

ГКОУ «Среднеахтубинская школа-интернат»

**Принято
на МО учителей
старших классов**

Протокол № _____

от « _____ » _____ 2019г.

Согласовано

зам. директора по УР

_____ Бондаренко Н.С.

Утверждаю

директор школы-интернат

_____ Небыков А.М.

**Рабочая программа
«Игротерапия»
для 5-7 классов**

**автор составитель:
учитель физической культуры
высшей квалификационной категории
Дулина Светлана Александровна**

Средняя Ахтуба 2019г.

1. Пояснительная записка.....	стр.3
2. Содержание программы внеурочной деятельности.....	стр.8
3. Описание материально-технического обеспечения	стр. 12
4. Литература.....	стр. 13

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами: с Законом РФ «Об образовании (статьи 9, 14. 29, 32), Федеральным государственным Образовательным Стандартом образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19 декабря 2014г. №1559, Уставом ГКОУ «Среднеахтубинская школа-интернат».

Рабочая программа составлена на основе требований Стандарта ФГОС для детей с ОВЗ, Программы специальных (коррекционных) общеобразовательных учреждений VIII вида 5-9 классы: В 1 сб./ под. ред. В.В.Воронковой.-М.: ВЛАДОС, 2012.

В последнее время, среди вновь прибывших в школу учащихся, растет число неуправляемых детей, не умеющих общаться, легко впадающих в гнев или надолго уходящих в себя, замкнутых, пребывающих в состоянии тревоги. Они ведут себя неестественно, не находя возможности самим адекватно оценивать свое состояние. Это обусловлено в первую очередь особенностями их развития, а также:

- отсутствием дошкольного обучения и воспитания (многие из них в силу различных обстоятельств, не имели возможность посещать ДОУ);
- недостатком любви и внимания со стороны близких (как правило, это дети из неблагополучных семей, которые, зачастую, предоставлены сами себе.);
- чувством не востребованности, неспособностью осознать свое реальное место в обществе;
- недостаточностью позитивного опыта общения с родителями и сверстниками;
- доступностью информации, несущей в себе зачатки жестокости и насилия.

Учителю, учитывая специфику данного образовательного учреждения, наряду с обучением необходимо осуществлять коррекцию недостатков в развитии, поведении и отношениях ребенка.

Но образовательные программы по предметам составлены таким образом, что во время урока представляется возможным использовать коррекционный материал, направленный в основном, на развитие памяти, мышления, воображения, восприятия и внимания, на овладение интеллектуальными операциями, являющимися необходимыми компонентами мыслительной деятельности. В учебный план введен предмет «развитие психомоторики и сенсорных способностей», но и здесь предпочтение отдается развитию уже упомянутых высших психических функций, а коррекция коммуникативной, двигательной, поведенческой и эмоциональной функций произвольно отодвигается на второй план.

Поэтому, возникает необходимость использования других форм коррекционной работы в среднем звене школы VIII вида. В первую очередь, это неспецифические методы коррекции, среди которых приоритетным является игротерапия.

Игротерапия – специально создаваемые игровые ситуации, в которых взрослый становится источником игровой активности для ребенка, сохраняя при этом контроль над особенным или нарушенным поведением своего подопечного.

Игротерапия- это не только общение со своей собственной личностью, но и

контакт с личностями других людей, что является одним из эффективных способов выстраивания коммуникации между людьми.

Применение игровых технологии позволяет сохранить работоспособность и повышать познавательную активность детей, дает возможность всем детям принимать участие в коллективной деятельности и чувствовать себя комфортно.

Формирование игровой деятельности ребенка с ограниченными возможностями здоровья происходит в условиях проведения специально организованных педагогом занятий, и лишь затем полученные навыки переносятся в свободную деятельность.

Формирование у детей в игре психических процессов, личностных черт, интеллекта реализуется значительно быстрее и прочнее, нежели при использовании только дидактических приемов. Это происходит, во-первых, потому, что игра является основным видом деятельности ребенка. Во-вторых, игра – это целостное состояние души (единство мыслей, чувств, движений). Поэтому правильно подобранные и хорошо организованные игры способны выполнять не только обучающие, но и компенсаторные функции, а также являются максимально эффективными для того, чтобы на каждом возрастном этапе обеспечить детям максимально доступный объем помощи со стороны педагога, что обусловлено значением игровой деятельности для социально-личностного и эмоционального развития ребенка. В данном случае, это не спонтанно использованные игры в системе работы учителя, а планомерно проводимые, хорошо продуманные и организованные занятия в форме урока, подчиняющиеся общим и конкретным целям.

Программа составлена для обучения детей 5-7 классов школы VIII вида и рассчитана на учебный год и состоит из 34 занятий по 1 часу в неделю, длительностью 40 минут.

Цели и задачи программы.

Приоритетным направлением коррекционно-терапевтической работы по программе является эмоционально-личностное развитие детей. Оно заключается:

- в формировании нравственной жизненной позиции;
- в позитивном отношении к окружающим;
- в формировании самосознания;
- в выработке адаптивных форм общения и поведения;

И ставит следующие цели и задачи:

1. Развитие эмоциональной сферы:

- расширение диапазона понимаемых и переживаемых эмоций;
- формирование адекватной реакции на различные явления окружающей действительности;
- совершенствование умения дифференцировать эмоциональные состояния других людей.

2. Стимуляция гуманных чувств:

- расширение представлений о понятиях «добро» и «зло»;
- развитие способностей к сопереживанию и проявлению сочувствия;
- формирование ценностного отношения к моральной стороне поступков;
- воспитание гуманного отношения к родным, близким, сверстникам, животным.

3. Целенаправленное развитие коммуникативной функции речи:

- устранение коммуникативных барьеров;
- формирование монологической и диалогической речи;
- апробирование вариантов коммуникативного взаимодействия;
- формирование навыков ситуативно-делового общения со взрослыми и сверстниками.

4. Развитие речедвигательных функций:

- совершенствование крупной моторики;
- развитие координации движений;
- коррекция мелкой моторики рук;
- формирование согласованности между двигательной и речевой функциями.

5. Преодоление различного вида фобий.

6. Коррекция поведения в социуме:

- формирование элементарных знаний о социальном окружении;
- развитие социальной ориентировки в микросоциуме;
- подготовка к интеграции в обществе;
- формирование навыков поведения в сложных ситуациях.

7. Преодоление агрессивности:

- формирование способности противостоять стимулам, провоцирующим агрессивное поведение;
- обучение способам снятия общей агрессии.

Принципы построения программы.

При построении программы учитывались следующие принципы.

1. Принцип комплексного воздействия. (Предмет «Игротерапия» представляется как синтез современных психотерапевтических методов: арттерапии, психогимнастики, библиотерапии, сказкотерапии, музыкотерапии, релаксации и игротерапии в чистом виде. Это дает возможность использовать для коррекции коммуникативной, двигательной, поведенческой, эмоциональной функций сильные стороны различных видов деятельности: игра, театрализация, изодейтельность и т.д.).

2. Концентрический принцип. На каждом последующем этапе обучения темы повторяются, но изменяется их содержание, что позволяет, с одной стороны, закреплять ранее достигнутый результат, а с другой стороны, при помощи усложнения материала, совершенствовать его.

3. Принцип практической направленности. В сюжетно-ролевых и театрализованных играх обыгрываются ситуации, имеющие реальный сюжет, что способствует формированию адекватных форм поведения в социальной действительности.

4. Принцип интегрированного подхода. Он дает возможность одновременно решать на уроке несколько разноплановых задач.

5. Принцип доступности. Игровой материал подобран с учетом возрастных и психофизических особенностей данной категории школьников.

Урок состоит из трёх частей:

I. Вводная часть.

Цель: сбросить интенсивность физического и психического напряжения, нормализовать мышечный тонус, привлечь внимание и интерес ребёнка к совместному занятию, настроить детей на активную работу.

II. Основная часть.

Цель: решение основных задач конкретного урока.

III. Заключительная часть.

Цель: закрепление положительного эффекта, достигнутого на уроке, приведение в равновесие эмоционального фона ребёнка.

При проведении уроков игротерапии учитель должен соблюдать следующие **правила**:

1. Во время занятий необходимо присутствие атмосферы полного доверия и доброжелательности;
2. Не давать готовые выводы и умозаключения, а подводить к этому детей в процессе игры и обсуждения. Но каждый учащийся имеет право высказывать свои мысли и предложения (тем самым он проявляет свою индивидуальность, а это не должно быть наказуемо.)
3. Приниматься должны любые ответы и выводы детей, даже если они далеки от эталона (таким образом, учащиеся отражают собственное видение мира).
4. Желательно, чтобы в играх участвовали все дети, иначе может возникнуть чувство неполноценности (например, педагог должен так организовывать игру, чтобы для отдельных учащихся такие причины, как застенчивость, недоразвитие речи не были препятствием. Другой пример: если в игре есть водящий или главная роль достается одному ученику, необходимо повторять эту игру до тех пор, пока каждый из детей не побудет в этой роли. Иначе, может возникнуть чувство невостребованности.)
5. Нельзя использовать соревновательные игры в коррекционно-терапевтической работе с учащимися, имеющими нарушения в развитии (так как у проигравших может потеряться чувство уверенности в себе, появиться нежелание заниматься дальше).
6. На уроках игротерапии должны отсутствовать все виды оценивания, кроме похвалы (иначе есть вероятность обострения у детей чувства неполноценности).
7. Игры должны быть безопасны для жизни и здоровья детей.

В основе программы «Игротерапия» лежит системно-деятельностный подход, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент курса, где развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и результат образования;
- учет индивидуальных возрастных и интеллектуальных особенностей обучающихся;
- разнообразие видов деятельности и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности;

- достижение планируемых результатов освоения программы «Игротерапия», что и создает основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, компетенций, видов и способов деятельности

Методы и приемы, используемые при изучении программы:

Игра – психологический метод, с помощью которого учащиеся могут учиться при помощи игрового пространства осознавать свои особенности и выстраивать отношения с другими. Игра выступает как метод познания.

Тест – это инструмент диалога.

Групповая дискуссия – совместное обсуждение какого-либо спорного вопроса.

Ролевые методы – предполагают принятие ролей, различных по содержанию и статусу; проигрывание необычных ролей; проигрывание своей роли.

Формы проведения занятий:

-работа в паре;

-групповая работа;

-коллективная работа.

Содержание программы «Игротерапия» предоставляет широкие возможности для изучения собственной личности, для развития творческих и интеллектуальных способностей, наблюдательности, для коррекции своих эмоциональных состояний.

Планируемые результаты освоения программы «Игротерапия»

Особенность программы «Игротерапия» заключается в том, что полученные знания о себе, своих личностных особенностях в игровой деятельности, а также работа со своим эмоциональным состоянием будут способствовать улучшению межличностного взаимодействия, успешному усвоению школьной программы.

Личностные результаты освоения программы по предмету «Игротерапия»

должны отражать:

- овладение навыками адаптации в окружающем мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие элементарной самостоятельности;
- развитие этических чувств, доброжелательности, отзывчивости, навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками;

Метапредметные результаты освоения программы по предмету

«Игротерапия» должны отражать:

- овладение способностью принимать и удерживать цели и задачи учебной деятельности;
- формирование умения планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- умение договариваться при распределении функций и ролей в совместной деятельности, адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих;
- овладение базовыми предметными понятиями;

Предметные результаты освоения программы по предмету «Игротерапия»

должны отражать:

- овладение умениями организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (подвижные игры и т. д.);
- умение воспринимать игру и выражать свое отношение к игре;
- использование музыкальных образов при создании театрализованных композиций и в импровизации;
- овладение элементарными практическими умениями и навыками в различных видах художественной деятельности;
- приобретение первоначальных навыков совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации.

Таким образом, в ходе реализации данной программы ожидаются:

- улучшение условий для развития личности и самореализации каждого ребенка;
- увеличение числа детей, охваченных организованным досугом;
- воспитание у детей толерантности, навыков здорового образа жизни.

Учащиеся получат возможность научиться:

- понимать себя, свои желания, мечты, ценности;
- вести конструктивную беседу;
- учитывать мнение других людей при взаимодействии, вставать на сторону собеседника;

Формы и средства контроля

Успешность процесса обучения игре детей с умственной отсталостью будет определяться поэтапностью перехода от предметных игр к конструктивным и сюжетно-ролевым. Последовательное включение ребенка в игру, проявление мотивационно-потребностного, целевого, операционного и содержательного компонентов игровой деятельности будет являться показателем личностного развития школьников с нарушением интеллектуального развития.

