



Департамент социального развития  
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры

Бюджетное учреждение  
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры  
«Радужнинский реабилитационный центр»



## **Методическое обеспечение программы летней площадки досуга и оздоровления «В поисках сокровищ»**

УТВЕРЖДЕНЫ  
приказом БУ «Радужнинский  
реабилитационный центр»  
от 20.05.2021 № 148

### **Методические рекомендации**

## ***«Как сделать интересной и увлекательной жизнь детей, посещающих летнюю площадку»***

**(методические рекомендации для специалиста летней площадки)**

Составили:  
Мюллер Н.А., заместитель директора;  
Шаповалова Л.В., психолог

г. Радужный  
2021 г.

## *Содержание*

1. Заповеди специалиста летней площадки (от Дэвида Льюиса) . . . . .	3
2. Организация жизни в команде детей . . . . .	7
3. Игры для знакомства, разгрузки, выброса эмоций, сплочения команды	15
4. Игры для детей с задержкой психического и речевого развития . . . . .	26
5. Игры для детей с расстройствами аутистического спектра и другими ментальными нарушениями . . . . .	39
6. Игры и упражнения для развития эмоционально-нравственной сферы	44
7. Учим детей общаться . . . . .	49

## **Уважаемые коллеги!**

Настоящие методические рекомендации составлены членами Методического Совета БУ «Радужнинский реабилитационный центр» с целью оказания вам помощи в организации жизнедеятельности детей и подростков в условиях работы летней площадки.

Разделы 1, 2, 3, 4 настоящего методического пособия подготовлены заместителем директора Мюллер Н.А.

Разделы 5, 6, 7 подготовлены психологом Шаповаловой Л.В.

Мы надеемся, что данные материалы будут Вам полезными и окажут помощь Вашей нелегкой работе.

***Успехов, творческих открытий и удачи желаем вам, уважаемые коллеги!***

## **1. Заповеди специалиста летней площадки (от Дэвида Льюиса)**

- Помни, что ты существуешь ради ребенка, а не он ради тебя.
- Прими все, что есть в ребенке (кроме того, что угрожает его жизни, здоровью).
- Покажи ребенку, что его любят и принимают безусловно, т. е. таким, какой он есть, а не за успехи и достижения.
- Считай своим основным педагогическим методом осознанное наблюдение за ребенком.
- Помни, серьезное разрушается смехом, смех – серьезным.
- Воспринимай вопросы и высказывания ребенка всерьез.
- Помогай ему строить свои собственные планы и принимать решения.
- Не унижай ребенка, не давайте ему почувствовать, что он чем-то хуже тебя.
- Приучай ребенка мыслить самостоятельно.
- Хвали ребенка только за конкретные успехи и поступки и делай это искренно.
- Давай ребенку возможность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за них.
- Учи ребенка общаться со взрослыми любого возраста.
- Развивай в ребенке позитивное восприятие его способностей.
- Поощряй в ребенке максимальную независимость от взрослых.
- Верь в здравый смысл ребенка и доверяй ему.

**1) Никогда не думайте, что ваш шуточный сарказм, особенно использование прозвищ, будет воспринят так, как Вы предполагаете. На самом деле, учтите, что в какой-то момент, ситуация может обернуться так, что Вы сильно об этом пожалеете. Чувство юмора в большей степени культурное и личное понятие, оно не универсально. Однако, немного людей, осознают это. Многие взрослые настолько привыкли в детстве к различным издевкам, что они уже даже забыли, когда научились ставить эмоциональный барьер от острой боли, причиняемой такими действиями. Это не хорошо. Так срывает**

защитный механизм, который подрывает свободу общения и доверие к другим людям.

Многие дети еще не дошли до этой стадии, и с Вашей помощью, к счастью, никогда не дойдут. Лучший вариант – позитивное взаимодействие и пример для Ваших подопечных, как можно общаться без постоянных «шуток». Это потребует определенных усилий, но результаты стоят того!

**2) Всегда делайте то, что пообещали. Никогда не обещайте того, что не можете выполнить.** Давайте только такие обещания, которые Вы на 100% сможете выполнить. Это касается всего и всех, а не только вознаграждений и результатов. В момент воодушевления легко дать обещание с наилучшими намерениями, однако, когда наступает время выполнения обещания, возникают препятствия. Это особенно актуально, когда приходится иметь дело с последствиями, особенно в эмоционально ответственный момент.

Дети обладают поразительной способностью запоминать мельчайшие детали того, что им говорят взрослые. Невыполнение обещаний ведет к потере доверия, а доверие сложно обрести вновь, если оно было однажды утрачено. Непоследовательность взрослых – это одна из тех вещей, с которыми дети сталкиваются наиболее часто. Таким образом, обратное утверждение тоже верно: если человек всегда выполняет свои обещания, это неизмеримо повышает его статус в глазах подопечных. На самом деле, одним из самых распространенных качеств, которым оперируют дети в разговорах о взрослых, является доверие взрослым. Это простой момент, однако от него многое зависит.

**3) Всегда вмешивайтесь, если слышите, как дети критикуют друг друга. Никогда не верьте, если ребенок говорит: «Меня это не волнует».** В нашей жизни мы либо вырастаем теми, кем мы можем стать, либо вкладываем энергию в защиту того, кем мы являемся. Мы не можем иметь и то, и другое одновременно. Летняя площадка – это одно из тех мест, где мы можем

контролировать внешнее окружение, чтобы дать детям широкую возможность для развития.

Слишком много существует историй о детях, которые попали в трудные ситуации из-за невинных прозвищ и взрослых, которые не придали этому значение, когда у них была возможность как-то повлиять на ситуацию. Если хотя бы один раз пустить этот вопрос на самотек, это значит, что Вы потворствуете такому поведению, или, по крайней мере, что Вы прореагируете только в случае крайней необходимости. Неважно, насколько Вы опытни в этом вопросе, достаточно просто сказать что-то типа, что это «не хорошо» или «не круто», чтобы прекратить происходящее. Вмешивайтесь постоянно, и Вы установите культуру, не допускающую такое негативное поведение. Кто знает, возможно, поступая таким образом, Вы когда-нибудь спасете чью-то жизнь.

**4) Ежедневно общайтесь с каждым членом команды и задавайте правильные вопросы.** При том количестве событий и взаимодействий, которые происходят на площадке ежедневно, для одного человека слишком сложно полностью быть в курсе всего. Даже те специалисты, которые ответственны за небольшую группу подопечных (8-12 детей) делают все возможное, чтобы быть осведомленными обо всем. Легко может пройти несколько дней без непосредственного общения между взрослыми и детьми один на один, особенно если дети веселятся и хорошо себя чувствуют.

Чтобы противостоять этой тенденции, возьмите себе за правило каждый раз во время приема пищи сидеть рядом с разными детьми, проводить индивидуальные мероприятия с Вашими подопечными во время тихого часа, и перед уходом домой спрашивать каждого из них, как они провели день. Пусть ежедневным ритуалом станут ответы ребят на вопросы: «Что было самым лучшим в сегодняшнем дне?», «Что было самым сложным в сегодняшнем дне, и какие уроки ты извлек?». Вы будете удивлены узнав, что на самом деле волнует ребят. Что наиболее важно, Вы будете готовы реагировать на любые ситуации, и ничто не пройдет мимо Вас. Важно непременно делать это ежедневно»

**5) Превратите в нечто особенное свободное время.** Большинство самых лучших моментов во взаимоотношениях детей и специалистов происходят в периоды свободного времени, например, командные дела, игры, прогулки, тихий час (у дошкольников). Это также те периоды, когда специалисты проводят меньше всего времени со своими подопечными, вместо этого они устраивают себе перерывы или спешат заняться своими делами. Если Вы будете проводить это время с детьми, Вы обнаружите очарование в общении и совместных делах специалиста и детей.

Ценность создания ритуалов общения просто безмерна. Особенно, давняя традиция рассказывания историй. Между взрослыми и детьми возникает мощная связь, когда они собираются вместе и рассказывают истории, которые рождают путешествия в воображении детей. Вопреки тому, как думают многие люди, рассказывание историй не подлежит оцениванию Вашими подопечными. Рассказ любой соответствующей их возрасту истории достаточен для возникновения взаимосвязи и ощущения единства с Вами. Ваши усилия, затраченные каждый день, окупятся сполна уважением и близостью, которые они будут чувствовать по отношению к Вам в течение дня. Это также обеспечит Вам наилучшие воспоминания о лете.

