

И.Ю. Захарова, Е.В. Моржина

игровая педагогика

система подбора игр
с помощью таблиц развития



И.Ю. Захарова, Е.В. Моржина

Игровая педагогика

**Система подбора игр
с помощью таблиц развития**

*Издание второе, переработанное
и дополненное (электронное)*



Москва Теревинф 2026

УДК 373.2.02:794

ББК 74.100.57

3-38

Захарова, И. Ю., Моржина, Е. В.

- 3-38 Игровая педагогика: система подбора игр с помощью таблиц развития [Электронный ресурс] / И. Ю. Захарова, Е. В. Моржина. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Теревинф, 2026. — 230 с. — ISBN 978-5-4212-0827-3.

Авторы, специалисты с большим опытом психолого-педагогической работы, представляют новое издание «Игровой педагогики» – практико-ориентированного руководства по сопровождению развития детей средствами игры.

В основе книги лежит авторская концепция игровых эпох, позволяющая с помощью специально разработанных таблиц анализировать игровое поведение ребенка, определять, на каком этапе развития он находится, выявлять сильные стороны и зоны ближайшего развития и таким образом планировать образовательную и коррекционно-развивающую работу.

Базовая таблица развития ребенка в новом издании стала более подробной; кроме того, добавлены 8 таблиц, отражающих такие важные сферы, как развитие эмоционального контакта, самовосприятия, саморегуляции, речи, совместного внимания, взаимодействия со сверстниками, а также возрастную динамику страхов и агрессивного поведения. С помощью таблиц специалисты и родители могут подобрать игры, которые подготавливают почву для перехода ребенка на следующий этап развития.

Особую практическую ценность изданию придает обширный раздел с описанием игр, систематизированных по этапам развития и основным направлениям формирования детской активности. Раздел значительно пополнен, в том числе играми для развития речи.

Предлагаемый подход может использоваться как в работе с детьми, развивающимися в соответствии с возрастными нормами (от рождения до 7 лет), так и с детьми с различными особенностями развития, в том числе с расстройствами аутистического спектра (РАС), задержкой психоречевого развития, двигательными нарушениями и другими трудностями.

Книга адресована педагогам, психологам, дефектологам, логопедам, специалистам служб ранней помощи, студентам педагогических и психологических специальностей, воспитателям детских садов и родителям.

Человек играет только тогда, когда
он в полном значении слова человек,
и он бывает вполне человеком
лишь тогда, когда играет.

Ф. Шиллер

Оглавление

Предисловие ко второму изданию	7
Введение. Значение игры в жизни ребенка.....	9
Глава 1. Концепция игровых эпох.....	11
Анализ игровых смыслов и отражение их в <i>Таблице развития ребенка:</i> <i>игровые эпохи</i>	12
Игровые эпохи	13
Первая игровая эпоха — начало формирования отношений с близкими, с окружающим миром и обнаружение себя через диалог с ними.....	14
Кризис одного года	15
Вторая игровая эпоха — освоение физического пространства и формирование границ с миром. Появление своего собственного ценностного мира	16
Кризис трех лет.....	17
Третья игровая эпоха — осознание собственного мира эмоций и желаний, своего внутреннего мира, освоение систем взаимосвязей, появление регуляции собственного поведения на основе правил	18
Глава 2. Таблица развития ребенка: игровые эпохи.....	19
Как пользоваться таблицей.....	19
Таблица 1. Таблица развития ребенка: игровые эпохи	22
Использование <i>Таблицы развития ребенка: игровые эпохи</i> для составления программы занятий с ребенком 3 лет с РАС	43
Таблица 2. Пример заполнения <i>Таблицы развития ребенка: игровые эпохи</i>	48
Глава 3. Развитие диалога с ребенком: этапы эмоционального контакта.....	63
Таблица 3. Этапы эмоционального контакта	67
Глава 4. Развитие самовосприятия и формирование образа себя.....	73
Таблица 4. Развитие самовосприятия и формирование образа себя	75

Глава 5. Другие важные аспекты развития	78
Развитие взаимодействия между детьми.....	78
Таблица 5.	79
Предпосылки развития саморегуляции.....	81
Таблица 6.	82
Возрастная динамика страхов	84
Таблица 7.	85
Возрастная динамика агрессивного поведения	89
Таблица 8.	90
Развитие совместного объединенного внимания.....	93
Таблица 9.	94
Развитие речи от рождения до 7 лет	97
Таблица 10.	98
Глава 6. Описание игр для каждого этапа развития.....	103
Игры первой игровой эпохи (0–12 мес.): начало формирования отношений с близкими, с окружающим миром и обнаружение себя через диалог с ними.....	103
Игры второй игровой эпохи (от 1 до 3 лет): освоение физического пространства и формирование границ с миром. Появление собственного ценностного мира	144
Игры третьей игровой эпохи (от 3 до 7 лет): осознание собственного мира эмоций и желаний, своего внутреннего мира, освоение систем взаимосвязей, появление регуляции собственного поведения на основе правил	184
Приложение	221
Ульмская таблица: показатели баланса и перегрузки младенцев и маленьких детей	222
Литература	223
Указатель игр	226

Предисловие ко второму изданию

Книга, которую вы держите в руках, написана для родителей и специалистов, чтобы помочь им сориентироваться в мире детской игры в целом, а также научиться поддерживать и развивать игру конкретного ребенка. Авторы методики — специалисты по игре, работающие как с детьми, развивающимися в соответствии с возрастными нормами, так и с детьми с различными особенностями развития, в том числе с расстройствами аутистического спектра (РАС), задержкой психоречевого развития, двигательными трудностями и другими нарушениями. Опираясь на опыт практической работы с детьми, а также на теоретические представления об игре и развитии ребенка разных направлений педагогики и психологии, авторы сформулировали собственную типологию игр, свойственных каждому этапу онтогенеза.

Со времени первого издания книги прошло уже несколько лет. С одной стороны, авторы продолжали в своей работе активно использовать описанный подход, с другой стороны — на проводимых ими обучающих курсах, семинарах и супервизиях по игровой педагогике встречались с другими специалистами, для многих из которых эта книга стала настольной, обсуждали дальнейшее развитие этого подхода. Все это не могло не отразиться на содержании книги, в результате в прежнее издание внесены значительные изменения и дополнения.

Во **введении** рассказывается о значении игры в жизни ребенка.

В **первой главе** описана концепция игровых эпох: подробно рассказано, чем характеризуется каждая из трех эпох в жизни ребенка, какие важные приобретения и достижения у него появляются, в какие игры он играет.

Во **второй главе** вы найдете *Таблицу развития ребенка: игровые эпохи*, в которой представлены эпохи и этапы развития ребенка и соответствующие им игры. В этом издании таблица стала более подробной, особенно пополнился раздел, посвященный 3-й игровой эпохе. В эту же главу включена инструкция, как заполнять таблицу, приводится новый пример использования таблицы для составления программы занятий с особым ребенком.

В следующих трех главах на основе этой *Таблицы* более детально описаны отдельные аспекты развития ребенка и предложены инструменты для работы с ними (8 дополнительных тематических таблиц).

Развитие диалога с ребенком: этапы эмоционального контакта в новом издании выделено в отдельную главу (**глава 3**). Глава дополнена таблицей, позволяющей увидеть возможности ребенка в общении со взрослым на каждом этапе и подобрать игры, которые подготавливают почву для перехода на следующий этап.

В **четвертой главе** описано *развитие самовосприятия и формирование образа себя*, также дополненное соответствующей таблицей, с помощью которой можно увидеть роль сопровождающего взрослого и подобрать игры, актуальные на каждом этапе.