Критерии эффективности

1. Положительная динамика в коррекции недостатков в развитии детей с ОВЗ посредством игровой деятельности.
2. В двигательном развитии: позитивная динамика в развитии мелкой моторики пальцев рук.
3. В психическом развитии: повышение интереса, появление потребности к любому активному действию.
4. В речевом развитии: умение связно рассказывать выполняемые ими действия и их результат

Ожидаемые результаты

1. Проявление собственной игровой, коммуникативной активности ребенка.
2. Усвоение навыков культурного поведения в процессе группового общения с детьми и взрослыми.
3. Достижение эмоциональной устойчивости, способность самовыражения в процессе игровой деятельности.
4. Формирование и развитие коммуникативных умений и навыков

Требования к уровню подготовки учащихся

Учащиеся должны под контролем учителя **знать/понимать:**

- словесную инструкцию и в соответствии с ней выполнять коммуникативные действия;
- заданный вопрос, в соответствии с ним находить ответ в невербальной форме совместно с педагогом;

Учащиеся должны под контролем учителя **уметь:**

- выполнять игровые действия – по подражанию, по образцу;
- использовать в игре предметы – заменители бытового содержания;
- проявлять интерес к окружающим людям, играм;
- проявлять интерес и эмоциональную положительную реакцию к содержанию песенок, стихотворений;
- соотносить изучаемый материал с собственным опытом под руководством учителя;
- использовать в общении правил вежливости, адекватно реагировать на обращение педагогов.

**Календарно–тематическое планирование
5 класс**

Название блока	Кол-во часов	Содержание	Дата
I. Преодоление внутренних барьеров общения	7	<p>1. Игра «Ой-ой-ой». Выполнение движений тела в соответствии со словесной инструкцией.</p> <p>2. Игра «Горелки» Использование нестандартных видов тактильного общения.</p> <p>3. Игра «Цепи». Снятие общего напряжения, раскрепощение и сближение детей; побуждение к общению, развитие чувства коллективизма.</p> <p>4. Игра «Ручеек» Раскрепощение и сближение детей; развитие социальных эмоций.</p> <p>5. Игра «Горячая картошка». Развитие реакции, снятие напряжения.</p> <p>6. Игра «Змея». Снятие напряжения, сближение детей; побуждение к общению.</p> <p>7. Игра «Красное знамя» Побуждение к общению, сближение детей.</p>	
II. Развитие коммуникабельности.	3	<p>1. Игра «Земля, воздух, вода, огонь». Развитие речевой активности.</p> <p>2. Игра «Весёлый телефон». Развитие коммуникативности, речевой активности.</p> <p>3. Игра «Передай движение» Умение выразить своё желание действием.</p>	
III. Идентификация эмоций.	6	<p>1. Игра «3-15-10-20». Умение включаться в игру на основе различных команд; развитие координации движений.</p> <p>2. Игра «Коршун». Контроль и управление собственными эмоциями.</p> <p>3. Игра «Оп-паньки» Выполнение движений тела в соответствии со словесной инструкцией.</p> <p>4. Игра «Перехват мяча». Развитие умения оценивать и управлять своим эмоциональным состоянием и</p>	

		<p>состоянием других; развитие координации движений.</p> <p>5. Игра «Волшебные шарики». Снятие эмоционального напряжения; управление своим эмоциональным состоянием при помощи слов; развитие социальных эмоций.</p> <p>6.Игра «Ёжик» Развитие умения оценивать и управлять своим эмоциональным состоянием; развитие координации движений.</p>	
IV. Преодоление страха.	2	<p>1. Игра «Удержись». Умение совместной работы, преодоление страха.</p> <p>2. Игра «Падающая палка». Развитие быстроты реакции, внимания. Преодоление чувства, страха перед лидером.</p>	
V. Преодоление агрессивности.	3	<p>1. Игра « Воробьиные драки». Осознание особенностей агрессивного поведения; снятие общей агрессивности; управление эмоциями.</p> <p>2. Игра «Петухи». Снятие общей агрессивности.</p> <p>3. Игра «Тише едешь, дальше будешь». Умение контролировать своё эмоциональное состояние.</p>	
VI. Стимуляция гуманных чувств.	1	<p>1. Игра «Невод» Коррекция морального взаимоотношения с окружающими; обучение тактильному общению.</p>	
VII. Развитие речедвигательных функций.	9	<p>1. Игра «Сбей городок» Развитие координации движений, мелкой и крупной моторики.</p> <p>2. Игра «Картошка, капуста, огурец». Совершенствование крупной моторики; развитие координации движений.</p> <p>3. Игра «Хали-хоп» Совершенствование крупной моторики; развитие координации движений; согласованности двигательной функции; внимания, глазомера.</p> <p>4.Игра «Метатель копья». Развитие координации движений, коррекция мелкой моторики рук.</p>	

		<p>5. Игра «Живая цель» Развитие внимания, быстроты реакции; развитие координации движений, коррекция моторики рук.</p> <p>6. Игра «Не урони мяч» Развитие координации движений, быстроты реакции.</p> <p>7. Игра «Удочка» Развитие внимания, быстроты реакции; развитие координации движений.</p> <p>8. Игра «Ногой по мячу» Развитие координации движений.</p> <p>9. Игра «Набрасывание колец». Развитие координации движений, коррекция мелкой моторики рук.</p>	
VIII. Развитие мимики и пантомимики.	2	<p>1. Игра «Кис-мяу». Развитие выразительности движений, укрепление мимических мышц, развитие невербальных средств общения; управление своими эмоциями.</p> <p>2. Игра «А ну-ка повтори». Развитие выразительности движений, внимания, наблюдательности; укрепление мимических мышц.</p>	
IX. Поведение в социуме.	1	<p>1. Игра «Папа ниточку запутал». Формирование элементарных знаний о социальном окружении, навыков поведения в сложных ситуациях.</p>	

**Календарно–тематическое планирование
6 класс**

Название блока	Кол-во часов	Содержание	Дата
I. Преодоление внутренних барьеров общения	7	<p>1. Игра «Меняются местами те,...». Умение включаться в игру по словесному сопровождению</p> <p>2. Игра «Городки». Снятие напряжения, сближение детей.</p> <p>3. Игра «Бумажные мячики». Снятие общего напряжения, раскрепощение.</p> <p>4. Игра «Кругобой» Развитие реакции, чувства товарищества; снятие напряжения.</p>	

		<p>5. Игра «Второй лишний». Снятие общего напряжения, раскрепощение и сближение детей.</p> <p>6. Игра «Уздечка». Снятие напряжения, сближение детей; побуждение к общению.</p> <p>7. Игра «Навстречу противнику». Снятие напряжения, сближение детей.</p>	
II. Развитие коммуникабельности.	2	<p>1. Игра «Задом наперёд». Развитие речевой активности.</p> <p>2. Игра «Краски» Развитие речевой активности, общего внимания, коммуникативного развития; быстроты и ловкости движений.</p>	
III. Идентификация эмоций.	6	<p>1. Игра «Хвосты». Умение контролировать и управлять своими эмоциями, развитие внимания.</p> <p>2. Игра «Янусы». Умение контролировать собственные эмоции.</p> <p>3. Игра «Там-там». Коррекция морального взаимоотношения; чувство товарищества.</p> <p>4. Игра «Кто перетянет». Умение оценивать и контролировать своё эмоциональное состояние и состояние других.</p> <p>5. Игра «Волшебные кнопки». Умение оценивать своё эмоциональное состояние и управлять им.</p> <p>6. Игра «Малый теннис» Управление эмоциями, развитие координации движений; работа в команде.</p>	
IV. Преодоление страха.	3	<p>1. Игра «Пятнашки» Умение совместной работы; преодоление страха пребывания в большой компании.</p> <p>2. Игра «Проникновение в круг» Умение оценивать и контролировать своё поведение, преодоление страха перед замкнутым пространством.</p> <p>3. Игра «Защита крепости» Развитие быстроты реакции, внимания. Преодоление чувства страха перед лидером.</p>	
V. Преодоление	3	1. Игра «Вытолкни из круга»	

агрессивности.		<p>Осознание особенностей агрессивного поведения; снятие общей агрессии; управление эмоциями; противостояние стимулам провоцирующим агрессию.</p> <p>2. Игра «Защита булав» Умение оценивать и контролировать свои эмоции и поведение во время игр.</p> <p>3. Игра «Колечко» Выработка адаптивных способов поведения; снятие тревожности, неуверенности в себе.</p>	
VI. Стимуляция гуманных чувств.	1	<p>1. Игра «Казачьи разбойники» Обучение взаимоотношению с окружающими; сближение детей, побуждение к общению.</p>	
VII. Развитие речедвигательных функций.	9	<p>1. Игра «Выбей за черту» Совершенствование крупной моторики; развитие координации движений.</p> <p>2. Игра «Десять». Развитие крупной моторики; координации движений, коррекция мелкой моторики.</p> <p>3. Игра «Я садовником родился» Изменение скорости движения в зависимости от условий игры; контроль за действиями других играющих.</p> <p>4. Игра «Найди себе пару» Развивает быстроту реакции, внимание, формирует понимание отдельных инструкций, умение удержать их в памяти и правильно выполнить.</p> <p>5. Игра «Блуждающий мяч» Умение удержать инструкции в памяти и правильно их выполнить; развитие координации движений.</p> <p>6. Игра «Невесомбол» Развитие координации движений, крупной моторики.</p> <p>7. Игра «Вратарь и мишень». Развитие внимания, быстроты реакции, координации движений.</p> <p>8. Игра «Пятнашки с мячом» Развитие крупной и мелкой моторики.</p> <p>9. Игра «Точный поворот» Формирование согласованности между</p>	

		двигательной и речевой функциями, развитие координации движений.	
VIII. Развитие мимики и пантомимики.	2	1. Игра «Зеркало» Развитие выразительности движения, мимики. Умение вербально точно передать полученную информацию. 2. Игра «Человек-ружье, тигр». Развитие выразительности движений, укрепление мимических мускулов, развитие невербальных средств общения; умение передавать своё состояние мимикой и жестами.	
IX. Поведение в социуме.	1	1. Игра «Роботы» Поведение в нестандартной ситуации; чувство коллективизма.	

**Календарно–тематическое планирование
7 класс**

Название блока	Кол-во часов	Содержание	Дата
I. Преодоление внутренних барьеров общения	7	1. Игра «Землетрясение». Умение включаться в игру на основе различных команд 2. Парные пятнашки с мячом» Умение включаться в игру по сигналу. 3. Игра «12 палочек». Снятие общего напряжения, раскрепощение и сближение детей; побуждение к общению; развитие чувства коллективизма. 4. Игра «9 камушков» раскрепощение и сближение детей; побуждение к общению, снятие напряжённости. 5. Игра «Челнок». Развитие командного чувства; контроль эмоционального состояния; общение и сближение детей. 6. Игра «Белки, желуди, орехи» Умение включаться в игру на основе различных команд 7. Игра «Охрана сокровища» Умение включаться в игру по сигналу, общение и сближение детей.	
II. Развитие	2	1. Игра «Светофор».	