**б) Если сомневаетесь, не делайте!** Каждый раз, когда ребята спрашивают Вас, можно ли делать что-то, а Вы на 100% не уверены хорошо ли это, остановитесь и хорошо подумайте, прежде чем ответить. Ваша самая важная обязанность как специалиста летней площадки, которую необходимо выполнять, - это обеспечение безопасности детей. Большинство несчастных случаев происходят из-за небрежных ошибок, которых легко можно было бы избежать. Очень часто нарушаются элементарные правила, которые взрослые не считают важными: например, запрет бегать босиком там, где не нужно. Эти правила часто являются результатом прошлых ошибок. Соблюдайте их, и Вы сможете учиться на чужих ошибках, а не на своих собственных.

Некоторые травмы происходят под контролем, но некоторые являются результатом потери контроля. Помните, что дети гораздо больше подвержены испытывать сильное эмоциональное напряжение во время игры, чем действовать из соображений безопасности. В действительности, Вы должны понимать, что в некоторый момент Вы должны сказать «нет», хотя они не поймут почему. Это не прибавит Вам популярности в тот момент, но зато Вы сможете сохранить их здоровыми, пока они не успокоятся.

**7) Постарайтесь быть «классным взрослым» в глазах Ваших подопечных.** Этим летом большую часть времени Вы проведете с людьми, которые младше Вас. Не всегда легко установить необходимые барьеры, особенно если Вы устали и утомлены. Работа с детьми должна быть веселой, и способность к игривости для более тесной связи с детьми просто необходима для Вашего успеха. Просто всегда помните, что Вы являетесь взрослым человеком и работаете как специалист в своей области.

Подумайте о тех взрослых, которые сыграли наиболее важную роль в процессе Вашего взросления. И хотя временами они действительно были «классными», они всегда преследовали Ваши интересы в хорошем смысле слова. Несмотря на то, что они всегда на Вашей стороне, это не означает, что они всегда согласны с Вашим мнением. Используйте этот подход в общении с подопечными, и Вы также сможете оказать положительное влияние на их жизни, как когда-то те люди оказали на Вашу жизнь. А Ваша ценность для летней площадки необыкновенно возрастет!

Как и любой список подобного рода, настоящий список не является полным. Однако, если Вы будете соблюдать эти семь заповедей, Вы сможете минимизировать «падения» и максимизировать «подъемы». А что еще нужно?



## 2. Организация жизни в команде детей

### *Командные традиции*

Ребятам любого возраста очень нравится, если их команда отличается от других. Какие-то отличительные знаки, атрибуты, свои кричалки, свой собственный, ни на кого не похожий способ шагать - все это ребята придумывают с удовольствием, нужно только помочь им начать. Хорошо бы в первый же день придумать интересное название команды. Исходите из известной строчки «как вы яхту назовете, так она и поплывет». Имя у команды должно быть красивым, говорящим само за себя. Исходя из названия, можно оформить командное место.

Существует много форм работы с командой. Одна из них – чередование творческих поручений (ЧТП). С ее помощью можно разнообразить ежедневную жизнь, организовать команду и быстрее сдружить ребят.

В начале смены команда делится на постоянные группы. Это можно сделать с помощью жеребьевки или игры. Например, с помощью социометрии или игры «лидер». У вас есть пять лидеров. Вы объявляете, что сейчас вы разделитесь на пять экипажей кораблей. Капитаны встают в ряд и по очереди набирают себе команду. Сначала боцманов, затем лоцманов, радистов, коков, матросов. Последние - юнги. (Вариации: дерево {корень, ствол, листья, цветок}). Лучше, если не один человек набирает группу, а первый - второго, второй - третьего и т.д. В этом случае вы учтете желание детей быть вместе, и группы, скорее всего, получатся равноценными.

После деления на группы лучше провести с ними маленькое КТД (творческое дело) или просто дать небольшое задание. И уже потом объявить, что в этом составе группа будет работать всю смену. Пусть ребята выберут название группы, исходя из названия команды, и командира, который будет следить за тем, чтобы никто в группе не был обижен, чтобы каждый был включен в работу. Также командир отвечает за выполнение поручения.

Поручения должны быть постоянными, в течение смены, но если какое-то из них не срабатывает, его стоит заменить. Меняются поручения по кругу через день или каждый день, на ваше усмотрение.

Предлагаем вам следующие поручения по ЧТП:

- Группа «Хозяева». Эта группа в течение дня следит за чистотой в корпусе и вокруг него, приносит питьевую воду, разливает суп на обеде, принимает гостей, если таковые есть.
- Группа «Уют». За период своей работы группа «Уют» должна внести какой-либо вклад в оформление командного места, сделать его чуть-чуть уютнее, домашнее, красивее.
- Группа «Сюрприз». Уже исходя из названия ясно, что команда не должна догадываться о том, что задумала эта группа. В течение дня ребята этой группы должны удивить команду каким-нибудь приятным сюрпризом. Маленькое творческое выступление, или подарки всем – все, что угодно. Может быть, у кого-то день рождения – группа «Сюрприз» должна позаботиться о поздравлении.
- Группа «Мастер». Эта группа должна пополнить командный запас сувениров, которыми вы награждаете ребят в ходе командных дел. Пусть это будут 3-4 поделки, но они должны быть хорошо сделаны.
- Группа «Летопись». Чтобы о смене осталась долгая память, можно вести летопись команды. Группа, которая сегодня выполняет это поручение, должна описать вчерашний день, красочно оформить страничку летописи.
- Группа «ЧП». Всех поручений не предугадать. Эта группа выполняет любое возникшее в ходе дня поручение. Готовит дрова для вечернего костра или рисует приветственный плакат к родительскому дню - это должен придумать вожатый.

Чередование творческих поручений (ЧТП) – это система работы. Если вы берете эту форму, не забывайте каждый день час-полтора выделять на работу по группам и каждое утро напоминайте группам, какое поручение они сегодня выполняют.

Перед уходом ребят домой обязательно обсуждается работа каждой группы. Работа не должна остаться без внимания. Если вы решите ввести соревнование в команде, то работу по ЧТП можно оценивать. Но соревноваться стоит в том случае, если вы можете в итоге что-то предложить ребятам, как-то наградить их в конце смены. Лучше, если ребята будут работать не за баллы, а из интереса.

### *Дети, посещающие летнюю площадку отдыха и оздоровления.*

#### *Возрастные особенности.*

Летняя площадка отдыха и оздоровления, как мы уже говорили – это совершенно иной мир – мир, где средний возраст жителей гораздо меньше 18 и самая большая разница в возрасте едва ли достигает 10 лет, но у каждого возраста есть свои особенности, которые надо знать и учитывать в своей работе. Существуют также игры, которые ориентированы на тот или иной возраст. Это совершенно оправдано с одной стороны, но с другой стороны стоит иметь в виду, что любую даже самую взрослую игру можно адаптировать для маленьких. А детские игры для самых маленьких проходят на взрослых на ура без всяких изменений.

Дети такие же, как мы, только немного другие. В этой фразе мы выразили основную, на наш взгляд, мысль этого раздела. Не совсем понятно? Тогда попытаемся объяснить. Ребенок, сколько бы лет ему ни было – личность. Если принять это утверждение, то понять остальное гораздо проще. Принимайте детей такими, какие они есть. Не нужно относиться к ним как ко взрослым, в лучшем случае маленький ребенок вас просто не поймет. Но и считать их пришельцами с другой планеты, наверное, тоже не стоит.

Дети испытывают огромную потребность познавать и открывать. Ребенок (особенно маленький) стремится воспринимать новые для него идеи, ему приятно откликаться на них, и нужно лишь представить эти идеи в понятной для него форме. Постарайтесь использовать язык, идеи и образы, которые будут понятны маленькому ребенку. Игры, сказки, истории - это то, что надо.

