

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И КОРРЕКЦИОННЫЕ УПРАЖНЕНИЯ В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Пособие содержит дидактические игры и коррекционные упражнения на развитие сенсорно – моторной зоны у детей с ограниченными возможностями здоровья. Данный материал разработан на основе методик известных специалистов по коррекционной работе М.Монтессори, Е. Стребелевой, А. Катаевой. Предлагаются методы формирования навыков социального поведения, игровой, трудовой и изобразительной деятельности.

### ДЕРЕВО

#### *дидактическая игра на развитие движений пальцев*

##### **Цель:**

- Учить детей застегивать пуговицы
- Развивать мелкие движения рук.
- Формировать положительное эмоциональное отношение к игре.
- Развивать целенаправленность действий с предметами.
- Формировать целостный образ предмета, составляя целое из частей.

##### **Оборудование:**

Вырезанные из ткани и обработанные тканью части дерева, обшитые, образец дерева на твердом картоне, выполненный из этих же частей (части соединяются между собой с помощью пуговиц различной формы и цвета).

##### **Ход игры:**

Педагог показывает образец с изображением дерева, рассматривает его с детьми, обращая внимание на отдельные части, крону, листья и плоды на дереве, ствол, траву, растущую под деревом. Объясняет, что крона с листвой располагается наверху, на дереве растут..... т плоды, ствол под кроной дерева, из земли растет трава и ствол дерева. Потом педагог показываем, как сделать такое же дерево, составляя его из отдельных частей. Сначала все части правильно располагает на столе, затем переносит на рамку, и показывает, как застегнуть пуговицы, соединяя между собой все части, чтобы они не распадались. Педагог предлагает детям сделать такое же, раздавая комплект частей. Дети постепенно раскладывают части, составляя из них целое дерево, под контролем взрослого, затем застегивают пуговицы. Потом дети могут поиграть с деревом самостоятельно.

### ВЕСЕЛОЕ РИСОВАНИЕ

#### *коррекционная игра на развитие мелкой моторики рук*

##### **Цель:**

- Развитие дифференцированных движений пальцев рук.
- Развитие творческого воображения.
- Воспитание усидчивости в работе и выработка целенаправленности деятельности.
- Подготовка руки к письму.

##### **Оборудование:**

Плотная картонная коробка с темным фоном на дне; манка, покрывающая дно коробки тонким слоем.

##### **Ход игры:**

Педагог показывает детям коробку с манкой и объясняет, что кроме карандашей, красок, фломастеров можно рисовать пальчиками, различные фигурки, предметы и изображения. Педагог показывает, как можно рисовать и как при этом легко можно стереть рисунок. Работа проводится индивидуально, при этом возможно рисование по образцу, совместное рисование, свободное творчество.

### МОЙ ДРУГ, ЦЫПЛЕНОК

#### *коррекционная игра на развитие умения вступать в контакт окружающими (для ребенка с РДА)*

**Цель:**

- Развитие кинестетических ощущений.
- Развитие умения сотрудничать со взрослым, вступать с ним в контакт.
- Учить преодолевать брезгливость (к краскам)

**Оборудование:**

Цветные краски с кисточкой, игрушечные цыплята.

**Ход игры:**

Педагог показывает ребенку цыплят, говорит, что они пришли к ним в гости и хотят, чтобы их угостили зернышками. Так как цыплята очень маленькие они привыкли клевать зернышки с ладони, и педагог предлагает нарисовать красками на ладони зернышки и накормить цыплят. В ходе игры педагог подбадривает и хвалит ребенка.

## ПОДОКОННИК С ЦВЕТАМИ

### *дидактическая игра на развитие целостного восприятия предмета*

**Цель:**

- Формировать целостный образ предмета и активизировать представления о предметах.
- Развивать внимание и воображение.
- Учить обращать внимание на пространственное расположение деталей и на их соотношение с другими частями целого.
- Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.
- Создавать эмоционально положительное отношение к выполнению задания и результату своих действий.

**Оборудование:**

На плотном листе картона сюжетная картинка «Подоконник с цветами». На сюжетной картинке под бутонами тюльпанов закреплены кусочки липучек, также как и на обратной стороне бутонов, поэтому бутоны тюльпанов имеют свойство вкладок. На каждом бутоне для их более удобного перемещения имеются небольшие колечки.