коммуникабельности.		<p>Развитие речевой активности, общего внимания, коммуникативного развития; быстроты и ловкости движений.</p> <p>2. Игра «Часы» Включение в игру по команде; развитие коммуникативного развития.</p>	
<p>III. Идентификация эмоций.</p>	6	<p>1. Игра «Бабки». Активизация способности управлять собственными эмоциями; развитие социальных эмоций; координации движений; коррекция мелкой моторики рук; согласованность двигательных функций; глазомер.</p> <p>2. Игра «Круговая лапта» Умение включаться в игру на основе различных команд; развитие координации движений.</p> <p>3. Игра «Кто устойчивей». Умение включаться в игру на основе различных команд; развитие координации движений.</p> <p>4. Игра «Четыре мяча». Развитие социальных эмоций, координации движений, способность управлять эмоциями, оценивать и контролировать своё агрессивное поведение, выработка адаптивных способов поведения.</p> <p>5. Игра «Волшебный круг». Умение описать образ человека словами, дать ему эмоциональную характеристику, выразить ему своё отношение тактильно или вербально.</p> <p>6. Игра «Теннис-бол» Формирование согласованности между двигательной и речевой функциями; развитие координации движений.</p>	
<p>IV. Преодоление страха.</p>	3	<p>1. Игра «Пилот и диспетчер». Преодоление страха перед неизвестностью.</p> <p>2. Игра «Тяни на кегли» Умение оценивать своё поведение, контролировать возможную агрессию.</p> <p>3. Игра «Охотники» Преодоление болевого страха.</p>	

V. Преодоление агрессивности.	3	<p>1. «Игра «Выбей чурку».</p> <p>Осознание особенностей агрессивного поведения, снятие общей агрессии, управление эмоциями; противостояние стимулам провоцирующим агрессию.</p> <p>2. Игра «Проникновение в круг».</p> <p>Умение оценивать и контролировать своё поведение; выработка адаптивных способов поведения; преодоление страха перед замкнутым пространством и чрезмерно строгой дисциплины.</p> <p>3. Игра «Запрещённое движение».</p> <p>Умение оценивать и контролировать своё поведение, выработка адаптивных способов поведения.</p>	
VI. Стимуляция гуманных чувств.	1	<p>1. Игра «Мы похожи».</p> <p>Коррекция морального взаимоотношения с окружающими, формирование бережного отношения ко всему живому.</p>	
VII. Развитие речедвигательных функций.	9	<p>1. Игра «Прыжки через движущую скакалку».</p> <p>Развитие крупной моторики; координации движений; контролирование собственных эмоций.</p> <p>2. Игра «Чай-чай выручай».</p> <p>Изменение движений тела в соответствии с темпом игры; развитие координации движения; сближение и раскрепощение детей.</p> <p>3. «Я знаю пять имён».</p> <p>Развитие речевой активности; формирование согласованности между двигательной и речевой функцией.</p> <p>4. Игра «Вернись на место».</p> <p>Развитие координации движений; совершенствование крупной моторики.</p> <p>5. Игра «Квинтас».</p> <p>Развитие скорости реакции, внимания, координации движения; развитие</p> <p>Развитие глазомера, коррекция моторики рук.</p> <p>6. Игра «Криничка».</p> <p>Развитие ловкости и быстроты реакции.</p> <p>7. Игра «Дуэтное серсо».</p> <p>Развитие внимания, наблюдательности,</p>	

		<p>общей и мелкой моторики.</p> <p>8. Игра «Не давай мяч водящему» Формирование согласованности между двигательной и речевыми функциями; развитие быстроты реакции, внимания.</p> <p>9. Игра «Вызов». Развитие ловкости, быстроты реакции, координации движений.</p>	
<p>VIII. Развитие мимики и пантомимики.</p>	2	<p>1. Игра «Чужеземцы» Развитие выразительности движений, укрепление мимических мускулов, развитие невербальных средств общения.</p> <p>2. Игра «Статуи» Развитие невербальных средств общения.</p>	
<p>IX. Поведение в социуме.</p>	1	<p>1. Игра «Комплименты». Коррекция морального взаимоотношения с окружающими, формирование бережного отношения ко всему живому.</p>	

ИГРОТЕКА

Преодоление внутренних барьеров общения.

Цели игр: снятие напряжения; раскрепощение и сближение детей;
побуждение к общению.

Игра «Ой-ой-ой».

Подростки встают в круг, рассчитываются по номерам и запоминают свой номер. Ведущий встаёт в центре круга и называет два любых номера. Участники, чьи номера прозвучали, хлопают себя ладошками по коленям со словами «Ой-ой-ой» и быстро меняются местами. Задача ведущего-успеть занять одно место. Кто не успел занять место, становится ведущим.

2. Игра «Горелки»

Играющие, соединившись в пары, становятся друг другу в затылок. Вереницей. Оставшийся без пары называется горельщиком. Он встает впереди пар. Смотреть по сторонам и оглядываться ему не разрешается, все играющие громко поют:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Взглянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят.

«Горельщик» должен посмотреть на небо, а при словах «птички летят» последняя пара, разъединившись, бежит по сторонам вереницы, чтобы присоединиться потом впереди «горельщика»; при этом «горельщик» старается помешать их соединению и ловит одного из них. Пойманный становится «горельщиком», а новая пара встает впереди вереницы. Если горельщик не успел поймать кого-то из пары, пока она не соединится, он остается «горельщиком» на второй кон.

Игра «Цепи»

Игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров).

Одна команда кричит хором: "Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!"

Команда напротив спрашивает: "Кто из нас?"

"Закованные" называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытался с разбегу разорвать живую цепь (важно выбрать "правильное место", которое кажется "слабым звеном"). Если удастся разорвать цепь - игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух "расцепленных" товарищей. Если же нет - игрок становился в команду как раз между "звеньями", которые пытался разорвать.

Игра «Горячая картошка»

Игроки становятся в круг и перебрасываются «горячей картошкой» (мяч). Если кто-то замешкался и не отбил вовремя мяч, он садится в «котел» (центр круга). Сидя в «котле» можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать с корточек. Если игроку в «котле» удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч занимает их место. Кроме того, игроки, перекидывающие «горячую картошку», могут специально освободить кого-то из «котла». Для этого он, отбивая мяч, должен

попасть им в игрока, сидящего в центре круга.

Игра «Змея»

Играющие выстраиваются в затылок друг другу и берутся руками за пояс впереди стоящего. Вся колонна – «змея». Первый в колонне – «голова». А последний – «хвост». По сигналу «голова» должна поймать «хвост», который от него ускользает. «Голова» (ребёнок, стоявший первым), поймавшая «хвост», переходит в конец колонны, и игра повторяется. Проигравшими считаются дети, которые «расцепили» цепи; они выходят из игры. Остальные дети вновь принимают исходное положение и продолжают игру.

Игра «Красное знамя»

Играющие делятся на две команды- «часовых» и «разведчиков»-выстраиваются в шеренги вдоль двух противоположных сторон площадки на расстоянии 10-20м одна от другой. Перед носками играющих чертятся линии. Посредине площадки на одинаковом расстоянии от команд рисуется кружок. В него кладут мяч или другой предмет. Команда разведчиков должна уносить мяч, а команда часовых должна его стеречь

Игра «Меняются те, кто...»

Группа сидит на стульях. Водящий стоит в центре круга, так как для него нет свободного стула. Водящий должен объявить, кто будет меняться местами. Например, он говорит: «Меняются местами те, кто в черных ботинках». Все обладающие указанным свойством должны честно встать со своего места и поменяться местами с кем-то из друзей. Водящий во время обмена местами должен успеть занять чье-то временно освободившее место. Тот участник, который остался без стула, становится водящим.

Игра «Городки»

Игра в городки заключается в выбивании фигур, построенных из пяти городков, с ограниченной площадки, называемой «городом», битами с определённого расстояния.

Городошные фигуры.

Для игры в городки используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партии из 15 фигур показана ниже:

В партии из 10 фигур фигуры ставят и выбивают в следующей последовательности:

- «Вилка»;
- «Пушка»;
- «Колодец»;
- «Стрела»;
- «Артиллерия»;
- «Серп»;
- «Пулемётное гнездо»;
- «Самолёт»;
- «Тир»;
- «Письмо».

Все фигуры, кроме фигуры «Письмо», ставят на середине лицевой линии, не выходя за её пределы. Городки устанавливают плотно один к другому без зазоров.

Игра «Бумажные мячики»

Цель: дать детям возможность вернуть бодрость и активность после того, как они чем-то долго занимались сидя, снизить беспокойство и напряжение, войти в новый жизненный ритм. Перед началом игры каждый ребёнок должен скомкать большой лист бумаги (газеты) так, чтобы получился плотный мячик. "Разделитесь, пожалуйста, на две команды, и пусть каждая из них выстроится в линию так, чтобы расстояние между командами составляло примерно 4 метра. По команде ведущего вы начинаете бросать мячи на сторону противника. Команда будет такой: "Приготовились! Внимание! Начали!" Игроки каждой команды стремятся как можно быстрее забросить мячи, оказавшиеся на ее стороне, на сторону противника. Услышав команду "Стоп!", вам надо будет прекратить бросаться мячами. Выигрывает та команда, на чьей стороне окажется меньше мячей на полу. Не перебегайте, пожалуйста, через разделительную линию". Бумажные мячики можно будет использовать еще неоднократно.

Игра «Кругобой»

Вам понадобится мяч. Играющие чертят большой круг на земле или мелом на асфальте и делятся на две равные команды. Одна команда становится в круг другая за его пределы. Игроки с внешней стороны круга начинают первыми, один из них кидает мяч в человека внутри круга – если попал, человек из круга вылетает, но если человек из круга успел схватить мяч в руки то он имеет право выбить игрока из внешней стороны круга. В свою очередь игрок из внешнего круга так же может словить мяч – тем самым предотвратив себе вылет. Если мяч уже коснулся игрока – его запрещено ловить. Мяч отскочивший от земли – ловить можно. После попадания одной из команд – следующий бросок сохраняется за ней же. Игра длится до тех пор пока одна команда не «перебьёт» другую. Обычно внешний круг ведёт более наступательную тактику, так как у них гораздо больше шансов получить мяч или увернуться. По окончанию битвы команды могут поменяться

Игра «Второй лишний»

Выбирают двух водящих. Участник встают по круг на расстоянии одного шага друг от друга. Один из водящих убегает, другой его догоняет. Бегать через круг запрещено. Когда убегающему грозит опасность, он может встать впереди любого игрока, стоящего в круге. Оказавшийся сзади считается водящим и начинает преследовать того игрока, который только что был в роли догоняющего. Догоняющему игроку надо быть особенно внимательным, так как в любой момент он может оказаться в роли убегающего.

Игра «Уздечка»

Дети садятся в кружок. Один по жребию становится «конём»: бегаёт вне круга за спинами играющих с короткой верёвкой на плечах. Верёвка – это уздечка «коня». Незаметно за спиной одного из игроков «конь» роняет свою «узду». Играющие, не оборачиваясь назад, могут время от времени шарить за своей спиной. Если играющие не обнаружат «узду» сами, то «конь» вешает ее на шею зазевавшему игроку, приговаривая «Черед свой проспал, конём стал». Новый «конь» бежит по кругу, а прежний становится обычным игроком и садится на место проштрафившегося. Если играющий вовремя обнаружил подброшенную ему «узду», то хватает ее и бежит за водящим – «конём». Если он успел осалить «узду», водящего, пока тот не добежал и не сел на его место, то садится опять

на свое место, а «конь» снова начинает игру. Если водящий раньше добежал до свободного места, то проштрафившийся становится «конём».

Игра «Навстречу противнику»

На площадке параллельно лицевым линиям на расстоянии 2-3 метра от них чертятся линии «домов». Расстояние между линиями домов должно быть 20-40 метров. Играющие делятся на 2 равные команды, и каждая выстраивается в шеренгу за линией дома. Обе команды стоят лицом друг к другу на расстоянии 20-40 метров. Две команды-«Вымпел», «Стрела». Команды «Вымпел» и «Стрела», в поле шагом марш!». Обе команды идут развёрнутым строем навстречу друг другу. Идут до тех пор пока не будет дан сигнал свистком. По одному свистку команда «Вымпел» поворачивается и убегает к себе в дом (за линию). По двум свисткам убегает команда «Стрела». При этом другая команда ловит противника до черты их дома. Пойманные подсчитываются, а затем опускаются и продолжают играть за свою команду. Так играют 5-8 раз, после чего подсчитывается общее количество пойманных в той и другой команде. Побеждает команда, поймавшая большее количество игроков за одинаковое количество игр.

1. Наступать можно только после команды «шагом марш!».

2. Поворачиваться и убегать можно только по свистку. Каждый кто нарушил это правило, считается пойманным.

3. Ловить можно только после сигнала свистком. Чтобы не было столкновений, не надо подводить противников ближе чем на 3 м.

Игра «Землетрясение»

Группа разбивается на группы по три человека: два участника встают лицом друг к другу и держаться за руки («домики»), третий стоит внутри «домика («люди»)). «Домики всегда двигаются в паре, не разжимая рук. Один должен быть лишним-«бездомным», он ведущий. Если ведущий говорит: «Домики ищут людей», то все «Домики» оставляют своих «людей» и ищут новых. «Люди» остаются на месте. Оставшийся без «домика» становится ведущим. Если ведущий говорит: «Люди ищут домики», то все люди оставляют свои «домики» и ищут новые. «Домики» остаются на месте. Оставшийся без «домика» становится ведущим. Если ведущий говорит: «Землетрясение», то все: «люди», и «домики»-ищут себе новых партнеров игры. Оставшийся без «домика» становится ведущим.

