Методическое объединение учителей-дефектологов

дошкольных образовательных учреждение города Тамбова

**Дидактические игры для детей с ограниченными возможностями здоровья**

**Методическое пособие**

Тамбов 2016

**Авторы-составители:**

Кротова Т.Б., учитель-дефектолог МБДОУ «Детский сад № 2 «Аленушка» г. Тамбов.

Киселева М.В., учитель-дефектолог МБДОУ «Детский сад № 2 «Аленушка» г. Тамбов.

Афанасьева И.В., учитель-дефектолог МБДОУ «Детский сад № 56 «Гусельки» г. Тамбов.

Якушина Л.М., учитель-дефектолог МБДОУ «Детский сад № 56 «Гусельки» г. Тамбов.

Дьякова А.Г., учитель-дефектолог МБДОУ «Детский сад № 71 «Незабудка» г. Тамбов.

Федулова И.С., учитель-дефектолог МБДОУ «Детский сад «Дюймовочка» г. Тамбов.

Титашева Д.А., учитель-дефектолог МБДОУ «Детский сад «Подсолнух» г. Тамбов.

Степанова А.С., учитель-дефектолог МБДОУ «Детский сад «Изумрудный город» г. Тамбов.

**Ответственные редакторы:** М.В. Киселева; А.В. Можейко, к. пед. н., доцент

Методическое пособие «Дидактические игры для детей с ограниченными возможностями здоровья**»** стало итогом работы методического объединения учителей-дефектологов ДОУ г. Тамбова по оказанию психолого-педагогической помощи детям с ограниченными возможностями здоровья.

Данное методическое пособие может быть использовано в работе воспитателей, учителей-дефектологов, родителей и других заинтересованных лиц, занимающихся изучением данной проблемы.

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Игры и упражнения для детей с нарушениями слуха |  | 4 |
| Игры и упражнения для детей с нарушениями зрения |  | 10 |
| Игры и упражнения для детей с нарушениями функций опорно-двигательного аппарата |  | 18 |
| Игры и упражнения для детей с задержкой психического развития |  | 23 |
| Игры и упражнения для детей с нарушением интеллекта |  | 28 |
| Игры и упражнения для детей с расстройствами аутистического спектра |  | 33 |
| Список использованных источников |  | 37 |

**Игры и упражнения для детей с нарушениями слуха**

**3-4 года**

**Название игры: «Три медведя»**

**Цель**: учить выделять величину предмета, соотноси предметы по величине.

**Оборудование**: три игрушечных медведя разной величины, по три кровати, тарелки, чашки, стула соответствующей величины.

**Описание:** Перед детьми появляются три медведя: «Тук-тук. Kто там? Вот Мишка. Мишка большой. Мишка - папа», «Тук-тук. Кто там? Вот Мишка. Поменьше. Мишка - мама», «Туктук. Кто там? Вот Мишка. Мишка маленький». Затем педагог предлагает детям рассадить медведей на стулья, обращая их внимание на соотношение величин: «Мишка, сядь! Мишка большой. Стул маленький. Мишка упал. Не верно. Вот большой стул. Мишка маленький - стул маленький».

**Название игры: «Почтовый ящик»**

**Цель**: различать форму на ощупь, соотносить плоскостную и объемную формы; учить при тактильном восприятии, пользоваться методом проб.

**Оборудование**: почтовый ящик - коробка с различным количеством прорезей (от двух до десяти) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник, овал, полукруг треугольник, шестигранник, трапеция, звезда и т.п.), объемные фигурки, которые проталкиваются в отверстие, ширм или экран.

**Описание:** Педагог предлагает ребенку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном (или за ширмой или под салфеткой), не контролируя зрением (допускаются пробы). «Возьми круг, протолкни в коробку». «Смотреть нельзя!»

**Название игры: «Домик для зайки»**

**Цель**: учить детей ориентироваться на величину в игре.

**Оборудование**: домики разной величины, в дверном проеме которых изображены зайчики, прямоугольники-двери разной величины и цвета.

**Описание** Педагог раздает детям домики: «спрячьте зайчиков». Дети должны подобрать «двери» для каждого домика, ориентируясь только на величину (домик и дверь могут быть разного цвета).

**4-5 лет**

**Название игры: «Что желтое, зеленое, синее, красное?»**

**Цель**: учить детей различать цвета, распределять картинки по соответствующим группам, опираясь на признаки цвета.

**Оборудование**: картинки с изображением различных предметов, имеющих ярко выраженный цвет (синий цветок, желтый карандаш и т.д.) размером 10x10, карточки цветов 10x4.

**Описание:**

Перед детьми (ребенком) кладется образец - цветная Карточка (ряд цветных карточек). Ребенку предлагаются по одной карточки, которые он (они) должен распределить по цвету в ту или другую группу, правильно соблюдая цветовой признак.

**Усложнения:**

· количество цветов увеличивается;

· сначала одинаковые предметы на картинках, отличающиеся только цветом, а потом разные предметы разных цветов;

· самостоятельная классификация карточек детьми без опоры на цветовые образцы: ребенку дается стопка картинок с предметами разного цвета и предлагается разложить так, как он считает нужным;

· заведомо неправильная классификация - ребенок должен исправить ошибки и разложить верно.

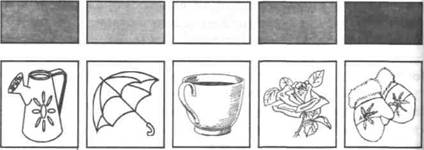


image049image049image049

image049image049

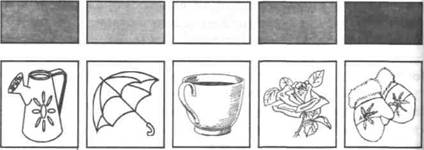


Рис 1. К игре «Классификация «Что желтое, зеленое, синее, красное?»

**Название игры: «Палочки»**

**Цель:** учить детей схематически изображать различные предметы с помощью палочек разной величины, ориентируясь на форму предмета и отвлекаясь от других свойств предмета и деталей.

**Оборудование**: картинки с изображением разных предметов, палочки различной величины.

**Описание: 1 вариант**. Педагог раздает детям картинки (с табличками) и предлагает детям схематично изобразить предмет с помощью палочек («сделайте так»), если возникают затруднения, то педагог на примере одной картинки дает образец.

**2 вариант**. Перед детьми картинки с изображениями предметов. Дети называют предметы (по возможности), подбирают таблички. Затем подбирают парные схематичные изображения этих же предметов («где такой?», «покажите»), после чего воспроизводят схему с помощью палочек («сделайте так»), опираясь на образец или по памяти (с отсрочкой).

**Название игры: «Флажки»**

**Цель**: формировать зрительную ориентировку на величину без учета других свойств предмета, а также с учетом всех свойств предмета (по памяти).

**Оборудование**: флажки разного цвета, формы, величины (по три квадратных, прямоугольных, треугольных флажка трех цветов и трех величин) для каждого ребенка и демонстрационный набор у педагога, три стаканчика, ширма.

**Описание: *1-й вариант***. Педагог вместе с детьми рассматривает флажки, обращает их внимание на то, что флажки отличаются друг от друга по величине, затем выставляет три стаканчика и ставит в каждый по флажку-эталону, после чего дети самостоятельно расставляют свои флажки. Когда все флажки будут расставлены, педагог вместе с детьми уточняет принцип классификации: «Какой величины? Тут большие. Тут поменьше. Тут маленькие. Одинаковые. Верно, не верно».

***2-й вариант***. Педагог ставит в стаканчик один флажок и закрывает его ширмой, а после отсрочки предлагает детям найти такой же (ориентировка на форму, величину и цвет предмета): «такой, не такой, верно, не верно».

**5-6 лет**

**Название игры: «Цветные картинки»**

**Цель**: учить детей подбирать к предметам заместители по цвету.

**Оборудование:** Десять (10x14 см) карточек разделенных пополам и окрашенных в два цвета (одна половина карточки одного цвета, другая - другого): красный и зеленый, зеленый и желтый, желтый и синий, синий и белый, белый и красный, красный и синий, зеленый и оранжевый, красный и желтый, белый и желтый, синий и желтый.

Десять цветных картинок (20x20 см), на которых изображены зеленая яблоня с красными яблоками, зеленая поляна с желтыми одуванчиками, желтая рожь с синими васильками, белые парусники на синей реке, белая машина «скорая помощь» с красными цифрами и крестом, красные рыбки в синей воде, зеленое дерево с оранжевыми апельсинами, осенний клен с желтыми и красными листьями, синяя речка с желтыми песчаными берегами, разрезанное яйцо (белое с желтком).

**Описание:** Педагог предлагает детям поиграть в лото: «Будем играть». Раздает детям картинки и просит их внимательно рассмотреть, сказать какие цвета есть на картинке. «Посмотри, какие тут цвета?» Затем, когда дети рассмотрели картинки, педагог показывает детям разноцветные картинки и предлагает детям поднять картинку, тем у кого совпадают цвета (вначале, как образец, педагог может сам показать соответствие одной из картинок с разноцветной карточкой). Тот ребенок, который нашел у себя на картинке соответствие цветов с разноцветной карточкой, поднимает руку и забирает карточку себе. Например, если педагог показал карточку зелено-красную, то ребенок должен поднять картинку с зеленой яблоней и красными яблоками.

Если кто-нибудь из детей не берет свою карточку, то он выбывает из игры. Выигрывают те, которые подобрали карточки к своим картинкам. Если ребенок испытывает затруднение в подборе карточек, то педагог помогает ему, задавая вопрос: «Какого цвета карточка? Какие цвета у тебя? Сравни. Одинаковые или нет?» При повторе игры дети меняются картинками.

**Название игры: «Форма и цвет»**

**Цель:** уточнить знания детей о различных геометрических формах, формах предметов, а так же о цветах (основных и их оттенках), игра направлена также на развитие внимания, мышления, памяти, воображения.

