

Как ребенка с РДА вовлечь в игру

Подготовила
Педагог-психолог: Старостина Е.Е.

Москва 2017

Игра – естественное состояние ребенка, его способ знакомиться с миром и самим собой.

Но, когда в семье появляется особый ребенок:

- Слишком чувствительный к любым воздействиям;
- Неохотно вступающий в контакт с людьми;
- Предпочитающий однообразные собственные занятия;
- С трудом понимающий правила обычных игр.

Как правило, родители оказываются в замешательстве. Они хотят играть с ребенком и понимают, что игры и занятия ему нужны так же или еще больше, чем другим детям – **но не знают, как их организовать.**

Как вовлечь ребенка с РДА в игру

Игра для детей с РДА – это сложная работа.

Так как эти дети испытывают сложности:

- С обработкой сенсорной информации;
- С овладением пассивной и активной речи;
- С моторными навыками.

Все эти сложности неизбежно приводят к тому, что таким детям трудно:

- Начать игру;
- Принимать участие в игре.

Проблемы носят комплексный характер, потому что особым детям сложно учиться, наблюдая за другими, - **навык**, который является еще одним ключом к успеху.

Повысить вовлеченность ребенка с РДА в мир вокруг него – главная задача игра и занятий, которые мы сегодня с Вами рассмотрим.

Общаясь с детьми с РДА мы должны помнить о том:

- Что они тоже с нами общаются, реагируя определенным образом, даже если нам кажется, что это не так;
- Не следует судить об уровне их заинтересованности только по внешним заметным реакциям – таким образом мы ограничиваем возможность приобретения ими нового опыта, который нужен им как можно в большем количестве.

Участвуя с ребенком в занятиях помните о том:

- Что с каждым разом его нервная система обогащается новым опытом;
- Когда вы общаетесь с ребенком, он тоже общается с вами, даже если это не заметно.

Ключ к успеху здесь – в постоянном увеличении вовлеченности ребенка во взаимодействие с вами.

Ключи к успеху в обучении ребенка с РДА новой игре и новому занятию

1. Нужно обязательно разбивать занятие и игру на маленькие части и знакомить с каждой частью по отдельности;
2. Если ребенок не способен заставить свое тело сделать то, что вы от него требуете, возможно, его мозг не может научиться новым двигательным задачам с помощью наблюдения (в таком случае вам нужно физически помочь ребенку освоить новые движения тела, одновременно озвучивая их);
3. Некоторые дети будут охотно участвовать в новом занятии просто потому, что оно новое, в то время как другие станут уклоняться от всего нового, если им не предоставят подкрепление:

Подкрепление может быть:

- **Материальным:** вкусная еда или игрушка, а может быть элементом занятия или игры;
- **Социальное одобрение:** это очевидное выражение удовольствия со стороны другого человека с помощью действий или слов;
- **Внутреннее подкрепление:** удовольствие, которое ребенок получает от самого процесса игры, от успеха, достигнутого в общении и овладении новыми навыками.

4. **Визуальные подсказки** – мощные инструменты, помогающие любому ребенку понять, чего ему ожидать от ситуации и что ожидается от него самого с помощью картинок вам будет легче объяснить задние, а ребенку – понять ваши объяснения;
5. **Социальные истории** – инструмент для объяснения потенциальных ситуаций, связанных в том числе с новыми местами и людьми, детям, которым трудно представить себя в новой ситуации и соответственно разобраться, как себя в этой ситуации вести;
6. Говорить четко и внятно и, если возможно, объединить слова с картинками.
7. Как только ребенок ознакомится с разными видами игр, включающими в себя сенсорные и моторные действия, и начнет понимать простые правила традиционных игр, наступит время переходить к следующему шагу, который поможет ребенку исследовать свои возможности, - **привлечению в игры сверстников.**


Сенсорное развитие

Хорошо развитая сенсорная система необходима как для когнитивного, так и для социального интеллекта, которые главным образом и определяют успех в нашем мире. Сенсорное развитие начинается в утробе матери и закладывает основы для развития наших более сложных навыков, таких как крупная и мелкая моторика, а так же речь и общение.