Очень важно в работе и общении с детьми – это быть искренним. Ребенок моментально чувствует фальшь и наигранность. Ну и конечно, детей необходимо любить, иначе зачем вообще работать на летней площадке. Сами замучаетесь, и детей замучаете. Дети любого возраста очень восприимчивы и им трудно противостоять мнению взрослого. Именно поэтому, худший вариант – это заставлять ребенка делать что-либо (а вам нравится, когда вас заставляют?.. то-то!). Нам ближе другой метод, который называют недирективным. Его можно представить в три этапа:

### **ПРИНЯТИЕ**

### **ПОДСТРОЙКА**

### **ВВЕДЕНИЕ**

Не нужно пугаться терминов, потому что на самом деле все просто. Принятие означает то, что для взрослого важно понять внутреннее состояние ребенка. Узнать: как он себя чувствует? Какое у него настроение? Хочет ли он играть, и если да, то во что? и т.д. Подстройка значит лишь то, что мероприятие должно проводиться, учитывая потребности ребенка в настоящий момент. А термин ведение поясним на примере. Предположим, вам кровь из носу нужно подготовить командный вечер, а из детей фонтаном бьет энергия. В таком случае разумно для начала провести какую-нибудь игру, дающую возможность излишек этой энергии сбросить, например Ипподром. А затем плавно перейти к основному мероприятию. Т.е. пытайтесь проводить что-то не НАД детьми, а ВМЕСТЕ с ними.

А теперь наши конкретные советы и пожелания.

### ***Маленькие дети (4-8 лет).***

То, что маленькие дети гиперактивны, вы, наверное, знаете и без нас, кроме этого они еще и чрезвычайно изменчивы. Ребенок 5-8 лет не может долго заниматься каким-то одним делом, ему нужно переключаться. Старайтесь поэтому чередовать спокойные и подвижные игры. Если у вас запланировано

большое действие часа на три, важно, чтобы оно было наполнено как можно более разнообразными игрушками.

Маленькие дети обожают всевозможные тайны, и один из способов привлечь их внимание, это сказать что-то вроде: «Ребята, я вам открою одну тайну, но никто кроме нас ее знать не должен».

Детям этого возраста доставляют удовольствие игры, где чередуются тишина и шум. Игры, где можно кричать и визжать, обычно проходят на ура. Из всего набора игр, который может знать взрослый, особую ценность представляют развивающие игры. Для маленьких детей это различные игры и конкурсы, где они могут задействовать все органы чувств, например игра «Похрустим», когда ребенку завязывают глаза и дают по звуку угадать, что именно сейчас едят другие участники: яблоко, чипсы или капусту.

Игра пройдет веселее, если она связана с мелодией и повторяющимся текстом. Вообще почаще проводите любые игры, в которых сочетается движение, мелодия и ритм.

Очень хорошо, если в команде есть некий талисман, им может быть любое выдуманное существо, или какая-нибудь игрушка, лучше мягкая. С ее помощью вожатый может решить множество проблем: начиная от того, как уложить ребенка спать, и кончая тем, как отвлечь его от грустных мыслей или от скуки.

### *Дети 9-11 лет.*

Для этого возраста характерны внутренняя уравновешенность, жизнерадостность, стремление к активной деятельности. В этом возрасте дети легко вступают в контакт со сверстниками и взрослыми. Они очень восприимчивы ко всяческим ритуалам, их увлекает совместная деятельность. Но им обязательно нужен успех, поощрение, при неудачах они теряют интерес к деятельности. Для этого возраста самыми подходящими будут ролевые игры, соревнования.

### *Дети 12-15 лет.*

Где-то в возрасте 12-13 лет ребенок становится подростком, и это очень много значит для него самого и для окружающих его людей. В результате всех физиологических и эмоциональных перемен внимание подростка обращается на самого себя. Он становится более чувствительным и застенчивым. Он расстраивается из-за малейшего дефекта, преувеличивая его значение (девочка с веснушками может думать, что они ее уродуют). Небольшая особенность строения его тела или функционирования организма сразу же убеждает мальчика, что он не такой, как все, что он хуже других. Подросток так быстро меняется, что ему трудно разобраться, что он собой представляет. Его движения становятся угловатыми, потому что он еще не может управлять своим новым телом так легко, как раньше; аналогично вначале ему трудно управлять и своими новыми чувствами. Подросток легко обижается на замечания. В какие-то моменты он чувствует себя взрослым, умудренным жизненным опытом и хочет, чтобы окружающие относились к нему соответственно. Но в следующую минуту он чувствует себя ребенком и ощущает необходимость в защите и материнской ласке.

На доброе слово и предложение помочь, подросток частенько ответит показной грубостью и холодностью, но долго будут вспоминать, как именно его похвалили как самого ответственного в команде и именно ему сказали, что он может стать хорошим спортсменом в будущем.

Мальчики и особенно девочки влюбляются в разных людей, чаще всего литературных и киногероев, причем совсем не обязательно противоположного пола. Например, мальчик может восхищаться своим учителем, девочка может без ума влюбиться в свою учительницу или литературную героиню. Это происходит потому, что в течение многих лет девочки и мальчики придерживались общества представителей своего пола, а представителей противоположного пола считали своими естественными врагами.

Этот барьер преодолевается медленно. Когда подросток впервые осмеливается допустить нежные мысли о существовании противоположного пола, то им обычно оказывается кинозвезда. Спустя некоторое время мальчики и девочки,

общающиеся вместе, начинают мечтать друг о друге, но даже тогда пройдет еще много времени, прежде чем самые застенчивые найдут в себе смелость выразить свою приязнь в лицо.

Другой особенностью этого возраста является формирование собственной точки зрения. У человека в таком возрасте обо всем есть свое мнение. Он стремится определить свое место в коллективе, и очень переживает о том, что о нем думают другие. Для подростков характерно объединение в неформальные группы.

### **3. Игры для знакомства, разгрузки, выброса эмоций, сплочения команды**

#### **Игры для детей 5 – 10 лет**

##### ***«Ипподром»***

**Цель:** разгрузка, выход энергии, «покричать».

**Время:** 5 мин. **Количество участников:** от 10 и более. **Место проведения:** любое. Участники либо стоят, либо сидят в кругу.

**Ведущий:** «Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной». Участники повторяют движения за ведущим. «Лошади вышли к старту (хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям). Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьеры (поднимаем руки, словно зависли над барьером). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (дергаем себя за щеки). Песочек (трем ладонь о ладонь). Финишная прямая (очень быстро). Ура!»

##### ***«Колобок»***

**Цель:** разгрузка, выход энергии, "покричать".

**Время:** 5-8 мин. **Количество участников:** от 10 и более. **Место проведения:** любое.

Все сидят на стульях (стоят в кругу). Стулья расставлены по комнате на большом расстоянии друг от друга, чтобы можно было обежать вокруг (если все стоят в кругу, то можно приседать). Каждый получает роль «колобка» и еще какую-нибудь (дед, баба, лиса, волк, медведь, тропинка) так, чтобы у каждого участника было минимум две роли.

Ведущий начинает сказку: «Жили-были дедушка и бабушка (те, кто «дед» и «баба» должны обежать вокруг своих стульев) в маленьком домике. И попросил как-то дед (обегаем) бабушку (обегаем) испечь колобок (все обегают вокруг своих стульев)... и т.д., рассказ идет с постепенным учащением



употребления слова «колобок» («А лиса колобку и говорит: «Колобок, колобок, колобок румяный бок, я тебя, колобок, съем...») и в какой-то момент ребята уже не будут успевать бегать - игра сама собою оканчивается. (Можно рассказать для разнообразия сказку «Репка», «Теремок»)

### ***«Все на колбасу!»***

**Цель:** разгрузка, выход энергии, «покричать» (хорошо проводить ее в ожидании завтрака, обеда, ужина).

**Время:** 5-15 мин. **Количество участников:** от 8 до 20. **Место проведения:** любое (лучше на улице, на траве).

Играющие разбиваются на две команды и встают друг напротив друга. Все получают номера. (Например, в каждой команде 5 человек, значит, есть два первых номера, два вторых и т.д.). Команды расходятся на пять шагов. Посередине вожатый кладет какой-нибудь предмет (это «колбаса»). Как только члены команд слышат свой номер, они должны броситься вперед и схватить колбасу. «На колбасу... вторые!» Та команда, которая оказалась быстрее, получает очко.

