

# «Игры»

для обучающихся с ОВЗ

## Содержание занятий.

### Первый год обучения.

#### **1-7 занятия. Игра «Найди изображение», игра «Жмурки».**

##### Игра «Найди изображение»

Игра представляет собой набор карточек — по две карточки на одно изображение. Смысл игры — наложить парные карточки на изображение собрать их как можно больше.

##### Игра «Жмурки».

Для проведения игры необходимо приготовить повязку на глаза, колокольчик или бубен. Если нет музыкальных инструментов - ничего страшного, сигналы можно подавать голосом или хлопая в ладоши.

##### *Ход игры.*

1 вариант. Водящий - взрослый, дети убегают.

2 вариант. Водящий – ребенок, остальные дети убегают.

Игроки разбегаются в разные стороны и начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. Пойманный игрок становится водящим.

#### **8-15 занятия. Игра «Найди свою игрушку в мешочке», игра «Кошки - мышки».**

##### Игра «Волшебный мешочек»

Для проведения игры необходимо приготовить игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «волшебный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

##### *Ход игры:*

*Вариант 1.* Взрослый демонстрирует детям мешок, предлагая детям узнать, что там лежит. Дети вынимают предметы из мешка, называя их. Затем взрослый складывает предметы в мешок. Ребенок опускает руку в мешок, на

ощупь находить предмет, который назвал учитель.

*Вариант 2.* Ребенок выбирает игрушку, ощупывает её, затем называет (показывает на картинке) предмет, который он держит в руке.

### Игра «Кошки-мышки»

*Ход игры.* Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге. Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки. Игроки стараются не пропустить кошку внутрь круга. Смена водящих происходит, когда кошка поймает мышку.

### **16-23 занятия. Игра «Лото», игра «Мяч в кругу».**

#### Игра «Лото»

Для проведения игры необходимо приготовить карты лото с изображением знакомых детям предметов, маленькие картинки с изображением тех же предметов.

*Ход игры.* Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких картинок и спрашивает: «У кого такая картинка?» Ребенок, у которого есть такая картинка, поднимает вверх руку или говорит «У меня». После того как выбор сделан, ребенок получает картинку и накладывает ее на такую же картинку в своей карточке.

#### Игра с мячом «Мяч в кругу».

Для проведения игры необходимо подготовить большой гимнастический мяч (фитбол).

*Ход игры.* Дети стоят в кругу. Педагог объясняет детям, что мяч – это Колобок, который будет катиться на слова:

Колобок, Колобок,  
У тебя румяный бок.  
Ты по полу покатись  
И Катюше (ребятам) улыбнись!

Затем педагог предлагает одному из участников игры передать мяч-Колобок другому игроку. Например, по просьбе педагога («Катенька, покати мячик Диме») девочка прокатывает мяч двумя руками названному участнику. Тот, получив мяч, прокатывает его другому ребенку, которого назвали по имени. Каждая передача мяча одним игроком другому сопровождается стихотворением.

### **24-31 занятия. Игра «Найди музыкальную игрушку», игра с парашютом «Карусель».**

#### Игра «Найди музыкальную игрушку».

*Ход игры.* Детям демонстрируется музыкальная игрушка. Педагог обращает внимание детей на то, как звучит игрушка, дает послушать детям. Затем

педагог дает инструкцию: «Сейчас вы закроете глаза (отвернетесь, выйдете из помещения), я спрячу игрушку. Вы должны найти игрушку по звучанию». Дети могут выполнять задание по одному или группой.

### Игра «Карусель».

Для проведения игры необходимо приготовить парашют.

*Ход игры.* Расстелить парашют на полу, растянуть по всей окружности. Дети берутся одной рукой (сначала левой, потом правой) за край парашюта и вместе с воспитателем двигаются по кругу, произнося слова:

Еле-еле, еле-еле,  
Завертелись карусели (дети идут на носочках медленно).  
А потом, потом, потом,  
Все бегом, бегом, бегом (затем темп нарастает и переходит в бег).  
Тише, тише, не спешите,  
Карусель остановите (дети постепенно останавливаются).  
Раз, два, раз, два -  
Повернулась детвора (делают поворот и берутся другой рукой за парашют;  
направление движения меняется).  
Раз, два, раз, два -  
Вот и кончилась игра.