**Оборудование**: готовые карты от игры «Форма и цвет».

**Описание: *1-й вариант***. Педагог предлагает детям поиграть: «Будем играть!» «Надо отгадать, какой по цвету». Детям раздают кар ты - один ребенок получает одну карточку, она одного цвета, например, красная, у другого ребенка карта синяя и т.д. После этого педагог берет из коробки маленькие карточки, на которых изображены различные пред меты, разные по цвету. Педагог показывает одну из этих карточек и говорит, обращая внимание детей на цвет: «Посмотрите, у кого такой цвет?» Дети соотносят цвет предмета на карточке педагога с цветом свое: карты и при совпадении говорят: «У меня такой цвет. Желтый!» Педагог отдает карточку ребенку, тот кладет карточку на свою карту. Выигрывает тот, кто первым соберет карточки своего цвета. Количество карточек может изменять педагог.

***2-й вариант***. Педагог раздает детям маленькие карточки с изображениями различных предметов разного цвета. (Количество карточек может быть различным. Педагог берет карточки цветов. Затем предлагает детям: «У кого предмет такого цвета?» («У кого предмет синего цвета?»). Дети должны внимательно рассмотреть имеющиеся у них карточки, поднять их и сказать (по возможности): «У меня синий мишка» («У меня предмет такого цвета»). Педагог проверяет правильность выбора карточки. Поскольку количество карточек одного и того же цвета у каждого ребенка различно, то дети должны быть особенно внимательны и поднимать все карточки такого цвета, который в данный момент показывает педагог.

***3-й вариант***. Педагог использует те же карточки с изображением предметов, детям раздает карты, на которых изображены геометрические формы. Предлагает детям: «У кого предмет такой формы?» («У кого такая форма?», «Какая форма?», «У кого такая?»). Дети должны внимательно рассмотреть предмет на карточке, определить, какую геометрическую форму напоминает этот предмет и ответить: «У меня такой формы». («У меня такая форма - это круг»). Выигрывает тот, у кого раньше всех соберется необходимое количество карточек.

***4-й вариант***. Теперь педагог берет себе карты с геометрическими формами, а детям раздает карточки с изображением предметов. Педагог называет геометрическую форму и предлагает детям найти похожий на нее предмет на карточке: «Это квадрат. У кого такой?» («У кого предмет, похожий по форме?»).

**Название игры: «Запомни и найди»**

**Цель**: учить удерживать в представлении и мысленно соотносить между собой величины разных предметов, осуществлять выбор по представлению.

**Оборудование:** карты лото с изображением четырех-шести предметов разной величины по две на ребенка (один тот же предмет может быть изображен несколько раз, но рядом), маленькие карточки с изображением всех предметов, чистые листы плотной бумаги.

**Описание:** Педагог раздает детям по одному листу лото и по листу чистой бумаги, дети рассматривают картинки, по возможности называют, после чего все карты закрываются чистыми листами.

Педагог поднимает одну маленькую карточку и показывает детям изображенный предмет, не называя его. Затем кладет ее на стол тыльной стороной вверх и спрашивает: «У кого такая?» (можно после отсрочки). Дети открывают свои карточки и ищут нужное изображение (можно отметить его фишкой), затем педагог показывает свою карточку и проверяет правильность выбора детей. Он обращает их внимание на величину: «верно, неверно, одинаковые, большая, маленькая.

**6-7 лет**

**Название игры: «Гномики»**

**Цель:** развивать зрительное восприятие цвета, память, внимание, мелкую моторику пальцев рук.

**Оборудование**: карточки с рисунком (размер 15x18 см), картонные детали этой же карточки, фломастеры или цветные карандаши по количеству детей.



Рис 2. К игре «Гномики»

**Описание: *1-й вариант***. Детям раздаются карточки с не раскрашенными шариками. «Посмотри, какого цвета костюм у гномика? Раскрась шарик также». Дети называют цвет и раскрашивают в нужный цвет шарики. Затем проверяют все вместе. «Почему шарик зеленый? Потому, что костюм зеленый». Вместо раскрашивания шарика в нужный цвет можно предложить ребенку подобрать шарик по цвету из картонных аналогов.

***2-й вариант***. Детям раздаются карточки с заведомо неправильно подобранными шариками, картонные детали накладываются на не раскрашенные шарики. Педагог говорит: «Нужно, чтобы шарики были такого же цвета как костюм. Верно, я разложила? Исправьте ошибки». Дети, находя ошибки, исправляют их, перекладывая шарики в нужное место, или находят ошибки зрительно и указывают (ручкой или пальцем), куда надо переставить шарики, какие шарики поменять местами.

**3*-й вариант***. Детям раздаются карточки с не раскрашенными гномикам и шариками, к гномикам подставляются цифры. Педагог дает задание: «Раскрась костюм первого гномика желтым цветом, второго - ...» после этого предлагается раскрасить шарики гномикам: «Какого цвета должен быть шарик пятого гномика? Почему?» Правильность выполнения может быть проверена по готовому раскрашенному образцу педагога. «Посмотри и сравни: у тебя так?»

**4*-й вариант***. Карточка с гномиками используется просто как картинка для раскрашивания. Гномики могут быть пронумерованы. Затем могут задаваться вопросы: «Сколько гномиков ты раскрасил? Какой по цвету второй гномик? Какого цвета шарик у пятого гномика? Почему такой?» Педагог помогает в ответах на вопросы, если дети испытывают затруднения.

**Название игры: «Собери бусы»**

**Цель**: развивать зрительное восприятие формы, память внимание, мелкую моторику пальцев рук, повторять названия цветов, геометрических фигур, совершенствовать умение выделять величину предметов.

**Оборудование**: карты с рисунком (размер карты 15х18 см) картонные эквиваленты геометрических фигур, фломастера или цветные карандаши.

**Описание:** Педагог раздает детям карты и предлагает дорисовать элементы уже имеющихся бус: «Посмотрите. Кукла порвала бусы. Никак не может собрать. Подумайте, какую фигуру надо дорисовать сначала? Потом? Какие бусы получились?» Педагог проверяет и помогает. В случае затруднений педагог первый вариант бус рисует сам, подсказывая закономерность распределения фигур на бусах. Можно не дорисовывать бусы, а выкладывать из имеющихся картонных деталей.

**Название: «Широкое - узкое»**

**Цели**: формирование у детей представления о таком свойстве величины, как ширина, совершенствование прием сравнения предметов.

**Оборудование**: широкие и узкие ленты (одного цвета разной ширины, и разного цвета и разной ширины), игрушки, картонные полоски (по ширине совпадающие с лентами) таблички.

**Описание:** Педагог предлагает детям поиграть - прокатить машины по дорожкам-лентам. В ходе действий с машинами выясняется, что по одной ленте могут проехать две машины, а по другой - нет. Ленты сравниваются, затем накладываются полоски, сравниваются. После этого педагог объясняет: «Эта полоска широкая. А эта узкая». Затем детям раздаются различные по ширине полоски и предлагается их сравнить между собой, сначала с помощью действий с предметами (матрешки и пр., как и с машинками), а затем с помощью картонных полосок и зрительно без сравнения путем накладывания. Затем педагог задает вопрос: «Какая по ширине?» Сначала показывает образец ответа сам, затем дети отвечают самостоятельно. Так же могут даваться поручения: «Дай широкую синюю полоску» и т.п.

Можно устроить соревнование «Кто быстрее выполнит все поручения». Педагог делит детей на две команды, пишет на табличках задания - поручения (в определенной последовательности для легкости проверки задания). После того как все дети готовы, педагог дает команду. «Раз, два, три, четыре, пять - начинай искать!» Дети после команды начинают по очереди выполнять поручения. Выбранные полоски выкладываются друг за другом на столе. Когда последний ребенок осуществил свой выбор в соответствии с поручением, он кричит: «Все!» Педагог дает возможность второй команде закончить, а после этого проверяет правильность выполнения поручений, хвалит или делает замечания. Выигравшая команда получает фишки по числу играющих.

**Игры и упражнения для детей с нарушениями зрения**

**3-4 года**

**Название игры: «Бусы для куклы»**

**Цель:**Учить детей нанизывать цветные крышки от пластиковых бутылок с отверстием на цветной шнурок, закрепить восприятие формы, цвета; развивать мелкую моторику рук, внимание, мышление, речь детей.

**Оборудование:** кукла, коробка с крышками и шнурки (красного, зеленого, синего, желтого цветов).

**Описание:** Воспитатель начинает игру со стихотворения «Кукла».

Этой куклы кто не знает? Лучше куклы не найдешь.

Сразу глазки открывает, только на руки берешь.

Я надену кукле бусы, платье новое сошью.

Не вести же мне к бабусе в старом куколку мою. (Г. Бойко)

Задание 1. Дети нанизывают крышки одного цвета на соответствующий шнурок.

Задание 2. Ребенок берет любой шнурок и нанизывает на него крышки, чередуя цвета.

Задание 3. Ребенок нанизывает на шнурок любого цвета крышки по инструкции воспитателя.

#### ****Название игры: «Составь узор»****

**Цель:** Формировать знания детей о четырех основных цветах и их оттенках; учить детей выделять цвета; развивать мелкую моторику пальцев, усидчивость, внимание, речь.

#### **Оборудование:**  коробка с крышками, карточки (салфетка, ромашка, клубника, флажок, лебедь, круг, овал, треугольник).

**Описание:** На карточках дети выставляют крышки на специально нарисованные кружочки. Во время игры воспитатель проговаривает вместе с детьми о том, какие цвета на карточке. Выкладывание крыше сопровождается стихотворениями:

Ромашки

Маленькое солнце на моей ладошке, -

Белая ромашка на зеленой ножке.

С белым ободочком желтые сердечки…

Сколько на лугу их, сколько их у речки!

Зацвели ромашки – наступило лето.

Из ромашек белых вяжутся букеты. (З. Александрова)

Клубника

Краснощёка, круглолика,

Ароматна, хороша

Спеет сочная клубника -

Радость взрослым, малышам.