**Ход игры:** (проводится индивидуально с каждым ребенком).

В начале, ребенок рассматривает целую картинку «Подоконник с цветами», заполненную вкладками с изображением бутонов тюльпанов, по возможности называет изображенные предметы и ситуацию или показывает те или иные предметы по просьбе педагога. Затем педагог убирает бутоны, держась за кольцо вкладки, перемешивает их и просит ребенка вставить вкладки бутонов тюльпанов на свои места. Если ребенок допускает ошибки при вкладывании бутонов, то педагог указывает на контур бутонов и показывает в сравнении контур и изображение бутона тюльпана. Педагог на протяжении всей игры обращает внимание на правильное удерживание за колечко и их правильное помещение в цветочный горшочек с помощью липучек.

## ТЕТРИС

### *коррекционное упражнение на развитие логического мышления*

**Цель:**

- Учить соотносить плоскостные фигуры с образцом и в практическом действии с предметами.
- Учить пользоваться методом проб, отбрасывая ошибочные варианты и фиксируя правильные.
- Развивать логическое мышление, складывая фигуры в определенном порядке и в специально отведенные вкладки.

**Оборудование:**

Рамка – вкладыш с шестью окошками; геометрические фигуры прямоугольной и квадратной формы различных размеров и цветов.

**Ход упражнения:**

Педагог показывает рамку – вкладыш и объясняет, что в окошках живут «жители» - геометрические фигуры. Чтобы закрыть все окошки, необходимо правильно разместить фигурки, не оставляя в окошках пустых мест. Педагог помогает складывать, показывая метод проб и ошибок, а также обращает внимание детей на правильное расположение фигурок, при этом постоянно одобряя действия ребенка.

## **БАБОЧКА**

### *дидактическая игра на развитие движений пальцев*

#### **Цель:**

- Учить детей застегивать пуговицы.
- Развивать мелкие движения рук.
- Формировать положительное эмоциональное отношение к игре.
- Развивать целенаправленность действий с предметами.
- Формировать целостный образ предмета, составляя целое из частей.
- Учить различать цвета, ориентироваться в игре на цвет как на значимый признак.

#### **Оборудование:**

Вырезанные из картона и обтянутые тканью части тела бабочки, обшитые цветной тесьмой, целая фигурка бабочки, выполненная из этих же частей (части соединяются с помощью пуговиц различной формы).

#### **Ход игры:**

Педагог показывает фигурку бабочки, рассматривает ее с детьми, обращая внимание на отдельные части: голову, крылья разной величины, туловище, объясняет, что голова располагается наверху, туловище под головой, крылья по бокам. Потом педагог показывает, как сделать такую же бабочку, составляя ее из отдельных частей. Сначала все части правильно располагает на столе, затем застегивает все пуговицы, соединяя между собой все части, чтобы они не распадались. Педагог предлагает детям сделать точно такую же бабочку, раздавая комплект частей. Дети постепенно раскладывают части, составляя из них целое под контролем взрослого, затем застегивают пуговицы. Потом дети могут поиграть с бабочками.

## **НАЙДИ МАМЕ ДЕТОК**

### *дидактическая игра на развитие слухового восприятия*

#### **Цель:**

- Расширять и уточнять значения слов – названий животных и слов, связанных с образом жизни животных.
- Учить подбирать детенышей животных к взрослым животным по описанию или методом подбора.
- Учить опознавать животных по рассказу педагога.

#### **Оборудование:**

Большие карточки с изображением диких и домашних животных, птиц: коровы, лисы, лошади, курицы и т.п.; маленькие карточки с изображением детенышей этих животных.

#### **Ход игры:**

Детям раздают большие карточки с изображением диких и домашних животных, птиц. Педагог показывает маленькие карточки с изображением детенышей и рассказывает, кто на них нарисован, и в игровой форме учит подбирать маленькие карточки к большим. Возможны варианты: метод подбора животных друг к другу или нахождение соответствующих животных по описанию.