Вспомним, что наша сенсорная система состоит из семи частей:

1. **Вестибулярная система (баланс и движение):** это трехмерное обозначение «вы здесь», которое позволяет нам почувствовать позицию тела по отношению к земле;
2. **Проприоцептивная система (положение тела):** это система осознания своего тела, которая сообщает нам, где находятся одни части нашего тела по отношению к другим и как они двигаются относительно друг друга;
3. **Тактильная/осязательная система (прикосновения):** это наши ощущения от прикосновений, которые говорят вам, что именно контактирует с вашим телом, и сообщают информацию, касающуюся боли, давления, температуры, движения, размера, текстуры и формы. **Тактильная система включает в себя еще две системы: защитную и распознающую;**
4. **Слуховая система:** это ощущения, которые позволяют нам воспринимать и распознавать звуки, а также определять их источник;
5. **Зрительная система:** это ощущения, предоставляющие нам информацию о цвете, форме, расстоянии объектов друг от друга, а также о движениях объектов и людей;
6. **Вкусовая система:** позволяет ощущать вкус, она дает нам информацию о том, что попадает нам в рот;
7. **Обонятельная система:** позволяет нам распознавать различные запахи.

Все эти чувства зависят друг от друга и интегрированы друг в друга. Таким образом, проблемы с функционированием одной системы скорее всего окажут влияние на функционирование всех остальных.







Игры и занятия, которые мы сейчас рассмотрим, направлены на интеграцию сенсорных систем. Многие из этих занятий требуют интеграции информации, поступающей от двух или более сенсорных систем.






Их задача – помочь ребенку весело исследовать свой сенсорный мир и постепенно подготовить его к овладению более сложными навыками.

■ Игра 1. «Нащупай в мешке»:





Оборудование:

-  мешок;
-  Две одинаковые маленькие мягкие игрушки;
-  Два одинаковых маленьких мячика;
-  Два одинаковых бытовых предмета (например, что-то из посуды). Предметы должны быть знакомы ребенку, чтобы было не слишком сложно определить их на ощупь.

Как играть:

-  Положите один предмет в мешок;
-  Другой такой же положите на стол в качестве зрительной подсказки;
-  Пусть ребенок сунет руку в мешок, не заглядывая внутрь, и опишет предмет, который он трогает, глядя на предмет на столе. Как только он поймет, что тактильная информация соответствует зрительной, находящейся перед ним, можно усложнить игру;
-  Увеличьте сложность, выставив на стол больше предметов, чтобы ребенок попытался идентифицировать тот, который находится в мешке, не заглядывая туда;
-  Как только ребенок идентифицирует объект, используйте речь, чтобы описать действие и объект, например: «Ты выбрал мячик, он круглый, гладкий», стимулируя таким образом вербальную коммуникацию.

Цель игры:

-  Соотнесение тактильной и зрительной информации;
-  Тактильное распознавание;
-  Речевое развитие;
-  Снижение тактильной гиперчувствительности.

■ Игра 2. «Сосиска в одеяле»:

Оборудование:

- одеяло;
- Воспитатель, педагог, мама или папа.

Как играть:

- Для начала положите на пол одеяло и скажите ребенку, что собираетесь делать сосиску в тесте, причем он выступит в роли сосиски. Пусть он ляжет на край одеяла (на полу), но его голова обязательно должна быть снаружи – убедитесь в этом, прежде чем начать сворачивать одеяло (ни одна часть лица ни в коем случае не должна оказаться в одеяле!).
- Заверните одеяло так, чтобы оно оказалось обернуто вокруг ребенка. Говорите при этом: «Кто у нас сосиска в тесте?». Затем произнесите имя ребенка, допустим: «Витя –сосиска в тесте».
- Затем примените глубокое давление на спину ребенка (почти как при массаже), говоря при этом: «Теперь я кладу кетчуп на спину сосиски, а сейчас – немного горчицы на ее руку».
- Продолжайте применять глубокое давление на руки, спину и ноги, массируя их. Всегда проговаривайте вслух, какая часть тела в данный момент подвергается воздействию.
- Мягко потяните конец одеяла, чтобы ребенок выкатился наружу – это вызовет у него смех.

Если у ребенка возникнет тревожное чувство от пребывания в одеяле, пусть вытащит наружу руки – это уменьшит неприятное ощущение, что его где-то удерживают.