В **пятой главе** читатель найдет другие дополнительные таблицы, каждая из которых снабжена небольшой преамбулой, которые также подготовлены специально для этого издания. Таблицы описывают такие важные линии развития ребенка, как *взаимодействие между детьми, саморегуляцию, совместное объединенное внимание и речь*, а также такие актуальные про-

блемы, как *детская агрессия* и *страхи*. Педагоги и родители могут опираться в процессе работы на эти таблицы, так как по ним можно подробно проследить этапы развития соответствующей сферы ребенка, условия, которые взрослый может создать для того, чтобы ребенок легче мог перейти к следующему этапу, и игры, в которые с ребенком на конкретном этапе полезно играть.

В **шестой главе** представлено переработанное и дополненное *описание игр*. В эти игры можно играть с детьми в возрасте, указанном в заголовках подразделов, а также с более старшими детьми с теми или иными особенностями, находящимися на соответствующем этапе развития. Специалисты и родители смогут найти здесь игры, подходящие для разных детей — чрезмерно активных и медленных, с тревожным или импульсивным поведением, с отставанием в развитии и одаренных, с трудностями контакта и очень общительных. Эти игры также распределены по игровым эпохам и этапам в соответствии с *Таблицей развития ребенка: игровые эпохи*. В новом издании изменена нумерация игр; на полях добавлен знак, указывающий, к какой сфере относится игра: эмоциональной (Э), двигательной (Д), сенсорной (С) или предметно-пространственной (П). Это поможет родителям и педагогам ориентироваться в том, какая игра подходит для решения конкретной задачи для дальнейшего развития ребенка. В этом издании вы найдете много новых увлекательных игр, в том числе — игры для развития речи.

В новое издание добавлен **указатель игр**, позволяющий найти нужную игру по номеру страницы.

В **приложении** представлена *Ульмская таблица «Показатели баланса и перегрузки младенцев»* (в первом издании она была приведена под названием *Таблица Бразельтона*).

Мы хотим выразить самую искреннюю признательность коллегам, помогавшим нам в работе над этой книгой: Екатерине Кокориной, Евлалии Просветовой, Софье Чайкун и Ольге Холодовой, внесшим свой вклад на разных этапах подготовки второго издания, а также всем участникам семинаров, рабочих групп и супервизий за постановку вопросов и совместные поиски ответов.

Особая благодарность — Марии Дименштейн за неформальное и внимательное редактирование и рекомендации, которые помогли значительно улучшить книгу.

Введение. Значение игры в жизни ребенка

Ценность игры для развития ребенка в настоящее время всем представляется очевидной. Большое количество статей и книг написано на эту тему: про мотивацию, про опыт, приобретаемый только через игру, про самопознание и самоосознание, приходящие к нам в игре. Но часто родители и специалисты оказываются в тупике, так как не представляют, во что играть с ребенком. Один все время играет в одну и ту же игру, другой вообще не любит играть. А третий только кружится и прыгает или стучит железкой по батарее до боли в ушах — никакой сюжетной игры организовать невозможно: «Ни куклу спать уложить, ни мишку покормить, ни домик построить...» С чего начать? Как помочь ребенку сделать следующий шаг в развитии? Как правильно поставить задачи для занятий и подобрать подходящие игры?

Процесс становления личности, процесс самопознания длится всю жизнь с самого рождения ребенка и предполагает освоение трех областей отношений: с миром предметов и физическим пространством, с самим собой и с другими людьми [Лисина, 2007; Лэнгле, 2009]. Развитие человека возможно только в диалоге и только в отношениях. Причем очень важно, чтобы отношения и диалог были как с внешним миром человека, так и с внутренним. Но как соотносятся эти два процесса? Кто вступает в диалог? Когда и как он начинается? Как поддерживать и не нарушить эту способность вести диалог?

Когда ребенок приходит в наш мир, его встречают близкие взрослые. Качество этой встречи окрашивает отношение ребенка к самому себе сейчас и в будущем. Затем ребенок «встречает» себя самого: свои ощущения, свои действия, свои чувства, свои ценности, занимает позицию по отношению к себе и к миру, осознает себя [Выготский, 1984; Берлянд, 1992]. Для ребенка развитие отношений со взрослым и зарождение самоотношения происходят в том числе в игре: чтобы вынести суждение о себе, понять себя, необходимы как бережное сопровождение малыша близкими взрослыми, так и пространство для собственной игры.

Исследованиям игры посвящены многие работы отечественных и зарубежных философов, психологов, педагогов. Обратившись к определениям игры/игровой реальности различных авторов [Хейзинга, 2015; Винникотт, 2007; Выготский, 1933; Эльконин, 1978 и др.], мы можем обнаружить нечто общее в их понимании игры. Обобщая различные источники, можно сказать, что игра предполагает наличие:

- мнимой ситуации, которая разворачивается в хронотоп игры. Игровое пространство имеет свои границы, которые ребенок и взрослый пересекают. А любое пространство организовано по своим правилам, да и время там течет по-особому, день и ночь сменяются в течение двух минут, и если что-то забылось, то опять может наступить ночь. Можно устанавливать свои правила, принимать или не принимать чужие, договариваться. Для этого участники должны понимать и разделять смыслы и правила друг друга;
- удовольствия/интереса [Винникотт, 2007; Выготский, 2001]. Если ребенок или взрослый воспринимают деятельность как тягостное задание или полезное, но неприятное дело — это не игра;
- свободы выбора игры, партнера, участия/неучастия, но не свобода от правил [Выготский, 2001];
- самодостаточности и самонацеленности игровых процессов, предполагающих поиск смыслов игры в самой игре.

Во многих работах зарубежных авторов (З. Фрейд, А. Адлер, В. Штерн, Э. Эриксон) игра понимается главным образом как средство выражения и разрешения ребенком своих внутренних конфликтов. Бесспорно, это значение игры очень важно для развития саморегуляции. Но есть еще и второй пласт: в игре ребенок не только выражает, но преобразует свою личность, что, на наш взгляд, и составляет основной смысл игры.

По мнению известного советского исследователя игры Д.Б. Эльконина (1978), процесс игры становится доступен ребенку с 2,5–3 лет. За единицу игры в этом подходе принимается мнимая ситуация и роль. Нас же интересует и более ранний процесс зарождения субъективности, и то, как он отражается в действиях ребенка.

В работе И. Берлянд «Игра как феномен сознания» (1992) автор обращается к особой активности детей более раннего возраста, предлагая принять за единицу игры действие «изображения»: «Ребенок, научившийся ходить, начинает ходить «по-особому» явно не для того, чтобы куда-нибудь прийти. Предметом действия является сама ходьба. Научившись ходить, малыш начинает изображать ходьбу. Становясь предметом изображения, действие ходьбы изменяется и внешне, по моторике — ребенок ходит «по-особому». Ребенок может изображать различные действия, уже освоенные им (ходьбу, одевание, кормление), чувства (страх, недовольство)». Так, по мнению автора, происходит отделение образа (способа) действия от самого действия — важнейшее событие в психическом развитии человека.

С этой точки зрения игра для ребенка создает возможность управлять своим действием, быть субъектом по отношению к нему. Ребенок на первом году жизни активно овладевает своими действиями и движениями. «Нарочитость игровых действий по сравнению с соответствующими «серьезными» действиями — это не что иное, как проявление активности, субъектности, свободы по отношению к этим действиям» [Берлянд, 1992].