## **ЗАМОК «МОЛНИЯ»**

### *упражнение на развитие навыков самообслуживания*

#### **Цель:**

- Учить детей застегивать замки – молнии.
- Развитие ручной умелости.
- Воспитание навыков самообслуживания.
- Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.
- Развивать целенаправленность действий.
- Учить различать цвета, ориентироваться в упражнении на цвет, как на значимый признак.

#### **Оборудование:**

Плотный лист картона обшит тканью и на нем нашиты замки – молнии в разных направлениях и различного цвета, размера (длинные, короткие, широкие и узкие), качества (железные или пластмассовые)

#### **Ход упражнения:**

В ходе упражнения педагог объясняет детям назначение замка – молнии и показывает, как им

пользоваться. Вместе с детьми отрабатываются движения застегивания и расстегивания замка. Возможна отработка движений по словесной инструкции, когда педагог просит застегнуть замок синего цвета и т.п. При проведении упражнения каждое действие проговаривается: «Я застегиваю железный замок», «Я расстегиваю длинный пластмассовый замок синего цвета» и т.п.

## **КОРЗИНА С КОТЯТАМИ**

### *дидактическая игра на развитие целостного восприятия предмета*

#### **Цель:**

- Формировать целостный образ предмета и активировать представления о предметах.
- Развивать внимание и воображение.
- Учить обращать внимание на пространственное расположение деталей и на их соотношение с другими частями целого.
- Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.
- Создавать эмоционально положительное отношение к выполнению задания и результату своих действий

#### **Оборудование:**

На плотном листе картона сюжетная картинка «Котята в корзинке». На сюжетной картинке под котятами закреплены кусочки липучек, также как и на обратной стороне котят, поэтому изображение котят в корзине имеют свойство вкладок. На каждом котенке для их более удобного перемещения имеются небольшие колечки.

**Ход игры:** (проводится индивидуально с каждым ребенком) В начале, ребенок рассматривает целую картинку «Котята в корзине», заполненную вкладками с изображением котят, по возможности называет изображенные предметы и ситуацию или показывает те или иные предметы по просьбе педагога. Затем педагог убирает, держась за кольцо вкладки, перемешивает их и просит ребенка вставить вкладки котят на свои места. Если ребенок допускает ошибки при выкладывании котят, то педагог указывает на контур котят и показывает в сравнении контур и изображение котят. Педагог на протяжении всей игры обращает внимание на правильное удерживание котят за колечко и их правильное помещение в корзину с помощью липучек.

## **ДОМАШНИЙ УГОЛОК**

### *дидактическая игра на отработку жизненно практических навыков*

#### **Цель:**

- Научить ребенка пользоваться предметами домашнего обихода: выключателем, розеткой и электровилкой, шпингалетами, крючками.
- Различать на слух понятия «включить – выключить», «открыть – закрыть», «защелкнуть» и т.д.

#### **Оборудование:**

Вертикальный планшет со встроенными натуральными предметами домашнего обихода: выключатель, розетка и электровилка, шпингалеты, крючки, навесной замок.

#### **Ход игры:**

Педагог показывает и рассказывает о назначении каждого из предметов домашнего обихода. Учат пользоваться ими, отрабатывают навыки, дает четкие инструкции: «Выключи свет»; «Отключи утюг»; «Закрой форточку» и т.п.

## **ОБВЕДИ, ДОРISУЙ, ЗАШТРИХУЙ**

### *коррекционное упражнение для подготовки руки к письму*

#### **Цель:**

- Учить воспринимать предмет с помощью обводящего движения и использовать полученный образ в изобразительности.
- Учить дорисовывать, создавая образ.
- Развитие мелкой моторики руки.
- Формировать целенаправленность деятельности и усидчивость в работе.

#### **Оборудование:**

Наборы карточек с недорисованными предметами, с заданием провести горизонтальные линии, дорисовать рисунок и обвести его по контуру и т.п.

**Ход упражнения:**

Педагог предлагает детям поиграть в игру «Веселый карандаш» и с его помощью дорисовать предметы, обвести рисунки, буквы, заштриховать изображения различных предметов и т.п.

