

**Отинова Елена Петровна**

воспитатель

ГБУ «Центр содействия семейному воспитанию «Берег надежды»

г. Москва

**ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ «ИГРЫ ДЛЯ ОСОБЫХ ДЕТЕЙ»**

***Аннотация:** в данной статье рассматривается проблема работы с детьми, имеющими нарушения опорно-двигательного аппарата. В работе представлены сюжетно-ролевые игры, благодаря которым можно добиться больших результатов, так как интерес к игре всегда выше.*

***Ключевые слова:** сюжетная игра, ролевая игра, дети, нарушение, опорно-двигательный аппарат.*

Опыт работы с детьми, имеющими нарушения опорно-двигательного аппарата, показывает, что освоение пространства является особой проблемой для наших воспитанников из-за несформированности моторной сферы. Дети испытывают специфические трудности при выполнении заданий на занятиях музыки, развитию речи, конструированию, когда необходимо использовать имеющиеся пространственные представления. При поездке таких детей в цирк, театр или в другие общественные места, где огромное количество людей, они ощущают себя дезориентированными и испытывают эмоциональный дискомфорт.

Избежать такие проблемы помогают различные мероприятия, которые способствуют формированию ориентировки в пространстве и проводятся медицинским и педагогическим персоналом нашего учреждения: занятия в бассейне, дыхательные упражнения, лечебно-физкультурные комплексы, подвижные игры и упражнения, направленные на формирование ощущений и восприятия собственного тела.

Задача формирования пространственных представлений решаются воспитателями нашей группы на многих занятиях. Для предупреждения утомления и снятия мышечного напряжения воспитатели используют на занятиях физкультминутки, пальчиковые игры, гимнастику и подвижные игры, которые

способствуют развитию не только сенсомоторных процессов, равновесия, чувства ритма, но и пространственных представлений.

Но посредством сюжетно-ролевых игр можно добиться куда больших результатов, так как интерес к игре всегда выше. Предлагаю вашему вниманию некоторые игры, которые адаптированы для данной категории детей.

### *«Узор собираем»*

*Оборудование:* два комплекта геометрических фигур на липучках; поле, на котором можно выкладывать и крепить геометрический узор.

*Цель игры:* развитие ориентировки в пространстве.

*Задачи:* развитие зрительного восприятия и глазомера, зрительной памяти; формирования умения работать сообща; развитие ловкости и координации движений.

*Ход игры.*

Игра проводится в виде эстафеты. Участники делятся на две команды. Определяется линия старта и место, где лежат два комплекта геометрических фигур – «Магазин»

В середине игрового пространства кладут два поля, на каждом из которых дети будут выкладывать фигуры – украшать ковер.

Воспитатель показывает детям узор из геометрических фигур, который они должны будут скопировать, предлагает назвать расположение каждой фигуры, используя слова «над», «под», «между», «слева» и т. д., и запомнить узор. После этого образец закрывают. Под веселую музыку участники каждой команды по очереди бегут в магазин, берут любую фигуру, подбегают к своему «ковру», определяют место фигуры и выкладывают ее. Музыка звучит до тех пор, пока у одной команды не заканчиваются фигуры в «магазине». После окончания эстафеты образец открывается. Каждой команде предлагают сравнить рисунок «ковра» с образцом, рассказать о положении каждой фигуры относительно других элементов «ковра».

Оценивается быстрота и правильность выполнения задания, умение описать положение геометрических фигур на «ковре».

### *«Спасатели»*

*Оборудование:* резиновые коврики 30\*30 см.

*Цель игры:* развитие ориентировки в пространстве.

*Задачи:* развивать координацию движений, ловкость равновесие; активизировать употребление предлогов пространственного значения; формировать умение работать сообща; развивать коммуникативные навыки.

*Ход игры.*

Дети делятся на две команды – путешественников и «спасателей». Перед детьми свободное пространство – «море». Воспитатель раскладывает по залу коврики-острова. Под музыку участники игры «путешествуют» – свободно перемещаются по морю. Неожиданно музыка прекращается – начинается шторм. «Путешественникам» нужно скорее занять любой коврик-остров. Покинуть остров игрок может только со «спасателем». Чтобы «спасатели» нашли «путешественников». Из игры выходит тот, кто неправильно рассказал спасателям о своем нахождении. Затем команды меняются ролями, и игра повторяется.

### *«Магазин игрушек»*

*Цель:* формировать ориентировку в пространстве.

*Задачи:* развивать координацию движений; повышать двигательную активность, пластичность, чувство ритма; активизировать в речи предлоги пространственного значения.

*Ход игры.*

Воспитатель говорит, что в магазине игрушек, когда он закрывается, куклы любят танцевать и веселиться. Но когда магазин открывается, они не всегда могут найти свое место. Игруют 5–6 детей. Участники игры превращаются в кукол-персонажей знакомых сказок. Выбирается ведущий – продавец. Каждый игрок сообщает, какую куклу он будет изображать. Ведущий - продавец «заводит» ключиком каждую куклу. Под музыку дети свободно передвигаются и выполняют произвольные движения. По окончании звучания музыки куклы замирают, и продавец должен расставить кукол по местам. Например: «Буратино, встань около стула. Мальвина, встань справа от Буратино. Карлсон встань за

Мальвиной. Кот Матроскин, встань между Буратино и Мальвиной» и т. д. Каждая кукла занимает свое место и озвучивает, куда она встала.

Затем выбирается новый «продавец», изменяется местоположение кукол, и игра повторяется.

Детям, которые испытывают затруднения при ориентировке в пространстве, можно повязать на правую руку ленточку или яркую резинку.