. Дидактические игры……………………………………………...15
3. Коммуникативные игры………………………………………….24

Заключение………………………………………………………………….27

Библиографический список………………………………………………..28

**Введение**

Игра – неотъемлемый элемент жизни, человеческой культуры. Педагогика связывает игру и игровое поведение с процессами воспитания, образования и развития личности.

Игра, как форма активности занимает огромное место в жизни ребёнка. Стремление человеком играть зарождается в раннем детском возрасте и сопровождает его всю жизнь. Тайна этого феномена лежит в психофизической сфере человека. Действительно, если человек сидит долго в одной позе, то он чувствует потребность в движении. Энергия ищет выход, и ребёнок совершает движения без всякой цели: бегает, прыгает, толкается.

Другая точка зрения заключается в том, что игра сама по себе является не столько тратой сил, сколько их источником. Однако эти два взгляда не раскрывают истиной связи игры с внутренним миром человека, поэтому естественно возникает вопрос о смысле сущности игры в детстве, так как этот вид деятельности занимает доминирующее место в жизни ребёнка как здорового, так и имеющего отклонения в развитии.

***Картотека игр для детей с ОВЗ разной направленности***

**1. Подвижные игры**

Подвижные игры имеют оздоровительное, воспитательное и образовательное значение.

Целенаправленная эмоциональная игровая нагрузка оказывает стимулирующее воздействие на организм умственно отсталого ребенка и больше, чем другие средства, соответствует удовлетворению естественной потребности в движении. Подвижная игра не только противодействует гипокинезии, но и способствует восстановлению утраченного здоровья, укреплению всех функций организма, развитию физических способностей.

В подвижных играх используются знакомые и доступные виды естественных движений: ходьба, бег, лазанье, перелезание, прыжки, упражнения с мячом, в них не - сложной техники и тактики, а правила всегда можно изменить соответственно физическим и интеллектуальным возможностям ребенка.

Особая ценность подвижных игр для детей с умственной отсталость заключается в возможности одновременного воздействия на моторную и психическую сферу. Быстрая смена игровых ситуаций предъявляет повышенные требования к подвижности нервных процессов, быстроте реакции и нестандартности действий. Игры вынуждают мыслить наиболее экономно, реагировать на действия партнеров, приспосабливаться к обстановке. Играющему ребенку приходится выбирать и совершать из множества операций одну, которая, по его мнению, может принести успех. Чем разнообразнее информация поступает в мозг, тем интенсивнее включаются психические процессы. Именно поэтому с помощью игры у ребенка с умственной отсталостью развивают восприятие, мышление, внимание, воображение, память, моторику, речь, повышая умственную активность, а, следовательно, познавательную деятельность в целом.

Эффект этот достигается за счет полу функциональности подвижных игр, когда коррекция двигательных нарушений (пространственной ориентировки, точности, ритма, согласованности движений, равновесия и др.) инициирует активную деятельность мозга, сохранных анализаторов, психических функций, вегетативных систем, обеспечивающих движение. Особенно ярко эта взаимосвязь проявляется в реализации межпредметных связей, когда целенаправленные двигательные действия, организованные в форме игровых композиций, эстафет, ролевых и имитационных игр, выполняемых под стихи, загадки, потешки, скороговорки, с решением простейших математических задач, облегчают усвоение счета, понятий о количестве, форме, величине, направлении, амплитуде; активизируют речевую деятельность, правильное звукопроизношение; обогащают словарный запас, развивают память, внимание, моторику мелких мышц рук.

Известно, что умственно отсталые дети отстают в развитии духовных интересов, потребностей. Поэтому сама игровая деятельность, вызывающая у детей интерес и содержащая в себе необходимые компоненты развития личности, является средством духовного развития. В игре складываются отношения между детьми, вырабатываются привычки, правила поведения. Дети больше узнают друг друга, взаимодействуют между собой, познают нехитрые игровые ситуации, проявляют самостоятельность, подражают, радуются, фантазируют, т. е. в игре идет активное формирование личности, имеющее большое социальное значение. При подборе подвижных игр важно учитывать эмоциональное состояние, характер, поведение детей. Состояние умственно отсталого ребенка нестабильно. Эмоциональное напряжение, усталость могут вызвать внутренний дискомфорт, который чаще выражается в нарушении поведения, капризах, ссорах, драках. Иногда они могут вызвать обратные реакции: пассивность, нежелание вступать в контакт. Преодолевать эмоциональное напряжение можно с помощью подвижных игр.