### **АКВАРИУМ**

*дидактическая игра на развитие целостного восприятия предмета*

**Цель:**

- Формировать целостный образ предмета и активизировать представления о предметах.
- Развивать внимание и воображение.
- Учить обращать внимание на пространственное расположение деталей и на их соответствие с другими частями целого.
- Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.
- Создавать эмоционально положительное отношение к выполнению задания и результату своих действий.

**Оборудование:**

На плотном листе картона сюжетная картинка «Аквариум». На сюжетной картинке под рыбками закреплены кусочки липучек, так же как и на обратной стороне рыбок, поэтому рыбки в аквариуме имеют свойство вкладок. На каждой рыбке для их более удобного перемещения имеются небольшие колечки.

**Ход игры:** (проводится индивидуально с каждым ребенком)

Вначале ребенок рассматривает целую картинку «Аквариум», заполненную вкладками – рыбками, по возможности называет изображенные предметы и ситуацию или показывает те или иные предметы по просьбе педагога. Затем педагог убирает, держась за кольцо вкладки – рыбки, перемешивает их и просит ребенка вставить вкладки – рыбки на свои места. Если ребенок допускает ошибки при вкладывании рыбок, то педагог указывает на контур рыбок и показывает в сравнении контур и изображение рыбки. Педагог на протяжении всей игры обращает внимание на правильное удерживание рыбок за колечко и их правильное помещение в аквариум с помощью липучек.

### **БАНТЫ**

*дидактическая игра на отработку практических навыков и развитие ручной моторики*

**Цель:**

- Развитие мелкой моторики рук и пальцев.
- Научить детей завязывать бантики или ленточки.
- Учить различать цвета и ориентироваться на цвет как на значимый признак.
- Формировать понятия «длинный – короткий»

**Оборудование:**

Вертикальный лист оргалита, закрепленный на стене для более удобного использования; бантики или ленточки различных цветов и размеров, закрепленные на листе оргалита.

**Ход игры:**

Педагог предлагает детям научиться завязывать бантики или ленточки, показывает, как это делать, каждому ребенку попробовать. Игра проводится поэтапно, пока ребенок не научится сначала завязывать у основания, затем складывать бантик или ленточку в двух руках и затем только делать основной узел.

### **ОДЕНЕМ КУКЛУ – НЕВАЛЯШКУ**

*дидактическая игра на развитие ручной моторики*

**Цель:**

- Учить продевать шнурок в отверстие сначала по подражанию, потом по образцу.
- Развивать мелкие движения, целенаправленность действий.

- Соблюдать направление движений по диагонали, горизонтали (несмотря на прерывность линии).
- Формировать зрительно – двигательную координацию и ориентацию в пространстве.
- Создавать эмоционально положительное отношение к игровому заданию.

**Оборудование:**

Картонный лист с изображением и в форме куклы – неваляшки, на головке неваляшки проделаны отверстия и закреплен шнурок синего цвета; на фартуке и юбке куклы – неваляшки проделаны отверстия и в них закреплены шнурки красного и зеленого цвета.

**Ход игры:**

Педагог показывает фигурку куклы – неваляшки, рассматривает ее с детьми, обращает внимание на отдельные части одежды: платок, юбку и фартук. Педагог просит детей помочь одеть куклу – неваляшку. Педагог объясняет, как это сделать, кончик шнурка продевает в дырочку и прошнуровывает отдельно платочек, юбку, фартук. Дети выполняют данное задание по образцу, по подражанию, самостоятельно и по словесной инструкции.

## **НАРЯДНАЯ КУКОЛКА**

### *дидактическая игра на отработку практических действий*

**Цель:**

- Отрабатывать практические действия с предметами: ленточками, заколками, липучками, кнопками.
- Учить соотносить предметы в зависимости от их правильного местоположения.
- Учить оценивать свои действия, радоваться положительному результату.
- Развивать мелкую моторику.

**Оборудование:**

Кукла, сделанная из пластмассовой бутылки; «гардероб» куклы – юбка из ленточек, прикрепляемых к поясу липучками и кнопками, заколки различных цветов и форм, завязки – резинки для косичек, бантики.

