

Игры для детей с ограниченными возможностями здоровья

Игра – это неотъемлемый элемент жизни, человеческой культуры, связывающий поколения. Это явление изучают философы, социологи, психологи, биологи. Педагогика связывает игру и игровое поведение с процессами воспитания, образования и развития личности.

Психологической основой игры является господство чувств в душе ребенка, свобода их выражения, искренние смех, слезы, восторг, то есть та естественная эмоциональная сущность ребенка, которая ищет выражения как в физической, так и в психологической сферах.

Известно, что дети с различными отклонениями в состоянии здоровья (с патологией зрения, слуха, последствиями детского церебрального паралича, с проблемами интеллекта и др.) имеют разные физические возможности, и эту особенность необходимо учитывать при проведении игр.

Поэтому при подборе игр необходимо учитывать характер и глубину дефекта, реальные двигательные возможности ребенка и его индивидуальную реакцию на физическую нагрузку. Важно, чтобы величина нагрузки была доступной для ребенка и не вызывала у него перенапряжения.

Содержание и дозировка нагрузки должны предусматривать постепенность усложнения игр, чередование их по направленности, интенсивности и продолжительности, что стимулирует постоянный интерес к игровой деятельности.

Качество организации и проведения игры – от выбора до ее окончания – зависит от психологической готовности взрослого к этой деятельности, его педагогических знаний, опыта и умения общаться с детьми.

Искренность и доброжелательность, жизнерадостность и открытость, сопереживание и умение помочь, заметить успехи – вот те качества, которые притягивают детей, вызывают их симпатию и уважение к взрослому, а иногда являются главным мотивом участия в игре.

На психофизическое развитие ребенка большое влияние оказывает общение с тем взрослым, к которому он эмоционально привязан, с которым ему нравится общаться. Именно в игре создаются необходимые условия для возникновения и развития таких отношений.

Игры, которые представлены ниже, можно использовать во взаимодействии с детьми, как в группе, так и индивидуально с ребенком в домашних условиях.

Игра «Что бывает?»

Цель: развитие речи и мышления.

Возраст: любой.

Описание игры: ведущий придумывает прилагательное, а задача играющих, играющего — назвать как можно больше существительных, обладающих этим признаком.

Радостный: праздник, случай, день, человек и т. д.

Красный: арбуз, помидор, мак, роза, нос, день календаря и т. д.

Комментарий: в игре можно использовать мячик, тогда игра будет проходить веселее, так как вносится эффект неожиданности. Дети должны располагаться в кругу, ведущий называет исходное прилагательное и затем бросает мяч кому-то из детей. Поймавший называет слово и бросает мяч другому ребенку и т. д. Таким образом, участники концентрируются на игре.

Игра «Зоопарк»

Цель: развитие воображения, раскованности в движениях, коррекция эмоциональной отгороженности.

Возраст: любой.

Описание игры: Участники сидят в кругу, ведущий показывает движение характерное для задуманного им по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники меняются.

Игра «Перевоплощения»

Цель: развитие творческого мышления, раскованности в движениях.

Возраст: любой.

Описание игры: В эту игру могут играть родители со своими детьми в течение дня. Ребенку предлагается перевоплотиться в какое либо животное, либо поменяться ролями стать мамой или папой и проигрывать эту роль. Ребёнок погружается в эту роль, затем происходит обсуждение, что он чувствовал, нравилась ли ему забота и т.д.

Игра «Угадай и найди»

Цель: развитие внимания, восприятия, памяти.

Возраст: 4-7 лет.

Необходимые приспособления: игрушки.

Описание игры: взрослый рассказывает ребенку о какой-либо игрушке. Ребенок задает вопросы, если он еще не понял, о чем идет речь, а затем он должен найти игрушку в комнате.

Комментарий: игра может происходить по схеме «ребенок — ребенок», т. е. взрослый в игре может не участвовать. При описании той или иной игрушки начинать лучше со второстепенных деталей или косвенных признаков. Например, можно сказать, что с этой игрушкой больше любят играть девочки, и т. д.

Игра «Коробка переживаний» (релаксационное упражнение)

Цель: снятие психологического напряжения, развитие умения осознавать и формулировать свои проблемы.

Возраст: любой.