### ***«Блохи»***

**Цель:** развитие внимания и быстроты реакции.

**Время:** 8-10 мин. **Количество участников:** от 10 и более. **Место проведения:** любое.

Все встают (или садятся) в круг. Ведущий показывает два одинаковых предмета. Их нужно быстро передавать по кругу. Тот, у кого их окажется сразу два, вылетает. Если участников больше 20 можно пустить трех блох.

### ***Ролевая игра «Театр»***

**Цель:** развитие внимания и быстроты реакции, разгрузка.

**Время:** 8-10 мин. **Количество участников:** от 6 до 20. **Место проведения:** любое.

В начале игры происходит распределение ролей. Называем и распределяем роли (занавес, король, королева, фрейлина, собачка фрейлины и т.п.) Ведущий говорит: «Сейчас мы с вами ставим спектакль. Для того чтобы спектакль получился хорошим его нужно обязательно отрепетировать. Занавес пошел (вжик-вжик “занавес” пробегает по сцене в обе стороны). Нет, не так! Еще раз!»

«Ну, теперь нормально. Король пошел». «Да нет, не так. Все снова». И т.п. Таким образом, ведущий изображает из себя очень придирчивого режиссера, который все заставляет делать заново. Можно повторять, меняя жанр.

### ***Ролевая игра «Дом»***

**Цель:** развитие внимания и быстроты реакции, разгрузка.

**Время:** 8-10 мин. **Количество участников:** от 6 до 20. **Место проведения:** любое.

**Ведущий:** «Давайте построим дом! У дома есть крыша, так? Кто хочет быть крышей?»

- Кто хочет быть стенами (2 человека)?
- В доме есть окошко, не так ли? Кто хочет быть окошком?
- А у окошка все время сидит пушистая кошка... Кто будет кошкой?
- На окне одиноко стоит большой кактус... Кто будет кактусом?
- Сидит кошка и видит, что вдруг начался дождик. Кто у нас дождик?
- Вышла кошка на крылечко... Кто у нас крылечко? ... посмотреть поближе. Она увидела лягушку. Кто лягушка?
- Потом появился ветер и прогнал дождь и т.д.» (конец у сказки должен быть хороший).

Ролей должно хватить на всех или почти на всех. Игра создает веселое, но не очень взвинченное настроение, а также является индикатором ситуации в группе – люди чаще всего выбирают роль созвучную их внутреннему состоянию (следовательно, роли должны быть разнотипными, чтобы каждый нашел себе подходящую).



## Игры для детей 11 – 15 лет

### *«Снежный ком»*

**Цель:** развитие внимания, знакомство.

Время: 10-15 мин. Количество участников: от 10 до 40. Место проведения: любое, но участники должны сидеть все вместе в кругу.

Взрослый объясняет правила: «Друзья, сейчас мы попробуем познакомиться со всеми вместе. Для этого нужно быть очень внимательными. Правила нашей игры такие: первый человек называет свое имя. Его сосед называет имя первого и свое. Сосед соседа называет имя первого, второго и свое. И так далее».

1 чел. Петя;

2 чел. Петя, Вася;

3 чел. Петя, Вася, Лена;

4 чел. Петя, Вася, Лена, Оля ...

Желательно, чтобы взрослый оказался последним и правильно без ошибок назвал все имена ребят (завоевание расположения группы).

#### Варианты этой игры:

1. назвать свое имя и сделать какое-нибудь движение;
2. имя + слово, с которым ты ассоциируешься;
3. имя + слово, предмет, который тебе нравится на ту же букву.

### *«Часы»*

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, знакомство.

Время: 60 мин. Количество участников: от 24 до 30. Место проведения: в просторном помещении.

Материалы: листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 14 тем разговора, заготовленных заранее.

Ведущий раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего

товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза.

Все показывают часы с заполненными делениями. Взрослый объявляет: «Сейчас час дня и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты». Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке.

«А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в на площадку и что нам сказали родные на прощанье», и т.д.

### ***«Расскажи про своего соседа»***

**Цель:** знакомство.

Время: 60 мин (зависит от числа участников). Количество участников: от 10 до 30. Возраст: от 12 лет. Место проведения: в просторном помещении.

Ребята сидят в кругу. Взрослый предлагает им внимательно посмотреть на своего соседа справа и попробовать догадаться, какой он в жизни (или каким был в 5 лет, каким станет, когда ему будет 30 лет). Потом каждый рассказывает.

### ***«Искра»***

**Цель:** помочь детям сосредоточиться, сконцентрировать внимание.

Возраст не ограничен, количество участников тоже, время проведения обычно не больше пяти минут. Такие игры хорошо проводить в начале такого занятия, когда вам нужно привлечь внимание детей.

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

### ***«Тишина»***

**Цель:** помочь детям сосредоточиться, сконцентрировать внимание.

Ведущий: «Давайте послушаем тишину... Сосчитайте звуки в этой комнате. Сколько? Какие?» Ребята называют звуки, которые услышали. Лучше начать с того, что услышал меньше всех.

"Сосчитайте звуки вне комнаты, на улице...»

### ***«Пальцы»***

**Цель:** помочь детям сосредоточиться, сконцентрировать внимание.

Ведущий показывает на руках разное число пальцев в хорошем темпе. Все хором называют.

### ***«Сколько?»***

**Цель:** развивать внимательность и наблюдательность.

Ведущий: «Посчитайте сколько предметов на букву “п” (“р”, “л” и т.п.) есть в этой комнате”. Называем по очереди. Предметы не должны повторяться. Выигрывает тот, кто продержится дольше всех.

### ***«Ищите его»***

**Цель:** развивать внимательность и наблюдательность.

Игра со словами. Участникам предлагается короткое слово. Они должны вспомнить и записать за определенное время как можно больше слов, в которых содержится данное слово. Например: мак – гамак, тумак, смак, макака. Потом устраивается соревнование, все по очереди зачитывают. Можно сделать по командам.

### ***«Помнишь там?»***

**Цель:** развитие внимательности.

Время: от 20 мин (пока не надоест). Количество участников: от 4 до 10.  
Место проведения: настольная или напольная игра.

Материалы: около 40 картонных карточек с одинаковыми рисунками на каждой двух из них (то есть 20 пар рисунков). Можно изготовить из старых журналов вместе с детьми.

Все садятся в круг и раскладывают в центре карточки сначала лицом вверх. Одну минуту все смотрят внимательно и стараются запомнить расположение карточек. Потом карточки переворачивают. Ребята по очереди ходят. За один ход можно перевернуть две любые карточки. Если на них окажется одинаковый

рисунок, игрок забирает их себе и ходит снова. Если нет - он снова переворачивает их.

Тот, у кого в конце игры окажется больше всех карточек, выигрывает.

### **«МПС»**

**Цель:** развитие внимательности.

Время: ок. 20 мин. Количество участников: от 5 до 40. Место проведения: любое (участники сидят в кругу). Важно! Данная игра «одноразовая».

Несколько добровольцев, которые никогда не играли в эту игру, покидают зал на одну минуту. Все остальные договариваются о том, что отвечать будут про своего правого соседа (МПС = мой правый сосед). Водящему, по возвращении, говорят: «Сейчас мы все вместе загадали человека из нашей группы. Тебе нужно отгадать, кто это и расшифровать его кодовое название МПС».

### **«Джойстик»**

**Цель:** сплочение группы, команды.

Время: 5-10 мин. Количество участников: от 10 до 20. Место проведения: любое.

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет «джойстиком», передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе.

Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

### **«Почта»**

**Цель:** создание и поддержание доброжелательной атмосферы в коллективе.

Время: от одного вечера до нескольких дней (игра идет параллельно с другими мероприятиями летней площадки). Количество участников: от 10 человек.

Материалы: почтовый ящик и несколько листов цветного картона.