**Ход игры:**

Педагог ставит куклу и говорит, что кукла хочет устроить праздник и просит ее нарядить – завязать ей красивые банты, «сшить» красивую юбку, приколоть заколки. Педагог показывает, что юбку можно «сшить» прикрепив на ее поясе разноцветные ленточки с помощью липучек, завязать бантики или завязки – резинки, приколоть заколки – зажимы. Ситуация обыгрывается. Когда кукла хочет только бантики, или только заколки и т.д.

## **ПЕРЕЛОЖИ ИГРУШКУ**

### *дидактическая игра на развитие ручной моторики*

**Цель:**

- Учить брать мелкие предметы щепотью.
- Развивать координационные действия обеих рук.
- Развивать хватание и ручную моторику.
- Формировать целенаправленность деятельности.

**Оборудование:**

Мелкие предметы (бирюльки, сделанные из дерева – бутылочка, яичко, пирамидка, графинчик, шарик, грибок, бублик, кувшинчик. Ваза, жбан, чурючок, миска, волчок, молоточек, конус, цилиндр, куб, круг, маленький кувшинчик, квадрат, прямоугольник, пластинка, полусфера, полукруг); подносики, прозрачный сосуд.

**Ход игры:**

Дети сидят за столами, перед каждым прозрачный сосуд, справа от него на небольшом подносе лежат мелкие предметы. Такие же предметы на столе у педагога.

Педагог показывает пальцы рук, сложенные щепотью, берет мелкие предметы и бросает их в сосуд, обращая внимание детей на то, что второй рукой он держит сосуд. Потом просит их делать также.

При необходимости педагог индивидуально показывает, как сложить пальцы и как брать предметы. После того как дети соберут все предметы правой рукой, их высыпают на поднос, который переставляют к левой руке, теперь ребенок должен бросать предметы левой рукой, а держать сосуд правой.

## **ЧУДО ГЕОМЕТРИЯ**

*дидактическая игра на практическое выделение формы и развитие воображения*

### **Цель:**

- Познакомить детей с основными геометрическими фигурами.
- Учить различению основных цветов.
- Учить составлять целое из разных геометрических форм и их частей, подбирая нужные с помощью проб и примеривания.
- Учить видеть форму в предмете, соотносить форму прорези и вкладыши.
- Развивать фантазию и воображение.

### **Оборудование:**

Рамка – вкладыш с прорезями геометрических фигур из мягкого материала; различные фигурки основных цветов из такого же мягкого материала, что и сама рамка с держателями для удобного составления фигур.

### **Ход игры:**

Педагог перед ребенком выкладывает рамку – вкладыш и показывает геометрические фигуры, обращает внимание на цвет, форму и различные комбинации сбора этих геометрических фигур. Педагог объясняет, что для более удобного складывания фигур надо держаться за держатель, прикрепленный к каждой фигурке. Сначала педагог дает ребенку фигурки только к одной геометрической фигуре и предлагает угадать, как из них можно сложить целую фигурку. Побуждает его к пробам и примериванию. В дальнейшем можно давать весь материал, но при затруднениях снова перейти к ограниченному количеству изображений.

## **ПОЛЯНКА**

*дидактическая игра на развитие целостного восприятия предмета*

### **Цель:**

- Формировать целостный образ предмета и активизировать представления о предметах.
- Развивать внимание и воображение.
- Учить обращать внимание на пространственное расположение деталей и на их соотношение с другими частями целого.
- Учить различению цветов, подбирая одинаковые цвета на глаз с последующей проверкой.
- Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.
- Создавать эмоционально положительное отношение к выполнению задания и результату своих действий.

### **Оборудование:**

На плотном листе располагаются две рабочие зоны: на большей – фон для составления сюжета и прикрепленные к нему небольшие кусочки липучек различного цвета, но соответствующие цветам липучек на обратной стороне фигурок (солнышко, облака, бабочки), находящиеся во второй небольшой зоне, также прикрепленные на липучках. Количество липучек на обеих рабочих зонах – равное. Каждая фигурка имеет небольшое колечко для того, чтобы было удобнее перемещать фигурку на липучке.

### **Ход игры:**

Вначале ребенок рассматривает целую картинку, заполненную прикрепленными фигурками, по возможности называет изображенные предметы и ситуацию или показывает те или иные предметы по просьбе педагога. Затем взрослый убирает несколько фигурок и просит ребенка поместить их на соответствующие места. Если ребенок допускает ошибки при перемещении, то педагог указывает на обратную сторону фигурок и показывает соответствующий цвет липучек, на котором должна быть размещена фигурка.