Цель игры:




- Проприоцептивное воздействие;
- Общение;
- Осознание своего тела;
- Развитие вестибулярной системы;
- Подготовка к обучению.

■ Игра 3. «Веселые пузыри»:








Оборудование:

 Бутылочка мыльных пузырей.

Как играть:



-  По очереди выдувайте пузыри: пока один выдувает, другой лопает. Ловите пузыри палочкой для выдувания и лопайте их на разных частях тела;
-  Вариация: поймайте пузырь на палочку для выдувания и удерживайте на расстоянии от ребенка, чтобы он попытался сдуть пузырь с палочки.
-  Если ребенку сложно научиться дуть, пусть надувает пузыри перед зеркалом – так он сможет видеть, как двигать ртом, чтобы пузыри надувались.

Цель игры:






-  Зрительные навыки;
-  Зрительно - перцептивное развитие;
-  Зрительно – моторная координация;
-  Очередность;
-  Осознание своего тела;
-  Речевое развитие;
-  Тренировка артикуляции и улучшение техники дыхания.

■ Игра 4. «Спрятанные сокровища»:





Оборудование:

-  Чечевица в большом пластмассовом контейнере, можно использовать песочницу на улице. (Вариант: рис, фасоль или песок).
-  Предметы, которые ребенок любит, фигурки от киндер сюрпризов, пластмассовые фигурки животных и т.д. (Ключевой момент игры - ребенок должен быть очень заинтересован в том, чтобы искать эти предметы).

Как играть:

-  Спрятать предметы в чечевицу (или в рис, фасоль, песок) и отправьтесь на раскопки спрятанных «сокровищ»;
-  Скажите (если надо – покажите на пальцах), сколько предметов спрятано в чечевице. Например: «В чечевице спрятано пять животных: собака, кошка, корова, свинья, лошадь. Сможешь найти все пять?»;
-  Покажите ребенку, что он должен погрузить руки глубоко в песок в поисках нужных предметов, а не отгребать чечевицу в сторону;
-  Говорите о каждом предмете, который находит ребенок;
-  Пусть он положит каждый найденный предмет в контейнер, чтобы подсчитать находки.

Цель игры:

-  Тактильное развитие;
-  Тактильное воздействие;
-  Снижение тактильной гиперчувствительности;
-  Первоначальные учебные навыки.

■ Игра 5. «Что на карточке»:

Оборудование:

- Карточки 10 x 15 см.

Как играть:

- Нарисуйте на карточках геометрические фигуры разных цветов. Например, на одной – красный круг, на другой – зеленый треугольник. Проследите, чтобы сочетания цвет – фигура не повторялись.
- Если ребенок знает буквы, напишите на карточках большие буквы разных цветов.
- Встаньте на расстоянии три метра от ребенка и попросите его идти в вашу сторону.
- В то время как ребенок направляется в вашу сторону, показывайте ему разные карточки, чтобы он называл цвет и форму (или букву);

Цель игры:





- Вестибулярно-зрительная интеграция;
- Зрительно-моторный контроль;
- Первоначальные учебные навыки;
- Сенсорная модуляция.

■ Игра 6. «Трикотажные качели»:




Оборудование:

 одеяло.

Как играть:

-  Если ребенок совсем маленький, его может качать один взрослый, держа сложенное одеяло вдвое за концы, чтобы создать эффект гамака;
-  Для детей постарше понадобится двое взрослых. Ухватитесь за концы сложенного вдвое одеяла, чтобы создать гамак;
-  Убедитесь, что ребенок хорошо держится в гамаке, и аккуратно покачайте его. Можно в этот момент прочесть стишок.
-  Если ребенок боится качелей, положите одеяло на пол – пусть он на него сядет. Затем вместе с другим взрослым слегка приподнимите концы одеяла, чтобы ребенок чуть-чуть оторвался от земли.

Цель игры:

-  Вестибулярное воздействие;
-  Проприоцептивное воздействие;
-  Успокаивающий эффект.

■ Игра 6. «Шум в ушах»:

Оборудование:

- 🔊 Оборудование для записи и воспроизведения аудиоматериалов;
- 🔊 Аудиозапись, включающая около 15 звуков, которые знакомые ребенку, - как приятных для него, так и слегка пугающих;
- 🔊 Изображения соответствующих объектов, звучание которых ребенок будет слушать.