**1.  «Зоопарк»**

Цель: развитие воображения, раскованности в движениях.

Инструкция. Все участники по очереди показывают движения, характерные для задуманного ими по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники объединяются в подгруппы по 2-3 человека. Ведущий, указывая на любую подгруппу, дает название животного. Участники, не сговариваясь, вместе изображают одно названное животное. Далее подгруппа также может изобразить какое-либо животное, а другие участники отгадывают – какое.

**2.  «Попробуй повторить»**

Цель: развитие слуховой памяти, четкости речи.

Инструкция. 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.

**3.   «Узнай по голосу»**

Цель: развитие слуха и умения ориентироваться в пространстве.

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.

**4. «Догоняй мяч»**

            Цель: развитие внимания, точности и согласованности движений.

            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.

**5.  «Догони колокольчик»**

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

      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!».

**6.   «Лучший нос»**

Цель: развитие обоняния.

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.

**7.  «Где стереть?»**

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

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.

**8. «Запрещенный цвет»**

Цель: развитие быстроты двигательной реакции, внимания, навыков счета и произношения слов, умения различать цвет и форму геометрических фигур.

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.

**9.   «Веревочка»**

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

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.

**10. «Поймай мяч»**

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

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.

**11. «Что пропало»**

Цель: активизация психических процессов: восприятия, внимания, памяти.

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.

**12. «Узнай друга»**

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

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.

**13. «Замок»**

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

Инструкция.

|  |  |
| --- | --- |
| Текст | Движения |
| На двери весит 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 |

**14. «Голуби»**

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

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.

**15. «Сидячий футбол»**

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

Играют две команды по 4-6 человек в каждой.

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.

**16. «Ходим в шляпах»**

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

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 переступать 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.

**17. «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.

**18. «Солнышко**»

Цель: развитие быстроты и точности движений.

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.

**19. «Бездомный щенок»**

Цель: развитие внимания, быстроты реакции и точности движений.

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.

**20. «Мяч по кругу»**

Цель: развитие внимания и точности движений.

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.

**21. «Эстафета с обручем»**

Цель: развитие внимания и точности движений.

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.

**22. «Сбей кеглю»**

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

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.

**23. «Шишки, желуди, орехи»**

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, точности движений.

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 удается, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Можно выкрикнуть два названия и даже три. Побеждает тот, кто ни разу не был водящим.

**2. Дидактические игры**

Дидактическая игра является одной из форм обучения детей. В дидактической игре содержатся все структурные элементы, характерные для игровой деятельности детей: замысел, содержания, игровые действия, правила, результат. Наличие дидактической задачи подчеркивает обучающий характер игры направленность ее содержания на развитие познавательной деятельности детей. Важное значение дидактической игры состоит в том, что она развивает самостоятельность и активность мышления и речи детей.

При использовании дидактических игр необходимо учитывать характер зрительной патологии; уровень сформированности зрительного восприятия и зрительно-моторной координации; индивидуально-психологических особенностей личности ребенка.

Коррекционные задачи, решаемые в представленных ниже дидактических играх, связаны с повышением зрительно-двигательной активности детей, развитием их зрительных функций. Большое значение придается формированию у детей познавательных процессов: зрительного внимания и памяти, мышления, речи и воображения.

**“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.

**“Кричалки—шепталки—молчалки”**

Цель: развитие наблюдательности, умения действовать по правилу, волевой регуляции.

Из разноцветного картона надо сделать 3 силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это — сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь — “кричалку” можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь — “шепталка” — можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал “молчалка” — синяя ладонь — дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует “молчанками”.

**“Гвалт”**

Цель: развитие концентрации внимания. Один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем входит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку.

**“Броуновское движение”**

Цель: развитие умения распределять внимание.

Все дети встают в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики. Детям сообщаются правила игры: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногой или рукой. Если участники успешно выполняют правила игры, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей. Смысл игры — установить командный рекорд по количеству мячей в круге.