Игровые действия повторяются несколько раз, затем игра заканчивается.

### **32-38 занятия. Игра «Домино», игра «Волшебная шляпа».**

#### Игра «Домино»

*Ход игры.* Каждому игроку раздается по 5 карточек (косяшек), остальные карты кладутся на стол лицевой стороной вниз. С помощью считалочки определяется игрок, который ходит первым, размещая карту (косяшку) лицевой стороной вверх на середине стола. Ход передается по часовой стрелке. Если у игрока есть карточка с тем же изображением, он ее кладет, если нет, берет 1 из оставшихся карточек (косяшек). Если карточка подошла – кладет на стол, если нет - передает ход. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется карточек. Он и будет победителем.

#### Игра «Волшебная шляпа».

*Ход игры.* Участники сидят в кругу, на расстоянии вытянутой руки. Под музыку дети передают друг другу шляпу. Когда музыка перестает звучать, шляпа остается в руках одного из игроков. Ребенок, у которого остается в руках шляпа, должен выполнить задание. Например, станцевать, рассказать стихотворение, изобразить животное и др.

### **39-45 занятия. Игра «Зайчата», игра «Море волнуется раз».**

#### Игра «Зайчата»

*Ход игры.* Взрослый делает зайчика из пальцев и говорит детям, что это мама – зайчиха, которая ищет своих зайчат. Затем предлагает детям сделать зайчат из пальчиков. Взрослый предлагает детям попрыгать, как зайчики. Потом

педагог рассказывает детям стихотворение, сопровождая его действиями. Дети повторяют действия педагога.

Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики»)  
Зайчики (показать пальцами ушки)  
на лесной опушке (ладонями провести окружность на столе).  
Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики»)  
зайчики (показать пальцами ушки)  
в беленькой избушке (соединить руки над головой в «домик»)).  
Мыли свои ушки (пальцами правой руки провести по указательному, по  
среднему пальцам),  
мыли свои лапочки (потереть одну руку о другую).  
Наряжались зайчики (пошевелить «ушками»),  
надевали тапочки (потопать ногами).

### Игра "Море волнуется раз".

Для проведения игры необходимо приготовить парашют.

*Ход игры.* Участники берут парашют двумя руками за края и сворачивают, работая пальцами. На счет раз - работать в лучезапястном суставе (мелкая волна). На счет два - сгибаем руки в локтях (крупная волна). На счет три - поднимаем руки вверх, образуется купол. На счет четыре - руки заводим за себя, приседаем на корточки. На счет пять - встаем. Повторять 2-3 раза.

### **46-53 занятия. Ролевая игра «Угостим Анечку чаем».**

#### Ролевая игра «Угостим Анечку чаем».

Для проведения игры необходимо приготовить кукол, чашки, блюдца, ложки, сахарницу и чайник из чайного сервиза, игрушечное печенье.

*Ход игры.* Педагог накрывает стол для детей, показывает и называет каждое действие. На первом занятии целесообразно накрыть общий стол по числу играющих детей. Взрослый приглашает детей за стол, еще раз уточняет, что стоит на столе, как называется каждый предмет и для чего он нужен, как им можно пользоваться. Педагог говорит детям о том, что за этим столом дети будут поить чаем своих дочек (кукол). Педагог на своей кукле показывает, как нужно правильно ее взять, усаживает на левое колено и придерживает левой рукой. Дети выбирают себе кукол, выполняют те же действия, что и взрослый. Педагог говорит со своей куклой: "Сейчас будем пить чай, Анечка. Вот чай наливаю в чашку... положу сахар... ложкой размешаю... возьми печенье... кусай печенье... пей чай... Не торопись, чай горячий..."

На последующих занятиях дети сами будут поить кукол чаем, игровое действие постепенно усложняется за счет введения в игру сливочника (чай со сливками), варенья и т.п. Где возможно, усложняется и речевое сопровождение, например: "Не пей чай из ложки. Держи чашку крепко. Молодец, ешь печенье аккуратно, не кроши".

### **54-60 занятия. Игра «Лото», игра «Жмурки».**

#### Игра «Лото»

Для проведения игры необходимо приготовить карты лото с изображением знакомых детям предметов, маленькие картинки с изображением тех же предметов.