Как играть:




- 🔊 Запишите повседневные звуки – как приятные для ребенка, так и те, которые его слегка пугают;
- 🔊 Выложите на стол изображения;
- 🔊 Проиграйте звуки – между ними должны быть 20-секундные паузы;
- 🔊 Пусть ребенок постарается выбрать изображение, которое ассоциируется у него с проигрываемым звуком.

Цель игры:




- 🔊 Слуховая чувствительность;
- 🔊 Слуховое различение.

■ Игра 7. «Кто дальше дунет»:




Оборудование:

-  Стол;
-  Ватные шарики, шарики для настольного тенниса, подойдут рисовые зернышки и манка;
-  Трубочки разной длины и диаметра.

Как играть:



-  Превратите стол в гоночную трассу;
-  Выставьте в ряд ватные шарики (или другие предметы) – это будут участники гонки – и покажите ребенку, как ими управлять, сдувая через стол;
-  Пробуйте дуть в трубочки разной длины и диаметра.

Цель игры:





-  Зрительно – моторный контроль;
-  Тренировка дыхания;
-  Контроль и тренировка артикуляции.

■ Игра 1. «Прыжки на батуте»:







Оборудование:

-  Мини – батут;
-  Пара плюшевых игрушек.

Как играть:




-  Разместите небольшое количество мишек на батуте;
-  Для этого занятия ребенок обязательно должен быть в обуви;
-  Возьмите ребенка за руки и скажите «Покажи мишкам, как прыгать». Возможно, вам нужно будет показать ребенку, как прыгать;
-  Как только ребенок начнет прыгать, мишки начнут «спрыгивать» с батута – пусть он продолжает прыгать до тех пор, пока на батуте не останется ни одного мишки.

Цель игры:


-  Планирование движений (праксис);
-  Зрительное слежение;
-  Проприоцептивное воздействие;
-  Вестибулярно-зрительная интеграция;
-  Первоначальные учебные навыки;
-  Речевое развитие.

■ Игра 2. «Бросание мячиков»:





Оборудование:

-  Шесть мягких мячиков с наполнителем;
-  Ведро;
-  Стул.

Как играть:




-  Разместите ведро примерно в полутора метрах от передней части стула. Пусть ребенок обойдет стул и, оказавшись спереди, бросит мячики в ведро. Постепенно, с каждым успешным броском, немного увеличивайте расстояние от стула до ведра.

Цель игры:

-  Планирование движений (праксис);
-  Зрительно – моторные навыки;
-  Зрительное слежение;
-  Зрительная фиксация.

■ Игра 3. «Подушка на голове»:

Оборудование:


-  Мягкий мячик с наполнителем;
-  Маленькая диванная подушка;
-  Что-то небьющееся (книга, папка, полотенце);

Как играть:


(Первый уровень):

-  Пусть ребенок удерживает на голове мячик, двигаясь по прямой линии;




(Второй уровень):

-  Можно немножко усложнить игру, предложив ребенку удерживать в равновесии на голове подушку, двигаясь по прямой линии;

(Третий уровень):





-  Пусть ребенок несет в руках что-то небьющееся, удерживая в равновесии на голове подушку и двигаясь по прямой линии.

Цель игры:







-  Планирование движений (праксис);
-  Динамический контроль над положением тела;
-  Вестибулярное воздействие.

■ Игра 4. «Подвижная рыбалка»:





Оборудование:

-  Рыбки из картона длиной примерно 10 см (их можно сделать самим);
-  Скрепки;
-  Маленькие плоские магниты;
-  Удочка (нужна палочка и веревка длиной примерно 90 см.);

Как играть:

-  Если нет игры «Поймай рыбку», то эту игру можно сделать самим. Скачайте из интернета картинки (как можно больше), подпишите их. Используйте изображения животных (медведя, прыгающего зайца, и т.д.), а также людей занимающихся спортом: прыжки, бег, бросание мяча, разные упражнения. Распечатайте картинки.
-  Приклейте каждую картинку к картонной рыбке. А к каждой рыбке прикрепите скрепку;
-  Чтобы сделать удочку, нужно привязать к одному концу палочки веревку, так чтобы она свисала примерно на 60-70 см. На конец веревки закрепите магнит.
-  Разложите картинки – рыбки на полу изображениями вниз.
-  Пусть ребенок начнет рыбачить – с помощью магнита подцепляет за скрепки с пола рыбок;
-  Пусть ребенок постарается изобразить то действие, которое он вытянул.