## **СОБЕРИ ДОМИК**

*коррекционное упражнение на практическое выделение формы*

### **Цель:**

- Учить соотносить плоскостную и объемную формы в практическом действии с предметами.
- Учить пользоваться методом проб, отбрасывая ошибочные варианты и фиксируя правильные.
- Учить видеть форму в предмете, соотносить форму прорези и вкладки.

**Оборудование:**

Две пластмассовые доски (на каждой 6 прорези) в форме домиков; пластмассовые фигурки различного цвета, по форме соответствующие прорезям.

**Ход игры:**

Педагог кладет перед ребенком первый домик (в прорези вставлены нужные формы) и спрашивает, что на нем нарисовано, помогает ребенку узнать предметы. Потом вынимает формы. Перемешивает их и просит ребенка снова составить из них целый домик, побуждая его в случае затруднения примерить форму к прорези. Возможно обыгрывание различных вариантов: заселение жильцов в домики, ремонт домика, закрывание окошек и т.д.

## **НАЙДИ ШАРИКУ ДОМИК**

### *практическая игра на развитие ручной моторики*

**Цель:**

- Развивать движения рук и целенаправленность действий.
- Формировать зрительно – двигательную координацию и ориентацию в пространстве.
- Учить различать цвета, ориентироваться в игре как на значимый признак.
- Учить различению цветов, подбирая одинаковые цвета на глаз с последующей проверкой.
- Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.
- Создавать эмоционально положительное отношение к выполнению задания и результату своих действий.

**Оборудование:**

На плотном фанерном листе размещены и крепко закреплены: в левом верхнем углу листа большой стакан, в котором находятся 23 небольших шарика различного цвета, но соответствующего цветам 23 неглубоких баночек (красного, синего, желтого, зеленого), расположенных хаотично на фанерном листе; пинцет или щипцы для сахара.

**Ход игры:** (проводится индивидуально с каждым ребенком) Педагог выставляет перед собой и ребенком игру и рассказывает, что в большом синем домике (большом стакане) находятся маленькие цветные шарики, которые хотят жить каждый в своем домике, а для этого им надо помочь найти свой домик. Педагог берет щипцы или пинцет, показывает, как удобнее брать шарики и раскладывает в соответствующие по цвету неглубокие баночки. Затем просит ребенка сделать то же самое. При необходимости помогает. Игра сопровождается речевыми высказываниями: «Беру красный шарик и кладу его в красный домик», «Желтый шарик должен жить в желтом домике» и т.п.

## **СОЛНЫШКО**

### *дидактическая игра на развитие движений пальцев и кистей рук*

**Цель:**

- Развивать мелкие движения рук и целенаправленность действий.
- Создавать эмоционально положительное отношение к выполнению задания и результату своих действий.
- Формировать зрительно – двигательную координацию и ориентацию в пространстве.
- Учить различать цвета, ориентироваться в игре на цвет как на значимый признак.
- Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.

**Оборудование:**

Вырезанный из фанерного листа или оргалита круг на устойчивой подставке, раскрашенный как «Солнышко», по всему кругу распределяются прищепки различного цвета, формы и размера.

**Ход игры:**

Педагог показывает детям круг с изображением солнышка и объясняет, что солнышко это сказочный герой и состоит он из самого круга и лучиков, которые в игре заменяют прищепки. Педагог показывает ребенку, как можно снимать и прикреплять лучики к солнышку, чтобы оно лучше светило. Возможны следующие варианты игры:

- самостоятельное выполнение ребенком, после предварительного объяснения и показа педагогом;
- выполнение по словесной инструкции педагога с выделением цвета, формы и размера прищепок;
- свободное творчество детей.

## ЁЖИК

### *дидактическая игра на развитие движений пальцев и кистей рук*

#### **Цель:**

- Развивать мелкие движения рук и целенаправленность действий.
- Создавать эмоционально положительное отношение к выполнению задания и результату своих действий.
- Формировать зрительно – двигательную координацию и ориентацию в пространстве.
- Учить различать цвета, ориентироваться в игре на цвет как на значимый признак.
- Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.

