

# ***ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С РАССТРОЙСТВОМ АУТИСТИЧЕСКОГО СПЕКТРА***



## "Рукавички"

**Цель:** включение аутичных детей в групповую работу.

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по помещению. Дети разбредаются по залу. Отыскивают свою "пару", отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются как можно быстрее раскрасить совершенно одинаковые рукавички.

Дети сразу видят и понимают целесообразность своих действий (ищут пару). Педагог наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши, как при этом договариваются. Проводить игру рекомендуется в два этапа. На первом этапе дети только ищут парную рукавичку. Проиграв подобным образом несколько раз, можно переходить ко второму этапу: найдя пару, участники игры раскрашивают парные рукавички.

## "Щепки на реке"

**Цель:** создать спокойную, доверительную атмосферу.

Участники встают в два длинных ряда, один напротив другого. Расстояние между рядами должно быть больше вытянутой руки. Это все вместе - Вода одной реки.

По реке сейчас поплывут Щепки. Первый ребенок, первая Щепка, начинает движение. Он сам решит, как будет двигаться. Например, закроет глаза и поплывет прямо. А Вода плавно поможет руками Щепке найти дорогу. Возможно, щепка поплывет не прямо, а будет крутиться. Вода должна и этой щепке помочь найти дорогу. Может быть, Щепка, оставив глаза открытыми, будет двигаться хаотично или кругами. Вода должна и ей помочь. Когда Щепка проходит до конца Реки, она становится рядом с последним ребенком и ждет, пока не приплывет следующая, которая встает напротив первой. Тем самым они составляют Реку и постепенно удлиняют ее. Так, неспешно, Река будет блуждать по классу, пока все дети не проплывут по Реке, изображая Щепки.

Дети сами могут решить, как они в качестве "Щепок" будут "двигаться по Воде": медленно или быстро. Дети, которые будут Водой, должны потренироваться приостанавливать и направлять самые разные Щепки. Аутичному ребенку не обязательно быть в роли Щепки.

## "Охота на тигров"

**Цель:** научить детей планировать свои действия во времени.

Группа участников встает в круг. Водящий выходит за круг, становится спиной к группе и начинает громко считать до 10. В это время участники передают друг другу маленького игрушечного тигра. После окончания счета тот, у кого находится тигр, вытягивая руки вперед, закрывает тигра ладошками. Остальные участники делают то же самое. Задача водящего - найти тигра.

Как правило, аутичным детям трудно сразу включиться в игру, поэтому сначала необходимо дать им возможность понаблюдать за ходом игры со стороны.

## "Покажи нос"

**Цель:** помочь детям ощутить и осознать свое тело.

*Раз, два, три, четыре, пять,*

*Начинаем мы играть.*

*Вы смотрите, не зевайте*

*И за мной все повторяйте,*

*Что я вам сейчас скажу*

*И при этом покажу.*

Воспитатель, называя части своего тела, показывает их на себе, кладет на них руку. Дети повторяют за ним движения, показывая на себе на себе названные части тела.

Затем воспитатель начинает "путать" детей: называть одну часть тела, а показывать другую. Дети должны заметить это и не повторить неверные движения.

## "Кто Я?"

**Цель:** развитие представлений и воображения ребенка.

Взрослый поочередно надевает на себя атрибуты представителей различных профессий (врач, артист, дирижер, дрессировщик, милиционер и т. д.).

Ребенок должен отгадать, кто это был.

## "Придумки"

**Цель:** научить детей распознавать различные эмоции.

Взрослый просит ребенка придумать небольшой рассказ, ориентируясь на картинку. Он говорит: "Я начну придумывать историю, а ты продолжишь ее."

К этой истории у нас уже нарисованы картинки. Например, Таня вышла во двор гулять. Она взяла мяч. Настроение у нее было вот такое (педагог показывает на карточку

№ 1...). Как ты думаешь, что произошло?" "Затем Таня..." (педагог показывает карточку № 2....) и т. д.

(рис. 3).

Рисунок. Наглядный материал к игре "Придумки»



### "Покажи по-разному"

**Цель:** научить детей распознавать и показывать различные ощущения и действия, ознакомить их со словами-антонимами.

I этап игры.

Взрослый говорит:

- Вот я захожу в ворота высокие (и сопровождает свои слова показом), а вот я захожу в ворота... (взрослый пригибается). Какие? (Ребенок должен назвать антоним к слову "высокие".)
- Я несу легкий пакет (показывает), а теперь я несу (показывает)... Какой пакет?
- Я перехожу широкую реку (показывает), а вот я перепрыгиваю через ручей (показывает)... Какой?
- Я иду медленно, а вот я иду... Как?
- Я гуляю, мне жарко. Но вот подул ветер, и мне...
- Я смотрю грустный спектакль. А теперь смотрю...

II этап игры.

Все действия выполняет ребенок, а взрослый комментирует или устанавливает правила игры, например: "Если я скажу, что ворота высокие, то ты идешь, как обычно, а если я скажу, что ворота низкие, то ты пригибаешься, и т. д.

## "Солнечный зайчик"

Цель: развитие внимания и умения ориентироваться в пространстве.

"К нам в гости пришел Солнечный зайчик. Найди, где он находится. (Педагог включает фонарик и светит им на стенку.) А теперь зайчик будет двигаться. Запомни, как он двигался, и нарисуй его путь". Ребенок следит взглядом за движением светового пятна, а затем зарисовывает траекторию пути зайчика на бумаге (см. рис.).

Вместо фонарика можно использовать лазерную указку, а в солнечный день - зеркальце.

Рисунок . Примерные траектории движения.