Цель игры:

-  Зрительно-моторная координация в системе «глаз-рука»;
-  Действия одной рукой;
-  Билатеральная (двусторонняя) координация;
-  Навыки крупной моторики.

■ Игра 5. «Попади мячиком в цель»:

Оборудование:

- 📌 Пять мягких разноцветных мячиков с наполнителем размером с ладонь, с разными буквами на каждом из них.
- 📌 Пять картонных кругов разного цвета (диаметром 30 см) с буквами на одной стороне и цифрами на другой стороне. Буквы на кругах должны быть в точности повторять сочетание буквы и цвета на мячиках.

Как играть:

В этой игре вы можете увеличить сложность игры, сделав не пять, а десять кругов с цифрами (от 0 до 9) с одной стороны и буквами (от А до Й) с другой стороны.

- 📌 Положите круги на полу, и пусть ребенок отойдет от них на расстоянии примерно в два метра.
- 📌 Ребенок бросает мягкий мячик в круг соответствующего цвета;
- 📌 Ребенок бросает мягкий мячик в круг с такой же буквой, которая написана на его мячике;
- 📌 Также переверните круги стороной, где написаны цифры. Ребенок бросает мягкий мячик в круг, номер которого соответствует букве на мячике (мячик с буквой А – в круг с цифрой 1, с буквой Б – в круг с цифрой 2 и т.д.).



Цель игры:

- 📌 Зрительно – моторная координация в системе «глаз-рука»;
- 📌 Распознавание букв;
- 📌 Планирование движений (праксис) по словесной команде.


Навыки мелкой моторики

■ Игра 1. «Монетки в копилке»:




Оборудование:

-  Монетки разного достоинства;
-  Пластиковый контейнер с прорезью на крышке.

Как играть:

-  Пусть ребенок собирает монетки, используя пинцетный захват и затем складывает их в копилку;

Цель игры:

-  Разработка пинцетного захвата;
-  Действия одной рукой;
-  Навыки мелкой моторики.

■ Игра 2. «Забиваем колышки»:

Оборудование:

- Игра «забиваем колышки»;
- Деревянный молоток.

Как играть:





- Выложите все колышки на стол;
- Пусть ребенок соберет все колышки одной рукой – левой (или правой, если он левша) – и вставит каждый колышек в отверстие дощечки;
- Теперь покажите ребенку, как использовать деревянный молоток, чтобы вбить колышки.

Цель игры:






- Моторный контроль;
- Тренировка кисти руки;
- Зрительно – моторная координация в системе «глаз – рука»;
- Стабилизация верхних конечностей.

■ Игра 3. «Собираем на скорость»:





Оборудование:

-  Пинцет;
-  Материалы: сырые рисовые зерна, фасоль, горох, бусинки, маленькие полоски бумаги, обрывки ткани, ватные шарики и т.д.
-  Игрушечный не большой самосвал;
-  Лист картона темного цвета.

Как играть:

-  Попросите ребенка собрать маленькие предметы с помощью пинцета. (Покажите ребенку, как их использовать, очень важно чтобы он работал большим и указательным пальцами, особенно при управлении пинцетом);
-  Ребенок кладет собираемые предметы в самосвал;
-  Затем везет нагруженный собранными предметами самосвал к листу картона и разгружает от собранных предметов;
-  Игра закончена, когда ребенок собрал все предметы;
-  Как только ребенок поймет, в чем заключается игра, можно будет добавить элемент скорости. Вы можете играть вместе с ребенком на перегонки.

Цель игры:

-  Тренировка мышц руки;
-  Противопоставление большого пальца;
-  Внимание;
-  Последовательность при выполнении заданий.

■ Игра 4. «Собери бусы для мамы»:

Оборудование:

- Шнурок;
- Деревянные фигурки, бусинки, пуговицы и т.д.

Как играть:

- Сделайте узелок на одном конце шнура, чтобы с него не падали фигурки;
- Ребенок нанизывает фигурки, бусинки, пуговицы на шнурок;
- Когда шнурок полностью заполнится фигурками взрослый связывает вместе концы бус;
- Повесьте бусы на шею ребенка и позвольте ему посмотреться в зеркало, какие красивые бусы он собрал для мамы.