#### **Оборудование:**

Вырезанный из фанерного листа или оргалита ёжик на устойчивой подставке, по всей спине распределяются прищепки различного цвета, формы и размера.

#### **Ход игры:**

Педагог показывает детям круг с изображением ёжика и объясняет, что ёжик это лесной зверек и состоит он из туловища и иголок, которые в игре заменяют прищепки. Педагог показывает ребенку, как можно снимать и прикреплять иголки к ежику, чтобы он смог носить грибы и ягоды на иголках. Возможны следующие варианты игры:

- самостоятельное выполнение ребенком, после предварительного объяснения и показа педагогом;
- выполнение по словесной инструкции педагога с выделением цвета, формы и размера прищепок;
- свободное творчество детей.

## ПОЙМАЙ РЫБКУ

### *дидактическая игра на развитие движений кистей рук*

#### **Цель:**

- Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.
- Развивать положительное отношение к игре.
- Развивать внимание и ориентировку в пространстве.
- Учить различению цветов, подбирая одинаковые цвета на глаз с последующей проверкой.
- Учить различать понятия «большой – маленький» путем подбора и сравнения предметов.

#### **Оборудование:**

аквариум, заполненный водой и пустой аквариум: пластмассовые рыбки различных цветов, видов, размеров; сачки.

*2 вариант:* аквариум, заполненный водой и пустой аквариум; пластмассовые рыбки различных цветов, видов, размеров с прикрепленными магнитами и кольцом для крючка; удочки с крючками или магнитами на конце лески.

#### **Ход игры:**

Педагог показывает детям аквариум и рыбок и говорит, что их можно одной рукой переложить сачком или удочкой в другой аквариум. Показывает, как это сделать. Потом предлагает детям стать ловкими и выполнить те же действия. Ребенок берет сачок или удочку ведущей рукой (правой или левой). Пойманных сачком или удочкой рыбок ребенок переносит в аквариум. Педагог обыгрывает игру, предлагает детям сначала поймать только маленьких рыбок, затем красного цвета и т.д.

## ДОЖДЬ ИДЕТ

### *дидактическая игра на развитие ручной моторики*

#### **Цель:**

- Учить продевать тесьму в отверстие сначала по подражанию, потом по образцу.
- Развивать мелкие движения, целенаправленность действий.
- Соблюдать направление движений по диагонали (несмотря на прерывистость линии).
- Создавать эмоционально положительное отношение к игровому заданию.

#### **Оборудование:**

Картонный лист с изображением травки и грибка, на листах сверху закреплены две

тесьмы, от каждой из них вниз по диагонали листа сделано по шесть отверстий, в которые продевается тесьма – «дождик»; все линии должны быть параллельны, фигурки зайчат (или других животных) из картона.

**Ход игры:**

Педагог берет свой лист картона и показывает, как по травке гуляет заяк (или другие животные). «Ой, пошел дождик», - говорит он, переворачивает лист и показывает детям, как протянуть тесьму, чтобы получился дождик. При этом обращает внимание на то, что дождик идет сверху вниз по диагонали – и каждая тесьма протягивается в свои прорезы, все они укладываются рядом. Затем педагог раздает детям листы картона, и они с его помощью выполняют задание. После этого педагог переворачивает лист и говорит: «опять дождик пошел, прячьте скорее своих зайчат (или других животных)». Раздает фигурки зайчиков (или других животных). Дети прячут их под грибками.

## ПИРАМИДКА

### *коррекционное упражнение на развитие соотносящихся действий*

**Цель:**

- Учить соотносить отверстия колец со стержнем.
- Развивать зрительно – двигательную координацию при действии двумя руками.
- Формировать направленность действий и устойчивость внимания.
- Активизировать представления о цвете, закреплять названия цветов.

**Оборудование:**

Пирамидки разной величины и формы.