Игра «Парные пятнашки с мячом»

Выбирается водящий – «пятнашка». Устанавливается граница места, где будет проходить игра. Играющие разбегаются, а водящий с мячом в руках догоняет их, стараясь, бросив мяч, «запятнать» кого-нибудь из них «Запятнанный» становится «пятнашкой». Игра повторяется, пока не надоест играющим.

Игра «12 палочек»

Сначала выбирают водящего. Он берет камень и кладёт на него небольшую доску. Получается подкидное устройство, напоминающее катапульту. На одном из концов доски укладывают 12 палочек размером с короткий, но толстый карандаш. Когда все готово, один из игроков с силой наступают ногой на свободный конец подкидной доски. Палочки разлетаются и все разбегаются прятаться. Водящий собирает палочки и укладывает их на прежнее место, после чего отправляется на поиски игроков. Если водящий заметил кого-либо из спрятавшихся, он бежит к доске,

дотрагивается до неё рукой и громко произносит имя обнаруженного игрока, после чего тот выходит из укрытия. Водящий продолжает поиски. Если во время поисков одному из игроков удалось подбежать к доске, опередив водящего и разбить палочки, то водящий снова начинает их собирать, а остальные прячутся. Если водящий обнаружил всех игроков - игра закончена и при помощи считалки выбирается новый водящий для продолжения игры.

Игра «9 камушков»

Для игры необходим мяч. На асфальте рисуется квадрат, разделённый на 9 частей (как для «крестиков-ноликов»), в его центре выкладывается кучка из 9 камней. Один человек - ведущий (если игроков много, то ведущих несколько) становится с одной стороны от квадрата, остальные игроки на некотором расстоянии от квадрата с другой (расстояние от квадрата определяли на глаз, чтобы не очень легко было попасть, но возможно), у игроков мяч в руке. Они должны, кидая мяч по очереди, разбить кучку из камней. После того, как кучка разбита, игрокам необходимо разложить камушки по штуке на каждый квадрат. Ведущий в это время мячом усиленно «пятнает» игроков. Запятнанный игрок выбывает из игры. Если игрокам все-таки удалось разложить камушки, то ведущий водит еще раз.

«Челнок»

Игроки команд располагаются по краям площадки лицом друг к другу. Между командами проводится средняя линия. По сигналу игроки команд прыгают (толкаясь двумя ногами с места) навстречу к средней линии.

После прыжка первого номера отмечается линия его приземления. Игрок возвращается в свою команду, а с места его приземления к средней линии прыгает очередной игрок этой команды. Если последнему игроку удалось преодолеть среднюю линию, то его команда побеждает. Линию приземления следует отмечать по пяткам. Техника прыжка может быть различными.

Игра «Белки, желуди, орехи»

Играющие делятся на группы по три человека. Каждая группа. Взявшись за руки, образует кружок. Кружки располагаются в разных сторонах площадки. В каждой группе играющие распределяют между собой названия: один «белка», другой «жёлуди», третий «орех». Водящий громко называет кого-нибудь. Предлагая вызванным поменяться местами. Например: «орехи», меняйтесь!». Вызванные «орехи» оставляют места, освободившиеся в чужом кругу. Ведущий тоже стремится занять любое свободное место, и если ему это удаётся, он получает название «орех». Оставшийся без места становится водящим и вызывает новых игроков по примеру первого ведущего. Выигрывают те, которые ни разу не были водящими.

1. Вызванные не имеют права оставаться в своих группах и обязаны меняться местами.

2. Кто раньше займёт свободное место, то и остаётся в этой группе.

3. Водящий может вызвать не только одного игрока «орех», но и одновременно «белку» и «жёлудя».

Игра «Охрана сокровища».

На полу рисуют мелом громадное латинское S. В каждом полукруге этой буквы кладут какие-либо предметы, изображающие сокровища. Вокруг изображают несколько островов. Площадку делят чертой пополам. Несколько игроков от каждой

команды остаются вблизи сокровищ, чтобы их защищать, а остальные расходятся на своих половинах площадки, чтобы в подходящий момент перейти разделяющую черту и захватить сокровища другой команды. После сигнала о начале игры все должны прыгать на одной ноге, за исключением того случая, когда ступают на острова-здесь можно передохнуть, стоя на обеих ногах. Любой игрок может совершить нападение, когда захочет. Однако, если его захватит в момент нахождения на чужой стороне игрок другой команды, он должен остановиться и вступить в поединок. Можно придумать разные виды поединков, например выведение из равновесия толчками. Кто проиграет, выходит из игры. Выигрывает команда, первой захватившее сокровище.

Развитие коммуникабельности

Цели игр: компенсация недостатков коммуникативного развития и речевой активности

Игра «Земля, воздух, вода, огонь»

Выбирают ведущего. Игроки встают в круг. Ведущий берет в руки мяч, который он будет бросать кому-нибудь из игроков, называя какую-то природную стихию: землю, воздух, воду или огонь. Когда ведущий говорит: «Вода», игрок, поймавший мяч, должен быстро назвать какую-нибудь рыбу или морское животное, иначе он выйдет из игры. Если ведущий произносит: «Земля», игроки называют какое-нибудь животное, при слове «воздух» – птицу. Услышав слово «огонь» и летящий в его сторону мяч, игрок должен отбить его обратно ведущему. Если он этого не сделает, значит выходит из игры. Победителем будет последний игрок, оставшийся в игре.

Игра «Весёлый телефон».

Играют примерно так, как в испорченный телефон. Выбирается ведущий, а остальные становятся в ряд. Первый шепчет второму какое-нибудь слово, например "яблоко", второй шепчет третьему ДРУГОЕ слово, например "книжка". И так далее. (Последний шепчет первому). Потом ведущий подходит к первому и задает простой вопрос (что ты сегодня ел? Чем ты умывался? и т.д.). А тот вместо того, чтоб ответить правду, отвечает то слово, которое ему шепнули на ушко. И так далее. Иногда ответ может подходить по смыслу, а иногда нет. Потом ведущий выбирает ребенка, у которого ответ был самый подходящим по смыслу и тот становится ведущим.

Игра «Передай движение»

Цель: формировать у детей чувство эмпатии, сопереживания.

Дети становятся в круг и закрывают глаза. Взрослый, находясь в общем кругу, придумывает какое-нибудь движение (например: причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д.), затем будит своего соседа и показывает ему свое движение, тот будит следующего и показывает ему, и так - по кругу, пока все дети не проснутся, и не дойдет очередь до последнего. Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают свое движение и не передадут его по кругу.

Игра «Задом наперед»

Весёлая подвижная игра для детей. Ведущий называет участникам слова, обозначающие названия предметов, а игрокам нужно можно быстрее этот предмет

отыскать и вручить ведущему. Сложность заключается в том, что все предметы ведущий называет «задом наперёд», например: чям, акжол, агинк, алкук (мяч, ложка, книга, кукла). Веселье для детей гарантировано!

Игра «КРАСКИ» (МОНАХ)

Нужно выбрать двух игроков «продавца» и «покупателя», а остальные будут «краски». Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Когда все расселись, подходит «покупатель» (монах), и они заводят такой диалог:

- Тук, тук.
- Кто там?
- Я монах в красных штанах, синей рубашке, приехал на собаке.
- Зачем пришёл?
- За краской.
- За какой?

Называет цвет. Если такого цвета нет, то «продавец» говорит: «Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке». «Покупатель» должен попрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться. Если краска угадана «продавец» называет цену (до 10). Пока тот "платит", хлопая по ладони «продавца», «краска» убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

Игра «Светофор»

Выходя гулять во двор, каждый стремился надеть на себя что-нибудь разноцветное на тот случай, если будет решено играть в эту игру. На площадке отчерчивались две линии на расстоянии нескольких метров одна от другой. Это была дорога (как правило, существовала "универсальная" дорога для светофора, "тише едешь" и других игр). Все игроки, кроме «светофора», выстраивались за одной из линий. «Светофор» караулил на «дороге». Стоя спиной к игрокам, он называл какой-нибудь цвет. Если игрок мог отыскать «на себе» названный цвет (одежда, бант, заколка и т.п.), он брался за него рукой и спокойно переходил через «дорогу». Если же ничего подходящего не находилось, ему оставалось только быстро перебежать на другую сторону (не выбегая за пределы "дороги"). А «светофор» должен был ловить нарушителей. Тот, до кого он дотрагивался, сам становился «светофором». Доходило до смешного - поиска розового пятнышка от сока на синей майке, доказывания друг другу, что этот цвет на самом деле "малиновый, а не красный", ну и так далее...).

Игра «Часы»

Участники садятся в круг. Между всеми играющими последовательно, как на часах, распределяются цифры. Ведущий называет любое время. Тот, чья цифра соответствует количеству часов, должен быстро хлопнуть в ладоши, а тот, чья цифра соответствует количеству минут, сказать «бом». Если часы «показывают» такое время, когда обе стрелки находятся на одной цифре, например 12 часов ровно или 13 часов 5 минут, то один и тот же человек хлопает в ладоши, а потом говорит «бом».

Идентификация эмоций

Цели игр: развитие умения оценивать свое эмоциональное состояние и вербализировать его; активизировать способность управлять собственными эмоциями; идентифицировать эмоциональные состояния других; развитие социальных эмоций.

Игра «3-15-10-20»

Для игры нужен один ведущий (выбираем как обычно), от 2 до бесконечности игроков и ...лестница. Желательно ступенек на 8-10 и достаточно широкая (идеально подходят ступеньки парадного входа школы), вариации не запрещаются. Ведущий становится сверху на лестнице, играющие снизу. Ведущий произносит считалочку: Три-пятнадцать-десять-двадцать, и прыгает на ступеньки. Одновременно с ним прыгают и все игроки. Ведущий и игроки могут прыгать на ступеньки по разному: две ноги на одной ступеньке, стоять на одной ноге на одной ступеньке, две ноги на ступеньках рядышком или через одну, кто-то умел ставить ноги через две и даже через три ступеньки. Дальше все смотрят на позы. Тот, кто поставил ноги на ступеньки точно так как ведущий, считается проигравшим и становится ведущим. Если никто не стоит так как ведущий, все прыгают снова под ту же считалочку: Три-пятнадцать-десять-двадцать. Если вдруг на одни и те же ступеньки стали одинаково два и более игрока вместе с ведущим, все прыгают снова. И так играем до бесконечности, или пока не надоест.

Игра «Коршун»

В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка, вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

Игра «Оп-паньки!»

Участники игры рассчитываются по порядку. Каждый запоминает своё число. Ведущий называет два порядковых номера (исходя из общего количества игроков). Ребята, номера которых назвали, говорят «Оп-паньки!» и быстро меняются местами друг с другом. В это время ведущий пытается занять место одного из них. Если ему удалось это сделать, то водить начинает тот, кто опоздал встать на свободное место. В конце игры ведущий может назвать не два, а сразу несколько номеров. Суматоха гарантирована!

Игра «Перехват мяча»

Чтобы поиграть в эту игру необходимо на площадке, где она будет проводиться, начертить два круга. Первый круг должен быть не более десяти метров в диаметре, а второй круг нужно нарисовать внутри первого, и его диаметр составляет не более пяти метров. Игроков делят на две команды. Первая — команда «атакующих», вторая — команда «защищающихся». Команда «атакующих» располагается за пределами первого круга, а команда «защищающихся» становится между границами первого и второго круга. В центре второй окружности становится один игрок из

команды «атакующих». Участникам, расположенным за границами окружностей выдаётся мяч. Ведущий даёт сигнал, и атакующие игроки начинают передавать друг другу мяч, стараясь выждать хороший момент для передачи спортивного снаряда игроку, находящемуся в центре маленького круга. Игроки защищающейся команды должны быть очень внимательными, им необходимо перехватить мяч в момент передачи на игрока в центре. Участникам игры нельзя заступать за линии своих кругов. При удачной передаче команда зарабатывает 1 очко. Игра продолжается определённое время, по истечению которого команды меняются местами. Победа присуждается команде, набравшей больше очков, чем команда — соперник.