Каждый участник игры получает номер (это его адрес). Нужно сделать визитку со своим именем и номером и обязательно ее носить. Все могут писать всем разные веселые записки и складывать в ящик. Раздача почты происходит либо во всеуслышание, либо с помощью специальных почтальонов (заранее выбранных) доставляется прямо в руки адресата. Взрослые должны «разогреть» игру написав разные веселые и добрые записки как можно большему числу детей.

### *«Летопись»*

**Цель:** сплочение группы, сохранение памяти о летней площадке.

Время: всю смену. Количество участников: команда. Возраст: любой.

Материалы: бумага, краски, фломастеры.

Это мероприятие скорее можно назвать командной традицией, а не игрой. В течение смены ребята вместе вписывают в летопись новую страницу. Записывают, что произошло, кто отличился, делают иллюстрации. Главное не забывать хотя бы раз в два дня выделять для нее время. К сожалению, летопись создается лишь в одном экземпляре и поэтому, чтобы избежать обид ее берет себе вожатый.

### *«Привет!»*

**Цель:** сплочение группы, создание теплой атмосферы.

Время: 5-10 мин. Количество участников: от 10 до 30. Возраст: любой.

Материалы: мяч.

Участники должны бросать друг другу мяч со словами: «Привет! Ты сегодня хорошо выглядишь»; «Доброе утро! Я рад тебя видеть такой счастливой!»...



### **«Веровочка»**

**Цель:** сплочение группы, выявление лидера.

Время: 5-10 мин. Количество участников: от 6 до 20. Место проведения: любое.

Материалы: веревка длиной около 6 метров. Свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих).

Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник».

Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями. Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник, ромб.

### **«Индикатор»**

**Цель:** сплочение группы, выявление лидера.

Время: 5-10 мин. Количество участников: от 8 до 20. Возраст: от 13 лет. Место проведения: просторное помещение.

Ведущий: «У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же». Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды. Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

### **«Тишииииии»**

**Цель:** концентрация внимания.

Время: 5-10 мин. Количество участников: от 6 до 20. Возраст: от 12 лет.

Место проведения: любое.

Сидим в кругу. Каждый выбирает себе предмет и начинает мысленно описывать его. Взрослый случайно вызывает кого-нибудь, и он начинает озвучивать вслух свой рассказ, с того места, на котором мысленно находился, когда его вызвали. Одного и того же человека можно спросить два раза, чтобы народ не прекращал думать.

#### **4. Игры для детей с задержкой психического и речевого развития**

Задержка психического развития – проблема комплексного характера. Однако, и задержка речевого развития – это не просто обнаружившиеся у ребенка речевые сложности. Подобная задержка оказывает влияние на все (особенно высшие) познавательные процессы ребенка, на его личностные особенности. Так, речь является своеобразным интегралом всех других процессов, поэтому при ее нарушении страдают мышление, память, воображение. Ребенок может стать застенчивым, ранимым из-за возникающего непонимания между ним и окружающими людьми.

У малышей с задержкой психического развития (ЗПР) или речевого развития (ЗРР) очень слабо выражена игровая мотивация. Такие дошколята либо «не хотят» играть, либо не в состоянии развернуть предложенную взрослым игру. Как правило, имеет место игра «рядом» (когда несколько детей находятся в одном месте – в песочнице, в игровом уголке), но не вместе (малыши не могут договариваться, регулировать действия друг друга с помощью правил и общего сюжета). Ярко выражена манипулятивная деятельность с предметами (кукла укладывается в постель и снова поднимается, кастрюля открывается и закрывается), при этом игровой замысел отсутствует. Т.е. ребенок действует как бы механически, повторяя то, что делают взрослые, но не выстраивает сюжета игры (что не является нормой для старших дошкольников – 5-7 лет).

У таких детей наблюдаются трудности в формировании образов-представлений, в создании воображаемой ситуации. Ослаблен процесс переноса знаний из привычной ситуации в подобные условия. Довольно часто ослаблена память.

Предметы для детишек с ЗПР и ЗРР не являются опорой в игре, не способствуют развертыванию сюжета (игра «Больной» – взрослый предлагает телефон, но ребята не замечают его, не способны придумать, что с помощью него, например, вызывают врача). Дошкольники часто непроизвольно

соскальзывают с ситуации игры, отвлекаясь на что-то постороннее. Иногда происходит заикливание действий.

Дошкольники с ЗПР демонстрируют неумение использовать знаки-заместители или предметы-заместители. В одном предмете они выделяют только один признак, одну функцию (игрушечный молоток для них может быть только предметом для извлечения звука, он не может стать человечком или ракетой).

Для развития малышей с задержкой психического развития и задержкой речевого развития нужны особые игры, в которых деятельность взрослого имеет ключевое значение. Без руководящей роли взрослого, его примера и активного участия такие дети полноценно играть не смогут.

### **Сюжетно-ролевые и театрализованные игры.**

Сюжетно-ролевые и театрализованные игры – основа обучения и развития таких малышей. При этом необходимо заинтересовать детей игрой, показывать игровые ситуации на примере других детей или взрослых. С помощью театра и настольных композиций можно не только развить навыки общения у таких детей, но и, главное, развить игровую деятельность, которая станет основой для бурного развития высших психических функций. Попробуйте создать игровые уголки совместно с детьми, пусть они их обустроят, почаще делают перестановку.

Итак, наша конечная цель – научить ребенка играть. Для этого необходимо организовать поэтапную работу.

Дать ребенку представление о содержании игры. Возможно, провести экскурсию (в кабинет врача, на почту, в магазин). Далее организовать беседу – сначала называем действия, их последовательность, затем просим отгадать действие (изображая, например, его – это поможет создать образы-представления). Неоценимую роль сыграют и дидактические игры, в которых перечисляются действия по профессии, присутствуют соответствующие картинки.

Взрослый показывает действия с 3-4 предметами, их можно выполнять совместно с ребенком. Обращайте внимание на речь! Проговаривайте все основные действия!

Для развития речи, воображения, образов-представлений можно придумывать сказку: по предмету (описательный рассказ), по картинкам (не более 4 штук), по игрушкам. В помощь ребенку предлагайте вопросный план, опорные слова (3-4 слова для рассказа, например: гвоздь, картина, художник). Также можно организовать коллективный рассказ сказки (один начинает, другой продолжает) и сочинение сказки с измененными условиями «А что было бы, если...»

Разыгрывайте сценки-диалоги с помощью разнообразного материала: на куклах, на предметах-заместителях, например, кубиках (например, сказка «Три медведя»: большой кубик – папа медведь, средний – мама медведица, маленький – медвежонок, шар – девочка). Это поможет развить навыки абстрактного мышления и воображения.

Несколько слов о преимуществах театрализованных игр. Театр – один из самых привлекательных и доступных видов искусства для детей. Он позволяет решать различные педагогические и психологические задачи, среди которых нас интересуют: развитие коммуникативных качеств личности (вербальное и невербальное общение), развитие памяти, воображения, речи (диалогической и монологической), творческой инициативы, произвольной регуляции собственного поведения, избавление от эгоцентрических установок (необходимость учитывать мнение и позицию другого). И, конечно, театр способствует развитию духовного и творческого потенциала каждого ребенка, его социальной адаптации, снятию излишнего напряжения и тревожности.

### **Подвижные игры.**

Условно подвижные игры для детей можно разделить на сюжетные, бессюжетные и игры-забавы.

Однако, в любом случае, подвижные игры для детей должны быть достаточно простыми и иметь доступные правила. Важно также подбирать такие подвижные игры, которые будут соответствовать уровню развития участвующих в них детей – не окажутся сложными, или наоборот, излишне примитивными.

Кроме того, желательно, чтобы ребенок играл в подвижные игры с другими детьми под чутким руководством, а, если возможно, то и при активном участии взрослого. Стоит помнить, что у детей большая часть травм происходит именно во время подвижных игр.

### **Сюжетные подвижные игры.**

Сюжетные подвижные игры для детей помогают закреплять свои знания и представления о предметах и явлениях окружающего их мира. Например, о средствах передвижения (автомобилях, поездах, самолетах) и правилах пользования ими; о повадках и особенностях движений различных животных и птиц и т.д.