*Ход игры.* Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких картинок и спрашивает: «У кого такая картинка?» Ребенок, у которого есть такая картинка, поднимает вверх руку или говорит «У меня». Поле того как выбор сделан, ребенок получает картинку и накладывает ее на такую же картинку в своей карточке.

#### Игра «Жмурки».

Для проведения игры необходимо приготовить повязку на глаза, колокольчик или бубен. Если нет музыкальных инструментов - ничего страшного, сигналы можно подавать голосом или хлопая в ладоши.

*Ход игры.*

1 вариант. Водящий - взрослый, дети убегают.

2 вариант. Водящий – ребенок, остальные дети убегают.

Игроки разбегаются в разные стороны и начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. Пойманный игрок становится водящим.

#### **61-68 занятия. Ролевая игра «Поездка на автобусе».**

##### Игра «Поездка на автобусе».

Для проведения игры необходимо приготовить модель автобуса с местами для пассажиров, местом для водителя с рулем, цветные карточки - проездные билеты.

*Ход игры.* Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Автобус».

Сначала педагог предлагает детям рассмотреть игрушечный автобус, обращая внимание на его детали. Затем дети подходят к модели автобуса, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей, что в автобусе есть место для водителя (кабина, руль, кресло и т.д.), места для пассажиров, место кондуктора. Далее педагог рассказывает детям правила поведения в автобусе (необходимо купить билет у кондуктора, предъявить билет контролеру, занять место в автобусе, выйти на нужной остановке).

1 вариант. Взрослый – водитель, дети - пассажиры.

2 вариант. Ребенок водитель, остальные дети пассажиры.

Педагог знакомит детей с особенностями выбранной роли, учит детей последовательно выполнять действия, связанные с ней.

Для усложнения игры можно ввести роли кондуктора и контролера, создавать различные ситуации (например, едем в магазин, в зоопарк и др.).

При этом детям нужно будет учиться выходить из автобуса на нужной остановке, приобретать и предъявлять билет.

### **Второй год обучения.**

#### **1-9 занятия. Ролевая игра «Кукла Катя заболела».**

### Ролевая игра «Кукла Катя заболела».

Для проведения игры необходимо приготовить медицинскую сумку, в которой находятся: градусник, трубочка, шпатели, таблетки; детский белый халат, колпачок; кукла с завязанным горлом в кроватке, игрушечные телефоны.

*Ход игры.* Кукла с завязанным горлом лежит в постели. Педагог спрашивает детей о том, что могло случиться с куклой? Почему она не встает с постели? Почему у нее завязано горло? Взрослый выслушивает ответы детей, дает комментарии по поводу них.

Затем взрослый уточняет, знают ли дети, что надо делать, когда кто-то заболел? Кто лечит детей и взрослых? Педагог рассказывает детям о профессии врача, атрибутах данной профессии, его обязанностях.

Педагог предлагает поиграть в поликлинику. Вначале взрослые (два педагога) берут на себя роли врача и родителя. Взрослый, выполняющий роль мамы, вызывает по телефону врача. Затем приходит второй взрослый, выполняющий роль врача. Педагоги проигрывают ситуацию, обращая внимание детей на то, что каждый должен делать во время игры. Затем детям предлагается побыть в роли врача (родителя). Дети выполняют действия согласно выбранной роли, выполняют игровые действия по инструкции педагога. Взрослый помогает развернуть диалог мамы и врача о болезни куклы, выполнять игровые действия в соответствии с ролью (врач измеряет температуру, слушает, смотрит горло, дает рекомендации по лечению (пить таблетки, полоскать горло), «мама» заботится о кукле-дочке, дает таблетки, ласково с ней обращается).

### **10-18 занятия. Ролевая игра « В поликлинике».**

#### Ролевая игра "В поликлинике ".

Для проведения игры необходимо подготовить два белых халата, колпаки, шпатель, шприц, градусник, вата, бинт, палочки для смазывания ранок, йод; оборудовать кабинет врача.

*Ход игры.*

1 вариант. Взрослый – медсестра, дети – пациенты.

2 вариант. Один ребенок – медсестра, остальные дети – пациенты.