Приблизительно после 1 г. 8 м. — 2 лет ребенок начинает изображать чувства в игре, т.е. дистанцироваться от них и понимать их (осознавать). Он как бы «встречает» свои чувства и учится обращаться с ними сам через свою игру, без помощи взрослого. На первом и втором годах жизни малышу еще всегда необходим рядом взрослый — как тот, кто помогает понимать себя и мир своих чувств и взаимодействовать с ними. Это очень важно: то, как взрослый сопровождает чувства малыша, потом отразится на его способности понимать другого и вступать с ним в диалог.

В дальнейшем дети начинают изображать в игре окружающих людей, животных, сказочных персонажей, проигрывая отношения между ними, тем самым начинают ориентироваться в этих отношениях, лучше понимать их, осваивать социальные роли.

Глава 1. Концепция игровых эпох

Наш интерес к самостановлению ребенка зародился из практической работы с детьми, имеющими проблемы в общении и поведении. Известно, например, что ребенок с аутистическими тенденциями в развитии долго не говорит о себе в первом лице и ему сложно осваивать социальные отношения. Нам было интересно проследить, как дети в процессе развития начинают использовать в речи местоимение «Я», какие необходимые предпосылки должны возникнуть для этого, какие условия и игры приводят к этому грандиозному переживанию и главное — каким образом близкие взрослые могут способствовать и помогать этому процессу.

Наблюдать за игрой ребенка можно уже в первые месяцы его жизни. В раннем возрасте, особенно на первом и втором годах жизни, особую важность имеет игра с эмоционально значимым взрослым.

Задача взрослого — наблюдать и чутко поддерживать игру ребенка в соответствии с актуальным уровнем его развития, понимать те ценности, которые проживаются ребенком в игре, будь то ценность собственных телесных ощущений, движений, границ, чувств и т.п. или ценность отношений. И на основе этого предлагать ребенку именно те игры, которые помогут освоить следующие этапы развития.

Как отмечалось выше, ребенок начинает играть уже на первом году жизни. Поэтому наша типология игр начинается буквально с рождения малыша.

Игры, в которые обычно играют дети, представляют собой определенную последовательность, которая отражает этапы личностного развития ребенка: от простых манипуляций с предметами или собственным телом до сложных ролевых игр и игр по правилам. Достаточно рано у ребенка появляется самостоятельная игра, то есть ребенок может без участия взрослого играть сам, осуществляя повторы одного и того же действия, привнося в них небольшую вариативность и получая от этого удовольствие. Затем появляется совместная игра со взрослым и, наконец, со сверстниками.

Нами были проанализированы возможности детей от рождения до семи лет и соответствующие им игры и условно разделены на три большие группы по трем основным линиям развития отношений в жизни человека:

- отношения с миром людей;
- отношения с миром предметов;
- отношения с собой.

Следует отметить, что развитие по этим линиям тесно взаимосвязано в онтогенезе ребенка. Как отмечает В. Лисина: «Собственно личностные структуры складываются, по-видимому, по линиям трех выделенных выше и прочих видов отношений в пунктах их взаимного пересечения и завязывания в «узелки» [Лисина, 2009]. По нашим наблюдениям, например, первые символические действия также зарождаются на пересечении этих трех линий, предвестники символической игры и их различные формы мы увидим во всех трех сферах развития ребенка.

Анализ игровых смыслов и отражение их в *Таблице развития ребенка: игровые эпохи*

Для практических целей игровой педагогики мы расположили эти три линии развития отношений рядом в *Таблице развития ребенка: игровые эпохи* (Таблица 1, с. 22) и совместили их с играми, в которые играет ребенок на соответствующем этапе.

Мы всегда можем выделить нечто общее, важное в играх ребенка, что пронизывает все три линии развития отношений на определенном этапе. Например, если у ребенка есть потребность в проживании напряжения (точка равновесия и покоя — ожидание — мобилизация — кульминация — переживание удовольствия — точка равновесия и покоя), он вносит это напряжение и в социальные игры, и в действия с игрушками, и в отношения с самим собой.

Это общее и важное мы называем основным игровым смыслом, который характеризует этап развития игры. Именно знание игрового смысла дает нам ответ на вопрос: как играет ребенок?

В машинку можно играть по-разному. Нам важно определить, как играет в нее ребенок, какой смысл (ценность) скрывается в его игре: потребность в ритме и повторях ведет его к воспроизведению одних и тех же действий с машинкой — крутить колеса, возить ее по кругу; потребность в переживании напряжения резко меняет игру: машинка начинает во что-то врезаться или съезжать с горки. Потребность в упорядочивании мира приводит к маршрутным играм и цепочке действий с этой машинкой. Потребность в проживании социальных отношений (роли и правила) порождает сюжетно-ролевые игры с той же самой машинкой.

Знание последовательности появления новых возможностей и игр в процессе развития ребенка помогает нам в работе с детьми с теми или иными нарушениями: мы можем видеть «пропуски» в продвижении по игровым эпохам, а также «застревания» на одном и том же типе игр. Иногда процесс развития игры у детей с расстройствами аутистического спектра не происходит самостоятельно, им свойственно подолгу играть в одну и ту же игру, повторяя ее раз за разом. В таких случаях перед игровым педагогом или родителем стоит задача определить, что для ребенка важно в этой игре, какова ее ценность, возможно ли предложить ему другую игру и в какой момент следует это сделать.

Наблюдая за игрой ребенка и пользуясь нашей *Таблицей развития*, мы можем понять, «где» сейчас он «находится» (к какой игровой эпохе и к какому этапу относятся его возможности). При этом мы можем предположить, какой смысл ребенок вносит в ту или иную игру, и разделить с ним эти смыслы и интересы, которые сейчас для него актуальны и эмоционально его затрагивают, и таким образом принять его «мнимую» ситуацию и поддержать игру.

Мы проанализировали основные игровые смыслы и расположили их по мере возникновения в жизни ребенка. Появление нового игрового смысла ни в коей мере не отрицает предшествующего: они интегрируются, что приводит к появлению все более сложно организованных игр.

Игровые эпохи

Мы используем авторский термин «игровые эпохи», чтобы объединить возрастные этапы развития ребенка в более крупные блоки, отражающие изменение места, содержания и развивающихся возможностей игры в его жизни.

Разбиение на эпохи ранее использовал Д. Б. Эльконин для периодизации детства в целом: три эпохи подразделяются на более мелкие единицы – периоды и фазы [Эльконин, 1971]. Используя сходный подход к периодизации, мы сфокусировались именно на игровых эпохах, которые начинаются с младенчества и достигают максимальной сложности в период дошкольного детства.

По Д.Б. Эльконину, переход от одной эпохи к другой происходит в результате «большого» кризиса в развитии, когда разрешаются «движущие противоречия» между уровнем развития в системе отношений «ребенок — общественный предмет» и «ребенок — общественный взрослый». Мы тоже опираемся на идею нескольких систем отношений, но выделяем их несколько иначе, согласуя с целями практики. Как и у Д. Эльконина, в нашей типологии игровые эпохи отделены друг от друга основными кризисами развития, когда происходит перестройка отношений на всех уровнях и направлениях.

В дальнейшем при изучении зарубежной литературы по теме мы обнаружили, что термин «игровая эпоха» похожим образом используется педагогами-практиками, например, эрготерапевтами [Takata, 1974]. В этом случае, как и у нас, термин служит практическим инструментом: эрготерапевты с его помощью анализируют, на каком этапе развития игровой деятельности находится ребенок, чтобы выстроить систему поддержки.

При выделении основных событий в психической жизни ребенка и объединении их в этапы мы опирались на представления о развитии личности отечественных психологов, теорию развития и теорию привязанности, а также концепцию «DIR/Floortime».