Игра «Волшебные шарики»

Дети сидят в кругу. Взрослый просит их закрыть глаза и сделать из ладошек «лодочку». Затем он вкладывает каждому ребёнку в ладошки шарик и даёт инструкцию: «Возьмите шарик в ладошки, согрейте его, сложите ладошки вместе, покатайте, подышите на него, согрейте его своим дыханием, отдайте ему часть своего тепла и ласки. Откройте глаза. Посмотрите на шарик и теперь по очереди расскажите о чувствах, которые возникли у вас во время выполнения упражнения.

Игра «Ёжик»

Один из играющих ёжик. Ударами ноги он гоняет мяч, стараясь задеть им осалить, кого-нибудь из участников игры. Они убегают, увёртываются. Не увернулся-стал сам ёжиком или выбывает из игры. Тогда победителем становится тот кто остался последним.

Игра «Хвосты»

Играют парами. Каждый из игроков получает галстук или верёвку одинаковой длины с соперником. Верёвка (галстук) заправляется за пояс брюк, так чтобы 2\3 свисали сзади наподобие хвоста. Каждый из игроков должен отобрать хвост у противника, одновременно не отдав свой. Во время игры нельзя толкаться, драться, хватать руками за все, кроме хвоста, ставить подножки. Победитель тот, кто отобрал хвост у противника, но спас свой. Возможно играть и по 4-5 человек одновременно – цель: спасти свой хвост и собрать больше хвостов противников.

Игра «Янусы»

Ребята должны встать спиной друг к другу и переплести руки. В таком положении им нужно будет пробежать дистанцию 20-25 метров. Сначала пусть один бежит вперёд, а другой — сзади. Затем пусть они поменяются ролями и бегут обратно. В игре-соревновании побеждает та пара, которая быстрее пробежит дистанцию вперёд и назад.

Игра «Там-там»

Для проведения игры нужно представить, что все её участники — члены первобытного африканского племени. Они встают в круг и закрывают глаза. Ведущий предлагает ребятам изобразить игру на там-таме. Для этого дети должны отбивать ритм у себя на коленках. Задача участников — найти общий, коллективный ритм. Вначале это сделать довольно трудно, но постепенно ритм становится синхронным и, наконец, все участники начинают дружно выводить на своих «там-тамах» единый ритм. Ещё один вариант: вслед за одним из участников группы все по очереди (по кругу) повторяют, хлопая в ладоши, заданный ритм.

Игра «Кто перетянет»

Детей разбивают попарно. На площадке чертят две параллельные линии на расстоянии 4 шагов друг от друга, в середине играющие-соревнующаяся пара держатся за правые руки, стоя спиной друг к другу, лицом к булавам, стоящим за чертой с той и другой стороны. По команде каждый старается перетянуть «противника» на свою сторону и схватить булаву.

Игра «Волшебные кнопки».

Дети садятся в круг. На головы надевают ободки с пришитыми к ним крупными пуговицами. Учитель предлагает представить, что у каждого в голове есть много маленьких кнопок, и, когда их нажимают, ты начинаешь плакать, смеяться, сердиться, бояться. Назовём их: кнопка – щекотка, кнопка – улыбка, кнопка – гнев, кнопка – страх. Кто нажимает эти кнопки? Можешь ли ты сказать стоп, когда кто-то нажимает на них? Можешь ли ты сам нажать на эти кнопки? Выбери одну из этих кнопок, любую. Попробуй включить её. Далее дети по инструкции учителя учатся регулировать свои эмоции.

Игра «Малый теннис»

Играют на площадке, разделённой сеткой на две половины. Одновременно могут играть двое (одиночная игра) или четверо (парная игра). Подающий ударом ракетки посылает и отбивает мяч через сетку. Противник отбивает мяч после его отскока от земли или перехватив в полете. Мяч подаётся только в пределы игрового поля. Попадание за черту-аут. Ошибка, потеря подачи если ошибку совершил подающий. Выигрывает подающий, если ошибку совершил подающий.??? Для победы в партии он должен выиграть 4 очка. Первое выигранное очко даёт падающему 15:0. Второе 30:0. Если принимающий отыграет 2 очка, счёт становится 30:30. После счета «ровно» надо выигрывать два мяча, и тогда завершится партия. Если играющий выиграл две партии из трёх, он считается победителем.

Игра «Бабки».

Для игры нужны бабки (небольшие чурки)-по 10 штук на команду играющих (всего 20 штук и один биток (самая крупная тяжёлая бабка»). Играющие делятся на две команды по 3-4 человека в каждой. Впереди команды, в 3м, чертится линия кона. Перед каждой командой за линией кона в определённом порядке и последовательности расставляются фигуры из 10 бабок. Каждая команда старается сбить поставленные бабки меньшим количеством битков. Одна из команд начинает игру первой. Игрок этой команды по очереди бросают битком в бабки, стремясь сбить их. Затем бьёт другая команда, после чего опять первая и так далее поочерёдно. Побеждает команда, затратившая меньше битков на то, чтобы сбить установленные из бабок фигуры.

Игра «Круговая лапта»

Цель: развитие ловкости, чувства дистанции, точности и быстроты движений.

Двое водящих находятся за границами условной площадки на расстоянии 10–12 м, все остальные – в центре площадки. Водящие, перебрасывая мяч друг другу, стараются «запятнать» тех, кто находится на площадке. Те, в кого попали мячом, выбывают из игры, но их могут «выручить» те играющие, которые поймали мяч.

Выигрывает тот, кто последним останется на площадке. Водящими становятся двое, первыми выбывшие из игры.

Игра «Кто устойчивей»

Двое присаживаются на корточки. Прыгая на носках. Стараются сбить противником плечом и заставить его потерять равновесие -сесть. Кто первый сядет. Выбывает из игры, а в игру включается другой. И снова играют на победителя.

Игра «Четыре мяча»

Две команды располагаются на волейбольной площадке с разных сторон сетки. Каждая имеет по два волейбольных мяча. По сигналу игроки бросают мячи из разных углов площадки на сторону противника. Задача состоит в том, чтобы поймать или поднять и как можно скорее перебросить эти мячи на сторону противника. Команда проигрывает очко, если на ее стороне оказывается три мяча. Она проигрывает очко и в том случае, когда брошенный мяч пройдет под сеткой или приземлится за пределами площадки. Игра состоит из двух-трех партий по 10 очков. После каждого разыгранного очка мячи вводятся в игру новыми парами играющих. В ходе игры все перемещаются на площадке по часовой стрелке.

Игра «Волшебный круг».

Дети по очереди описывают любого ребёнка из группы так, чтобы остальные поняли, о ком идёт речь. Необходимо отметить, какие эмоции и чувства чаще всего испытывает тот, кому даётся характеристика. Тот, кого описали, должен сказать, согласен он с характеристикой или нет, объяснить своё мнение. Далее дети встают в круг. Один выходит в центр, а остальные участники должны сказать о нём что-нибудь хорошее и выразить своё отношение каким-либо действием (мягким пожатием руки, улыбкой, прикосновением, объятием, поглаживанием).

Игра «Теннис-бол»

Играют на площадке размером 9х18м. Команда состоит из 6 человек. Если играют в уменьшенном составе. То и уменьшаются размеры площадки. Игра идет до 10или 15. Играя, надо помнить:

1. Бить по мячу руками не разрешается. Принимать и отбивать мяч можно только ногой, плечом, головой. Во время перепасовки разрешается жонглировать мячом, но не более трех раз, причем на каждой площадке можно передавать от одного игрока другому тоже не более 3раз.

2. Очки, как в волейболе, насчитываются подающей команде.

3. Если обе команды выигрывают по одной партии, разыгрывается третья, решающая. Она определяет победителя.

Преодоление страха

Цели игр: преодоление фобий, наиболее часто встречающихся у данной категории детей.

Игра «Удержись»

Детям предлагают, держась с товарищем за руки, присесть на корточки и встать, сохраняя равновесие. Руки при этом следует держать прямыми. Соревнуются пары, делая 10 приседаний. Лучшая по качеству исполнения пара отмечается.

Контролируется положение головы и смыкания губ.

Игра «Падающая палка»

Все рассчитываются по порядку номеров и образуют круг. Первый номер встает в середину круга. Он получает палку и ставит один конец на пол, а другой придерживает рукой. Водящий, держа за конец палку, громко называет какой-нибудь номер и отпускает палку. Игрок с названным номером должен подскочить и схватить палку, пока она не упала на пол.. Если ему это удастся, он возвращается на свое место, а водящий продолжает водить. Если же он не поймает палку, то становится водящим, а бывший водящий становится на его место.

1. Водящий не имеет права отпускать конец палки до того, как назовет чей-либо номер.

2. Играющие не должны мешать друг другу. Если кому-нибудь из игроков помешали выбежать к палке и из-за этого он не сумел ее схватить. То игрок остается на месте, а водящий продолжает игру.

Игра

«Пятнашки»

«Пятнашки» - преодолеваемый страх неожиданного воздействия. Нейтрализация избытка родительских угроз и наказаний в прошлом и настоящем. В комнате в беспорядке расставлены стулья, так, чтобы можно было пробежать.

Условия: касаться их нельзя – задевший становится водящим. Нельзя пятнать через предмет, нельзя садиться на стул, объявляя себя вне игры. Пятнающий постоянно меняет темп передвижения от замедленного шага до бега стрелглав, прыжков, внезапно поворачивается, азартно кричат: «догоню», «берегись», «поймаю». На что получает ответ: «не поймаешь», «только попробуй». Длительность игры 8 -9 минут.

Игра «Проникновение в круг»

Играющие делятся на две команды. Одна, закрыв глаза и взявшись за руки, встает в круг и заявляет: «Никто не пройдет в наше царство – государство». Остальные играющие ходят с наружной стороны круга и пытаются проникнуть в него. Но охрана на чеку и быстро реагирует приседанием и опусканием рук. Если цель достигнута и ребенок (или взрослый) уже находится в центре круга, он хлопает в ладони, все открывают глаза и с удивлением обнаруживают проникшего в их царство.

Защита крепости

Игроки становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук друг от друга, перед носками их ног чертят круг. В его середину ставят треножник из связанных в верхней части палок. Это "крепость". Один из игроков идет в середину круга для защиты "крепости". По сигналу руководителя игроки начинают перебрасывать мяч между собой и, улучив момент, бросают его в треножник. Водящий защищает "крепость", отбивая мяч. Он свободно передвигается в круге. Если мяч попал в треножник и сдвинул с места, но не повалил, игра продолжается. Водящий может снова поставить его в середину круга. если же "крепость" пала, т.е. треножник упал, тот кто это сделал идет в круг и становится "защитником крепости". Если бросая мяч, игрок заступил за черту, этот бросок не считается. Игру можно усложнить, поставив вместо треножника 4-5 кеглей, в этом случае игра считается оконченной когда все кегли упали, при этом "защитник крепости" не вправе поднимать и ставить кегли обратно.

Игра «Пилот и диспетчер»

Узнайте у ребенка, как он представляет себе действия пилота в самолете: с

помощью чего он ориентируется в пространстве? Как избегает столкновения с другими самолетами? На что полагается, если плохая видимость? Таким образом, вы неминуемо придете к обсуждению работы диспетчера. Не трудно привести печальные примеры из жизни, когда неверные действия пилота, невнимательность диспетчера или просто их несогласованность в работе приводили к катастрофе. Поэтому бывает очень важно доверять другому человеку и выполнять его рекомендации, если у того информации больше, чем у тебя в данный момент. Сначала роль пилота будет играть ребенок. Завяжите ему глаза, это означает, что самолет попал в зону плохой видимости. Теперь придется юному пилоту полностью доверить свое благополучие диспетчеру, то есть вам (или другому члену семьи, исполняющему эту роль). Как и в предыдущей игре, расставьте в комнате различные преграды. В центре поставьте пилота. Диспетчер должен находиться от него на достаточном расстоянии и управлять действиями самолета "с земли", то есть исключительно словами. Так он может давать пошаговые инструкции типа: "Повернись немного вправо, сделай три небольших шага вперед. Так, еще чуть-чуть продвись вперед. Стоп." и т. д. Пилот, выполняя указания диспетчера, должен пролететь беспрепятственно по комнате до указанного пункта назначения. Примечание. Эта игра похожа на игру "Слепой и поводырь", но она несколько сложнее по выполнению, потому что помимо доверия ребенка ко второму игроку она предполагает умение ждать, находиться какое-то время в неизвестности. То есть вашему ребенку в процессе игры придется преодолеть свою импульсивность и научиться доверять человеку "на расстоянии", не ощущая рядом "дружеского плеча" и руководствуясь только словесными указаниями. Так что если вы предполагаете наличие сложностей с развитием этих качеств у вашего сына или дочери, то не стоит переходить к этой игре, не освоив хорошенько предыдущую.