В огороде тёти Маши

Надо ягоды собрать.

Нет клубники слаще, краше,

Но так хочется играть. (О. Шамшурина)

**Название игры: «Чудо прищепки»**

**Цель:** закрепление знаний детей о цветовой гамме и оттенках цветов. Развитие восприятия, внимания, мышления, речи, смекалки, мелкой моторики рук.

**Оборудование:** картинка (рыбка, цветок, облако, ежик, морковь, солнце, туча, цветные прищепки

Опи**сание:**

Задание 1. Детям предлагается разделить все прищепки по цветам: красные, желтые, синие и т. д.

Задание 2. Ребенку предлагается рассмотреть рыбку и определить, чего у нее нет (хвоста, плавников). Воспитатель просит ребенка помочь рыбке. Сначала с помощью воспитателя, затем самостоятельно дети прикрепляют прищепки к изображениям предметов.

**4-5 лет**

**Название игры: «Части тела»**

**Цель:** упражнять детей в умении ориентироваться на собственном теле, при словесном обозначении активно использовать соответствующие пространственные термины.

**Оборудование:** Ориентировка на теле.

**Описание:** Один из игроков дотрагивается до какой-либо части тела своего соседа, например, до левой руки. Тот говорит: «Это моя левая рука». Начавший игру соглашается или опровергает ответ соседа. Игра продолжается по кругу.

**Название игры: «Куда пойдешь и что найдешь?»**

**Цель:** развитие ориентировки в пространстве относительно себя, развитие мыслительных функций, речи.

**Оборудование:** любые игрушки.

**Описание:** Воспитатель раскладывает игрушки в разных местах комнаты: справа от ребенка воспитатель ставит плющевого мишку, слева – матрешку, перед ребенком – машины, позади ребенка – паровоз и говорит:

**Название игры: «Сделай так, как я скажу»**

**Цель:** В игре закрепляются пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах, зрительные и слуховые ощущения совершенствуются, развивается произвольное внимание, наблюдательность, моторика.

**Оборудование:** у детей конверты с набором геометрических фигур лист бумаги; у воспитателя набор таких же геометрических фигур, но большего размера.

**Описание:** Воспитатель предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и приготовиться к игре. Круг (воспитатель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, вверху – круг, внизу – прямоугольник.

**5-6 лет**

**Название игры: «Форма и цвет»**

**Цель:** уточнить знания детей о различных геометрических формах, формах предметов, а так же о цветах (основные и их оттенках), игра направлена также на развитие внимания, мышления, памяти, воображения.

**Оборудование:** готовые карты от игры «Форма и цвет».

**Описание:** 1. Педагог предлагает детям поиграть: «Будем играть!», «Надо отгадать, какой по цвету». Детям раздают кар­ты - один ребенок получает одну карточку, она одного цвета, например, красная, у другого ребенка карта си­няя и т.д.

После этого педагог берет из коробки малень­кие карточки, на которых изображены различные пред­меты, разные по цвету. Педагог показывает одну из этих карточек и говорит, обращая внимание детей на цвет: «Посмотрите, у кого такой цвет?»

Дети соотно­сят цвет предмета на карточке педагога с цветом своей карты и при совпадении говорят: «У меня такой цвет. Желтый!» Педагог отдает карточку ребенку, тот кла­дет карточку на свою карту. Выигрывает тот, кто пер­вым соберет карточки своего цвета. Количество карто­чек может изменять педагог.

2. Педагог раздает детям маленькие карточки с изображе­ниями различных предметов разного цвета. (Количество карточек может быть различным. Педагог берет карточ­ки цветов. Затем предлагает детям: «У кого предмет та­кого цвета? » ( « У кого предмет синего цвета? »). Дети дол­жны внимательно рассмотреть имеющиеся у них карточ­ки, поднять их и сказать (по возможности): «У меня си­ний мишка» («У меня предмет такого цвета»). Педагог проверяет правильность выбора карточки. Поскольку количество карточек одного и того же цвета у каждого ребенка различно, то дети должны быть особенно вни­мательны и поднимать все карточки такого цвета, кото­рый в данный момент показывает педагог.

3. Педагог использует те же карточки с изображением пред­метов, детям раздает карты, на которых изображены гео­метрические формы. Предлагает детям: «У кого пред­мет такой формы?» («У кого такая форма? », «Какая фор­ма? », «У кого такая? »). Дети должны внимательно рас­смотреть предмет на карточке, определить, какую геометрическую форму напоминает этот предмет и от­ветить: «У меня предмет такой формы». «У меня такая форма. Это круг». Выигрывает тот, у кого раньше всех соберет­ся необходимое количество карточек.

4.Далее педагог берет себе карты с геометрическими форма­ми, а детям раздает карточки с изображением предметов. Педагог называет геометрическую форму и предлагает де­тям найти похожий на нее предмет на карточке: «Это квад­рат. У кого такой?» («У кого предмет, похожий по форме?»).

**Название игры: «Волшебные рамки и вкладыши»**

**Цель:**совершенствовать умение выделять форму, зрительно соотносить рамку и вкладыш; развитие внимания, памяти, мелкой моторики пальцев рук, тактильно-двига­тельного восприятия.

**Оборудование:** игра «Волшебные рамки вкладыши Монтессори» - 8 рамок, способных скрепляться между собой, 16 вкла­дышей. И рамки, и вкладыши пластмассовые. На вкладыше для удобства и развития мелкой моторики небольшой выступ, за ко­торый можно вставлять и вынимать вкладыш из рамки.

**Описание:**Возможно большое количество вариантов использования игры «Волшебные рамки и вкладыши». Вот несколько ва­риантов:

1. Подбери вкладыши к рамкам

Педагог раздает детям рамки и вкладыши и предлагает вначале в какой-либо последовательности скрепить меж­ду собой рамки, а затем подобрать к ним соответствую­щие вкладыши: «Посмотри, сложи, подбери нужную форму». Дети берут по одному вкладышу и ищут подхо­дящую рамку. На начальном этапе возможны пробы, за­тем ребенок должен уже визуально сразу определять к какой рамке подходит взятый им вкладыш. Знакомые геометрические формы могут быть названы детьми уст­но или по табличкам (круг, треугольник, квадрат, овал).

2. Дай такой

Педагог берет себе комплект игры и раздает детям. За­тем предлагает детям показать такой же, как у него, вкладыш или рамку, или вкладыш в рамке. Дети вни­мательно смотрят, показывают такой же и тот, кто быс­трее всех покажет такой же, получает фишку. Побеж­дает тот, у кого больше всех фишек.

3. Соедини рамки между собой

Педагог берет себе комплект рамок и также раздает рам­ки детям. Затем предлагает детям создать такую же пос­ледовательность соединения рамок, как у него. Дети выполняют либо параллельно с выполнением последовательности педагогом, либо после того, как последовательность уже готова, воссоздают такую же. Педагог может менять как последовательность геометрических фигур нарамках, так и рисунок соединения рамок между собой.

4. Кто быстрее

Педагог раздает детям рамки и вкладыши и предлагав поиграть. «Будем играть. Кто первый, кто быстрее, том приз (значок, фишка, наклейка). Один, два, три!» Co6ирают дети, соревнуясь друг с другом. Педагог следит за правильным выполнением. Может придумать правила например, можно брать только по одному вкладышу только после вложения его в рамку брать следующий. Или вкладывать сразу двумя руками и т.п. Победителю все аплодируют. Таким же образом можно выстраивать определенную последовательность рамок: « Кто быстрее!

**Название игры: «Две собаки»**

**Цель:**учить различать на слух громкие и тихие звучания.

**Оборудование**: игрушки - большая собака и маленькая собачка, таблички **ГРОМКО** и тихо.

**Описание:** Дети полукругом располагаются перед педагогом. Он, заинтересовывая детей, достает большую собаку и показы­вает, как она лает *- АФ-АФ-АФ*. Дети вместе с педагогом изоб­ражают большую собаку и ее громкий лай. Аналогично по­казывается и изображается маленькая собачка.

Педагог, не показывая ту или иную игрушку, изобража­ет то большую, то маленькую собаку и «лает» соответственно или громко, или тихо. (При выработке условной двигательной реакции на звук (рефлекс) следует проверить, какой самый тихий звук слышит ребенок с наимень­шими остатками слуха (с индивидуальными слуховыми аппаратами и аппаратурой коллективного пользования).Чуть более громкий звук и является для данной группы детей образцом тихого звучания).

Дети подражают педагогу, а затем показывают на собаку (большую или маленькую), которую они изображали.

Затем педагог демонстрирует детям только лай собак, т.е. он произносит звукоподражание *аф-аф-аф*громко или тихо. Дети в ответ изображают маленькую собачку, «лая» тихо, или большую, «лая» громко и показывают на соответствую­щую игрушку. Педагог каждый раз после показа спрашива­ет: «Как звучало?» и помогает детям выбрать нужную таб­личку **ГРОМКО** или тихо. Для облегчения усвоения данных терминов табличка **ГРОМКО** пишется крупными буквами, а тихо — на такой же полоске бумаги мелкими.

Когда дети начинают справляться с данным заданием, педагог за экраном дает им образец громкого и тихого звуча­ний. С этой целью, изображая маленькую собаку, он тихо «лает», закрыв лицо экраном, и большую - «лая» за экра­ном громко. Детям предлагается различать громкий и тихий «лай» на слух. При этом педагог произносит за экраном только зву­коподражание то громко, то тихо, не демонстрируя игруш­ку. В ответ дети изображают большую или маленькую соба­ку, «лая» громко или тихо, а затем показывают на соответ­ствующую игрушку. На вопрос педагога: «Как звучало?» дошкольники отвечают с помощью выбора таблички.