Врач и медсестра (взрослые) сидят за столом в поликлинике. Рядом шкаф с медицинскими инструментами. Перед кабинетом на стульях сидят посетители. Входит пациент. Сначала это может быть мама с ребенком (мама – взрослый, помогает ребенку ответить на вопросы врача). Врач уточняет, что болит; обращается к медсестре с рекомендацией о том, что надо сделать. Больной подходит к медсестре, которая выполняет назначение врача (например, смотрит горло, мерит температуру, смазывает рану, забинтовывает, ставит укол). Больной благодарит и уходит. Врач приглашает следующего посетителя.

Затем педагог предлагает детям побыть в роли медсестры.

### **19-26 занятия. Игра «Волшебный мешочек», игра «Кошки - мышки».**

### Игра «Волшебный мешочек».

Для проведения игры нужно приготовить игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «волшебный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

*Ход игры:*

*Вариант 1.* Взрослый демонстрирует детям мешок, предлагая детям узнать, что там лежит. Дети вынимают предметы из мешка, называя их. Затем взрослый складывает предметы в мешок. Ребенок опускает руку в мешок, на ощупь находит предмет, который назвал учитель.

*Вариант 2.* Ребенок выбирает игрушку, ощупывает её, затем называет (показывает на картинке) предмет, который он держит в руке.

### Игра «Кошки-мышки».

*Ход игры.* Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге.

Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки. Игроки стараются не пропустить кошку внутрь круга. Смена водящих происходит, когда кошка поймает мышку.

### **27-34 занятия. Игра «Найди музыкальную игрушку», игра «Море волнуется раз».**

#### Игра «Найди музыкальную игрушку».

Для проведения игры необходимо подготовить музыкальную игрушку.

*Ход игры.* Детям демонстрируется музыкальная игрушка. Педагог обращает внимание детей на то, как звучит игрушка, дает послушать детям. Затем педагог дает инструкцию: «Сейчас я заведу игрушку. Вы закроете глаза (отвернетесь, выйдете из помещения), а я спрячу игрушку. Кто найдет игрушку?». Дети могут выполнять задание по одному или группами.

#### Игра "Море волнуется раз".

Для проведения игры необходимо подготовить парашют.

*Ход игры:* Участники игры берут парашют двумя руками за края. На счет раз - работают в лучезапястном суставе (мелкая волна). На счет два - сгибают руки в локтях (крупная волна). На счет три - поднимают руки вверх, образуется купол. На счет четыре - приседают на корточки. На счет пять - встают. Повторять 2-3 раза.

Для усложнения игры можно предложить детям пробегать под куполом парашюта (например, бегут только мальчики или девочки; названные игроки меняются местами).

### **35-42 занятия. Игра «Домино», игра «Волшебная шляпа».**

#### Игра «Домино»



*Ход игры.* Каждому игроку раздается по 5 карточек (костяшек), остальные карты кладутся на стол лицевой стороной вниз. С помощью считалочки определяется игрок, который ходит первым, размещая карту (костяшку) лицевой стороной вверх на середине стола. Ход передается по часовой стрелке. Если у игрока есть карточка с тем же изображением, он ее кладет, если нет, берет 1 из оставшихся карточек (костяшек). Если карточка подошла – кладет на стол, если нет - передает ход. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется карточек. Он и будет победителем.

#### Игра «Волшебная шляпа».

*Ход игры.* Участники сидят в кругу, на расстоянии вытянутой руки. Под музыку дети передают друг другу шляпу. Когда музыка перестает звучать, шляпа остается в руках одного из игроков. Ребенок, у которого остается в руках шляпа, должен выполнить задание. Например, станцевать, рассказать стихотворение, изобразить животное и др.

#### **43- 51 занятия. Игра «Пять маленьких мышек», игра «Пятнашки».**

##### Игра «Пять маленьких мышек»

*Ход игры.* Взрослый рассказывает детям стихотворение, сопровождая его действиями. Дети повторяют действия педагога (сначала одной, потом другой рукой).