**“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).

**“Колпак мой треугольный”**

Цель: научить концентрировать внимание, способствовать осознанию ребенком своего тела, научить управлять движениями и контролировать свое поведение. Играющие сидят в кругу. Все по очереди, начиная с ведущего, произносят по одному слову из фразы: Колпак мой треугольный, мой треугольный колпак. А если не треугольный, то это не мой колпак. После этого фраза повторяется снова, но дети, которым выпадет говорить слово “колпак” заменяют его жестом (например, 2 легких хлопка ладошкой по своей голове). В следующий раз уже заменяются 2 слова: слово “колпак” и слово “мой” (показать рукой на себя). В каждом последующем кругу играющие произносят на одно слово меньше, а “показывают” на одно больше. В завершающем повторе дети изображают только жестами всю фразу. Если такая длинная фраза трудна для воспроизведения, ее можно сократить.

**“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.

**“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.

**“Морские волны”**

Цель: научить детей переключать внимание с одного вида деятельности на другой, способствовать снижению мышечного напряжения.

По сигналу педагога “Штиль” все дети в классе “замирают”. По сигналу “Волны” дети по очереди встают за своими партами. Сначала встают ученики, сидящие за первыми партами. Через 2-3 секунды поднимаются те, кто сидит за вторыми партами и т.д. Как только очередь доходит до обитателей последних парт, они встают и все вместе хлопают в ладоши, после чего дети, вставшие первыми (за первыми партами), садятся и т.д. По сигналу учителя “Шторм” характер действий и последовательность их выполнения повторяется, с той лишь разницей, что дети не ждут 2-3 секунды, а встают друг за другом сразу. Закончить игру надо командой “Штиль”.

**Игры на развитие памяти:**

*«Нарисуй фигуру»*

Ребенок закрывает глаза, ему дают потрогать геометрическую фигуру, затем ее

убирают. Ребенок по памяти должен нарисовать фигуру.

*«Узнай предмет»*

Цель: развитие тактильной памяти.

Ребенку завязывают глаза и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, ребенок сам должен догадаться о том, что это вещь. После того, как ряд предметов (3-10 предметов) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что ребенку требуется выполнять две мыслительные операции – узнавание и запоминание.

*«Выкладывание по памяти»*

Ребенку показывают карточки с геометрическими фигурами, которые они потом

выкладывают по памяти.

*«Выучи стихотворение»*

Ребенку зачитывается короткое стихотворение или четверостишие, которое нужно выучить через как можно меньшее количество повторений.

*«Запомни картинки»*

Из набора 20-30 картинок выбрать 10 и предъявить ребенку для запоминания в течение 20 секунд. Затем убрать, узнать – сколько картинок запомнил ребенок.

**Игры на развитие внимания:**.

*«Угадайка»*  
Для этого упражнения понадобится набор карточек с изображением разных предметов. Чем разнообразнее, тем лучше. Для этого подойдут материалы предметных «лото». Педагог раскладывает перед ребенком 30-40 карточек.

Инструкция: «Я сейчас загадаю один из предметов, изображенных на карточках. Попробуй угадать, что я загадала, не более чем за 20 попыток. Для этого задавай мне вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Если ребенку трудно понять, о чем идет речь, подскажите ему «Представь, что я загадала этот карандаш. Какие вопросы ты мог бы задать, чтобы догадаться? Например «Это пишет?» или «Это длинное?» и т.д.

Некоторые дети пытаются угадывать, перечисляя подряд все предметы. В этом случае необходимо показать им, что это неэффективный способ, и предложить задавать вопросы о свойствах этих предметов. Можно даже сделать ему подсказку: подготовить карточку с пунктами относительно которых имеет смысл задавать вопросы: форма («Это круглое?»), цвет («Это красное?») , размер («Это длинное?»), вес («Это легкое?»), функция («Из этого едят?»), материал («Это деревянное?»).

*«Найди отличия»*

Задания такого типа требуют умения выделять признаки предметов и явлений, их детали и владеть операцией сравнения. Систематическое и целенаправленное обучение школьников сравнению способствует развитию навыка своевременной активизации внимания, его включению в регуляцию деятельности. Для сравнения детям могут быть предложены какие-либо предметы, их изображения, картинки, различающиеся определенным числом деталей.

*«Ищи безостановочно»*

В течение 10-15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета (или одного размера, формы, материала и т.п.). По сигналу один ребенок начинает перечисление, другие его дополняют.

**На развитие мышления:**

*«Помоги художнику»*

Дидактическая задача: учить детей создавать образы на основе схематического изображения.