**6-7 лет**

**Название игры «Мы слушаем музыку»**

**Цель:** учить различать на слух громкие и тихие звучания.

**Оборудование:** пианино, платочки (ленточки...) для каж­дого ребенка, таблички ГРОМКО, тихо.

**Описание:** Педагог сидит за пианино, рядом полукругом стоят дети, в руках у них платочки. Педагог одной рукой играет тихо, практически не отрывая пальцев от клавиш, а вто­рой рукой размахивает платочком внизу, произнося тихо *ляляля* или *а*. Он побуждает к этому же детей и пока­зывает табличку тихо. Затем он играет громко, высоко поднимая пальцы от клавиш, и размахивает платочком над головой. Он побуждает к этому же детей и показывает табличку ГРОМКО.

Педагог играет на пианино то подчеркнуто тихо, то гром­ко, напевая *ляляля* или *а* с той же интенсивностью. Дети видят его игру и соответственно размахивают платочком или внизу, напевая тихо *ляляля* или *а*, или вверху, напевая громко *ляляля*или *а*. Если кто-то из детей ошибается, педагог, продолжая играть, показывает соответствующее движение. Когда дети начнут справляться с данным задани­ем при утрированно громкой и тихой игре на пианино, сле­дует постепенно уменьшать разницу при воспро­изведении громкой и тихой музыки.

В дальнейшем дети поворачиваются спиной к пианино и выполняют соответствующие движения, воспринимая зву­чание музыки только на слух. Детям, которые при этом ис­пытывают значительные трудности можно предложить од­ной рукой ощущать вибрацию пианино.

В последствии это упражнение может быть *усложнено:*

- детям предлагается при громких звуках громко хлопать (или топать одной ногой), произнося громко *татата (хлоп-хлоп-хлоп, топ-топ-топ)*, а при тихих - тихо, произнося тихо *татата( хлоп-хлопхлоп, топ-топ-топ);*

- детям предлагается различать не только громкие и тихие звуки, но и звуки средней интенсивности; при этом дети могут размахивать платочком внизу, на уровне груди и над головой; хлопать (топать) с соответствующей интен­сивностью.

**Название игры: «Громко – тихо»**

**Цель:** учить различать на слух громкие и тихие звучания.

**Оборудование:** барабан или бубен, таблички.

**Описание:** Дети стоят друг за другом. Педагог громко стучит по ба­рабану (Важно следить за тем, чтобы громкие удары не вызывали у детей болезненных ощущений. Если кому-то из дошкольников неприятен гром­кий звук, следует, с одной стороны, уменьшить громкость ударов, а с другой - уточнить режим работы индивидуальных слуховых аппаратов), (бубну) и показывает табличку **ГРОМКО;** продолжая ударять в барабан, вместе с детьми идет по кругу, высоко поднимая ноги. Когда барабан звучит тихо, показывается табличка тихо, и педагог и дети идут на носочках.

Затем педагог встает в центр круга, ударяет по барабану то громко, то тихо и побуждает детей при тихих ударах идти на носочках, а при громких - шагать высоко поднимая ноги. В момент ударов педагог спрашивает: «Как звучало? », и помогает детям с помощью табличек ответить тихо или **ГРОМКО.**

Когда дети начинают уверенно справляться с заданием, видя, как педагог ударяет по барабану (бубну), т.е. на слухо-зрительной основе, он выходит из круга и переходит к предъявлению звучаний на слух, используя для этого шир­му или большой экран.

Аналогичная игра может быть проведена и с использова­нием в качестве источника звука речевых сигналов - слогов, которые произносятся громко и тихо.

Игра усложняется, когда педагог предлагает детям раз­личать громкость звучаний при выборе из трех: громко, не­громко (средней громкости), тихо. В этом случае громкие удары по барабану (бубну) или произнесение слогов гром­ким голосом сопровождаются движением по кругу, при котором высоко поднимаются ноги - **ГРОМКО,** негромкие - обычной ходьбой - НЕГРОМКО, а тихие - ходьбой на но­сочках - тихо.

**Название игры: «Как звучало»?**

**Цель:** учить различать на слух громкие и тихие звучания.

**Оборудование:** большой и маленький колокольчики, кар­тинки с изображением больших и маленьких колокольчи­ков (или барабанов, или дудок и т.п.), фланелеграф или на­борное полотно, таблички тихо, ГРОМКО, БОЛЬШОЙ, МА­ЛЕНЬКИЙ.

**Описание:** Дети стоят или сидят полукругом около педагога. Перед ними картинки с изображением больших и маленьких ко­локольчиков (или барабанов...). На фланелеграфе (наборном полотне, доске) наверху в правом углу табличка ГРОМКО и картинка большого колокольчика, а в левом - тихо и малень­кого колокольчика. Педагог, громко звенит большим коло­кольчиком, размахивая им с большой амплитудой, показы­вает соответствующую картинку и табличку и просит детей показать такую же картинку. Также он демонстрирует и зву­чание маленького колокольчика, вызывая его звучание не­большими покачиваниями.

Педагог звенит то маленьким, то большим колокольчи­ком, спрашивает детей: «Как звучало?» Они с помощь таб­личек характеризуют звучание - громко или тихо, и пока­зывают соответствующую картинку, устанавливают ее на фланелеграф (в наборном полотне...).

Когда дети начнут уверенно выполнять данное задание, видя, как педагог извлекает звук колокольчиков, следует пе­реходить к различению данных звуков на слух. Вначале пе­дагог предлагает детям образцы громкого и тихого звучания колокольчиков. С этой целью он показывает детям малень­кий колокольчик, прячется за большим экраном или ширмой, звенит в него, появляется вновь перед детьми, продолжая зво­нить. Педагог спрашивает детей: «Как звучало?», дошколь­ники в ответ говорят: «Тихо» и показывают соответствующую картинку. То же самое проделывается и с большим колоколь­чиком. После этого педагог предлагает детям различать зву­чания на слух: он в разной последовательности звенит то боль­шим, то маленьким колокольчиком. В ответ дети характери­зуют звучание и устанавливают соответствующую картинку на фланелеграфе (наборном полотне...). Педагог оценивает действия детей: «Верно (или неверно). Да (нет)».

*Вариант игры*

Игра организуется аналогично той, которая описана выше. Но педагог извлекает громкие и тихие звучания только из большого колокольчика (барабана), производя движе­ния большой и малой амплитуды. В ответ дети демонстри­руют круги (квадраты, звездочки ...) соответственно большо­го и маленького размера.

**Игры и упражнения для детей**

**с нарушениями функций опорно-двигательного аппарата**

**3-4 года**

**Название игры: «Цветные коврики»**

**Цель:** учить детей дифференцировать цвета, отвлекаясь от формы предмета.

**Оборудование:** четыре листа картона красного, желтого, зеленого и синего цветов, изображения игрушек тех же цве­тов (однотонные).

**Описание:** Педагог вместе с детьми рассматривает «коврики», пред­лагает подложить таблички с названиями соответствующе­го цвета. Затем предъявляются изображения игрушек (воз­можно называние игрушек с подбором табличек) и диффе­ренциация их по цвету. Первые две-три картинки педагог может разложить сам, при этом необходимо указать на сход­ство по цвету игрушки и «коврика» (такой, не такой).

**Название игры: «Флажки»**

**Цели:** продолжать учить детей выделять не только основные цвета, но и их оттенки. Выделять цвет (по образцу и по памяти), отвлекаясь от других свойств предмета и с учетом этих свойств.

**Оборудование:** демонстрационный набор и набор флажков для каждого ребенка (флажки трех величин, квадратные, треугольные, прямоугольные, не менее 12 цветов - оттенки красного, синего, желтого, зеленого, коричневого), таблички.

**Описание**: Педагог предлагает детям рассмотреть флажки, обра­щая внимание на свойства предметов (в зависимости от по­ставленной цели), уточняет представление о форме, величине (сравнение с эталонами формы, величины), уточня­ет значение слов, обозначающих форму, величину (треу­гольник, квадрат, прямоугольник; большой, меньше, самый маленький).

*вариант.*После подготовительных упражнений педагог расставляет стаканчики, в которые ставит флажки-об­разцы и просит детей найти такой же («дайте такой»). Дети расставляют свои флажки в стаканчики, ориентируясь на образец («такой, не такой, верно, не верно»). *2вариант.*Педагог показывает детям один из флажков, затем убирает его и после отсрочки просит детей найти та­кой же («такой, не такой, одинаковые»).

**Название игры: «Гномики»**

**Цели:** развивать зрительное восприятие цвета, память, внимание, мелкую моторику пальцев рук.

**Оборудование:** карточки с рисунком (размер 15x18 см), картонные детали этой же карточки, фломастеры или цветныекарандаши по количеству детей.

**Описание:** Детям раздаются карточки с нераскрашенными шариками. «Посмотри, какого цвета костюм у гномика? Рас­крась шарик также». Дети называют цвет и раскраши­вают в нужный цвет шарики. Затем проверяют все вме­сте. «Почему шарик зеленый? Потому, что костюм зе­леный». Вместо раскрашивания шарика в нужный цвет можно предложить ребенку подобрать шарик по цвету из картонных аналогов.

2. Детям раздаются карточки с заведомо неправильно подобранными шариками (картонные детали накладываются на нераскрашенные шарики). Педагог говорит: «Нужно, чтобы шарики были такого же цвета как костюм Верно я разложила? Исправьте ошибки». Дети находят ошибки и исправляют их, перекладывая шарики в нужное место, или находят ошибки зрительно и указываю! (ручкой или пальцем), куда надо переставить шарики, какие шарики поменять местами.

**4-5 лет**

**Название игры: «Узнай предмет»**

**Цель:** развитие восприятия и тактильной памяти

**Оборудование:** мешок, разные мелкие предметы – игрушки, катушки, ручки и т. д.

**Описание:** 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.Необходимо, чтобы ребенок дал как можно более полное описание предмета. Ему можно помогать вопросами, касающимися размера, формы, материала, предназначения этого предмета.