Ниже опишем, чем характеризуется каждая игровая эпоха в жизни ребенка, какие важные приобретения и достижения у него появляются, в какие игры он играет.

Первая игровая эпоха длится приблизительно от рождения малыша до кризиса одного года и посвящена формированию согласованного диалога с близкими взрослыми, восприятию самого себя на уровне телесных ощущений и отграничению собственного тела от мира — противопоставлению ощущения своего собственного тела ощущению окружающего мира.

Вторая игровая эпоха длится приблизительно до кризиса трех лет. Она посвящена обнаружению своих ценностей, соотнесению с ними, созданию картины Себя и проведению границ (отграничению своих ценностей). В конце этой игровой эпохи ребенок говорит о себе «Я».

Третья игровая эпоха длится от кризиса трех лет приблизительно до школы и посвящена проживанию и защите собственной ценности в социальных отношениях, занятию позиции по отношению к себе и миру, формированию суждения о себе и мире.

Важно учитывать, что мы опираемся не на календарный возраст, а на последовательность этапов развития и на те задачи, которые мы ставим, анализируя актуальные возможности ребенка на конкретном этапе развития.

Опишем подробнее каждую из игровых эпох, а также кризисы, которые разделяют эти эпохи.

Первая игровая эпоха — начало формирования отношений с близкими, с окружающим миром и обнаружение себя через диалог с ними

Огромную роль в развитии ребенка с самого рождения играют его потребности. К. Бриш в книге «Теория привязанности и воспитание счастливых людей» классифицирует базовые потребности малыша таким образом:

- физиологические потребности: создание условий безопасности (питание, сон, крыша над головой, свежий воздух и т.д.);
- потребность в привязанности: ребенок нуждается в установлении близких отношений со взрослым человеком, который всегда может защитить и успокоить его;
- потребность в исследовательской активности: потребность открывать новое. Возможность открывать мир, для начала желательно в совместной игре со взрослым, — жизненно важная потребность ребенка с самого рождения. Дети лучше всего осваивают новое, если удовлетворены первые две потребности. Если ребенок чувствует себя незащищенно, его природное любопытство не реализуется;
- потребность в сенсорных впечатлениях, в чувственном восприятии мира;
- потребность в «личной эффективности»: возможность что-то изменить;
- потребность в избегании неприятных ощущений.

Если все эти потребности удовлетворены, то в этот период мир начинает переживаться ребенком как добрый, поддерживающий: этому миру и себе можно доверять, на него можно опереться, чтобы пойти дальше в своем развитии. Здесь роль сопровождающего взрослого просто незаменима. Малыш еще не обладает достаточными возможностями и способностями обеспечить себе комфорт и безопасность (защиту). Это ответственность и забота рядом находящегося взрослого. Взрослый помогает ребенку урегулировать напряжение в теле и возбуждение, которые постоянно возникают при изменении условий внешней среды или ощущении внутреннего дискомфорта (голод, усталость, скука, боль и т.д.). Взрослый приходит на помощь тогда, когда аффекты становятся особенно интенсивными и непереносимыми. У малыша очень мало механизмов, помогающих вернуться в точку равновесия и удержать ее. Он справляется с небольшими напряжениями в теле с помощью гримас, кашля и т.п. Но если стресс слишком велик и нет возможности самому вернуться в зону комфорта, то потеря этой зоны ведет к переживаниям страха и ужаса, и малыш отчаянным криком просит о помощи. Д. Винникотт рассматривает это состояние как близкое к переживанию смерти [Винникотт, 2007].

По нашим наблюдениям, то, насколько взрослый внимательно относится к знакам и сигналам младенца (см. Ульмскую таблицу, с. 222), закладывает основу отношения малыша к себе и к окружающему миру. Взрослый двигается плавно, дозирует впечатления, выдерживает правильную телесную дистанцию, уважительно относится к потребностям и интересам ребенка — и у малыша появляется все больше возможностей саморегуляции с помощью сначала физически, а потом эмоционально доступного взрослого. Он начинает искать свою «гавань безопасности» [Бриш, 2024] — взрослого, который дает ему это чувство. О переживании опасности (увеличения дистанции с эмоционально значимым взрослым) свидетельствуют реакции в теле (напряжение, ощущение дискомфорта), которые снижают исследовательскую активность. Если малыш хорошо ощущает свое тело, он может вовремя «заметить» это напряжение и пуститься на поиски безопасного пространства рядом или на коленях/руках взрослого.

Как уже говорилось выше, близкий взрослый «встречает» новорожденного малыша. Встречает целиком — на телесном уровне, на психическом и на духовном. Тем самым он как бы

дает «прорасти всем зернам» трех измерений человеческого бытия и обеспечивает предпосылки формирования фундаментальных мотиваций: помогает малышу возвращаться в состояние равновесия, поддерживает приятный уровень возбуждения, необходимый для переживания собственной ценности, через уважительное внимание и признание его уникальности.

Из этого внешнего диалога, который обеспечивает взрослый, зарождается внутренний диалог малыша с собой. И, как отмечалось выше, обнаружить его можно в первых игровых действиях со своим телом, с предметами, с людьми. Повторы и ритмичность свидетельствуют о том, что это именно игра, а не только исследовательская активность. Через эти повторы ребенок становится как бы «хозяином положения». В действиях малыша появляется все больше осознанности. А это говорит нам о рождении Я.

Для второго полугодия первого года характерны бурная исследовательская активность во всех трех сферах отношений (с людьми, с предметами и физическим пространством, с самим собой) и игровые действия в этих сферах. Как уже отмечалось выше, игра носит ценностный характер. Ребенок не будет играть с тем, что не является для него в данный момент важным. Глядя на игру малыша, мы всегда можем понять мир его ценностей. Первая игровая эпоха — это время выстраивания диалога с собственным телом на уровне комфорта/дискомфорта, формирования схемы тела через развитие движения и двигательную активность. В этот период складываются отношения привязанности, появляются первые социальные игры. Разделенное переживание и объединенное внимание с эмоционально значимым взрослым становятся основой для запуска механизмов подражания и развития речи.

В этой игровой эпохе много ритмических (от простых равномерных ритмов до ускоряющихся и «рваных» ритмов), двигательных и сенсорных игр. Можно наблюдать интересную тенденцию: ребенок все больше стремится к переживанию напряжения, у него появляется все больше возможностей самостоятельно справиться с ним, но взрослый все еще необходим как гарант безопасности и стабильности. В присутствии эмоционально значимого взрослого малыш все больше начинает играть с переживанием напряжения (сначала непосредственно со взрослым, а потом и самостоятельно).

Все новое, наработанное в игре (комфорт и безопасность, ритм и повторы, способность выдерживать напряжение и даже получать от этого удовольствие) дает ребенку возможность качественно изменить отношения с миром и с собой. О качественных изменениях в развитии свидетельствует появление новых игр и игровых смыслов, относящихся ко второй игровой эпохе: игры с границами, разделяющими опасную и безопасную зоны, а также свое и чужое.

Кризис одного года

Кризис одного года и проблемы, связанные с выходом ребенка на новые отношения с миром, выделяются в отдельный важный этап в развитии.

Появившиеся новые возможности позволяют ребенку быть более самостоятельным, и на физическом уровне ребенок действует отдельно от взрослого.