Цель игры:




- Билатеральная (двусторонняя) координация;
- Действия одной рукой;
- Зрительно-моторная координация в системе «глаз – рука».

■ Игра 5. «Лепим и режем»:




Оборудование:

-  Пластилин, соленое тесто и т.д.
-  Детские ножницы со скругленными концами или ножечек для пластилина;

Как играть:

- Пусть ребенок обеими руками скатает из пластилина или соленого теста «колбаску»;
-  Затем, удерживая одной рукой «колбаску», нарежет ее другой рукой на кусочки;
-  Пусть ребенок сделает из пластилина или соленого теста плоский круг – например «пиццу». Взрослый с помощью ножа для пластилина наметьте линии, чтобы пиццу можно было нарезать кусками;
-  Пусть ребенок нарежет пиццу кусками по линиям, которые вы наметили.

Цель игры:




-  Билатеральная (двусторонняя) координация;
-  Действия одной рукой;
-  Проприоцептивное воздействие.

■ Игра 1. «Ку – Ку»:




Оборудование:

 Маленькое полотенце, косынка, платок.

Как играть:

-  Спрячьте лицо за полотенцем, а затем покажитесь и скажите: «Ку – Ку!»;
-  Подождите отклика ребенка – легкого изменения в выражении лица или смеха и повторите еще, когда добьетесь любой реакции от ребенка; это укрепит общение и увеличит его желание общаться;
-  Еще можно попробуйте прикрыть лицо полотенцем и, не показываясь, скажите: «Ку-...», затем подождите несколько секунд и добавьте: «...ку», снимая полотенце. Продолжайте в том же духе, делая паузу перед тем, как снять полотенце, чтобы ребенок мог вербально включиться и договорить за вас: «...ку!».

Цель игры:

-  Понимание элементарных свойств объектов;
-  Совместное внимание;
-  Социальное взаимодействие.

■ Игра 2. «Красный свет, зеленый свет»:

Оборудование:

- Два листа картона (красный и зеленый);
- Большой гимнастический мяч с рожками, чтобы, держась за них, ребенок мог сидеть и прыгать.

Как играть:



- Сначала объясните ребенку, что зеленый свет означает «Идти», а красный «Стоять»;
- Пусть кто-нибудь другой поднимает лист зеленого или красного картона; дайте ребенку понять, что на зеленый нужно идти, а на красный остановиться;
- Держите ребенка за руку и начинайте вместе с ним двигаться или останавливайтесь. Пока двигаетесь, постоянно проговаривайте: «Зеленый свет». Громко топните ногой при остановке и скажите: «Красный свет». Ребенок как правило быстро осваивает правила игры, так как вы объединяете движение с цветом и словами;
- Введите в игру мяч с ручкой и встаньте в паре метров от ребенка. Поднимайте то красный картон, чтобы обозначить «Стой», то зеленый, чтобы обозначить «идти». Возможно, вам нужно будет также проговаривать «стой» и «идти», чтобы к зрительным подсказкам добавить звуковые.

Цель игры:






- Контроль над телом;
- Следование подсказкам;
- Первоначальные учебные навыки;
- Проприоцептивное воздействие;
- Социальное взаимодействие.

■ Игр 3. «Ищем пару»:




Оборудование:

-  Комплект парных карточек (на карточках могут быть разные изображения: обычные действия (например, прыжки), знакомые предметы (например, машины), места (например, дом), описательные понятия (например, высокий, под, позади);
-  Плакатный картон с нарисованной на нем сеткой 10 x 10.

Как играть:

-  Начните сначала с двух пар карточек, а по мере улучшения навыков ребенка дойдите до шести или семи пар карточек;
-  Разложите карточки в квадратных ячейках на сетке картона изображением вниз и поместите перед ребенком. Благодаря сетке карточки будет несложно держать на месте. Кроме того, сетка поможет ребенку представить визуальную схему.
-  Объясните правила игры;
-  Ребенок должен найти две одинаковые карточки. Если ребенок берет карточки, которые не совпадают, он должен вернуть их на место и постараться запомнить, где они находятся, - это позже поможет ему помочь. Когда он найдет карточки, он должен составить предложение, используя слово или изображение на карточке (например, если на карточке нарисована машина, сказать: «Машина едет по дороге»). Затем пусть ребенок отложит парные картинки в свою стопку.
-  Теперь ваша очередь играть.