Вместо мешка можно приготовить коробку необходимого размера с боковой прорезью круглой формы. А если ее оклеить разными картинками, она станет настоящим украшением детского уголка.

**Название игры: «Что потом? »**

**Цель:** развитие творческого мышления

**Оборудование: не требуется.**

**Описание:** ребенку предлагается придумать как можно больше вариантов событий, которые наступили после того, как…

Папа поймал большую рыбу…

После этого:

- Пруд стал мелкой лужей.

- Рыба перекусила леску и уплыла.

- Семья целый год ела рыбу.

- Рыбу разрезали, а в ней оказалась еще рыба, а в той – еще рыба, а в следующей – еще и т. д.

Белоснежка кормила голубей…

Папа Карло стругал полено…

Аннушка пролила масло…

Воробьишка выпал из гнезда…

Бабушка испекла пирожки…

Если ответы детей однотипны. Взрослый может включиться в игру, изменить ход мыслей детей, дать им образец нестандартного предложения.

**Название игры: «Назови картинки»**

**Цель:** развитие внимания и слухового восприятия.

**Оборудование:** 10-15 картинок с изображениями животных, предметов быта, цветов, деревьев, одежды и т. д.

**Описание:** Для проведения этой игры вам понадобятся заготовки: Расскажите ребенку о правилах игры: «Я буду показывать тебе картинки, ты должен их сначала рассмотреть и только по моей команде сказать, что изображено на картинке. А командой будет такая фраза: «Раз, два, три - … (имя ребенка), говори!» Конечно, в начале игры ребенок, увидев хорошо знакомый предмет на картинке, будет «выскакивать» и нарушать правила. Затем он станет внимательнее. Ведь у него будет хороший стимул: он получит картинки в подарок, если будет называть их не только правильно, но и вовремя. Эта игра хорошо развивает как. Этот навык пригодится вашему ребенку, когда он станет школьником.

**5-6 лет**

**Название игры: «Вывод»**

**Цель:**развитие элементов логического мышления.

**Оборудование: не требуется.**

**Описание:** взрослый загадывает загадку, а дети должны отгадать.

Оля младше Коли, а Коля младше Толи. Кто самый старший?

Сережа ниже Лены, а Лена выше Оли. Кто самый высокий?

Наташа худее Лены, но полнее, чем Марина. Кто самый полный? А кто самый худой?

Лена читает лучше Кати, а Катя – лучше Аси. Кто читает лучше всех, а кто – хуже всех?

Лучше Руслана и Олега считает Жора, а Вова считает лучше Олега. Руслан считает лучше Вовы. Кто из мальчиков считает лучше всех? А кто хуже всех?

В качестве подсказки можно использовать картинки, если загадки касаются каких-либо внешних признаков. Также игра может использоваться в процессе закрепления знаний из разных областей (например, знания времен года: зимой холоднее, чем осенью, а осенью холоднее, чем летом.Когда жарче всего)

**Название игры: «Что изменилось? »**

**Цель:** развитие навыков счета, зрительной памяти.

**Оборудование: набор палочек.**

**Описание:** из палочек выкладывают фигуру, затем один из детей отворачивается, а другой что-то меняет в фигуре (убирает палочки или добавляет их). Теперь первый должен сказать, что именно изменилось: какая фигура, сколько палочек убрано или добавлено.

Важно оговорить с детьми, что фигурки не должны меняться абсолютно, изменяется лишь какая-нибудь деталь.

**Название игры: «Найди лишнюю картинку»*.***

**Цель:**развитие элементов логического мышления, развитие мышления и внимания.

**Оборудование: серии сюжетных картинок.**

**Описание:** Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая – лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

**6-7 лет**

**Название игры: «Баночка с косточками»**

**Цель:** Формировать умения брать косточки «щепотью» и вкладывать в **сосуд.**

**Оборудование:**  пластиковая баночка с широким горлышком, персиковые косточки 4-5 штук.

**Описание:**

Удобно посадить ребенка перед собой. Погладить его ручки, чтобы вызвать доверие.

Показать ребенку яркую пластиковую баночку. Пусть он ее потрогает, подержит в руках, погремит ею.

- Посмотрим, что же там внутри?

Открыть баночку, высыпать косточки на стол. Ребенок ощупывает косточки, перебирает их.

- А теперь сложим косточки в баночку. Воспитатель поддерживает ручку ребенка и направляет его действия. Ребенок берет по одной косточке и складывает в баночку. Когда все косточки будут собраны, закрыть баночку и погреметь ею.

**Название игры: «Сухой песок»**

**Цель:** Стимуляция кинестетических ощущений и развитие их на основе пальцевого осязания.

**Оборудование:** емкость с сухим песком, 2-3 мелкие игрушки, набор для игры с песком.

**Описание:** Массаж кистей и пальцев рук с помощью грецких орехов.

Раскатывание одной ладонью руки по другой с тыльной и внутренней стороны, сжимание ореха в ладони всеми пальцами, укатывание ореха между пальцами.

Я катаю мой орех,

Чтобы стал круглее всех.

**Название игры: «Игры с сухим песком»**

**Цель:** Стимуляция кинестетических ощущений и развитие их на основе пальцевого осязания.

**Оборудование:** сухой песок, мелкие игрушки.

**Описание:** Насыпать сухой песок  в емкость  слоем 7-10 см. Предложить ребенку поиграть с песком. Взять песок в руки, высыпать его сквозь пальцы, помять пальцами.

Ребенок хлопает ладошками по песку, водит пальчиками, втыкает пальчики в песок, «топит» руки в песке.

Берем ситечко из набора, сеем сквозь него песок. Набираем в емкости песок и высыпаем.

Затем педагог закапывает в песке мелкие игрушки и предлагает ребенку найти их.

**Название игры: «Водичка»**

**Цель:** Стимуляция кинестетических ощущений и развитие их на основе пальцевого осязания.

**Оборудование:** емкость с теплой водой высотой 15-20 см, небольшие камешки, ракушки, игрушки рыбок.

**Описание:** Массаж кистей и пальцев рук.

Ребром ладони имитируем «пиление» по всем направлениям кисти рук.

Пили, пила, пили, пили!

Зима холодная пришла.

Напили нам дров скорее,

Печь истопим, всех согреем!

Упражнение с водой.

Перед ребенком ставится емкость с водой.

Педагог берет руки ребенка и опускает их в воду всю ладонь.

- Вода теплая чистая прозрачная, сквозь нее видно наши ручки.

Водит ладонями по воде, то опускает, то поднимает их, разворачивает, прихлопывает. Набирает воду в ладони и выливает в емкость.

Знаем, знаем, да-да-да,

Где тут прячется вода.

Ай, лады-лады-лады,

Не боимся мы воды!

После этого педагог вместе с ребенком опускает на дно водоема небольшие камешки, ракушки, игрушки рыбок. Ребенок наблюдает, как опускаются предметы на дно их хорошо видно, педагог поясняет, что вода прозрачная.

Затем предлагает ребенку самостоятельно выловить игрушки из емкости.

**Игры и упражнения для детей с задержкой психического развития**

**3-4 года**

**Название игры: «Покорми мишку!»**

**Цель:** научить детей использовать предметы, имеющие фиксированное назначение, формировать представ​ление об использовании предметов-орудий в деятельности, на​учить подражать действиям взрослого. Набор детской посуды, набор детской мебели, мишка.

**Оборудование:**

**Описание:** Педагог обыгрывает приход мишки к де​тям. Кто-то стучится в дверь, педагог спрашивает: «Кто это к нам в гости идет?» Открывает дверь и восклицает: «Это мишка к нам пришел поиграть!» Затем сажает мишку за стол и ставит перед ним обеденный прибор, в котором не хватает ложки и чаш​ки. Педагог предлагает детям покормить мишку. Если дети не догадываются, что для кормления нужна ложка, он достает ее из буфета и дает ребенку. Затем педагог говорит, что мишка про​сит пить. Предлагает детям кувшин с водой и спрашивает де​тей: « Куда налить воду? » При затруднении просит детей достать чашку из буфета и напоить мишку. После выполнения игровых действий педагог фиксирует в слове способ действия: «Кормить надо ложкой; поить надо из чашки».

**Название игры: «Помоги Незнайке»**

**Цель:** Учить детей застегивать пуговицы; продолжать развивать мелкие движения рук; формировать положительное эмоциональное отношение к игре и целенаправленность действий с предметами

**Оборудование:** На каждого ребенка картонные листы (размер в половину тетрадного) с изображением Незнайки, на некотором расстоянии от Незнайки прикреплена крупная пуговица, лепестки из плотной цветной материи по 4 на каждого ребенка к каждому лепестку пришита матерчатая петля (петля может быть прорезана в самом лепестке).

По мере усвоения игры к картонке пришивают 2-4 пуговицы, увеличивается и количество лепестков.

**Описание:** Педагог показывает Незнайку и говорит, что он хочет собрать из лепестков цветок, но сам не умеет, надо ему помочь. Затем объясняет детям, как, последовательно надевая петли лепестков на пуговицы и распределяя их вокруг пуговицы, составить красивый цветок. Незнайка радуется ему и благодарит.

Педагог раздает всем детям картонки и лепестки, и они самостоятельно присоединяют лепестки к пуговицам. Но вначале воспитатель каждому ребенку показывает еще раз, как надеть на пуговицу петлю. В дальнейшемпри необходимости прибегает к совместным действиям. По окончании игры все Незнайки благодарят детей.

**Название игры: «Найди свою пару»**

**Цель:** Учить воспринимать плоскостную форму, осуществлять выбор по образцу, проверять его с помощью наложения; продолжать развивать у детей внимание, ориентировку в помещении.

**Оборудование:** Два одинаковых комплекта одного цвета геометрических форм по числу детей.

**Описание:** Педагог распределяет детей на две подгруппы и размещает их на противоположных сторонах комнаты. Детям каждой подгруппы раздают по одной форме из комплекта. По сигналу педагога дети идут друг к другу и каждый ищет свою пару, т. е. берет за руку того, у кого такая же форма. Свой выбор они проверяют путем наложения карточек друг на друга и обведения формы по контуру. Парами дети маршируют по комнате и проходят через условные воротца.