При этом ребенок в своей захваченности впечатлениями и импульсами, удивлением перед внешним миром еще плохо оценивает угрозы этого мира и свои реальные возможности. Сформированные отношения привязанности здесь играют незаменимую роль: внутренний дискомфорт (нарастание напряжения при увеличении дистанции между ребенком и значимым взрослым) может сообщать о наличии угрозы, и малыш пускается на поиски значимого взрослого. Взрослый пока еще остается внешним регулятором поведения ребенка, он же проводит и первые границы, оберегая ребенка от опасности. При столкновении с границей может воз-

никнуть довольно сильный аффект и агрессия со стороны малыша. Взрослому важно это выдержать: воспринять агрессию как направленную не на него, а на препятствие, мешающее удовлетворению потребности в исследовательской активности. Понимая, что происходит, дать утешение малышу. Необходимо понять, что это реакция на препятствие, а не нападение на личность взрослого. Ясное и четкое проведение границ со стороны взрослого делает мир для ребенка безопасным и стабильным. В трудных ситуациях помогаем ребенку переключить внимание с одного впечатления на другое.

Важную роль в упорядочивании меняющегося мира играют структура, формирование полезных привычек (умываться, чистить зубы). Во многих сложных ситуациях ребенку помогают эмоционально-смысловой комментарий взрослого.

Постепенно в этом периоде у ребенка появляется новый тип игр, которые свидетельствуют о ценности границ и порядка в его жизни, зарождении собственного безопасного мира: малыш собирает предметы в кучки, домики, начинает соединять похожие и разделять объекты по признакам. Ребенок таким образом начинает структурировать и упорядочивать для себя внешний мир и в то же самое время как бы создает свой собственный мир.

В этом феномене мы видим подтверждение тезиса Л.С. Выготского: «В игре ребенок на голову выше самого себя». Внутри привычных форм поведения зарождаются новые способы обращения с собой и миром. И это происходит в игре!

Вторая игровая эпоха — освоение физического пространства и формирование границ с миром. Появление своего собственного ценностного мира

Ключевыми словами при описании этой игровой эпохи будут ценности, то есть то, что эмоционально значимо, важно для ребенка в данный момент, мир чувств и границы этого мира. Малыш открывает мир своих чувств и импульсов, с помощью взрослого через диалог с ним пытается понять их, учится не бояться их и обращаться с ними. Взрослый, понимая ребенка в его чувствах, помогая справиться с опасными импульсами и негативными чувствами, закладывает фундамент для дальнейшего принятия себя и своих эмоций.

В этот период активное исследование и игры с телом, предметами и физическим пространством, развитие речи и формирование навыков самообслуживания дают ребенку возможность «отделить» себя от окружающего мира, обнаружить «свое собственное», сказать о себе «Я».

Можно сказать, что в этот период мир переживается ребенком с точки зрения красоты и ценностей: «нравится мне это или нет». У ребенка есть огромное желание получать удовольствие от собственной исследовательской активности и игры, от диалога со взрослыми, ему важно получать внимание и признание от окружающих. Также у ребенка есть потребность в построении границ своего безопасного и привычного мира. Проведение границ с внешним миром на уровне телесных ощущений и душевных переживаний — основное условие обращенности к собственным ценностям, проживания ценности своего внутреннего мира (то, что будет происходить в Третьей игровой эпохе), основное условие формирования Самоценности.

Роль значимого взрослого — сопровождать малыша при встрече с опасным и давать автономии там, где ребенок может справиться сам, очень уважительно относиться к ценностям и границам его мира. Это дает возможность ребенку выстроить согласованный и безопасный диалог с собой, со своими чувствами и не бояться их, переживать себя как хорошего. Аффекты и импульсы захватывают ребенка, это время особенно ярких аффектов: истерик, упрямства, жадности, ревности, но в то же время ярких проявлений любви, радости, удовольствия. Если взрослый не выдерживает чувств ребенка (например, боится их и поэтому оставляет его наедине с чув-

ствами или подавляет их, запрещая их проявления), в дальнейшем это может привести малыша к непониманию своих переживаний, страху перед ними или нечувствительности к ним.

Но если взрослый выдерживает бурный натиск чувств ребенка и есть достаточно времени и пространства для игры (чтобы упорядочивать свои впечатления, строить маршруты, пересекать границу), тогда у малыша появляется новый механизм для саморегуляции: он сам начинает следить за своей безопасностью с опорой на свой привычный и безопасный мир. Ребенок защищает и оберегает его: стремится к повторению своих привычных и важных переживаний, становится избирательным в выборе еды, маршрутов, окружающих предметов, стремится к порядку и постоянству.

Здесь роль сопровождающего взрослого — уважать и поддерживать эту потребность в защите «собственного», помогать формировать это «собственное». Близкий взрослый, оставаясь в отношениях с ребенком, уважительно относится и к своим, и к его ценностям. Ребенок видит, как взрослый отстаивает свои ценности, и это создает предпосылки для того, чтобы ребенок смог в дальнейшем защищать то, что важно для него.

Это время подражания и «примеривания» на себя способов действия своего ближнего окружения и экспериментирования с ними, время предметно-практических игр с предметами и пространством, появления первых символических игр. Время развития и совершенствования речи как перехода в план символического пространства. К концу второй игровой эпохи происходит грандиозное событие — ребенок говорит о себе «Я».

Все эти важные предпосылки для следующего шага в развитии формируются в играх второй эпохи и приводят к появлению скачка в развитии, а следовательно, и к новым играм с качественно новыми игровыми смыслами, которые появятся в третьей игровой эпохе: изучение своего внутреннего мира — проживание ценности себя (успех–неуспех, выигрыш–проигрыш); освоение внешнего мира отношений — проживание правил и ролей, развитие творческого «обхождения» с этими мирами.

Кризис трех лет

Переход к новой игровой эпохе также происходит через кризис (перестройка отношений на всех уровнях). Это время обычно называют кризисом трех лет. В период кризиса малыш живет как бы на границе, поэтому с ним так сложно: он не готов в своем поведении следовать за взрослым, но и не понимает еще собственной позиции, чтобы следовать за ней, не понимает, чего хочет на самом деле. Происходит эмоциональное отделение от взрослого: постепенно ребенок все больше осознает свои потребности, желания и переживания и защищает их. В этом случае мы можем сказать, что у ребенка появляются эмоциональные границы, он начинает приобретать не только физическую самостоятельность, но и эмоциональную независимость. Главной ценностью для ребенка становится возможность сказать «нет» — и тем самым отграничить себя от другого. Задача взрослого — остаться в доверительных отношениях с ребенком в этот сложный для обоих период. Отношения подвергаются настоящим испытаниям. Перестройка отношений происходит на всех уровнях: поведенческом, эмоциональном и телесном.

На предыдущем этапе развития (второй и третий год жизни) появляется вербальный эмоциональный язык, и взрослый это использует, чтобы упорядочивать переживания ребенка, называть его эмоции и состояния. Поэтому большие сложности возникают у родителей с детьми с различными речевыми проблемами. Здесь можно столкнуться с яркими протестными реакциями. Взрослый постепенно передает ребенку ответственность за выбор в зоне, где это возможно и безопасно («выбери носочки или колготки», «какой пастой ты будешь чистить зубы»; но вот чистить зубы

сегодня или завтра — такую ответственность лучше ребенку не передавать, взрослый отвечает за этот процесс, и важно не давать такую степень свободы ребенку, с которой он не сможет еще справиться. Надо определить четко, где зона ответственности ребенка, а где зона ответственности взрослого.

Взрослый формирует поле переживаний ребенка: с помощью социальных ролей, эмоциональной поддержки, достижений и успеха (сравнение с самим собой).

Происходит развитие диалога: есть ты, есть я, и мы по-разному чувствуем, по-разному ощущаем, по-разному думаем. И поэтому мы можем договориться об очередности, чтобы у каждого появилось свое время и свое пространство, чтобы интересы каждого были учтены.