Пять маленьких мышек забрались в кладовку,  
в бочонках и банках орудуют ловко  
(пять пальцев бегают по плоскости).  
На сыр забирается первая мышка  
(стучат большим пальцем).  
В сметану ныряет вторая малышка  
(стучат указательным пальцем).  
А третья с тарелки все масло слизала  
(стучат средним пальцем).  
Четвертая в миску с мукою попала  
(стучат безымянным пальцем).  
А пятая мышка медком угощается  
(стучат мизинцем).  
Все сыты, довольны  
(глядят ладонями поверхность стола).  
Вдруг... Кот просыпается!!!  
(показать «когти»)  
«Бежим!!!» - пропищала подружка малышка  
(пять пальцев бегают по поверхности стола).  
И спрятались в норку проказницы-мышки  
(делают «норку» - одной ладонью накрыть другую).

##### Игра «Пятнашки».

*Ход игры.* Собравшись в круг, игроки выбирают водящего и дают ему прозвище «Пятнашка». «Пятнашка» должен догонять других игроков и запятнать их, коснувшись рукой. Игрок, которого водящий запятнал, становится сам «пятнашкой». Вот в этот момент нужно громко назвать имя нового водящего, чтобы другие игроки знали, от кого убежать.

### **52-59 занятия. Игра «Зайчики» (теневого театр), игра «Карусель».**

#### Игра «Зайчики».

Для проведения игры необходимо подготовить экран, настольную лампу.

Игру следует проводить в затемненном помещении.

*Ход игры.* Дети видят на экране изображение зайчика. Для этого педагог складывает пальцы руки следующим образом: мизинец и безымянный палец загибаются и придерживаются большим пальцем – «мордочка», а два других пальца поднимаются вверх – «ушки», кисть руки чуть-чуть наклоняется вперед. Зайчик прыгает на экране. «Это мама-зайчиха своих зайчат ищет. Где они?» - говорит педагог и предлагает детям сделать зайчат. Каждому ребенку он помогает правильно сложить пальцы. После этого дети поднимают руки, приближая их к экрану, зайчата прыгают вокруг зайчихи. Педагог поощряет эмоциональные проявления детей.

#### Игра с парашютом «Карусель».

*Ход игры.* Расстилают парашют на полу, растягивая по всей окружности.

Дети берутся одной рукой (сначала левой, потом правой) за край парашюта и вместе с взрослым двигаются по кругу, произнося слова:

Еле-еле, еле-еле,

Завертелись карусели (дети идут на носочках медленно).

А потом, потом, потом,

Все бегом, бегом, бегом (затем темп нарастает и переходит в бег).

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите (дети постепенно останавливаются).

Раз, два, раз, два -

Повернулась детвора (делают поворот и берутся другой рукой за парашют; направление движения меняется).

Раз, два, раз, два -

Вот и кончилась игра.

Повтор 2-4 раза и игра заканчивается.

### **60-68 занятия. Ролевая игра «Покупка игрушек».**

#### Ролевая игра "Покупка игрушек".

Для проведения игры необходимо подготовить игрушечный кассовый аппарат, заменители денег - желтые кружки, игрушки, чеки, оборудовать витрину и место кассира.

1 вариант. Продавец - взрослый, дети - покупатели.

2 вариант. Ребенок продавец, остальные дети – покупатели.

*Ход игры.* Педагог предлагает детям поиграть в магазин игрушек; говорит, что каждый может купить в магазине такую игрушку, какую захочет. Берет за руку одного из детей и показывает, как они идут в магазин за покупкой игрушки. Педагог подходит к витрине, выбирает с ребенком игрушку, договаривается о том, что они ее будут покупать. Затем подходят к кассе и обращаются к продавцу (второй взрослый): « Дайте, пожалуйста, мишку». Продавец сообщает стоимость игрушки. Покупатель отдает продавцу нужное количество кружков. Продавец дает ребенку игрушку и чек. Ребенок берет игрушку, благодарит продавца (кивок головы или повторение фразы педагога). Взрослый предлагает ребенку поиграть с игрушкой, остальным детям - идти в магазин и покупать игрушки, помогает детям выполнять это игровое действие. Педагог дает образец выбора игрушки и, обращаясь к каждому, спрашивает о том, что хочет купить ребенок; дает форму вежливого обращения, помогает детям составить вопрос и ответ. После того как дети сделали свой выбор, педагог ведет их к кассе и предлагает заплатить деньги. В конце занятия обращает внимание детей на то, как продавец закрывает магазин, как наводит порядок в нем.