Описание игры: Ведущий показывает небольшую коробку и говорит: « В эту коробку мы соберём сегодня все неприятности, обиды и огорчения. Если вам что-то мешает, вы можете прошептать это прямо в коробку. Я пушу её по кругу. Потом я её заклею и унесу, а вместе с ней пусть исчезнут и ваши переживания. Дети высказывают «в коробку» свои переживая, обиды ,огорчения.

Игра «Тень»

Цель: развитие двигательной координации, быстроты реакции, установление межличностных контактов.

Возраст: любой

Описание игры: Один участник становится путником, остальные его тенью. Путник идёт через поле, а за ним на два шага сзади – его тень. Тень старается точь-в-точь скопировать движения путника. Желательно чтобы путник совершал движения: собирал грибы, срывал яблоки, перепрыгивал через лужи, смотрел вдаль из-под руки, балансировал по мостику и т. д. Задача детей максимально точно повторять движения ведущего.

Игра «Попробуй повторить»

Цель: развитие слуховой памяти, четкости речи.

Возраст: Количество игроков может быть любым.

Описание игры: Ведущий предлагает повторить за ним скороговорки, количество слов в которых постепенно увеличивается:

- Дарья дарит Дине дыню.
- Чащи чаще в нашей пуще, в нашей пуще чащи гуще.
- В ночи не кирпичи лопочут на печи. Лопочут на печи в опаре калачи.
- Кукушка кукушонку купила капюшон, кукушонок в капюшоне был очень смешон.
- Шел Саша по шоссе, нес сушки в мешке. Сушку – Грише, сушку – Мише. Есть сушки – Проше, Васюше и Антоше. Есть две сушки – Нюше и Петруше.

Игра «Есть или нет?»

Цель: развитие произвольности в общении, умения действовать по правилам.

Описание игры: Играющие встают в круг и берутся за руки, ведущий – в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат: «Да», если не согласны, опускают кричат: «Нет!»

Есть ли в поле светлячки? Есть ли в море рыбки? Есть ли крылья у теленка? Есть ли клюв у поросенка? Есть ли гребень у горы? Есть ли двери у норы? Есть ли хвост у петуха? Есть ли ключ у скрипки? Есть ли рифма у стиха? Есть ли в нем ошибки?

Упражнение «Подарок»

Цель: развитие коммуникативных способностей.

Описание: Ребенку дается задание: Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас своему другу, маме, папе, воспитателю? Или: Если бы у нас был «Цветик-семицветик», какое бы желание ты загадал? Ребенок загадывает одно желание, отрывает от цветка один лепесток:

Лети, лети, лепесток, через запад на восток,
Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,
Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели.
Вели, чтобы...

Комментарий: Игру можно проводить и в групповой форме.

Игра «Что ты будешь делать?»

Цель: развитие умения выходить из конфликтных ситуаций.

Описание игры: Давай представим:

1. Двум мальчикам Пете и Вите понравилась машинка. Витя забрал машинку себе и не дает Пете. Ты - Петя, что ты будешь делать? Проигрывается несколько раз.
2. Нина и Катя решили одеть куклу, но заспорили, во что они ее будут одевать. Нина забрала одежду и куклу. Ты, Катя, что будешь делать? Проигрывается несколько раз.
3. Ты плохо себя вел. Учительница или мама обиделась. Что ты будешь делать? Проигрывается несколько раз.

Игра «Клякса»

Цель: развитие творческого воображения, умения фантазировать, снятие эмоционального напряжения.

Возраст: любой

Описание игры: В наличии должны быть гуашь и лист бумаги. Ведущий говорит, сейчас мы с тобой будем фантазировать. На лист бумаги нужно капнуть краской (произвольно) чтобы получилась клякса. Затем лист взять в руки и на сгибе этой кляксы, сложить его пополам, чтобы клякса отпечаталась. После чего лист раскрывается и ведущий, вместе с ребенком рассматривает, что получилось и на что это похоже.

Игра «Разговор с руками» (И.В. Шевцова)

Цель: научить ребенка контролировать свои действия, отреагирование эмоций, развитие позитивного самовосприятия.

Количество играющих: взрослый и ребенок.

Необходимые приспособления: карандаши, лист бумаги.