По окончании кризиса мы можем наблюдать, как у ребенка появляются автономия, самостоятельность, свобода выбора и принятия решений в зоне его ответственности. Взрослый рассказывает, как устроена жизнь в семье, что есть разные социальные роли. Ребенок начинает стремиться к достижениям, к успеху, «он — важный, значимый, признанный»: он обнаружил свою самооценку и защитил ее.

Опять же о переходе к новому качественному диалогу с миром свидетельствуют удивительные игры: держась за стабильность внешнего мира, требуя постоянства от близких, ребенок начинает играть с «размыванием» собственных стереотипов: появляется гибкость, собственная вариативность, «хулиганство». Корней Чуковский отразил этот процесс в следующих замечательных стихах: «Замаякали котята: Надоело нам мяукать! Мы хотим, как поросята, хрюкать!» От всех этих «путаниц» малыш получает огромное удовольствие.

Третья игровая эпоха — осознание собственного мира эмоций и желаний, своего внутреннего мира, освоение систем взаимосвязей, появление регуляции собственного поведения на основе правил

Мир начинает переживаться с точки зрения справедливости и правил, которые лежат в основе регуляции социальных отношений. В этот период ребенку очень важно переживать свою ценность для этого мира, свои способности и свои возможности. Это время сюжетных и сюжетно-ролевых игр, игр по правилам, регулирующих взаимодействие. Также происходит бурное развитие творческих способностей. О том, что ребенок начинает проживать свою самооценку, свидетельствуют сильные чувства в момент, когда он проигрывает или у него что-то не получается (не удается достичь нужного результата). Жизнь устроена так, что время от времени мы проигрываем, ошибаемся. И одной из важных задач этого периода будет приобретение способности проходить через конфликты, через ошибки, проигрывать, не обесценивая отношений с другими и с собой. Роль сопровождающего взрослого — помочь ребенку переживать себя хорошим и ценным в ситуациях конфликта, ошибок и проигрыша.

К шести-семи годам ребенок выходит на новый уровень отношений с собой и миром: появляется возможность соблюдать правила, регулирующие отношения между людьми, и соотносить свое поведение с другими. Ребенок начинает ориентироваться на отношения с друзьями, учителями, их мнение становится важным для него. К концу седьмого года, в результате осуществления игровой деятельности, у ребенка формируется способность к управлению своим поведением (самоконтроль): затормозить импульс, успокоить себя и сориентироваться во внешнем мире (что произошло?), сделать выбор и принять решение о дальнейших действиях. Это дает ему возможность стать полноценным членом команды, справляться с учебной деятельностью и требованиями школьной среды. Все это в большой степени определяет его готовность к школе.

Глава 2. Таблица развития ребенка: игровые эпохи

Как пользоваться таблицей

С помощью таблицы мы можем проанализировать возможности ребенка и определить, какой игровой эпохе и какому этапу они соответствуют; предположить ведущие потребности и игровые смыслы, стоящие за той или иной игрой ребенка; оценить возможности саморегуляции ребенка и способы регуляции его состояния со стороны взрослого, чтобы ребенок мог играть, общаться и исследовать мир.

Это позволит поставить задачу для занятий: понять, какие игры можно предложить ребенку, чтобы поддержать его развитие и помочь перейти на следующий этап.

При использовании как этой, так и дополнительных таблиц важно учитывать, что все указания на возраст приблизительны и условны: в нашем анализе мы опираемся на последовательность этапов развития и на те задачи, которые мы будем решать на конкретном этапе.

Чтобы как можно точнее определить, какой игровой эпохе и какому этапу соответствует та или иная активность ребенка, необходимо внимательное наблюдение за ходом его игры. Для этих целей можно также использовать видеоматериалы: многократный просмотр одного и того же материала помогает не упустить маленькие, но очень значимые детали в проявлениях активности ребенка. Одним из самых важных условий наблюдения за игрой и исследовательской активностью ребенка является состояние его безопасности и комфорта, когда он может свободно двигаться по помещению, выбирать понравившуюся игрушку или способ действовать с ней, по собственной инициативе вступать во взаимодействие с присутствующими людьми. При таком подходе к анализу активности можно увидеть много возможностей даже у самого «сложного» ребенка (например, с множественными нарушениями развития), что в дальнейшем станет точкой опоры для развития его исследовательской активности и игры.

На первой встрече не всегда можно оценить возможности ребенка, поэтому важно сначала создать привычную ситуацию, в которой он чувствует себя спокойно и комфортно. В течение некоторого времени наши оценки в таблице могут меняться в зависимости от состояния ребенка, и мы ориентируемся на более высокую оценку.

Для оценки используем цифры 0, 1, 2:

0 — данная возможность не наблюдается ни в каких ситуациях;

1 — данная возможность проявляется иногда или только в определенных ситуациях. В этом случае важно помнить, что под воздействием стресса ребенку бывает трудно проявить свои возможности. Например, дома играет с мамой в «ку-ку», а на занятиях с педагогом — еще нет;

2 — если мы наблюдаем навык в разных ситуациях, он достаточно устойчив, ребенок действует самостоятельно. Например, ребенок дома рисует с мамой, и на занятиях он тоже показывает эту возможность;

? — если про наличие данной возможности пока недостаточно информации и надо побеседовать с родителями или поиграть с ребенком в определенные игры и прояснить этот вопрос;

☐ (пустая ячейка) — если рассматриваемая возможность:

- давно пройдена в онтогенезе и в дальнейшем не наблюдаются (например, появление комплекса оживления для 4-летнего ребенка неактуально, так как у него есть более высокие социальные инструменты);
- уже интегрирована в общую картину поведения ребенка (например, для ребенка без двигательных нарушений возможность контролировать положение головы — пройденный этап).

Таким образом заполняем последовательно все актуальные ячейки. В результате у нас получится по каждому столбику (направлению) описание возможностей ребенка: мы увидим, какие достижения пропущены (0) или недостаточно сформированы (1). Также отмечаем в двух общих (на все три столбика) горизонтальных строках возможности ребенка к саморегуляции и способы регуляции со стороны взрослого. Вырисовывается определенный профиль, который отражает особенности развития конкретного ребенка. Возможности, отмеченные цифрой 1 — это то, что относится к зоне ближайшего развития: мы ставим развивающие задачи и подбираем игры для их решения. При этом опираемся на возможности, отмеченные цифрой 2.

На страницах с описанием кризисов одного года и трех лет смотрим, есть ли у ребенка признаки соответствующего кризиса. Мы их не оцениваем, но если они есть, то играем с ребенком в игры предыдущего этапа, которые ему нравятся, учитывая рекомендации по сопровождению ребенка.

Анализируя полученный профиль, мы можем увидеть неравномерности в развитии: например, отношения с предметами и пространством по степени освоения сильно опережают социальные возможности ребенка и возможности самовосприятия. При подборе игр мы будем смотреть, через какую систему отношений нам удастся установить с ребенком эмоциональный контакт (через то, что для малыша является важным, ценным в данный момент, т.е. опираемся на те возможности, которые отмечены цифрой 2). Например, если его сильной стороной являются отношения с предметами (как, скажем, у некоторых детей с РАС), мы сможем, предлагая ему знакомые игры из того этапа, где ребенок «находится», установить с ним эмоциональный контакт. Развитие эмоционального контакта и игры, соответствующие каждому этапу, мы рассматриваем подробно в третьей главе (см. с. 63 и Таблицу 3 на с. 67).