**4-5 лет**

**Название игры: «Угадай, что в трубке лежит?»**

**Цель:** Формировать метод проб как основной способ решения наглядно-действенных задач; создать ситуацию, при которой в поле зрения ребенка находится несколько предме​тов и из них надо выбрать наиболее подходящий - по величи​не, форме, назначению.

**Оборудование:** Прозрачная трубка с отверстиями на обеих концах; сверток, в котором маленькая машинка; корот​кая и длинная палочки.

**Описание:** Педагог показывает ребенку прозрачную трубку, обращая внимание на то, что в середине трубки что-то лежит. Заинтересовав ребенка, педагог предлагает достать свер​ток и посмотреть, что там лежит. Ребенок должет найти подхо​дящий предмет-орудие для выталкивания свертка из трубки. В случае затруднения педагог показывает ему, как методом проб можно выполнить задание. Берет вначале короткую па​лочку и пытается вытолкнуть ею сверток. При этом он говорит: «Видишь, палочка до свертка не достает». Затем берет длин​ную палочку и выталкивает сверток, восклицая: «Достали!» При этом обращает внимание детей на свойства предмета-ору​дия: «Если одной палочкой не достать, надо искать другую, про​бовать другой палочкой». После этого педагог дает ребенку по​играть с машинкой.

**Название игры: «Узнай и запомни»**

**Цель:** Учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению.

**Оборудование**: Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т.д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на большие карточки.

**Описание:** Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец.

По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем – по три (9 форм).

**Название игры: «Весна»**

**Цель:** Научить ребенка устанавливать связь между предметами, изображенными на картинке, определять необхо​димость использования отсутствующего предмета, с помощью которого можно преобразовать ситуацию соответственно усло​виям задачи.

**Оборудование:**Сюжетная картинка: весна, ряд ма​леньких, только что посаженных молодых саженцев. Рядом стоит мальчик с саженцем в руке. Внизу изображены предме​ты: топор, совочек, молоток, ножницы, лопата, палочка, пила.

**Описание:** Ребенку предлагают рассмотреть картин​ку и ответить на вопросы: «Какое время года нарисовано? Что хочет сделать мальчик? Что ему надо взять, чтобы посадить де​ревце?» В случае затруднения педагог обращает внимание ре​бенка на предметные картинки, а затем уточняющими вопросами подводит его к пониманию ситуации, изображенной на картинке: «Что весной делают с молодыми саженцами? Что мальчик хочет сделать с этим деревцем? Что надо ему сделать сначала, чтобы посадить деревце?»

**5-6 лет**

**Название игры: «Что на картинке?»**

**Цель:** Узнавать предмет в рисунке, развивать внимание. Оборудование.

**Оборудование:** Наборы предметов и парных к ним изображений (игрушки, посуда, одежда, овощи, фрукты и др.).

**Описание:** Педагог расставляет на отдельном столе предметы (на 2–3 предмета больше, чем количество участников), вызывает ребенка, показывает ему картинку так, чтобы другие дети ее не видели, и говорит: «Сейчас вы будете угадывать, что нарисовано на этой картинке». Кладет картинку на свой стол, просит ребенка дать такой же предмет (игрушку), не называя его. Ребенок выбирает предмет и ставит на большой стол. Педагог спрашивает всех, что нарисовано на картинке. После ответа ребенок показывает картинку всем играющим. Дети оценивают правильность выбора. Если ребенок выбрал не тот предмет, педагог предлагает ему исправить ошибку. Затем педагог подытоживает результат: «Вы угадали – на картинке нарисована машина, и Таня принесла машину». Сначала выбор производится из 3 предметов, в дальнейшем из 6–8.

**Название игры: «Угадай, кто за кем?»**

**Цель:** Продолжать формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими; уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «за», «перед»; познакомить со словом «заслонять».

**Оборудование:** Разные игрушки.

**Описание:** *1-й вариант*. Игрушки стоят на столе у педагога. Педагог просит детей посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их несколько в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» – говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения. После этого педагог убирает игрушки и приглашает к столу двоих детей: одного – высокого, крупного, другого – маленького. Дети вновь убеждаются в принципе заслоняемости, когда маленький встает за спиной большого. Итоги игры педагог обсуждает с детьми, почему Таню не видно за Колей, а Колю за Таней видно: «Больший заслоняет меньшего, а меньший заслонить не может».

*2-й вариант.* Проводится игра «в прятки». Один прячется, а все под руководством педагога ищут, последовательно осматривая в комнате мебель.

**Название игры: «Зайчик и снеговик»**

**Цель:** Формировать понимания последовательности событий, изображенных на картинках; развивать у детей процессов сравнения, обобщения, конкретизации, элементов суждения, умозаключения.

**Оборудование:** Сюжетные картинки: на первой - зай​чик прыгает вверх, пытаясь достать морковку - нос высокого снеговика; на второй - зайчик стоит на лесенке, приставлен​ной к снеговику и тянется к морковке; на третьей - зайчик си​дит на лесенке, отвернувшись от снеговика, светит солнце, сне​говик тает, стал ниже; на четвертой - светит яркое солнце, зайчик ест морковку, рядом валяется куча снега, ведро, кото​рое было на голове снеговика, лесенка.

**Описание:** Ребенку предлагают рассмотреть все картинки и разложить их по порядку: «Рассмотри внимательно каждую картинку. Подумай, как надо разложить картинки, чтобы получился рассказ: его начало, продолжение и окончание». После того как ребенок разложил картинки, независимо от того, соблюдена правильная последовательность событий или нет, его просят составить рассказ по этим картинкам, В процессе рассказа ребенок может менять картинки местами. В случае затруднения педагог сам составляет рассказ просит ребенка разложить картинки в соответствии с его рассказом.

**6-7лет**

**Название игры: «Из чего сделано?»**

**Цель:** Формирование обобщенных представлений о свойствах и качествах предметов, овладение действиями замещения и моделирования; учить ориентироваться в пространстве и создавать новые образы предметов и ситуаций, а также комбинации отдельных образов.

**Оборудование:** Поднос, коробка с набором предметов, сделанных из разного материала: деревянные, резиновые, пла​стмассовые, металлические, стеклянные.

**Описание:** Педагог проводит беседу с детьми, в ко​торой уточняет знания детей о том, что все окружающие пред​меты сделаны из разных материалов, просит вспомнить, какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи. Затем педагог предлагает новую игру, в ходе которой дети должны пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных

ма​териалов, и положить их так: металлические положить на под​нос, сделанный из металла; деревянные - на деревянную до​щечку, пластмассовые - на пластмассовый поднос и т.д.

**Название игры: «Не ошибись?»**

**Цель:** Развитие ориентировки в пространстве, способности к наглядному моделированию.

**Оборудование:** Мяч.

**Описание:** Педагог предлагает детям вспомнить, где у них правая рука, и поднять ее. Затем он говорит: «Все предме​ты, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находят​ся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы види​те в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначают слова «впереди меня» и «позади меня»? (Уточняетэти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол). Я буду начинать рассказывать, называть предметы нашей комнаты, а вы будете добавлять слова «справа», «слева», «позади», «впереди», отве​чать, где этот предмет находится. Педагог продолжает: «Стол сто​ит (бросает мяч одному из играющих). – Позади. – Полочка с цве​тами висит… (бросает мяч другому ребенку). – Справа. – Дверь от нас … – Слева». Если ребенок ошибся, педагог предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет. Он спра​шивает: «Какая рука у тебя ближе к окну? – Правая. – Значит, где находится от тебя окно? – Справа».

Примечание. При повторении игру можно провести и так: педагог произносит слова («слева», «справа», «впереди», «по​зади»), а дети говорят, какие предметы находятся в названном направлении. Для проведения игры детей не следует сажать в кружок, их лучше посадить с одной стороны стола так, чтобы предметы по отношению к ним были расположены одинаково. В более старших группах детей можно сажать в кружок.

**Название игры: «Угадай, какое слово не подходит?»**

**Цель:** Формировать умение выполнять классификацию; учить детей выделять существенное и второстепен​ное, объединять предметы по различным основаниям, в одну группу на основе общих признаков.

**Оборудование:** игрушки.

**Описание:** Педагог говорит детям: «Я назову слова, а вы подумайте, чем три сло​ва похожи, а одно не похоже. Назови «лишнее» слово». Педа​гог говорит: «Кот, дом, нос, машина. Какое слово не подходит?» В случае затруднения он сам сравнивает эти слова по звуковому составу. Затем предлагает детям другой ряд слов: лягушка, ба​бушка, уточка, кот; барабан, кран, машина, малина; береза, с​обака, волк, котенок и т.д. Педагог в каждом предложенном ряду слов помогает ребенку сравнить слова по слоговому составу.

**Игры и упражнения для детей с нарушением интеллекта**

**3-4 года**

**Название игры: «Мишка спрятался»**

**Цель:** Продолжать развивать зрительное внимание и запоминание, учить последовательно, осматривать пространство, ориентируясь на определенные предметы.

**Оборудование:**Игрушка мишка.

**Описание:**Педагог показывает детям мишку и говорит, что он хочет поиграть в прятки, ему нужно помочь найти место, где спрятаться. Педагог ведет детей вдоль одной из стен комнаты, останавливается около отдельных предметов: «Вот шкаф, он большой; мишка наверх не залезет. Это полка, в ней много книг, мишке будет тесно». Наконец находится подходящее место — обязательно открытое, расположенное на уровне роста ребенка. Педагог сажает туда игрушку, отводит детей в противоположный конец комнаты. Все вместе 10 раз хлопают в ладоши, и педагог спрашивает, кто может найти мишку (или предлагает это сделать одному из детей). При повторном проведении игры игрушку прячут в другое место, и обход производится по другой стороне комнаты.