Описание игры: в эту игру играют, если ребенок склонен к дракам или разрушению. Взрослый предлагает ребенку обвести контур ладошек, а затем «оживить» их: нарисовать им лица (глазки, ротик, носик и т. д.), можно раскрасить пальчики цветными карандашами. Затем взрослый начинает разговор с пальчиками, расспрашивая их об их привычках и привязанностях, о том, что они любят и чего не любят. Отвечать может ребенок, но если он молчит, то взрослый сам отвечает за пальчики, рассказывая о том, какие они хорошие, как много они умеют. Потом взрослый говорит: «Но пальчики иногда не слушаются своего хозяина», - и предлагает заключить с непослушными пальчиками «договор», что они в течение 2-3 дней не будут никому причинять боль и не будут ничего ломать, будут делать только хорошее: здороваться, мастерить, играть, помогать хозяину

одеваться и раздеваться. Для гиперактивных детей назначают меньший срок - 1-2 дня или даже несколько часов. Если ребенок вступает в эту игру, то через оговоренный промежуток времени можно повторить рисование с ним, похвалив пальчики и их хозяина, а также предложив больший срок действия «договора».

Комментарий: игра может не получиться с первого раза, так как расторможенные дети с трудом переносят приобретенные навыки в повседневную жизнь, испытывают трудности в контроле за своими порывами. В процессе самой игры взрослый косвенно должен убедить ребенка в том, что он подружится со своими пальчиками, сделает их добрыми. Так, с одной стороны, у ребенка развивается позитивное самовосприятие, а с другой стороны, он задумывается над проблемой.

Игра «Узнай предмет»

Цель: развитие восприятия и тактильной памяти.

Возраст: 4-10 лет

Необходимые приспособления: мешок, разные мелкие предметы — игрушки, катушки, ручки и т. д.

Описание игры: ребенку предлагается определить на ощупь, какие вещи находятся в мешке. Если детей несколько, то задание немного другое: ведущий определяет на ощупь предмет и описывает его словами, а остальные дети должны угадать, что это за предмет.

Комментарий: необходимо, чтобы ребенок дал как можно более полное описание выбранного предмета. Ему можно помогать вопросами, касающимися размера, формы, материала, предназначения этого предмета.

Вместо мешка можно приготовить коробку необходимого размера (например из-под электрочайника) с боковой прорезью круглой формы. А если ее оклеить разными картинками, она станет настоящим украшением детского уголка.

Игра «Возьмите себя в руки»

Цель: обучение приемам саморегуляции.

Описание: Ребенку говорят: «Как только ты почувствуешь, что забеспокоился, хочется кого-то стукнуть, что-то кинуть, есть очень простой способ доказать себе свою силу: обхвати ладонями локти и сильно прижми руки к груди - это поза выдержанного человека».

Игра «Врасти в землю»

Цель: обучение приемам саморегуляции.

Описание: Попробуй сильно-сильно надавить пятками на пол, руки сожми в кулачки, крепко сцени зубы. Ты - могучее, крепкое дерево, у тебя сильные корни, и никакие ветры тебе не страшны. Это поза уверенного человека.

Игра «Сказка с продолжением»

Цель: развитие мышления, воображения, речи, коррекция личностной сферы.

Описание: Если вы заметили, что у вашего ребёнка есть какая-то эмоциональная проблема (например, он раздражителен, груб, капризен или агрессивен), нужно придумать сказку, где герои, их похождения и подвиги будут помогать вашему малышу эту проблему решить. Сначала, мы описываем героя, похожего на ребенка по возрасту и характеру (придуманная нами сказка может даже начинаться со слов: "Жил-был мальчик, очень похожий на тебя..."). Далее, показываем жизнь героя в сказке так, чтобы ребенок сам увидел сходство со своей жизнью (ведь сказкотерапия - это индивидуальные сказки для конкретного человека, надо чтобы ребёнок мог видеть в главном герое себя). Затем, выдуманный нами герой попадает в проблемную ситуацию, похожую на реальную ситуацию ребенка (он тоже чего-то боится, чувствует себя одиноким и т. п.) и приписываем герою все переживания малыша (конечно, по сюжету должно появиться много возможностей и способов для преодоления этих препятствий). Потом, сказочный герой (а с ним и ребёнок) начинает искать выход из создавшегося положения и, конечно, находит его.