Когда в совместных со взрослым играх появляется вариативность и очередность, можно ставить задачи по развитию дальнейших возможностей ребенка по всем трем сферам, подбирая определенные игры. Обычно предлагаем начинать с игр предыдущих этапов, которые ребенку интересны, постепенно переходя к играм последующих этапов из зоны ближайшего развития (также опираясь на интересы ребенка). Все игры описаны в шестой главе и распределены по соответствующим этапам развития. Каждая игра отмечена буквами, обозначающими сферу, на развитие которой эта игра направлена (Э — эмоциональная, С — сенсорная, Д — двигательная и П — предметно-пространственная). Ориентируясь на эти обозначения и на

результаты, приведенные в конце описания каждой игры, мы можем подобрать игру в соответствии с поставленной задачей.

Через определенное время после начала занятий мы можем вновь обратиться к таблице, проставить оценки и зафиксировать динамику, т.е. продвижение ребенка внутри игровых эпох, и затем поставить новые задачи.

Заполнение таблицы имеет смысл проводить с определенной периодичностью (раз в 2–6 месяцев — в зависимости от скорости изменения ситуации).

Более подробно мы проиллюстрируем использование таблицы для построения программы игровых занятий на конкретном примере — описании работы с мальчиком Колей (с. 43).

Таблица 1. Таблица развития ребенка: игровые эпохи

ФИО, возраст: _____

Даты заполнения: _____

Специалист(ы): _____

Первая игровая эпоха (0–12 мес.): начало формирования отношений с близкими, с окружающим миром и обнаружение себя через диалог с ними

1-й этап (0–3 мес.) Игровой смысл – Комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 1-го этапа	Ребенок фиксирует взгляд на лице взрослого (врожденный интерес к человеческому лицу).			Формируется внимание к различным сенсорным стимулам:			Формируется внимание к различным сенсорным ощущениям:		
				– звуковым			– вестибулярным		
				– зрительным			– тактильным		
	Копирует движения челюстью, губами, языком (заражение на уровне движения).			– тактильным			– оральным		
				– вкусовым			Начинает контролировать положение головы.		
				– обонятельным			Играет с собственными руками:		
	Предвестник улыбки («Улыбка Будды», улыбка во сне).			Поворачивает голову в сторону источника звука.			– тянет руки в рот – формируется координация «рука-рот»;		
	Появляется обращенная к взрослому улыбка (социальная улыбка).			Прослеживает за лицом, предметом.			– приближает руки к лицу, рассматривает, соединяет – формируется координация «рука-глаз»;		
	Появляется разделенное переживание (заражение на уровне эмоций).			Пытается дотянуться до предмета и ударить по нему.			– тактильно исследует свои руки (ощупывание рук) – координация «рука-рука».		
	Реагирует на различные выражения лица.			Пытается тянуть игрушку обеими ручками.			Длительно удерживает соединенными кисти и стопы и играет с ними.		
	Издает разнообразные звуки.						Демонстрирует защитную реакцию при резком изменении положения тела, резком приближении объекта.		
	Визуально следит за людьми.								
	Реагирует на интенсивность эмоций.								
	Появляется комплекс оживления: двигательная и эмоциональная реакция на находящегося рядом человека.								

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Регуляция	Взрослый успокаивает ребенка с помощью еды, прикосновений, зрительного контакта, ритма, организации позы, обеспечения терморегуляции.								
Саморегуляция	Ребенок осуществляет саморегуляцию (успокаивает себя и возвращает себя в зону комфорта) с помощью чихания, зевания, сосания руки, плача, крика, двигательной активности.								
Игры 1-го этапа	1.1 Игры на взаимодействие лицом к лицу			1.3 Игры на развитие зрительного внимания и прослеживания			1.2 Игры на развитие вестибулярных ощущений (ритмичные игры в одном темпе)		
	1.2 Игры на развитие вестибулярных ощущений (ритмичные игры в одном темпе)			1.4 Игры на развитие слухового внимания			1.5 Игры на перемещение в пространстве		
	1.5 Игры на перемещение в пространстве			1.5 Игры на перемещение в пространстве			1.6 Игры на формирование контроля за положением головы		
							1.7 Игра на поверхностную чувствительность		
							1.8 Игры на глубокую чувствительность (без напряжения)		
							1.9 Игры на формирование координации «рука-глаз», «рука-рука», «рука-рот»		

2-й этап (3–6 мес.) Игровой смысл – Удовольствие/неудовольствие: поиск того, что нравится, избегание того, что не нравится

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 2-го этапа	Реагирует на качество эмоций (по-разному реагирует на положительные и отрицательные эмоции взрослого).			Удерживает вложенный в руку предмет.			Соединяет руки лежа на животе.		
	Ярко проявляет потребность и инициативу в общении: издает различные звуки (лепетные, воркующие), привлекает внимание взрослого.			Несет в рот, пробует игрушки «на зуб».			Соединяет и удерживает вместе две стопы, две лодыжки, руки и колени, играет с ними.		
	Интонацией сообщает о своем удовольствии-неудовольствии.			Тянется, хватает, появляется ладонный захват двумя руками, постепенно начинает брать предмет одной рукой.			Лежа на животе, опирается на предплечья.		
	Интересуется выражением лица взрослого.			Царапает жесткие поверхности.			Соединяет руки и стопы, две руки на одной стопе.		
	Тянется руками, чтобы потрогать лицо взрослого.			Играет с игрушкой лежа на боку.			Поднимает таз («мостик») лежа на спине.		
	Начинает наблюдать за другими детьми.			Много играет лежа на животе.			Лежа на животе поднимает руки и ноги от опоры – поза «летающего самолета».		
	Появляется избирательность в контакте (начало формирования отношений привязанности).			Отпускает предмет.			Играет с ножками – появляется координация «рука-нога».		
	Появляется совместное объединенное внимание на игрушке (взгляд взрослого и ребенка направлен на один и тот же предмет или в одну и ту же сторону).			Стучит ладошками по различным поверхностям.			Появляется координация «глаз-рука-стопа».		
	Улыбается другим детям.			Начинает подстраивать кисть под форму предметов и их положение в пространстве.			Появляется координация «глаз-рука-рот».		
				Перекладывает игрушку из руки в руку.			Учится переворачиваться с живота на спину, со спины на живот.		
				По-разному реагирует на текстуру, форму и твердость предметов.			Поворачивается на животе вокруг своей оси.		
				Все больше начинает исследовать предмет: ударяет предметами по поверхностям, друг о друга.			Формируются опорные реакции на кисти.		
				Симметричные действия с двумя предметами.			Появляется симметричное скольжение тела назад.		
				Появляется образ действия: предмет диктует положение руки.			Меняет уровни подъема тела лежа на животе при помощи сгибания и разгибания рук.		
							Получает удовольствие от двигательных и сенсорных игр.		
							Боится резкого движения/приближения и резкого изменения положения тела.		
							Приспосабливается к ритму взрослого.		