Игра «Тяни на кегли»

Посредине площадки ставят 3-5 кеглей по 4 углам четырехугольника (на расстоянии шага одна от другой) и одна в центре. Три булавы ставятся треугольником. Все играющие строятся вокруг них в круг, крепко схватившись за руки. Играющие двигаются по кругу вправо или влево. По сигналу начинают втягивать друг друга на кегли, не разъединяя рук. Спасаясь, они перешагивают, перепрыгивают кегли, крепко держась за руки с соседями. Кто свалит кеглю, тот выбывает из игры. Каждый раз кегля возвращается на место. Чтобы упавшую кеглю удобно было ставить, можно очертить место каждой из них. Если во время перетягивания игроки разъединят руки, то выходят из игры оба игрока. Количество игроков постепенно уменьшается. Когда их станет мало, что они не смогут окружить кегли, они встают между ними или сбоку от них. Победителем становится последний оставшийся игрок. Каждый раз игра начинается и заканчивается по сигналу.

Игра «Охотники»

Выбирают три охотника, остальные дети-звери. Охотники с маленьким мячом в руке располагаются в разных частях площадки. Звери двигаются в разных направлениях в центре площадки. По сигналу звери замирают, а охотники должны попасть мячом в кого-нибудь. Запятнанные игроки занимают место охотников, игра повторяется.

1. Нельзя бросать мяч сильно, целится в голову.

2. Звери могут увертываться от мяча, не сходя с места.

Преодоление агрессии

Цели игр: развитие умения оценивать и контролировать своё агрессивное поведение; противостоять стимулам его провоцирующим; выработка адаптивных способов поведения.

Игра «Воробьиные драки».

Дети выбирают пару и превращаются в драчливых «воробьев» (приседают, обхватив колени руками). «Воробьи» боком подпрыгивают друг к другу, толкаются. Кто из детей упадет или уберет руки со своих колен, тот выбывает из игры (лечат «крылышки» и лапки у доктора Айболита). «Драки» начинаются и заканчиваются по сигналу взрослого.

«Петухи».

Рисуют круг диаметром 5м. двое детей («петухи») становятся в круг и пытаются вытолкнуть друг друга из круга, ударяя один другого ладонью о ладонь. Игру можно усложнить, если «петухи» будут прыгать на одной ноге, надувать щеки. Оставшийся в кругу выигрывает поединок.

Игра «Тише едешь, дальше будешь».

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров. Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп." Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

Игра «Выталкивание из круга».

На площадке чертятся 4-6 кругов диаметром по 3м. все играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается капитан. Капитаны посылают (по жребию) по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один конец локтем. По сигналу игроки. Нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из круга. Победитель получает выигрышное очко для своей команды. Затем посылаются новые игроки в круги для выталкивания. Команда, получившая больше очков считается победительницей.

1. Выталкивать можно только нажимом палки. Не отрывая от нее рук. Допустивший ошибку считается проигравшим.
2. Проигравшим считается заступивший хотя бы одной ногой за черту круга.
3. Если из круга выйдут оба игрока, очко никому не присуждается.
4. Можно давать точное время (1-2мин) на выталкивание из круга.

Игр «Защита булав» (кеглей).

Играющие встают по кругу на расстоянии вытянутых рук или немного больше.

Перед носками на полу чертится круг, в центре которого ставятся 3-5 кеглей. Они ставятся в шахматном порядке, недалеко друг от друга. Задача водящего: не дать упасть кеглям. Упавшую кеглю он имеет право поднять и поставить на место. Играющие продолжают сбивать мячом кегли не останавливаясь. Водящий сменяется в этом случае только тогда, когда будут сбиты все кегли или когда он сам уронит (собьет) последнюю кеглю.

Игра «Колечко-колечко».

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

Игра «Выбей чурку».

На расстоянии 2м проводят две параллельные черты. Внутри образовавшегося коридора ближе к одной и другой черте кладут две чурки или коробочки. Вокруг каждой из них очерчивают круг. Двое соревнующихся стоят каждый за чертой «коридора» лицом друг к другу, в руках у них палки. Надо постараться выбить ч

Игра «Проникновение в круг».

страх замкнутого пространства .

Играющие делятся на две команды. Одна, закрыв глаза и взявшись за руки, встает в круг и заявляет: «Никто не пройдет в наше царство – государство». Остальные играющие ходят с наружной стороны круга и пытаются проникнуть в него. Но охрана на чеку и быстро реагирует приседанием и опусканием рук. Если цель достигнута и ребенок (или взрослый) уже находится в центре круга, он хлопает в ладони, все открывают глаза и с удивлением обнаруживают проникшего в их царство

Игра «Запрещённое движение».

Цель: формировать у детей чувство эмпатии, сопереживания.

Дети стоят полукругом. Педагог стоит в центре и говорит: «Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, кроме одного: вниз. Как только мои руки будут опускаться вниз, вы должны поднять свои вверх. А все, остальные мои движения повторяйте за мной. Взрослый делает различные движения руками, периодически опуская их вниз, и следит за тем, чтобы дети в точности выполняли инструкцию. Если детям нравится игра, можно предложить любому желающему побыть вместо воспитателя в роли ведущего.

урку из круга противника и не дать выбить свою.

Стимуляция гуманных чувств

Цели игр: преодоление негативных тенденций развития; коррекция морального взаимоотношения с окружающими; формирование бережного отношения ко всему живому

Игра «Невод»

Зал-площадка- «море». Двое во-рыбаки в стороне за чертой. «Рыбы» « плавают» (бегают) в море. Рыбаки, взявшись за руки, и, находясь на «берегу» за чертой моря, объявляют: «Рыбаки выходят на ловлю». После этого они начинают ловить рыб, окружая их руками. Пойманный встает между рыбаками. Все трое берутся за руки и продолжают ловить рыб, окружая их. Таким образом, каждый пойманный встает между рыбаками, образуя «сеть». Рыбаки ловят рыб, окружая их сетью. Игра кончается, когда все рыбы будут переловлены. Две последние рыбы становятся рыбаками при повторении игры.

1. Рыба может плавать только в пределах ограниченной площадки. Если она выйдет за черту на берег, то считается пойманной.

2. Чтобы поймать рыбу, надо замкнуть ее в сети, но не затягивать руками.

3. Рыбы могут выскользнуть из сети, но только до тех пор. Пока сеть не замкнулась. Разрывать сеть нельзя.

«Казак-разбойник»

Играющих делят на две команды: «казаки» и «разбойники». Чтобы отличить участников одной команды от другой, всем детям одной из команды привязывают на руки ленточку. По условному сигналу «разбойники» бегут в разные стороны. «Казак» гонится за ними и салит их, произнося: «Раз-два-три-четыре-пять! Вот тебе казацкая печать». И «разбойник» застывает на месте. Но его может выручить неосаленный товарищ, хлопнув по плечу. Тогда «разбойник» считается свободным и снова убегает от «казак». Когда все «разбойники» осалены, назначается короткий отдых. Затем «разбойники» становятся «казаками», и игра продолжается.

Выигрывает команда, которая быстрее осалила своих противников.

Игра «Комплименты»

Выбирается ведущий. Остальные встают в круг. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков. Этот игрок должен быстро сказать ему какой-либо комплимент, потом бросить ему мяч обратно. Если игрок не смог быстро сориентироваться и сказать какой-то комплимент или не успел вовремя отдать мяч, он должен выйти из игры. Комплименты могут быть разными. Если ведущий – мальчик, ему можно говорить такие вещи: «Ты очень сильный, умный, элегантный, спортивный, честный, находчивый, веселый» и т. д. Если ведущий – девочка, ей можно говорить такие слова: «Ты очень красивая, нежная, милая, очаровательная, нарядная» и т. д. Победителем становится тот, кто продержится в игре дольше других. Значит, у него самая быстрая реакция, к тому же он знает большее количество комплиментов.

Развитие речедвигательных функций

Цели игр: совершенствование крупной моторики, развитие координации движений, коррекция мелкой моторики рук, формирование согласованности между двигательной и речевой функциями.

«Сбить городок» (кегли)

Впереди на расстоянии 1.5-2м установлены городки (кегли). Играющие поочередно, прокатив маленький мяч (теннисный) по полу, стараются сбить цель-попасть в городок. После удачного попадания в цель городок переставляют на шаг дальше,

игра продолжается. Выигрывает тот, у кого городок в конце игры окажется наиболее отдаленным от играющего.

Игра «Картошка, капуста, огурец»

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: « Я буду произносить слова, сопровождая их движениями рук. Когда я скажу слово «капуста», нужно поднять руки ладонками вверх, при слове «картошка» - опустить руки вниз ладонками, при слове «огурец» - руки раздвинуть в стороны по диагонали». Затем ведущий начинает произносить слова, при этом показывая и другие движения. Участникам важно не сбиться. Кто собьётся, выбывает из игры.

Игра «Хали-хоп»

Для

начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает. Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги. Виды шагов в игре хали-хало: • Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину. • Нормальные - обычный детский шаг. • Лилипутские - очень маленькие шажочки. • Лягушачьи - в прыжках на корточках. • Зонтики - ребенок кружиться в сторону водящего. • Кирпичи - шаг пятку к носку. • Верблюжьи - шаг и плевков (главное в водящего не попасть). Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

Игра «Метатель копья»

Участвовать в этой игре могут все, независимо от возраста. Сначала нужны предварительные приготовления. Возьмите длинную нитку, подвесьте к ней металлическое кольцо небольшого диаметра и прикрепите эту конструкцию к какому-нибудь предмету так, чтобы кольцо располагалось примерно на уровне человеческого роста. Первый участник берет в руки короткую палку такой толщины, чтобы она могла легко проходить сквозь кольцо. С некоторого расстояния, о величине которого нужно договориться заранее, игрок стремительно приближается к кольцу. Его задача – попасть в него импровизированным копьем. Если это удастся, значит участник имеет право продолжать игру. Если же попасть в кольцо не удастся, право хода переходит к следующему игроку. За каждый раз попадания в кольцо игрок получает очко. Игра может продолжаться сколько угодно. Или, по другим правилам, игроки могут заранее договориться о том, сколько времени будет длиться игра. Победителем считается тот, кто по истечении определенного времени будет иметь больше очков.

Игра «Живая цель»

На площадке проводят две линии на расстоянии 10-12метров одна от другой. Игроки делятся на две равные команды. На одной линии стоит одна команда на другой вторая. Место посередине, между ними занимает водящий. Это и есть

«живая цель». Стоящие на линиях ребята перебрасывают мяч друг другу через все расстояние от линии до линии. Они должны выбрать удобный момент, когда «живая цель» зазеваается. И бросить в нее мяч. Водящий, чтобы уклониться от удара. Может подпрыгивать. Приседать, он имеет права бегать по всей площадке между линиями. Кто попал в «живую цель», получает право стать водящим и занимает место между линиями, а водящий уходит на его место.

Игра «Не урони мяч»

На линии старта каждый участник игры получает две палочки. Затем играющие становятся парами зажимают мячик. Чтобы он не упал. Каждая пара должна пробежать быстрее своих соперников, не уронив мячик. Если же мячик упал, надо остановиться, поднять его, положить на палочки и снова бежать. Дистанция для бега 15-20 метров.

Игра «Удочка»

Водящий стоит в середине круга вращает веревку с мешочком на конце и ли специально сделанная веревка (длиной 3-4м) с мешочком, наполненным песком. Все играющие становятся в круг, а водящий с веревкой в руках-в середине круга.

Водящий. Стоя в середине круга, вращает веревку с мешочком так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Участники игры внимательно наблюдают за движением мешочка и подпрыгивают в тот момент, когда мешочек около их ног. Задевший мешочек или веревку ногами встает в круг и начинает вращать веревку. А бывший водящий идет на место. Играют установленное время. Выигрывает тот, кто ни разу не зацепил веревочку с мешочком.

1.Пойманным считается тот, чьей ноги коснется веревка или мешочек не выше щиколотки.

2.При вращении веревки уходить от своего места не разрешается. Нарушивший это правило считается пойманным.