Цель игры:

-  Оперативная память;
-  Следование правилам;
-  Речевое развитие.

■ Игра 4. «Чем заканчивается?»:

Оборудование:

- ✉ Короткие сказки с простыми сюжетами. Лучше использовать традиционные сказки, например «Три поросенка», «Колобок», «Теремок» и т.д.

Как играть:

- ✉ Прочитайте или расскажите ребенку сказку, которую он уже несколько раз слышал, но на этот раз остановитесь перед самой концовкой. Попросите ребенка рассказать вам, как заканчивается сказка, спросив: «Чем заканчивается?»;

Цель игры:

- ✉ Слуховая память;
- ✉ Воображение;
- ✉ Эмоциональный интеллект.

■ Игра 5. «Порядок дома»:

Оборудование:

- 📧 Набор карточек с изображением ежедневных домашних дел: одеваться, чистить зубы, готовить обед. Эти карточки можно купить, а можно сделать самим.

Как играть:

- 📧 Сначала покажите ребенку все карточки в определенной последовательности;
- 📧 Затем положите перед собой четыре карточки по порядку изображением вниз. Пусть ребенок возьмет одну из карточек и опишет, что на ней происходит;
- 📧 Спросите ребенка, первое ли это событие в цепочке: «Это первое, что происходит?». Если это не так, ребенок должен положить карточку на место и взять другую.

Цель игры:






- 📧 Навыки расположения по порядку;
- 📧 Зрительная память;
- 📧 Навыки повседневной жизни.

■ Игра 1. «Щекотки»:




Оборудование:

 Нет

Как играть:



-  Начните с легкой щекотки. Будьте осторожны – щекочите только так, чтобы это ребенку нравилось;
-  Периодически останавливайтесь и ждите, чтобы ребенок попросил вас подождать;
-  Если ребенок демонстрирует страх в ответ на подобное воздействие, можете сначала пощекотать куклу и изобразить, как она смеется, чтобы ребенок понял, что это веселое занятие;
-  Покажите ребенку, как вас щекотать. Громко смейтесь и сохраняйте зрительный контакт;
-  Остановитесь по требованию – разработайте физический сигнал для остановки. Предложите в качестве такого сигнала выставлять вверх ладонь.

Цель игры:




-  Социальное взаимодействие;
-  Зрительный контакт;
-  Совместное внимание.

■ Игра 2. «Чего не хватает?»:




Оборудование:

-  Белая доска;
-  маркеры.

Как играть:




-  Нарисуйте на доске лица с разными эмоциями;
-  Пусть ребенок определит изображенную эмоцию;
-  По мере прогресса ребенка прорисовывайте меньше деталей, чтобы ребенок искал подсказки в меньшем количестве информации.

Цель игры:



-  Эмоциональное распознавание;
-  Зрительная память;
-  Целостное восприятие.

■ Игра 3. «Описание людей на карточках»:




Оборудование:

-  Сетка из четырех или из девяти квадратов;
-  Карточки (написав на них имена членов семьи или друзей, положите каждую карточку на отдельный квадрат. Для детей, которые не умеют читать, замените слова фотоизображениями);
-  Нужно подготовить карточки, на каждого из которых содержится только одна какая-либо характеристика каждого из членов семьи или друзей: физические особенности (например, каштановые волосы); любимое занятие (вязание, чтение); еда (чай, мороженое); место проживания (название города или деревню). Перемешайте карточки и сложите их стопкой.

Как играть:

-  Вытаскивайте с ребенком по очереди из стопки карточки с описаниями;
-  Определив, к кому относится описание, положите его на соответствующую карточку с именем или изображением человека, расположенными в квадратах сетки.

Цель игры:



-  Навыки наблюдения;
-  Эмоциональный интеллект;
-  Речевое развитие (разговорная речь).

■ Игра 4. «Не урони мяч!»:




Оборудование:

-  Тактильный мяч или большой набитый мешочек для игры.

Как играть:

-  Попросите ребенка или сами положите мячик себе на голову;
-  Педагог показывает ребенку движения, которые он должен попытаться повторить, удерживая мяч в равновесии на голове.