Педагог сообщает детям, что один художник не смог дорисовать картину до конца и попросил ребят помочь ему закончить работу. Педагог показывает детям схематического изображение человека и говорит, что сейчас они все вместе помогут художнику. Ребята будут придумывать, как эту картину можно закончить, а воспитатель нарисует все, что дети придумают. Педагог последовательно задает детям вопросы: кто здесь нарисован (мальчик или девочка?)? Какого цвета глаза, волосы? Как одет, что несет в руках? И т.д. Дети по-разному отвечают, взрослый обсуждает с ними ответы и выбирает наиболее интересные. Самые интересные ответы воспитатель использует при дорисовке картины, постепенно превращая схему в рисунок.  
Когда рисунок будет готов, можно предложить детям придумать историю про нарисованного человечка. Если дети затрудняются, следует помочь им наводящими вопросами.

*«Кто назовет больше признаков»*

Ведущий называет предмет окружающей обстановки, и игроки по очереди должны, не повторяясь, назвать как можно больше признаков, свойственных этому предмету. Выигрывает тот, кто назовет последний признак.

**На развитие воображения:**

*«Как это можно использовать»*

Педагог называет обычный предмет. Например «книга». Ребенок придумывает как больше способов ее использования.

*«Волшебные кляксы»*

Ребенок рассматривает кляксы и воображает, на что каждая из них похожа. Можно так же дорисовать кляксы до разных предметов.

**3. Игры, направленные на развитие коммуникации**

Сюжетно-ролевая игра – идеальна для приобретения социальных навыков. Через игру дети учатся общаться с окружающими, понятно излагать желания, просьбы, договариваться у них формируются навыки культурного поведения.

Поэтому для решения задачи развития у детей социально-коммуникативных умений и навыков, дружеских чувств, коллективных взаимоотношений используют сюжетно-ролевую игру.

К концу дошкольного возраста дети в норме должны овладеть самостоятельной сюжетно-ролевой игрой. Они должны объединяться между собой по собственной инициативе, сами определять и разворачивать игровой сюжет, брать на себя соответствующие роли, выполняя те или иные игровые действия.

Для того что бы дети на должном уровне овладели игровыми навыками требуется систематическое и умелое руководство ею со стороны воспитателя даже у нормально развивающихся дошкольников. А у большинства детей с ОВЗ сюжетно-ролевая игра без направляющей роли взрослого и вовсе не формируется.

Сюжетно-ролевая игра воспитанников с ОВЗ имеет свои особенности, связанные с теми или иными ограничениями в здоровье, индивидуальным психо - физическим уровнем развития.

Так игра ребенка с интеллектуальными проблемами в развитии непродолжительна, поверхностна, эмоционально бедна, а высшая форма игры сюжетно-ролевая самостоятельно у детей с интеллектуальными нарушениями не формируется.

Дети с ОВЗ, так же, как и дети с нормой, могут оказаться в различной ситуации, опасной для здоровья, жизни, поэтому мы через игру обучаем правилам поведения, связанным с жизнью человека в обществе, мы обыгрываем несколько моделей поведения в той или иной ситуации, формируя умение ориентироваться на самостоятельное принятие решений.

В процессе обучения детей той или иной игре необходимо помогать им вести диалоги, приходя на помощь всякий раз, когда дети затрудняются сами выразить свою просьбу, желание, мысль в словесной форме.

**Игра «Танцуй с другом»**

**Цель:** обучение детей навыкам сотрудничества, переход от игры «рядом» к игре «вместе».

Всем участникам раздать по одной игрушке. Взрослый предлагает потанцевать вместе с игрушками, так как игрушкам танцевать самим скучно.  
Далее, количество игрушек увеличить, и попросить участников своим игрушкам найти друга под музыкальное сопровождение. Затем попросить взять в каждую руку по выбранной игрушке и потанцевать.  
Затем попросить участников организовать хоровод из игрушек (сложить их в круг), взять за руки соседей и водить хоровод вместе.   
На последующих этапах, участники, преимущественно дети должны выбрать в качестве друга не игрушку, а другого участника для танца в паре.

**Игра «Помоги Маше»**

**Цель:** воспитание навыков партнерского общения, усиление мотивации к общению, снятие тревожности у детей.

Взрослый говорит, что у девочки Маши случилась беда: сломались все игрушки, и ей больше не с чем играть. Детям показывают несколько частей двух-трех игрушек, например, кольца пирамидки, две части одной машинки др. Раздать участникам по одной части и попросить помочь Маше починить игрушки.