Игра «Ногой по мячу»

В круг, нарисованный на полу, кладется волейбольный мяч. В 6 шагах от круга проводится начальная черта. Играющий встает у черты. Ему надевают на голову колпак так, чтобы закрыть глаза. По сигналу играющий с закрытыми глазами (надетым колпаком) должен подойти к мячу и ударить его ногой. Если ему это удастся, он выиграл. Для усложнения можно предварительно предложить игроку сделать поворот на 360 градусов у начальной черты, а затем идти к мячу.

Игра «Набрасывание колец»

Берут 3 кольца от серсо или из ивовых прутьев. Ставится табурет ножками вверх или палка на стойке высотой 90,5. На расстоянии 2-3м от стойки или табурета проводится черта. Играющие встают в очередь около черты. Первый участник берет 3 кольца и старается последовательно набросить их на ножки от табурета или на палку. Затем кольца бросает следующий. Отмечаются участники игры, сумевшие набросить все 3 кольца.

Игра «Выбей за черту».

В центре площадки лежит неправильной формы баскетбольный мяч. От него на расстоянии 2-2,5м поперек площадки проводятся две линии, за которыми располагаются команды. У каждого играющего в руке теннисный мяч. По сигналу

учителя играющие обеих команд бросают мяч в мишень, стараясь двинуть ее за черту, и снова бросают в мишень. Если в течении 10 минут ни одной команде не удастся выбить мишень за черту, командам засчитывается ничья (5очков). Команда, выбившая мишень, считается победительницей (7очков). За переход линии-штраф одно очко. Мячи, оставшиеся между линиями, можно брать только во время остановки игры учителем.

Игра «Десять».

Для этой игры нужна небольшая площадка, стена, мяч и хотя бы два игрока. Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

10. Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.
9. Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу.
8. Восемь раз бросить мяч из-под правой ноги, ударяя о стену, а от стены поймать мяч руками.
7. Семь раз бросить мяч из-под левой ноги, ударяя его о стену, и от стены поймать мяч руками.
6. Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, ударился о стену, и затем поймать его в руки.
5. Пять раз, стоя спиной к стене, бросить мяч между ног, быстро повернуться и поймать его в руки после удара о стену.
4. Четыре раза бросить мяч о стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать.
3. Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.
2. Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками.
1. Подбросить и ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.

После этого нужно сдать «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать. Если игрок с мячом во время выполнения какого-либо задания ошибся - мяч переходит к следующему по очереди игроку. По возвращению хода игра продолжается с момента, на котором игрок ошибся (но с "нуля", т.е. если из 8 сделано 5, потом ошибка, то когда дойдет ход, нужно снова сделать 8). Победителем считается тот, кто первым выполнит все задания и сдаст "экзамен". Как правило, при сдаче игроки старались активно мешать "экзаменуемому" (смешали его, пугали, делали вид что отбирают мяч) - делали все, чтобы экзамен провалился.

Игра «Я садовником родился»

Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, присесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою

вещь.

Игра «Найди себе пару».

Играющие становятся попарно в круг, водящий находится в его середине. По команде руководителя «Лицом к лицу!» игроки в каждой паре поворачиваются лицом друг к другу. По команде «Спиной к спине!» они становятся друг к другу спиной. По команде «Меняйтесь в парах!» каждый ищет себе другого партнера. В это время водящий старается встать с кем –нибудь в пару. Тот, кто останется без пары, становится водящим. Игра развивает быстроту реакции, внимание, формирует понимание отдельных инструкций, умение удержать их в памяти и правильно выполнить.

Игра «Блуждающий мяч».

Все играющие кроме одного-он водящий.-становятся в круг на расстоянии вытянутой руки, лицом внутрь круга. Они передают друг другу мяч, в то время как водящий бегаёт вне круга. Позади игроков, передающих мяч. Его задача-дотронуться до мяча рукой или выбить его из рук передающих. Как только ему это удалось, он становится в круг на место игрока, в руках которого был мяч в тот момент, когда водящий дотронулся до него. Теперь этот игрок выходит за круг и выполняет роль водящего.

1.Игроки в кругу, передавая мяч, не имеют права сходить со своих мест. Тот, кто нарушил это правило, выходит из круга, становится водящим. А водящий занимает его место в кругу.

2.Водящий не имеет права заходить внутрь круга и толкать под руку передающих мяч. Нарушивший это правило получает замечание; после трех замечаний он выбывает из игры.3.нельзя передавать или перебрасывать мяч через одного или нескольких игроков. Мяч передают только рядом стоящему. Нельзя ронять мяч на землю; тот кто сделал такую ошибку, выходит за круг-становится водящим.

Игра «Невесомбол».

В этой игре принимают участие-двое на двое. Вместо ворот ставится кольцо на стойке, одно синее, другое красное. Задача каждой пары-щелчком перепасовать шарик так, чтобы он влетел в кольцо соперников. Если шарик упадет на землю, право первого удара по нему получает соперник. Играют два тайма по 3 мин. Побеждает пара, набравшая больше очков.

Игра «Вратарь и мишень».

На площадке на расстоянии 2 метров отмечают ворота. К столбам ворот крепятся мишени диаметром 1 метр. В воротах стоит вратарь. Задача вратаря не только не пропустить мяч в ворота, но и не допустить , чтобы он попал в круглую мишень. Кто попал в ворота получает 2 очка, в мишень-1 очко. Зато вратарь, сумевший защитить ворота и мишени, получает за перехваченный или отбитый мяч , направленный в ворота 2 очка, в мишень-1 очко. Цель вратаря-набрать 10 очков, цель проигравших столько же. Находясь в 10 метрах от ворот, играющие по очереди бьют пенальти. Если попал, можно повторить удар. По ходу игры, кто первый набрал 10 очков, получает право стать на место водящего.

Игра «Пятнашки с мячом».

Кроме бега, существенным элементом этой игры является метанье мячом. Дети по предыдущему распределяют между собой роли, при чем большинство обращается в

бегство, а один из их среды, получивши прозвище пятнашки, снабжается еще мячом большей или меньшей величины.

В то время, как дети бегают по разным направлениям, пятнашка намечает себе жертву и старается во что бы то ни стало настигнуть ее, запятив прикосновением мяча.

Потерпевший меняется с ним ролью, и игра продолжается до тех пор, пока у детей хватит охоты и они не устанут и не потеряют интереса к начатой игре.

Игра «Точный поворот».

Поставить стул, посадить на него желающего и предложить ему закрыть глаза. Участник с закрытыми глазами должен встать со стула и пройти по квадрату-два шага вперед, два вправо, два назад, два влево и сесть на стул.

Игра «Прыжки через движущуюся скакалку».

Двое берут длинную скакалку за концы и ходят с ней вдоль площадки вперед и назад. Провисающая часть скакалки должна быть примерно на высоте коленей. Остальные играющие свободно бегают по площадке и перепрыгивают через движущее препятствие. Перепрыгивая он должен назвать своё имя. Задевший скакалку сменяет одного из тех, кто ее держит.

Игра «Чай – чай выручай».

Когда игрока засалили, он останавливается, расставляет руки в стороны и кричит "Чай-чай, выручай". Другой игрок может подбежать к нему, дотронуться рукой и таким образом "выручить". Водящий, как правило, в это время не отходит далеко от первой "жертвы" в надежде поймать вторую и третью. Когда "засаленными" становятся все игроки, роль водящего переходит к первому пойманному (если вспомнится, кто будет первым).

Игра «Я знаю пять имен».

Правила игры Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем. Первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик об землю, приговаривая: — Я знаю пять имен девочек. Аня -раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять. Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово. Если игрок справился с задачей он переходит к следующей теме, заранее определенной, например: - Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д) Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику. Тот начинает сначала: — Я знаю пять имен девочек Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился. Игра длится до тех пор, пока всем не надоест. Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем

Игра «Вернись на место»

Играющие сидят на скамейках. На полу рисуют круг. Играющий становится в круг, закрывает глаза. Делает 4 шага вперед, поворачивается на 90 градусов; снова делает 4 шага поворачивается на 90 градусов и проходит еще 4 шага. Наконец, сделав последний поворот и 4 шага, играющий должен оказаться в кругу, из которого сделал свои первые шаги. Проигрывает тот, кто сделав последний (по условию игры) шаг, окажется за чертой, ограничивающей круг. Выигравший поощряется.

Игра «Квинтас»

Вычертите квадрат 10x10м. По углам квадрата начертите круги диаметром 1-1,5 метра. Участвуют в игре 5 человек. Отсюда и название игры: «квинтас – «пять». Остальные зрители и ждут своей очереди, чтобы занять место в квинтете вместо выбывшего игрока. По жребию один из играющих становится мишенью-квинтой, то есть пятым. Он занимает круг. Расположенный в центре квадрата. Ему в руки передается мяч. Остальные четыре игрока занимают свои круги по углам. Игра начинается по сигналу. Свисток. Квинта бросает мяч любому из четырех игроков, что стоят в углах квадрата. Тотчас же между ними начинается перепасовка. Они перебрасывают мяч друг другу и, уловив удобный момент. Стараются бросить его в квинту. Но квинта внимательно следит за перепасовкой мяча. Спасаясь от удара мяча. Он подпрыгивает. Приседает. Пригибается. Даже ложится на землю. Чем больше находчивости и ловкости проявит квинта. Тем дольше он продержится в центральном круге. Зато игрок, который метким ударом попадет в квинту, занимает его место. Продолжительность игры 5 минут. Если за это время никто не смог попасть в квинту, он считается победителем в центральном круге квадрата на следующую партию игры, а все четыре угла площадки занимает новая четверка игроков. Перепасовывая мяч. Нельзя выходить за пределы своего круга. За ошибку судья объявляет игроку замечание. После трех замечаний игрок удаляется и заменяется другим. Спасаясь от мяча квинта тоже не имеет права выходить за пределы своего круга. Ступил за черту круга-поражение. Его место занимает игрок углового круга, который пасовал квинту последним. А пораженный квинта либо выходит из игры, либо становится на место углового игрока

Игра «Криничка».

Между двумя линиями складывается криничка-это положенные один на другой 3-5 гимнастических обручей. Эти яркие обручи образуют криничку-колодец. На площадке чертятся две линии на расстоянии 6-8 метров одна от другой. Криничку складывают посередине между линиями. На линиях играющие. Которые поделились на две равные группы и заняли места на противоположных линиях. Задача играющего-бросить мяч в криничку, но так, чтобы не разрушить ее, чтобы мяч попав в цель рикошетом перелетел за линию на противоположной стороне. Где находятся соперники-другая группа играющих. Если это удалось, мяч попал в центр, не нарушил криничку и рикошетом отлетел на линию соперников, первой группе начисляют 3 очка. Если же мяч попал в центр. Но отскок был слабый и мяч не долетел до линии соперников, начисляется 2 очка, но если кто-либо из соперников, что стоят на противоположной линии. Успеет подхватить отскочивший рикошетом мяч, поймать его на лету, игроку, бросившему мяч, присчитывается 1 очко. При промахе бросок дает 0 очков. А если мяч развалил криничку-раскидал обручи-, команде начисляется 3 штрафных очка и мяч переходит в руки соперников. Теперь его бросит в криничку очередной игрок соперников или тот из соперников кто поймал мяч на лету. Побеждает та группа, в которой игроки наберут большее количество очков.

Игра «Дуэтное серсо».

Один из играющих подбрасывает колечко, а второй должен успеть поймать его на свою шпагу. Обручи можно сделать из прута, а шпаги-из палочек длиной 80см.

Чтобы обруч не опускался на руку, каждая шпага должна иметь перекладину. Можно играть и двое на двое. Как в волейболе. Подающий выигрывает очко, если кольцо упадет на площадке соперников и те не успеют его отбросить. При ошибке они теряют подачу.

Игра «Не давай мяч водящему».

Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Перед их носками проводят линию. Выбирают 2-4 водящих, которые идут в середину круга. Стоящие по кругу получают мяч. Играющие перекидывают мяч по воздуху и передают по земле так, чтобы водящие не смогли дотронуться до мяча. Если кому-нибудь из них это удастся, то на его место идет игрок, при броске которого был осален водящим, или тот, у кого мяч был осален в руках. Водящий становится на его место.. Играют установленное время. В заключении отмечают игроки, которые ни разу не были водящими.

1.Мяч можно перебрасывать по воздуху, перебрасывая с отскоком от земли и перекатывать по земле.

2.Если мяч вылетел из круга, то играющие должны возможно быстрее поднять его и, вернувшись на свои места, продолжать игру.