Когда дети научатся быстро находить предметы,

расположенные на уровне их роста, можно усложнить задание-спрятать предмет на высоте выше или ниже уровня глаз. В этом случае следует обратить внимание детей, что мишка хочет высоко (низко) спрятаться, чтобы его было труднее найти. Когда дети ищут предмет, педагог предлагает им посмотреть вверх (вниз).

**Название: «Сделай целое»**

**Цель:** Учить подражать действиям взрослого, знакомить со свойствами глины (пластилина), развивать мелкие движения рук.

**Оборудование:** глина.

Комки глины (пластилина), небольшие

квадратные листы газетной бумаги по количеству детей, подносы на каждого ребенка.

**Описание:** Педагог показывает бумагу: «Посмотрите, у меня один большой лист бумаги. (Раздает каждому по такому листу.) У вас такие же листы. Сейчас будто много маленьких листочков. (Отрывает кусочки и кладет их на подносы, берет глину.) Это большой кусок глины. Сделайте один кусок глины». Дети подражают действиям взрослого. По просьбе воспитателя они пытаются соединить кусочки бумаги. Педагог говорит: «Если порвешь бумагу, сделать целое нельзя. А глина лепится».

**Название игры: «Ловкий мишка»**

**Цель:** Учить подражать действиям взрослого, знакомить со свойствами глины (пластилина), развивать мелкие движения рук.

**Оборудование:** Мишки по количеству детей, экран.

**Описание:** Педагог раздает детям мишек и говорит: «Посмотрим, чей мишка самый ловкий. Мой будет показывать, а ваши должны сделать так же». За экраном сажает мишку на стол, снимает  
экран, и дети видят сидящую игрушку. «Чей мишка ловкий?» Спрашивает педагог и предлагает так же посадить своих мишек. За экраном меняет позу игрушки (кладет его, ставит, поднимает ему лапы) и вновь просит детей сделать по образцу нужное действие с игрушкой. В случае необходимости помогает детям, прибегает к показу.

**4- 5 лет**

**Название игры: «Сделай гриб»**

**Цель:** Продолжать учить детей воспроизводить образец из двух частей.

**Оборудование:** Заготовки из картона (отдельно шляпки и ножки) по числу детей.

**Описание:** Педагог рассаживает детей вокруг маленького стола, на нем зеленый лист бумаги. «Тут лужайка, на ней сейчас вырастет много грибов», - говорит воспитатель и раздает детям заготовки. За экраном складывает из своих заготовок гриб, помещает его на лужайке и предлагает детям сделать такие же.

**Название игры: «Узнай и запомни»**

**Цель:** Учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению.

**Оборудование:** Карточки с изображением трех одно цветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т.д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на большие карточки.

**Описание:** Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец. По мере усвоения игры детям дают по две карты(6форм) затем - по три (9 форм).

**Название игры: «Найди похожую»**

**Цель:** Продолжать учить запоминать формы; мысленно по представлению сопоставлять объемную форму с плоскостной, закреплять названия «круглый», «квадратный», «овальный», «треугольный».

**Оборудование:** Объемные игрушки разной формы (шар, мяч, юла, неваляшка, часы настольные, телевизор и др.), плоскостные формы-образцы белого цвета (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник).

**Описание:** Перед педагогом на столе разные игрушки. Он показывает их детям и накрывает салфеткой. Потом поднимает одну из геометрических форм, например круг. Дети 2-3 сек смотрят на него. Педагог закрывает круг бумагой, отсчитывает до 15,снимает салфетку с игрушек и просит одного из детей найти игрушку. Затем  
педагог открывает образец, сравнивает его с игрушкой: «Правильно, они похожи, мяч круглый». Если же выбор сделан не правильно, говорит: «Нет, я показала круг, а зеркало «овальное» и вновь просит ребенка найти такую же форму, как образец. Ребенок, который правильно выбрал игрушку, уносит ее с собой.

**5-6 лет**

**Название игры: «Разложи игрушки в свои домики»**

**Цель**: Продолжать учить вычленять основание группировки по образцу, менять основание группировки со сменой образцов, выделять нужные свойства в предмете, отвлекаясь от функционального назначения.

**Оборудование:** Настольный строительный материал (кирпичики) разного цвета, предметы разного цвета и коробочки разной формы (круглые, квадратные, прямоугольные, треугольные), игрушечный телевизор, кубики, шарики разных цветов, маленькие  
куколки в платьях разного цвета и т. д.

**Описание:** Педагог выкладывает на столе из кирпичиков разного цвета 2-4 домика в форме квадратов. Затем раскладывает предметы разного цвета и формы и  
просит ребенка внимательно рассмотреть домики, подумать, какая игрушка в каком домике живет, и расставить их в своим домики. Если ребенок ошибается, педагог, молча, не объясняя принцип группировки, перекладывает одну-две игрушки в нужные домики.  
В конце спрашивает: «Какие игрушки ты положил сюда. А сюда?», т. е. помогает ребенку осознать принцип группировки и зафиксировать его в слове.

После этого педагог предлагает ребенку разложить игрушки по-другому, так как будут уже другие домики. Из кирпичиков одного цвета строит домики разной формы (квадратный, треугольный и круглый). Снова все игрушки и предметы перемешиваются и расставляются на столе в случайном порядке. Ребенок раскладывает их по домикам. Педагог при необходимости оказывает ему помощь, заключение вновь помогает осознать уже новый принцип группировки: «Правильно, сюда ты положил все круглое, сюда все квадратное, а здесь треугольное».

При повторном проведении игры сначала предлагается группировка по форме, потом по цвету, т. е. каждый раз меняется порядок выделения принципа для группировки предметов.

**Название игры: «Принеси такие же»**

**Цель:** Выделять свойство в предметах, отвлекаясь от их  
функционального назначения; подбирать к одному образцу группу предметов, находить эти предметы в групповой комнате; определять словом принцип подбора.

**Оборудование:** Карточки с изображением разных форм  
разного цвета, игрушки и мелкие предметы разной формы и цвета.

**Описание:**Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты предметы, разные по форме и цвету. Дети распределяются на три подгруппы и рассаживаются на стулья в разных местах комнаты. Педагог приглашает к себе по одному ребенку  
(ведущему) из каждой подгруппы и просит взять из коробки карточку, не показывая ее детям. Ребенок берет карточку, возвращается к своей подгруппе, показывает ее им так, чтобы не видела другая подгруппа. Все дети должны принести игрушки соответствующей формы или цвета. Если выбор производится по форме, то на карточке дается только контур формы, а если по цвету, то одна сторона карточки окрашена в соответствующий цвет. Дети приносят предметы и садятся с ними на стулья. Педагог спрашивает у каждой группы, какая карточка была у них. Дети отвечают (красный, желтый; квадратный, круглый), и ведущий показывает всем свою карточку.

**Название игры: «Положи верно»**

**Цель:** Учить переносить пространственные отношения между предметами с объема на плоскостное изображение, развивать внимание, подражание.

**Оборудование:**Набор предметов и их плоскостных изображений (шары, кубы, треугольные призмы, бруски, кирпичики), мелкие сюжетные игрушки по числу играющих.

**Описание:** Педагог садится за маленький стол  
напротив ребенка, берет два объемных предмета, например куб и шар, дает ребенку плоскостные изображения этих предметов (круги квадрат) и просит его подложить данные изображения к предметам. Потом предлагает действовать по подражанию («Делай, как я») и ставит шар на кубик. Ребенок воспроизводит эти отношения плоскостными формами. Если ребенок затрудняется, педагог помогает ему, жестом указывая направление в перемещении форм, и говорит: «Правильно, шарик на кубике. (Показывает на свой образец.) И у тебя так же». (Показывает на то, что сделал ребенок.) Потом меняет предметы местами, каждый раз фиксируя результат в слове. Таким же образом моделируются отношения и между другими предметами. По мере того как ребенок овладевает умением соотносить пространственные отношения между объемными предметами с плоскостными изображением, педагог увеличивает количество предметов.

**6-7 лет**

**Название игры: « Помоги животным»**

**Цель:** Расширять и уточнять значения слов-названий животных и слов, связанных с образом жизни животных.

**Оборудование:** Трафареты с изображением животных, две большие картинки с изображением дома с забором, сарая, конуры, деревьев (на одном дереве - дупло для белки, под другим кустик для зайца, под третьим - берлога для медведя).

**Описание:** (проводится с подгруппой). Дети сидят на стульях вокруг стола педагога. На столе лежат две крупные картинки: одна - с изображением леса, другая-с изображением деревенского дома с участком, сараем и конурой. В коробке у педагога трафареты с изображением животных: домашних (козы, собаки, кошки) и диких (медведя, белки, ежа, зайца). Каждый ребенок берет из коробки один трафарет. Педагог предлагает детям рассмотреть, у кого какое животное, и по очереди назвать их. Затем говорит, что одни животные живут в лесу, другие - в доме, который построил им человек. Вот только они не могут вспомнить, кто, где живет, и надо помочь им найти свой дом. Дети один за другим встают и помещают трафареты животных в лес или в дом (сарай, конуру). Все картинки с изображениями домиков педагог накладывает на изображение леса. Потом он рассматривает с ними изображения домиков домашних животных: дом у кошки, конура у собаки, сарай у козы. Предлагает детям вывести своих маленьких друзей поиграть, порезвиться. Все встают со стульев и разбегаются по комнате, держа трафареты животных. Неожиданно педагог ударяет в бубен и говорит, что пошел дождь и надо всем животным быстро спрятаться в домики. Дети должны выполнить более сложную задачу - не только разделить животных на диких и домашних, но и правильно определить, где они живут - в берлоге, дупле, сарае и др. Дети расставляют животных в домики.