#### ***Подвижная игра «Птички в гнездышках»***

В этой подвижной игре может быть задействовано столько детей, сколько позволяет площадь проведения игры.

Итак, дети сидят на стульчиках, расставленных по углам комнаты. Это и есть «гнездышки». По сигналу взрослого все «птички» вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, «разыскивая корм», снова летают, размахивая руками-крыльями. По сигналу «Птички, в гнездышки!» малыши должны возвратиться на свои места. Важно, чтобы дети действовали по сигналу, улетали от «гнездышка» как можно дальше и возвращались бы только в свое «гнездышко».

Эту подвижную игру можно проводить и на улице. Тогда «гнездышком» станет начерченный на земле круг, в котором ребенок должен присесть на корточки.

### ***Подвижная «Мыши и кот»***

Малыши сидят на скамейках или стульчиках. Это «мыши в норках». В противоположной стороне комнаты или площадки сидит «кот», роль которого исполняет взрослый. «Кот» засыпает (закрывает глаза), а «мыши» разбегаются по всей комнате. Но вот «кот» просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить «мышей». «Мыши» быстро убегают и прячутся в норках (занимают свои места). Пойманных мышек кот уводит к себе.

### ***Подвижная игра «Поезд»***

Дети становятся в колонну по одному, не держась друг за друга. Первый ребенок – это паровоз, остальные – вагоны. Взрослый дает гудок, и «поезд» начинает двигаться вперед сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец дети переходят на бег. После слов взрослого «Поезд подъезжает к станции» дети должны постепенно замедлить движение, а затем и остановиться. Тогда детям предлагается выйти погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. И по сигналу снова собраться в колонну – поезд начинает двигаться.

В ходе игры детям можно продемонстрировать цвета светофора – для этого достаточно вырезать цветные кружки и флажки и регулировать движения поезда соответственно цвету светофора.

### ***Подвижная игра «Рыбак и рыбки»***

На полу или на площадке чертится большой круг. Один из играющих – «рыбак» - находится в центре круга, он приседает на корточки. Остальные играющие - рыбки, обступив круг, хором говорят: «Рыбачек, рыбачек, ты поймай нас на крючок». На последнем слове «рыбачек» вскакивает, выбегает из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке. Пойманная «рыбка» сама становится «рыбаком», и идет в центр круга.

### **Бессюжетные подвижные игры.**

### ***Подвижная игра «Догони меня»***

Ребенок сидит на стульчике в одном конце комнаты, а вы предлагаете ему догнать вас и бежите в противоположный конец комнаты. Когда малыш подбежит к вам, остановитесь и скажите: «Убегай, убегай, догоню!». Ребенок бегом возвращается на свое место.

Помните, что в ходе этой подвижной игры не следует слишком быстро убегать от ребенка, ведь ему интересно догнать вас! Также постарайтесь не слишком быстро ловить малыша, чтобы он не упал, не испугался и не потерял интерес к игре.

### ***Подвижная игра «Не опоздай»***

Взрослый раскладывает на полу по кругу разноцветные кубики или другие игрушки. Это – фишки. Дети становятся каждый у своей игрушки. По сигналу взрослого они разбегаются по всей комнате, а по команде «Не опоздай!» бегут обратно к фишкам.

Все очень спешат, и никто не должен опоздать. Первоначально в ходе данной подвижной игры дети могут подбегать к любому свободному кубику, но постепенно они привыкают занимать свое место. При повторении игры можно предложить детям бегать «как лошадки», высоко поднимая колени, или «как мышки» - тихо, на носочках.

### ***Подвижная игра «Найди предмет»***

Для проведения этой подвижной игры необходимо разложить по всей комнате в самых разных местах небольшие предметы. Это могут быть кубики, маленькие машинки, колечки от пирамидки. Задание для ребенка – максимально быстро найти все игрушки.

### **Подвижные игры-забавы.**

Эти подвижные игры предназначены для развлечения. Они повышают настроение, способны развеселить и отвлечь малышей.



### ***Подвижная игра «Жмурки»***

Местом проведения игры выбирают просторное помещение или чистый двор. Одному из участников – водящему – завязывают глаза (или надевают яркий колпак или шапочку, надвигая так, чтобы закрыть глаза), после чего он, осторожно перемещаясь по комнате наощупь, должен поймать кого-либо из других игроков.

При проведении этой игры водящим может быть и взрослый. В таком случае его цель – даже не поймать, а повеселить детей.

### ***Подвижная игра «Мыльные пузыри»***

Один из игроков надувает мыльные пузыри, а остальные дети должны их поймать и «лопнуть». Разумеется, надувать мыльные пузыри может и взрослый, выступающий организатором подвижных игр для детей.

Как вариант, каждому из участников нужно раздать пластмассовые трубочки, а раствор для надувания пузырей налить в небольшую мисочку. Дети учатся надувать пузыри, смотрят, у кого лучше, получается, следят, чей пузырь дольше летал и не лопнул.

### ***«Алёнушка и Иванушка»***

Играющие встают в круг и берутся за руки. Выбираются Алёнушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Алёнушка. Чтобы это сделать он может звать её: «Алёнушка!». Алёнушка обязательно должна отвлекаться: «Я здесь, Иванушка!». Как только Иванушка поймал Алёнушка, их место занимают другие ребята, и игра начинается с начала.

Выбирается Алёнушка и Иванушка. Все встают в круг. Алёнушке дают колокольчик. Им завязывают глаза. Алёнушка периодически позванивает и старается уйти от Иванушки. Он, в свою очередь, время от времени окликает Алёнушку, и старается её поймать.

### ***«Кошки-мышки»***

Ребята встают в круг и держатся за руки. Двое водящих: кошка и мышка. Кошка догоняет, мышка убегает. Когда кошка догнала, она становится мышкой, а новая мышка выбирается из круга. Круг может поднимать и опускать руки, чтобы помогать, мышке проникать в круг и за его пределы, и наоборот мешать кошке догнать мышку.

Для игры выбираются два человека: один - «кошка», другой - «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть ворота. Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

### ***«Тише едешь»***

Один из вариантов «морских фигур», водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце. Вода отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп», и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться «стоп», только после него вода может обернуться.

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих, как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова, водящего: "Тише едешь, дальше будешь. СТОП!" На слове "стоп" все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придётся уходить назад, за черту (либо по решению играющих сделать назад определённое число шагов). Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеялся также отправляется, за черту.

Задача играющих: как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, стоявший до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих, пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замеревших ребят. Кто рассмеётся, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

"Тише едешь..." - один из вариантов "**морских фигур**", водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: "Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп" и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться "стоп", только после него вода может обернуться.

### *«Ручеек»*

Эту игру знали и любили еще наши прабабушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. В ней нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым, эта игра иного рода – эмоционального, она создает веселое и жизнерадостное настроение.

Правила ее просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор.

Игрок, кому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару.

Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка»... И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется долго, непрерывно – чем больше участников, тем веселее игра.

### *Салки (пятнашки)*

По счету одного из игроков – салки (пятнашки) все остальные разбегаются. Задача салки-водящего – догнать убегающего и осалить, запятнать. Осаленный становится водящим.

Каждый новый водящий поднимает руку и кричит: «Я салка!». Не разрешается сразу же пятнать предыдущего салку.

Для усложнения игры можно установить такие, скажем, дополнительные правила: нельзя салить того, кто успеет упасть на землю, упираясь на ладони и носки вытянутых ног; или замрет на одной ноге, держа другую ногу, отведенную назад двумя руками.

А можно условиться, что в безопасности от пятнашки будет тот, кто дотронется до деревянных или каменных предметов.

Спасти можно и в «доме» - специально очерченном круге. Игра становится еще интереснее, если пятнать не рукой, а небольшим мячом.

### **«Прыгалки»**

Прыгалки – это игры со скакалкой. Но и здесь детская фантазия выдумала столько неожиданных вариантов, что прыгалки могут по своей занимательности соревноваться с любой самой азартной игрой.

Например, вариант «Зеркало». Ведущий прыгает со скакалкой, меняя через каждые десять прыжков способ прыгания. Остальные повторяют движения с максимальной точностью.