3.Водящий имеет право осалить мяч, находящийся у кого-либо в руках, в воздухе, на земле, а также за кругом, если мяч туда вылетел.

Игра «Вызов».

На двух противоположных сторонах площадки на расстоянии 10-30м чертятся линии «городов». Играющие делятся на 2 равные команды и в каждой выбирают капитана. Одна команда выстраивается шеренгой за линией города, другая за линией противоположной. начинают по жребью, которые бросают капитаны. Капитан команды, начинающей игру, посылает любого игрока из своей команды в город другой команды, участники которой вытягивают правые руки вперед ладонями вверх, согнув их в локтях. Посланный игрок вызывает померится силами любого участника противоположной команды: он дотрагивается до ладоней играющих 3раза. Тот, кого коснется в третий раз, им вызван . После третьего прикосновения игрок бежит к себе домой, вызванный догоняет, стараясь поймать его до линии города. Пойманный игрок идет в плен. Если игрок не пойман, то пленником становится вызванный участник. Каждый пленный должен встать в затылок поймавшего его или убежавшего от него игрока. Затем капитан другой команды посылает игрока на вызов и т.д., поочередно от каждой команды. Участник каждой команды стремится не попасть в плен и выручить своего игрока из плена. С этой целью он вызывает игрока противоположной команды, у которого находится пленник. Если названный игроки не сможет его догнать, то идет в плен, а пленник возвращается на свое место в свою команду. Если же вызванный догонит противника, то у него будет два пленника. Таким образом, количество игроков в командах все время меняется. Выигрывает команда, в которой по окончании установленного времени (10-15минут) будет больше пленных. Игра считается законченной. если все игроки одной команды попадут в плен к другой команде.

Развитие мимики и пантомимики

Цели игр: развитие выразительности движений, укрепление мимических

мускулов, развитие невербальных средств общения, развивать умение передавать свое эмоциональное состояние мимикой и жестами.

Игра «Кис-мяу».

Суть игры заключается в том, что все играющие становились в шеренгу, а еще двое – ведущий и игрок - спиной друг к другу, ведущий – лицом к шеренге. Ведущий показывает глазами на кого-нибудь в шеренге и спрашивает «кис?», если игрок говорит «брысь», то тот продолжает глазами выбирать, а если «мяу», то на этом человеке останавливается и спрашивает «какой цвет?». Красный – означает, например, прыжки на одной ноге, розовый – прыжки в приседе спиной друг к другу... Игрок должен выполнить упражнение с тем, на кого показал ведущий, вне зависимости от симпатии или антипатии. Можно придумывать упражнения самим перед игрой.

Игра «А ну-ка повтори»

В нее с удовольствием играют дети, начиная с самого младшего возраста. Она тренирует внимание и наблюдательность, а также дает прекрасную возможность подвигаться. Выберите ведущего. Он должен встать лицом к остальным игрокам, расположившимся перед ним полукругом. Ведущий начинает совершать какие-либо движения: махать руками, прыгать на одной ноге, качать головой, топать, кружиться на месте, приседать и т. д. Остальные игроки должны повторять за ним все его движения, следя за тем, как быстро он их меняет. Тот игрок, который ошибается, сам становится ведущим. Играть можно столько времени, сколько она вызывает интерес у детей.

Игра «Зеркало».

Команда делится на 2 группы. Первая из них загадывает некоторое слово или словосочетание, вторая делегирует своего участника, которому сообщают загаданное слово. Последний должен изобразить это слово только при помощи жестов и мимики, а его группа попытаться понять, что было загадано. Группы загадывают слова по очереди. Разойдитесь по комнате таким образом, чтобы вы максимально смогли видеть друг друга (врассыпную). Изобразите что-либо самостоятельно. Вам потребуется время обдумать, что вы будете изображать, и со слов «Раз, два, три, моя неповторимая фигура, замри» участники рассматривают получившие фигуры (стоя на своих местах).

Игра «Человек, ружье, тигр»

Играют двое или две команды парами. Пары становятся друг против друга, и по сигналу каждый начинает имитировать или человека, или ружье, или тигра. Человека имитируют путем прикладывания указательных пальцев к верхней губе – так обозначают усы. Ружье-игрок как бы целится и говорит «бух!». Тигра изображают, подняв руки изогнув пальцы, словно это когти, да еще рычат по – тигриному. Выигрывает сильнейший. А соотношения такие: человек сильнее ружья, так как может стрелять; ружье сильнее тигра, так как может его убить; тигр сильнее человека, так как может его загрызть. Таким образом, например, если по сигналу один игрок изображает ружье, а другой тигра, то выигрывает первый; если в следующий раз снова изображает ружье, а второй человека, то выигрывает второй; если первый изобразит тигра. А второй опять человека, то выигрывает первый. Выигравший получает одно очко. Играют до 10-20 очков.

Игра «Чужеземцы»

Две команды выстраиваются друг против друга на расстоянии нескольких метров. Одна команда-чужеземцы. Чужеземцы приближаются к второй команде и говорят: «Мы прибыли».- «Откуда?»-спрашивает другая команда. «Из Индии (Америки, Австралии..)», -отвечает капитан. «А какая ваша профессия?»-спрашивают принимающие. Но тут вся команда чужеземцев без слов-только мимикой и жестами-показывает, чем они занимаются. Если кто-нибудь отгадает и правильно назовет профессию чужеземцев, то пускаются бежать к своей линии, а игроки другой команды их ловят. Затем роли меняются. Каждый раз подсчитывают число пойманных игроков, и выигрывает команда, у которой пойманных больше.

Игра «Статуи»

Дети становятся в круг, оставляя между собой промежуток не менее двух шагов. Один из играющих бросает мяч другому. Тот, не меняя своего места, ловит его. Не поймавший мяч превращается в «статую», оставаясь в том положении, какое он принял при ловле мяча. Игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он, как выигравший, должен оживит «статую». Для этого он идет на середину круга и бросает мяч каждому из игроков, а тот в свою очередь должен кинуть его выигравшему. «Статуя», поймавшая мяч, считается оживленной и может снова принять свободную позу. Если выигравший не поймает возвращаемого ему мяча, он тоже превращается в «статую», а игру продолжает с места тот, который бросает мяч последним.

Поведение в социуме»

Цели игр: формирование элементарных знаний о социальном окружении, развитие социальной ориентировки в микросоциуме, подготовка к интеграции в обществе, формирование навыков поведения в сложных ситуациях.

Игра «Папа ниточку запутал!»

Для игры понадобится не меньше 6-7 человек. Чем больше - тем лучше. Выбирается два ведущих для игры - "папа" и "мама". "Мама" отходит на 10-15 метров от основной толпы и отворачивается (не подглядывать!! В это время все (кроме "папы") становятся в круг и берутся за руки. "Папа" подходит к кругу и начинает командовать "ниточкой" - одному игроку говорит переступить через пару рук, второму пролезть между ними, третьему "закрутиться" вокруг стоящих рядом и т.п. Важно - ни в коем случае не разжимать руки и запутаться как можно сильнее (получается "клубок", из которого торчат руки-ноги-головы играющих). Дальше все хором кричат считалочку: Папа ниточку запутал, Мама, узел развяжи!!! "Мама" приходит и пытается "распутать ниточку" - командовать игроками, чтобы они менялись местами, переступали обратно через руки, "ныряли" через гущу людей и т.п. Очень важно при этом распутывать так аккуратно, чтобы "узел" не развалился и играющие могли бы продолжать держаться за руки. Особенно веселили ситуации, когда ниточка почти распутана, остается 1-2 человека, но руки-ноги у них закручены так, что "мама" в недоумении начинает снова всех обратно запутывать. Когда играющих не очень много, вполне можно обойтись и без "папы" - игроки "запутываются" самостоятельно.

Игра «Роботы»

Заинтересует игра детей примерно 10—12 лет. Все играющие выстраиваются в ряд вдоль нарисованной на полу мелом линии, поставив ноги на ширине плеч так, чтобы правая нога каждого стояла рядом с левой ногой соседа справа, а левая нога – рядом с правой ногой стоящего слева. Теперь можно связать ноги соседей, находящиеся рядом. Перед линией участников в 4—5 м рисуется мелом другая, параллельная первой линия. Цель играющих – дойти до этой линии, причем после каждого падения все должны вернуться к первой линии и начать все сначала. Проблема состоит в том, что ноги ребят привязаны к ногам соседей. Самый легкий способ дойти до нарисованной линии – это рассчитаться на первый – второй и шагать под счет: первые номера – с правой ноги, а вторые – с левой. Но если играющие этого не знают, им сначала придется немало потрудиться, прежде чем они догадаются, что надо делать. Нужно обратить внимание на того человека, который это предложит и будет считать вслух. Можно и усложнить задачу, запретив ребятам общаться друг с другом. Тогда после нескольких попыток один из группы медленно пойдет вперед, а остальные будут шагать, подстраиваясь под него. Именно он и есть лидер этой компании.

Игра «Комплименты»

Выбирается ведущий. Остальные встают в круг. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков. Этот игрок должен быстро сказать ему какой-либо комплимент, потом бросить ему мяч обратно. Если игрок не смог быстро сориентироваться и сказать какой-то комплимент или не успел вовремя отдать мяч, он должен выйти из игры. Комплименты могут быть разными. Если ведущий – мальчик, ему можно говорить такие вещи: «Ты очень сильный, умный, элегантный, спортивный, честный, находчивый, веселый» и т. д. Если ведущий – девочка, ей можно говорить такие слова: «Ты очень красивая, нежная, милая, очаровательная, нарядная» и т. д. Победителем становится тот, кто продержится в игре дольше других. Значит, у него самая быстрая реакция, к тому же он знает большее количество комплиментов.

Формы и средства контроля

Успешность процесса обучения игре детей с умственной отсталостью будет определяться поэтапностью перехода от предметных игр к конструктивным и сюжетно-ролевым. Последовательное включение ребенка в игру, проявление мотивационно-потребностного, целевого, операционного и содержательного компонентов игровой деятельности будет являться показателем личностного развития школьников с нарушением интеллектуального развития.

Критерии эффективности

1. Положительная динамика в коррекции недостатков в развитии детей с ОВЗ посредством игровой деятельности.
2. В двигательном развитии: позитивная динамика в развитии мелкой моторики пальцев рук.
3. В психическом развитии: повышение интереса, появление потребности к любому активному действию.
4. В речевом развитии: умение связно рассказывать выполняемые ими действия и их результат

Ожидаемые результаты

1. Проявление собственной игровой, коммуникативной активности ребенка.
2. Усвоение навыков культурного поведения в процессе группового общения с детьми и взрослыми.
3. Достижение эмоциональной устойчивости, способность самовыражения в процессе игровой деятельности.
4. Формирование и развитие коммуникативных умений и навыков

Требования к уровню подготовки учащихся

Учащиеся должны под контролем учителя **знать/понимать:**

- словесную инструкцию и в соответствии с ней выполнять коммуникативные действия;
- заданный вопрос, в соответствии с ним находить ответ в невербальной форме совместно с педагогом;

Учащиеся должны под контролем учителя **уметь:**

- выполнять игровые действия – по подражанию, по образцу;
- использовать в игре предметы – заменители бытового содержания;
- проявлять интерес к окружающим людям, играм;
- проявлять интерес и эмоциональную положительную реакцию к содержанию песенок, стихотворений;
- соотносить изучаемый материал с собственным опытом под руководством учителя;
- использовать в общении правил вежливости, адекватно реагировать на обращение педагогов.

Список литературы.

1. И.Г. Абрамова, С.П. Евсеев. Коррекционные игры и упражнения для детей с нарушением в развитии: кн. для учителя. (М., Советский спорт, 2002г.).
- 2.С.В.Глязер. Ларчик с играми. Научно-популярная литература. Рис. А.Орлова. М., «Дет. лит.», 1975.
- 3.Э.Найминова. Спортивные игры на уроках физкультуры. Книга для учителя.- Ростов-н/Д: Феникс, 2001-256с.
- 4.В.Л.Страковская. Подвижные игры в терапии больных и ослабленных детей.-2-е изд., перераб. и доп.-М.: Медицина, 1987.-240с., ил.
5. Л.В. Шапкова. Подвижные игры для детей с нарушением в развитии: кн. для учителя. (С.П., Детство пресс, 2001г.
- 6.В.Г.Яковлев. Игры для детей. Изд. 2-е, перераб. М., «Физкультура и спорт», 1975.