**Название игры: «Угадай, кто это»**

**Цель:** учить рассказывать о тех животных, с которыми дети встречались и действовали в игре.

**Оборудование:** Трафареты животных (медведь, заяц, белка, еж, коза, кошка, собака) по числу детей, конверты по числу детей.

**Описание:**Каждый должен посмотреть в своюкоробку, но никому не говорить, что он там увидел. Затем надо дать описание того животного, трафарет которого спрятан в конверте, но не называть это животное, а лишь назвать его особенности, где живет, чем питается. Остальные дети должны угадать,кто это.Ответы на эти вопросы и составляют тотобъем представлений, который у ребенка существует за словом названием животного.

**Название игры: «Куда пойдешь, что найдешь»**

**Цель:** учить рассказывать о тех животных, с которыми дети встречались и действовали в игре.

**Оборудование:** Большие карточки с изображением леса, огорода, сада; маленькие картинки с изображением деревьев, шишек, кустарников, ягод, желудей, грибов, лука, капусты, картофеля, моркови, репы, свеклы, яблока, сливы, вишни, груши, конверты по числу детей.

**Описание:** Детям раздают конверты с маленькими картинками. Педагог показывает большие карточки по очереди и рассматривает с детьми. Они рассказывают, что нарисо- вано на них, и подбирают маленькие картинки к большим карточкам. Детям раздают по одной большой карточке, они их рассматривают и выходят к педагогу. Каждый показывает свою картинку и рассказывает, что на ней изображено. Следующий ребенок подбирает картинки к карточке с изображением сада. В конце подводится итог. Дети  
перечисляют все, что растет в лесу, в огороде, саду. По аналогии проводятся игры на другие обобщающие слова.

**Игры и упражнения для детей с расстройствами аутистического спектра**

**3-4 года**

**Название игры: «Соотнеси цвет»**

**Цель:** Развивать зрительное восприятие, воображение.

**Оборудование:** изображение морковки и геометрические фигуры, соответствующего цвета (конусы – оранжевого и зеленого цвета).

**Описание:** На корешок кладем конус оранжевого цвета, на листочки – зеленый.

**Название игры: «Собери целое»**

**Цель:** Развивать наглядно-образное мышление, видение целого предмета.

**Оборудование:**  разрезную картинку из 2-х частей, и образец – морковь.

**Описание:** Аналогично проделываем с репой, из 3-х частей.

**Название игры: «Спрячь шарик»**

**Цель:** Развивать восприятие величины, соотносящие действия.

**Оборудование:** две (три) коробочки, разные по величине, и крышки к ним.

**Описание:** Перед ребенком кладутся две (три) коробочки, разные по величине, и крышки к ним, расположенные на некотором расстоянии от коробочек. Педагог кладет большой шарик в большую коробочку, а маленький шарик в маленькую коробочку и просит ребенка накрыть коробки крышками, спрятать шарики. При этом ребенку не объясняют, какую крышку надо брать. Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался сам, какой крышкой надо закрыть соответствующую коробку.

**4-5 лет**

**Название игры: «Найди пару»**

**Цель:** Формировать умение проводить действия с предметами. Учить находить похожие предметы.

**Оборудование:** На стол перед детьми педагог кладет круг, овал и треугольник.

**Описание:** На что похож круг? У него нет углов. И на столе есть фигура, у которой нет углов. Положи круг на фигуру похожую на него. Круг кладем на овал. Алогично проводится с кубом и прямоугольником.

**Название игры: «Составь предмет из геометрических фигур»**

**Цель:** Развивать восприятие целостного образа, воображение.

**Оборудование:** изображения: снеговик, грузовик, холодильник, матрешка,

**Описание:** Педагог показывает детям изображении: снеговик, грузовик, холодильник, матрешка, составленные из геометрических фигур (круг и куб). На столе перед детьми лежат соответствующие геометрические фигуры. Педагог просит детей собрать из геометрических фигур предметы, изображенные на рисунках.

**Название игры: «Подбери листочек»**

**Цель:** Развивать соотношение цветов, зрительное восприятие.

**Оборудование:** листочки, дерево.

**Описание:** Педагог показывает детям нарисованное дерево с разноцветными листочками и листочки, опавшие с дерева. Соотносим листочки на дереве и опавшие. Находим одинаковые по цветам.

**5-6 лет**

**Название игры: «Найти такого же цвета»**

**Цель:** Развивать соотношение цветов, зрительное восприятие.

**Оборудование:** листок.

**Описание:** Педагог показывает детям осенний лист, и прости найти в групповой комнате предмет или вещь такого же цвета и показать его.

**Название игры: «Полянка»**

**Цель:** Развивать восприятие величины, соотносящие действия.

**Оборудование:** матрешки.

**Описание:** Педагог показывает большую и маленькую полянки и предла­гает детям поставить больших матрешек в хоровод на большую поляну. Он показывает, как это сделать, и говорит: «Большие матрешки встают в большой хоровод».

Те же действия выполняются с маленькими матрешками. Вместе с педагогом дети показывают (и повторяют): «В большом хороводе большие матрешки, в маленьком — маленькие матрешки».

**Название игры: «Звуковая мозаика»**

**Цель:** Развивать ориентировку на листе бумаги, слуховое восприятие, внимание.

**Оборудование:**  квадрат разделенные на девять частей.

**Описание:**Педагог объясняет детям задание: «Я буду произносить слова. Если вы услышите в слове звукО, положите в клеточку красную фишку. Если в слове нет звука О, пропустите клеточку. Начинайте раскладывать фишки с верхнего левого угла квадрата. Покажите, откуда вы начнете раскладывать фишки. Сначала нужно заполнить верхний ряд (дети показывают), потом средний ряд (показывают), затем нижний ряд (показывают)». (При необходимости дефектолог выполняет рукой ребенка).

**6-7 лет**

**Название игры: «Кто как говорит?»**

**Цель:** Развивать слуховое восприятие; учить дифференцировать речевые и не речевые звуки, обозначать их соответствующим цветом.

**Оборудование:** девочка, собака, кошка, дом.

**Описание:** Педагог просит детей расставить изображения в следующем порядке: собака – девочка – дом – кошка.

Собака как говорит? Гав-Гав. Это речевой звук. Нет.

Педагог кладет рядом с собакой синий круг.

Девочка как говорит? ААА. Это речевой звук? Да.

Педагог кладет рядом с девочкой красный круг.

Кошка как говорит? Мяу-Мяу. Это речевой звук? Нет.

Педагог кладет рядом с кошкой синий круг.

Дом как говорит? Дом не умеет разговаривать.

Педагог рядом с домом ничего не кладет.

**Название игры: «Чудесный мешочек».**

**Цель:** Развивать тактильные действия. Учить дифференцировать понятия звук и буква.

**Оборудование: мешочек, буквы.**

**Описание:** Дефектолог предлагает детям найти в мешочке на ощупь букву А. Характеристика звука А.

- Что вы доставали из «чудесного мешочка»? (Букву А.)

- Почему это буква? (Буквы мы пишем, видим и читаем.)

- Какой звук обозначает эта буква? (Звук А.)

- Почему это звук? (Звуки мы слышим и произносим.)

- Какой это звук? (Гласный.)

- Почему этот звук мы называем гласным? (Когда мы произ­носим звук а, то рот широко открыт, воздух проходит свободно, не встречая преграды.)

- Фишкой какого цвета мы договорились обозначать глас­ные звуки? (Фишкой красного цвета.)

- Нарисуйте букву А в воздухе.

- Когда люди общаются друг с другом, они складывают отдель­ные звуки в слова. Каждое слово имеет определенное значение.

- Слова мы будем обозначать полосками с тремя деления­ми (показывает).

**Название игры: «Определение места звука У в словах»**

**Цель:** Учить определять положение звуки в словах.

**Оборудование:**  картинки с изображением куклы, кубика, посуды.

**Описание:** Педагог предлагает детям рассмотреть картинки (и назвать их). Затем он произносит названия картинок, выделяя звук у. Дети определяют, в какой части слова находится звук У, и отмечают его на полосках (кладут фишки в соответствующие клеточки).

Педагог просит детей определить место звука У в словах: игрушки, мишутка, сумка, шуба.

**Список использованных источников**

1. Галанова Т.В. Развивающие игры с малышами до трёх лет. Ярославль, 1998.
2. Григорьева Л.П., Солнцева О.Г. Развитие восприятия у ребенка. М., 2007.
3. Головчиц Л.А. Дошкольная сурдопедагогика: Воспитание и обучение дошкольников. М., 2009.
4. Дивненко. Г.А. Развитие цветового восприятия у дошкольников с нарушением зрения. Мурманск, 2002.
5. Доронова Т.Н. Развитие детей от 3 до 5 лет в изобразительной дея­тельности. СПб., 2003.
6. Жиянова П. Л. Малыш с синдромом Дауна: Книга для родителей. М., 2007.
7. Катаева А.А. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников. М., 1991.
8. Лямина М.Г. Воспитание и развитие детей раннего возраста. М., 1981.
9. Малер А.Ф. Помощь детям с недостатками развития. М., 2006.
10. Никитина М.Н. Детский церебральный паралич. М., 1999.
11. Ньюмен С. Игры и занятия с особым ребёнком. М., 2004.
12. Пилюгина Э.Г. Занятия по сенсорному воспитанию с детьми ран­него возраста: Пособие для воспитателя детского сада. М., 1983.
13. Питерс Т. Аутизм: от теоретического понимания к педагогическому воздействию. СПб., 1999.
14. Подколзина Е.Н. Использование наглядности в обучении детей с нарушением зрения в детском саду и начальной школе. Дефектология. 2006. № 6.
15. Ремезова Л.А. Играем с цветом. М., 2005.
16. Стребелева Е.А. Формирование мышления у детей с отклонениями в развитии. М., 2001.
17. Стребелева Е.А. Коррекционная помощь детям раннего возраста с органическим поражением центральной нервной системы в группах кратковременного пребывания. М., 2014.
18. Янушко Е.А. Игры с аутичным ребенком. М., 2004.