Здесь раздолье для выдумки – и прыжки, скрещивая и разводя руки, и высоко поднимая колени, и крутя скакалку так быстро, чтобы она успела сделать два оборота за один прыжок и т.д. Кто первый ошибется, тот и проиграл.

Многие мальчики игры со скакалкой считают девчоночьей забавой. И совершенно напрасно! Скакалка – любимый спортивный снаряд гимнастов, футболистов и даже боксеров.

Способов прыжков со скакалкой – великое множество. Можно прыгать одному, а можно – по двое, по трое, на одном месте и в движении.

### ***Тяни-толкай***

Соревнуются пары детей в беге на 20-30 метров. Пары, взявшись за руки, бегут, касаясь спинами друг друга. Прибежав к финишу, возвращаются на старт.

Получается, что в одну сторону играющий бежит нормально, а в другую – пятится спиной.

### ***Лягушки***

Очень веселая спортивная игра-тренировка. Все участники выстраиваются на линии старта. По сигналу все одновременно приседают, прижимая руки к бедрам, и начинают прыгать к линии финиша. Такие прыжки напоминают прыжки лягушек. Побеждает тот, кто допрыгает первым.

### ***Перетяги***

Команды становятся у черты друг против друга. По сигналу соревнующиеся хватаются за руки и стараются перетянуть противника через

черту. Переступивший черту обеими ногами считается пленником и выходит из игры. Победивший теперь может помочь товарищам – обхватив за талию игрока своей команды, вместе с ним перетягивает противника. Можно играть и так: игроки, стоящие друг против друга, хватаются за правые руки, левые – за спиной, и перетягивают одной рукой. Побеждает команда, захватившая больше пленных.

### ***«Волк» во рву»***

Старинная игра, описанная во многих книгах, может прекрасно развлечь детей. На площадке чертится коридор (ров) шириной до одного метра. Ров можно начертить и зигзагообразно – где уже, где шире. Во рву располагаются водящие «волки» - два, три или больше: это по договоренности. Все остальные играющие – «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если «зайца» осалили, он выбывает из игры. «Волк» может осалить «зайца», только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Вот и все правила.

### ***«Достань камешек»***

Для игры требуется крепкая веревка длиной в 2-3 метра и два небольших камешка. Двое соревнующихся берутся за концы веревки (для удобства на концах веревки можно завязать узлы или сделать петли) и расходятся, натягивая ее. На одинаковом расстоянии от каждого игрока кладется камешек. По сигналу каждый старается, перетянув противника, достать свой камешек.

### ***«Два стула и веревочка»***

Ставятся два стула спинками друг к другу на расстоянии 2,5-3 метра один от другого. Под стульями по полу протягивается веревочка или скакалка так, чтобы концы ее слегка высывались из-под стульев. Двое игроков садятся на стулья спиной друг к другу. По сигналу судьи каждый из них бежит влево, обегает стул соперника, возвращается к своему стулу, садится на него так, чтобы

веревочка оказалась между ступнями ног, и вытягивает веревочку из-под стульев. Побеждает тот, кто вытянет ее быстрее.

## 5. Игры для детей с расстройствами аутистического спектра и другими ментальными нарушениями

### *Как играть с аутичными детьми.*

Работая с аутичными детьми, надо иметь в виду, что коррекционная работа будет продолжительной. Скорее всего, на первых этапах взаимодействия аутичный ребенок откажется от контакта с вами вовсе, а тем более не захочет вступить в групповую, а может быть, и в индивидуальную игру.

Поэтому, играя с аутичными детьми, мы подразумеваем, что проводить их в игру можно только исходя из реальных возможностей и необходимости.

Составляя список игр для коррекционных занятий с аутичным ребенком, педагог должен помнить, что играть он с вами будет только в те из них, которые в наибольшей степени совпадут с его интересами. Поэтому, идя на занятия, вы должны быть готовы к гибким изменениям своих планов и иметь в запасе несколько игр, которые могут прийтись «по вкусу» вашему воспитаннику.

Описание каждой игры начинается с формулировки целей ее проведения.

Наиболее сложные для аутичных детей игры – это коллективные игры, которые предполагают их включение во взаимодействие со сверстниками. Эти игры используются, после проведения индивидуальной подготовительной работы и, конечно, при желании самого ребенка.

### *«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.

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

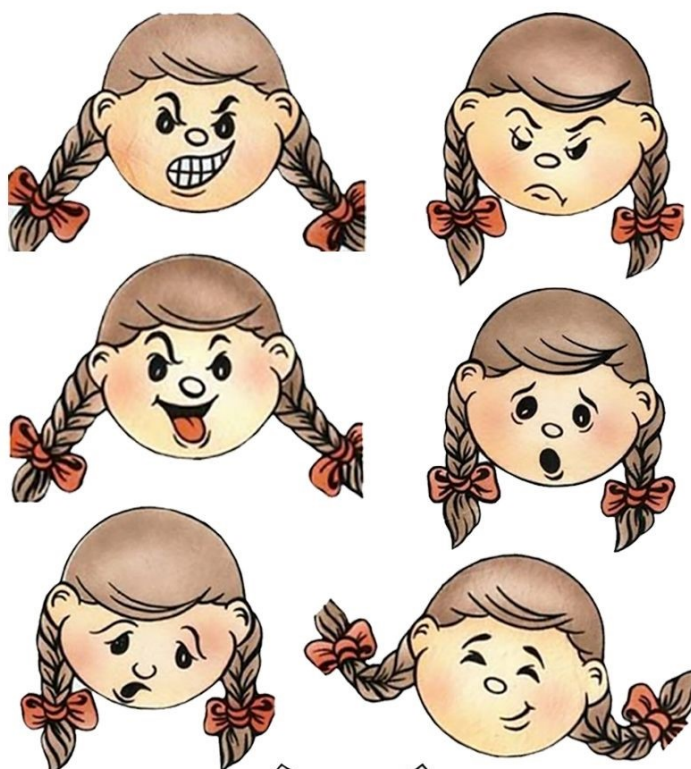
Взрослый просит ребенка придумать небольшой рассказ, ориентируясь на картинку. Он говорит: «Я начну придумывать историю, а ты продолжишь ее. К этой истории у нас уже нарисованы картинki. Например, Таня вышла во двор гулять. Она взяла мяч. Настроение у нее было вот такое (педагог показывает на карточку

№ 1...). Как ты думаешь, что произошло?»

Затем Таня... педагог показывает карточку № 2....) и т. д. (рис. 3).

Рисунок 3.

### Наглядный материал к игре «Придумки»



### «Покажи по-разному»

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

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

## **6. Игры и упражнения для развития эмоционально-нравственной сферы**

В основе работы с детьми была положена идея В. А. Сухомлинского о том, что «ввести ребенка в сложный мир человеческих отношений – одна из важных задач воспитания личности ребенка». Детей надо приучать жить среди людей, формируя у них определенные психологические качества (внимание, волю, эмоции) и навыки общения.

Внедряя в практику новые подходы к развитию и воспитанию детей, личностно-ориентированную модель общения с ними, многие педагоги пришли к выводу: изменения необходимо начинать с себя, ориентируясь на девиз: «Каждый специалист – психолог».

Обстановка на летней площадке должна быть максимально приближена к домашним условиям. Для этого в командную жизнь ввести разнообразные обычаи: «Утро радостных встреч»; «Командные встречи» и т. д.

Необходимо большое внимание уделить эмоционально благополучному микроклимату в команде. Например: дети по «барометру настроения» (цветной шкале) определяют эмоциональное состояние свое и других детей; разбирая поступки литературных героев, анализируют свои действия и находят выход из конфликтных ситуаций. Постепенно дети будут чувствовать себя более уверенно, потому что начнут понимать, что в трудную минуту их поддержат доброта, ласка и забота товарищей.

Для развития навыков общения и эмоционально-нравственной сферы детей команды можно использовать комплекс психогимнастических игр и упражнений. Очередность введения игр определяется принципами постепенности и последовательности принятия ребенком норм бесконфликтного общения.