**Ход игры:**

1

*вариант:* Детям раздают пирамидки с колпачками. Педагог разбирает свою пирамидку и предлагает детям сделать то же. Затем обращает внимание на дырочки в колечках и показывает, как надеть их на стержень. Дети действуют по подражанию: одной рукой придерживают основание пирамидки, другой (ведущей) берут колечки. Кольца нанизывают в любом порядке. При затруднениях педагог помогает, используя совместные действия и указательный жест. При повторении игры положение рук меняется: ребенок придерживает стержень ведущей рукой, а другой нанизывает кольца.

*2 вариант:* Детям дают две пирамидки: одна с толстым, а другая с тонким стержнем. Кольца обеих пирамидок снимают и перемешивают. Дети должны правильно соотнести отверстия с нужным стержнем. Педагог учит производить выбор путем проб, каждый раз соотнося размер отверстия с толщиной стержня.

*3 вариант:* Изменяется материал. Детям предлагают пирамидки с составными кольцами разной величины.

## РАЗНОЦВЕТНЫЙ МИР

### *дидактическая игра на восприятие цвета*

**Цель:**

- Формировать положительное отношение к игре и учить ориентироваться в игре на цвет, как на значимый признак.
- Учить различать цвета, ориентируясь на их однородность или неоднородность при наложении.
- Учить обозначать результат словами «такой», «не такой», учить действовать по подражанию.
- Учить подбирать одинаковые цвета на глаз с последующей проверкой.

**Оборудование:**

На плотных листах бумаги изображены орнаменты, состоящие из кругов различного цвета; цветные пластмассовые крышки, соответствующие цветам орнамента.

**Ход игры:**

Педагог расставляет перед собой и ребенком один из орнаментов и набор цветных крышек, обращая внимание на их одинаковость. Затем объясняет, как нужно собрать орнамент, чтобы он получился красивым рисунком. При этом педагог проговаривает: «Беру красную крышечку, кладу на красный кружочек». Ребенок самостоятельно может пробовать собрать орнамент, накладывая крышечку на кружочек, проговаривает: «Взял такой», или после

примеривания «Взял не такой». В ходе игры педагог обязательно должен хвалить ребенка за правильный выбор цвета.

## **ПОСТРОИМ ДОМИК**

### *дидактическая игра на развитие ручной моторики*

#### **Цель:**

- Учить продевать шнурок в отверстие сначала по подражанию, потом по образцу.
- Развивать мелкие движения, целенаправленность действий.
- Соблюдать направление движений по диагонали, горизонтали (несмотря на прерывность линии).
- Формировать зрительно – двигательную координацию и ориентацию в пространстве.
- Создавать эмоционально положительное отношение к игровому заданию.

#### **Оборудование:**

Картонный лист с изображением и в форме домика, на крыше домика сверху закреплены два шнурка каждого цвета, от каждого из них вниз вдоль крыши по диагонали сделано четырнадцать отверстий, в которые продевается шнурок; вокруг окна вдоль ставен по диагонали сделаны отверстия и в них продевается шнурок коричневого цвета.

#### **Ход игры:**

Педагог рассматривает с детьми домик, отдельно крышу, окно, заборчик. Могут обыгрываться различные ситуации: залатаем крышу, закроем ставни, построим заборчик. Варианты игры с использованием шнуровки: по образцу, по подражанию, по словесной инструкции, самостоятельно.

## **ПОКОРМИМ ЧЕЛОВЕЧКОВ**

### *дидактическая игра на развитие движений пальцев*

#### **Цель:**

- Развивать мелкие движения рук и целенаправленность действий.
- Создавать эмоционально положительное отношение к выполнению задания и результату своих действий.
- Учить хватанию щепотью, познакомить с указательным видом хватания.
- Учить различать предметы по форме, цвету, назначению.

#### **Оборудование:**

В коробке находится большое количество сухих горошин и фасоли, две плоские баночки с плотно закрытыми крышками, на которых нарисованы лица веселых человечков, у которых вместо рта прорези.

#### **Ход игры:**

Педагог обыгрывает приход веселых человечков в гости к детям и предлагает детям покормить гостей. Затем педагог говорит, что мальчик любит фасоль, а девочка горох, и показывает, как правильно нужно покормить гостей. В ходе выполнения игровых действий педагог фиксирует в речи способ действия: «Покормим мальчика фасолью», «Покормим девочку горохом».