**Игра «Подарки»**

**Цель:** формирование потребности в общении.

Взрослый спрашивает ребят, любят ли они получать подарки и, получив положительный ответ, поочередно подзывает к себе участника, дает один шарик воздушный и просит подарить: а) называя конкретное имя участника;  
б) кому хочется.

**Игра «Сделай как Я»**

**Цель:** формирование взаимодействия между взрослыми и детьми, положительного отношения к сверстнику.

Взрослый говорит ребенку «Я взяла Яну за руку. Посмотри. Сделай как я». Добивается, чтобы ребенок повторил действие (примерные действия: обняла, застегнула сандаль, погладила по голове, подала игрушку).

**Игра «Гримаса перед зеркалом»**

**Цель:** отработка навыков взаимодействия взрослого с ребенком; формирование навыка действия по образцу.

Взрослый подводит ребенка к зеркалу. Обращает внимание на его отражение, комментируя и показывая: «я – Ира, ты – Петя». Далее задать вопросы: «Где Ира (я), Где Петя (ты). Предложить повторить гримасу обезьянки, собачка, зайчика, выполнить конкретные действия по подражанию.

**Игра «Катаем мячик»**

**Цель:** формировать коммуникативные навыки.

Взрослый и дети сидят на ковре. Взрослый берет мяч и катит его в сторону одного из детей: «Катится мячик в гости к Мише, лови его скорее!» После того как ребенок поймает мяч, предлагает ему катить мяч другому ребенку: «Миша, кати мячик» Если ребенок затрудняется, нужно помочь ему: «Миша, кати мячик Вове!» Каждый ребенок должен поучаствовать в игре. Затем взрослый предлагает перебрасывать мячик друг другу.

**Заключение**

Таким образом, огромное значение игры для развития психических процессов и личности ребенка в целом дает основание считать, что именно эта деятельность является ведущей для всех детей дошкольного возраста. Влияние игры на развитие ребенка с ОВЗ бесценно. Игровая деятельность способствует формированию произвольности психических процессов. У детей с ОВЗ психические процессы частично или полностью нарушены. В условиях игры дети лучше запоминают игровую ситуацию. Игровая ситуация и действия в ней оказывают постоянное влияние на развитие умственной деятельности ребенка. В игре ребенок учиться действовать с предметами заместителями. Предмет заместитель становится опорой для мышления. Ролевая игра имеет определяющее значение для развития воображения. В игре он знакомиться с поведением и взаимоотношениями взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения. В игре развиваются и другие виды деятельности ребенка, которые потом приобретают самостоятельное значение.

Так продуктивные виды деятельности (рисование, конструирование) первоначально тесно связаны с игрой. Рисуя ребенок с ОВЗ разыгрывает тот или иной сюжет. Так же внутри игровой деятельности начинает складываться и учебная деятельность, которая позднее становится ведущей деятельностью. Ребенок с ОВЗ начинает учиться, играя — он к учению относится как к своеобразной ролевой игре, с определенными правилами.

Но ведь не все дети с ОВЗ умеют играть! Поэтому научить их играть — основная задача нашей деятельности.

**Библиографический список:**

1. Гуровец Г.В., Ленок Я.Я. «Коррекционно-развивающие игры как метод обучения в специальной педагогике»/ Г.В. Гуровец, Я.Я. Ленок. Ж. Дефектология, 1996. - №3. – 77 с.

2. Катаева А.А., Стребелева Е.А. «Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников»/ А.А. Катаева, Е.А. Стребелева. – М.: Бук-Мастер, 1993. – с. 100-118

3. Маллер А. Р. Ребенок с ограниченными возможностями. – М., 2002.

4. Позднякова А. В., Шевченко М. В., Казакова А. С., Крапивкина О. А. Игра как метод коррекционной деятельности с детьми с ОВЗ // Молодой ученый. — 2016. — №17. — С. 149-154. — URL https://moluch.ru/archive/121/33479/ (дата обращения: 02.05.2018).

5. Стаковская В.Л. Подвижные игры в терапии больных и ослабленных детей. –М.:2005.

6 . Роль подвижной игры в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья / URL: <http://festival.1september.ru/articles/626046/> (2.06.2016г.)

7. Шапкова Л.В. Подвижные игры для детей с нарушениями в развитии СПб.: ″ДЕТСТВО-ПРЕСС″, 2002.

8. Янушко Е.А. Игры с аутичным ребенком, М.: Теревинф, 2016. -128 с