## *Игры и упражнения для развития эмоционально-нравственной сферы*

### *«Назови себя»*

**Цель.** Учить представлять себя коллективу сверстников.

**Ход.** Ребенку предлагают представить себя, назвав свое имя так, как ему больше нравится, как называют дома или как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

### *«Позови ласково».*

**Цель.** Воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу.

**Ход.** Ребенку предлагают бросить мяч или передать игрушку любому сверстнику (по желанию), ласково назвав его по имени.

### *«Волшебный стул».*

**Цель.** Воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные, ласковые слова.

**Ход.** Один ребенок садится в центр на «волшебный» стул, остальные говорят о нем добрые, ласковые слова, комплименты. Можно погладить сидящего, обнять, поцеловать.

### *«Передача чувств».*

**Цель.** Учить передавать различные эмоциональные состояния невербальным способом.

**Ход.** Ребенку дается задание передать «по цепочке» определенное чувство с помощью мимики, жестов, прикосновений. Затем дети обсуждают, что они чувствовали при этом.

### *«Перевоплощение».*

**Цель.** Учить умению перевоплощаться в предметы, животных, изображая их с помощью пластики, мимики, жестов.

**Ход.** Дети (по очереди) загадывают определенный «образ», изображают его, не называя. Остальные отгадывают, давая словесный портрет.

### ***«Моя любимая игрушка».***

**Цель.** Развивать умение слушать друг друга; описывать любимую игрушку, отмечая ее настроение, поведение, образ жизни.

**Ход.** Дети выбирают, какую игрушку будут описывать, не называя ее, и рассказывают о ней. Остальные отгадывают.

### ***«Подарок другу».***

**Цель.** Развивать умение невербально «описывать» предметы.

**Ход.** Один ребенок становится «именинником»; остальные, «дарят» ему подарки, передавая движениями и мимикой свое отношение к «имениннику».

### ***«Скульптор».***

**Цель.** Учить договариваться и взаимодействовать в группе сверстников.

**Ход.** Один ребенок – скульптор, трое-пятеро детей – глина. Скульптор «лепит» композицию из «глины», расставляя фигуры по задуманному проекту. Остальные помогают, затем вместе дают название «композиции».

### ***«Волшебный цветок».***

**Цель.** Учить выражать свою индивидуальность, представлять себя другим детям в группе.

**Ход.** Детям предлагают представить себя маленькими ростками цветов. По желанию они выбирают, кто каким цветком будет. Далее под музыку показывают, как цветок распускается. Затем каждый ребенок рассказывает о себе: где и с кем он растет, как себя чувствует, о чем мечтает.

### ***«Разноцветный букет».***

**Цель.** Учить взаимодействовать друг с другом, получая от этого радость и удовольствие.

**Ход.** Каждый ребенок объявляет себя цветком и находит себе другой цветок для букета, объясняя свой выбор. Затем все «букетики» объединяются в один «букет» и устраивают хоровод цветов.

### **«Свеча».**

**Цель.** Развивать умение управлять своим эмоциональным состоянием, расслабляться, рассказывать о своих чувствах и переживаниях.

**Ход.** Дети в удобных позах рассаживаются вокруг свечи, в течение 5-8 секунд пристально смотрят на пламя, затем закрывают глаза на 2-3 секунды (свеча гаснет). Открыв глаза, рассказывают, какие образы увидели в пламени свечи, что чувствовали при этом.

### **«Солнечный зайчик».**

**Цель.** Продолжать воспитывать дружелюбное отношение детей друг к другу, развивать атмосферу тепла, любви и ласки.

**Ход.** Детям предлагают с помощью зеркала «поймать» «солнечного зайчика». Затем взрослый говорит, что он тоже поймал «зайчика», предлагает передать его по кругу, чтобы каждый мог приласкать его, согреться его теплом. Когда «зайчик» возвращается к взрослому, он обращает внимание на то, что за это время «зайчик», обласканный детьми, вырос и уже не умещается в ладонях. «Зайчика» выпускают, но каждый ловит частички его тепла, нежные лучики своим сердцем.

### **«Пирамида любви».**

**Цель.** Воспитывать уважительное, заботливое отношение к миру и людям; развивать коммуникативные способности.

**Ход.** Дети сидят в кругу. Взрослый говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы. *(Рассказы детей.)* А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть свое любимое и класть свою руку. *(Дети выстраивают пирамиду.)* Вы чувствуете тепло рук?»



Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».

***«Волшебники».***

**Цель.** Продолжать воспитывать дружелюбное отношение друг к другу, умение проявлять внимание и заботу.

**Ход.** Детям предлагают вообразить, что они волшебники и могут исполнять свои желания и желания других. Например, Володе мы прибавим смелости, Алеше – ловкости и т. п.

## **7. Учим детей общаться**

Необходимо отметить, что в первые дни пребывания на площадке дети команды испытывают трудности в общении, бывают замкнуты, робки, неуверенны, не могут обратиться друг к другу, не умеют поддержать разговор, слушать и слышать сверстника.

Проведение командных мероприятий из цикла «Азбука общения» позволит помочь детям в установлении контактов друг с другом, создать в команде атмосферу доброжелательности, взаимопомощи и любви, дать элементарные сведения о культуре общения и через коммуникативно-речевые ситуации, игры, упражнения стимулировать развитие диалогической и монологической речи, развивать умение выражать свои суждения и мнения.

Ниже приводятся темы бесед, командных мероприятий, которые помогут Вам, уважаемые специалисты летней площадки, помочь детям лучше узнать друг друга, быстрее установить взаимодействие друг с другом, подружиться. Командные мероприятия могут проводиться в форме проведения познавательных игр, игровых упражнений бесед, утренних или вечерних командных пятиминуток, тренингов коммуникации, конкурсов рисования, в виде письменных и устных блиц-опросов, тестирования и др. Все зависит от Вашего творчества, уважаемые коллеги!

### ***«Давайте познакомимся»***

Темы командных мероприятий: «Кто ты?», «Как тебя зовут?», «Знаешь ли ты, что означает твое имя?», «Назови себя», «Представление себя в образе сказочного героя».

### ***«Моя семья»***

Темы командных мероприятий: «История моего рождения», «Портрет моей семьи», «Этикет общения в нашей семье», «Наши семейные традиции». Рисование «Древо рода моего», «Наша дружная семья».

### ***«Мы узнаем мир по именам»***

Темы командных мероприятий: «Имена вещей», «Названия предметов окружающего мира», «Кто это? Что это?», «Твоя любимая игрушка», «Полезные вещи», «Полезные предметы», «Узнай предмет по описанию».

### ***«Словесные формы общения»***

Темы командных мероприятий: «Что такое диалог и монолог?», «Правила «красивой речи», «Учимся говорить красиво – внятно, понятно, четко, последовательно, не торопясь», «Сказки в диалогах (в лицах)», «Послушай – подумай – скажи», «Составь рассказ на тему: Если бы я был волшебником...», «Правила ведения диалога со взрослыми и сверстниками», «Слушатель – рассказчик».

### ***«Школа вежливой речи».***

Темы командных мероприятий: «Формулы речевого этикета в различных ситуациях (знакомство, прощание, благодарность)», «Правильно ли мы общаемся друг с другом», «Волшебные слова», «Мой самый вежливый поступок».

### ***«Движения и жесты в общении».***

Темы командных мероприятий: «Выразительные движения и жесты – помощники общения», «Где мы были, вам не скажем, а что делали — покажем», «Отгадай, кого изображаю», «В мире животных и птиц» (звукоподражание и пластическая имитация повадок животных и птиц), «В мире сказочных персонажей» (звукоподражание и пластическая имитация персонажей знакомых детям сказок).

### ***Мимика в общении***

Темы командных мероприятий: «Театральные маски», «Эмоции и чувства окружающих. Как узнать по мимике?», «Определи эмоции», «Посмотрим в зеркало» (изучение мимики своего лица – работа с зеркалом), «Барометр настроения».

### ***«Рисование как графическая речь»***

Темы командных мероприятий: «Общаемся с помощью графических знаков, символов, рисунков», «Запись» слов и высказываний с помощью рисунков», «Письмо в рисунках заболевшему другу», «Символы для обозначения чувств и настроений», «Сказки в картинках», «Читаем стихи и сказки с помощью символов и схем». Рисование «Портрет нашей группы».