Цель игры:

-  Равновесие;
-  Эмоциональный интеллект и социальное развитие;
-  Распределение внимания.






■ Игра 1. «Прогулки и разговоры»:

Оборудование:







Нет

Как играть:

Есть множество способов сделать прогулки интересными и в процессе развивать речевые навыки.

-  Идите рядом с ребенком и говорите о предлогах, например: «Я рядом с тобой». Это лучший способ – наглядный и трехмерный для ребенка освоить подобные пространственные представления;
-  Подбирайте по дороге палки и сравнивайте их. Например: «Какая из палочек длиннее (короче, тяжелее, легче, толще)?». Можно также устроить игру в вопросы – ответы, например: «У кого самая длинная палка?»;
-  Чередуйте быструю и медленную ходьбу и описывайте ее, а также отмечайте любые изменения в природе и т.д.
-  Используйте подсчет шагов как способ научить направлениям и следовать инструкциям, например: «Сделай два шага вперед и три шага назад». Держите ребенка за руку и следуйте вместе с ним своим инструкциям;
-  Можно поиграть в игру «Смотри вверх-вниз». Спросите: «Что ты видишь?» Например, используйте фразу «Я вижу что-то...», чтобы начать разговор и т.д.

Цель игры:

-  Планирование движений;
-  Развитие общения и социальной речи;
-  Речевое развитие;
-  Зрительно-пространственные навыки;
-  Зрительные навыки;
-  Проприоцептивное воздействие.

■ Игра 2. «Далеко – близко»:

Оборудование:

- Четыре палочки: две плоские деревянные палочки одной длины, используемые для смешивания краски; еще две палочки длиннее: одна примерно на 15 см, другая на 18-20 см.;
- Красная краска.

Как играть:

Первый уровень:

- Покрасьте две плоские палочки с обеих сторон красным цветом. Измерьте их, чтобы ребенок увидел, что они одного размера;
- Положите первую палочку на землю (пусть это будет «старт»). Затем отойдите примерно на 30 метров и положите на землю вторую палочку;
- Вернитесь обратно к первой палочке, на старт, и отступите назад примерно на три метра, чтобы видеть обе;
- Обратите внимание ребенка на то, что палочка, которая находится дальше, выглядит меньше, хотя на самом деле они одинаковые;

Второй уровень:

- Положите среднюю по длине палочку на место, которое находится дальше от вас. Пусть ребенок вернется с старта, положит сам длинную палочку на землю и вернется к вам;
- Обратите внимание ребенка на то, что «ближайшая» палочка (та, что короче) и «дальняя» палочка (та, что длиннее) кажутся одного размера;
- Затем размещайте палочки рядом с разными объектами в разной обстановке, чтобы ребенок учился оценивать размеры объектов, которые находятся близко и далеко.

Цель игры:




- Зрительно - перцептивные навыки;
- Зрительные навыки;
- Конвергенция и дивергенция (чтобы увидеть ближайшую палочку, глазам нужно сойтись, а потом разойтись для взгляда вдаль).

■ Игра 3. «Тайная тропинка»:





Оборудование:

-Мел или веревка (минимум как три метра).

Как играть:

-  Создайте тропинку, используя мел или веревку. Если ребенок может сделать это самостоятельно, пусть начертит тропинку мелом или выложит ее веревкой;
-  Пусть ребенок пройдет по созданной им тропинке, как по канату;
-  Можно усложнить задачу, сделав тропинку зигзагообразной.

Цель игры:

-  Первая стадия праксиса (планирование движений) – замысел;
-  Вторая стадия праксиса – планирование;
-  Третья стадия праксиса – выполнение;
-  Зрительное слежение.

Выводы:

- Вручая детям с РДА инструменты, позволяющие участвовать в новой игре и получать от этого удовольствие, вы закладываете основы для повышения уровня их вовлеченности в окружающий мир;
- **Терпение** в работе с детьми с РДА это не просто добродетель – это необходимость;
- Проводя занятия с ребенком с РДА, помните о том, что с каждым разом его нервная система обогащается новым опытом.
- Помните, что когда вы общаетесь с ребенком, он тоже общается с вами, даже если это не заметно.



**Спасибо за
внимание**