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Регуляция	Эмоции, интонации – регуляторы поведения (взрослый может успокоить ребенка с помощью интонации и эмоций).								
Саморегуляция	К прежним способам саморегуляции добавляются новые – сосет палец, соску, предмет.								
Игры 2-го этапа	2.1 Вестибулярные ритмичные игры			2.4 Игры с различными материалами 2.5 Игры на формирование дотягивания, хватания и отпускания предмета			2.1 Вестибулярные ритмичные игры		
	2.2 Тактильно-ритмичные игры						2.2 Тактильно-ритмичные игры		
	2.3 Игры на развитие взаимодействия						2.6 Игры на изменение положения тела		
	2.6 Игры на изменение положения тела						2.7 Игры с ногами		

3-й этап (6–9 мес.) Игровой смысл – Удовольствие/неудовольствие: воспроизведение повторяющихся приятных сенсорных впечатлений

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 3-го этапа	Появляется устойчивое совместное объединенное внимание.			Появляется «ножничный захват» предметов.			Встает на колени.		
	Складываются игровые ритуалы, привычные игры: погремушку – трясти, мячик – катать.			Тактильно исследует предметы.			Раскачивается на четвереньках.		
	Появляется тревога, связанная с «чужим». Замирает, активность снижается в присутствии «чужого».			Манипулирует предметом – неспецифические действия (стучит, трясет, сжимает): повторяющиеся действия больше направлены на воспроизведение сенсорного ощущения, чем на исследование среды.			Разглядывает свое отражение в зеркале, тянет к нему руки.		
	Тревога расставания: начинает следовать за взрослым, с которым сложились отношения привязанности.			Все больше рассматривает предметы с разных сторон (визуальное исследование), изучает объемные предметы со всех сторон.			Ползет сначала на животе, потом на четвереньках. Может ползать по-разному: реципрочно, симметрично, прыгать как лягушонок, опираться на одну ногу или руку, прыгать на попе и т.д.		
	Подражает эмоциям, мимике, действиям взрослого.			Начинает активно исследовать ближнее пространство.			Самостоятельно садится и самостоятельно сидит, согнув ноги перед собой.		
				Изменяет уровень положения тела для исследования пространства: ползет, сидит, встает.			При падении вбок выставляет руку.		
				Исследует объем и глубину (дырочки, коробки, стаканы, щели).			Отталкивается ногами от поверхности, если взрослый держит ребенка в вертикальном положении за грудь.		
				Начинает учитывать препятствия, искать пути преодоления барьеров, оценивает результаты своих проб и ошибок.			Встает у опоры и ходит вдоль нее приставным шагом.		
				Появляется ожидание событий, ребенок прогнозирует результат своих действий (например, играет с выключателем).			Может присесть из положения стоя.		
							Удерживает баланс стоя.		
							Прыгает у опоры (держится сам).		
							Охотно принимает игры со сменой ритма: ускорение, замедление.		

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Регуляция	Взрослый при помощи мимики и жестов регулирует поведение ребенка.								
Саморегуляция	Ребенок воспроизводит приятные сенсорные ощущения (ритмически повторяющиеся действия: раскачивания, постукивания, звуки).								
Игры 3-го этапа	3.1 Игры на взаимодействие			3.3 Манипуляции с предметами			3.2 Ритмические игры		
	3.2 Ритмические игры			3.4 Циркулярные (повторяющиеся) игры			3.6 Игры с опорой на руки		
				3.5 Игры, направленные на формирование образа предмета (прячем предмет)			3.7 Игры на перемещение в пространстве		
				3.7 Игры на перемещение в пространстве					

4-й этап (9–12 мес.) Игровой смысл – Проживание напряжения (равновесие и покой – ожидание – мобилизация – кульминация – переживание удовольствия – равновесие и покой)

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 4-го этапа	Внимание ребенка направляется указательным жестом взрослого (дальнейшее развитие совместного объединенного внимания).			Находит спрятанный у него на глазах предмет (появляется образ предмета).			Ползет на четвереньках.		
	Отзывается на свое имя.			Появляется первый опыт использования орудий (дотягивается до игрушки с помощью палочки, другой игрушки).			Заползает на возвышение.		
	Появляется связь между словом и действием (например, хлопает в ладоши по просьбе).			Может выполнить два или три связанных действия.			Заползает по ступенькам на лестницу.		
	Появляется собственный указательный жест (для привлечения внимания взрослого к интересующему предмету).			Действует с предметом, подражая взрослому.			Возникает защитное отставление руки назад при потере баланса сидя.		
	Появляется совместная игра: взрослый предлагает различные вариации любимой игры (сами вариации становятся очень привлекательными для ребенка).			Осваивает функциональные действия с предметами.			Самостоятельная ходьба.		
	Возникает очередность, диалог (ребенок начинает выступать в роли партнера по игре).			Появляются асимметричные действия с двумя предметами (открывает крышечки, нанизывает кольца на стержень, строит башню).			Сидит на корточках.		
	Одна вариация игры плавно сменяет другую.			Появляются разные способы брать мелкие предметы (развитие «пинцетного» захвата).			В процессе ходьбы переносит предметы.		
	Заметив игрушку у другого ребенка, может ее забрать, внимание сосредоточено на игрушке, а не на реакции другого.			Действует с предметами в пространстве (кладет в..., ставит на...).			Меняет направление при ходьбе.		
	Складывается определенный тип привязанности (надежная – ненадежная).			Постепенно начинает ориентироваться на результат действия.			Начинает локализовывать тактильные ощущения.		
				Появляется возможность противостоять «захваченности» впечатлением: может на время отвернуться от недосыгаемого предмета, чтобы решить задачу построения маршрута к предмету в один-два шага.			Показывает на другом (человеке, игрушке) части тела.		
				Начинает исследовать возможности материалов (мнет, рвет, комкает и т.д.).			Показывает на себе части тела с опорой на зрение (сначала пупок, потом другие).		
							Без опоры на зрение «обнаруживает» свою голову.		

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Описание кризиса	Взрослый перестает быть обязательным условием адаптации ребенка (происходит не только физическое, но и психическое отделение ребенка от взрослого). Полевые тенденции временно мешают развитию взаимодействия со взрослым (трудно оторваться от объекта и разделить внимание со взрослым). Может временно перестать откликаться на свое имя. Появляются яркие протестные реакции (негативизм, агрессивные действия: может драться, кусаться, царапаться).			Попадает под воздействие окружающего сенсорного поля (захваченность впечатлениями). Трудно прервать незавершенное действие.			Могут возникать: произвольные движения головой, пищевые нарушения (отказ от еды), ночные пробуждения. Начинает сам устанавливать безопасную дистанцию с окружающим миром.		
Сопровождение: инструментарий	Переключение внимания ребенка на игры, доставлявшие ему удовольствие в предыдущие периоды. Сопровождающий комментарий помогает совладать с полевыми тенденциями в поведении.			Взрослый обеспечивает постоянство среды через режим, четкие границы (можно – нельзя, опасно – безопасно).			Переключение внимания ребенка на игры, доставлявшие ему удовольствие в предыдущие периоды.		

Вторая игровая эпоха (от 1 до 3 лет): освоение физического пространства и формирование границ с миром. Появление своего собственного ценностного мира

5-й этап (от 1 до 2 лет) Игровой смысл – Активное исследование мира с точки зрения «опасно – безопасно»

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 5-го этапа	Активно имитирует действия взрослого.			Манипуляции с предметами направлены на переживание сенсорных особенностей внешних объектов: тактильных ощущений, цвета, вкуса, запаха, звуков и т. п.			Проявляет интерес к собственному телу, играет с ощущениями: исследует гениталии, теребит волосы, уши, ковыряет пупок.		
	Дальнейшее развитие и усложнение диалога (например, игра в «дай-на», приносит или катит мяч взрослому).			Проявляет интерес к разнообразным емкостям, их наполнению и опорожнению.			Начинает локализовать боль.		
	Возникает первое упрямство. Яркие протестные реакции (негативизм, агрессивные действия).			Исследует функции предметов и начинает использовать их по назначению: ложка, вилка, зубная щетка, карандаш, мелок.			Появляются сенсорные страхи: звуки, фактура.		
	Ребенок начинает учитывать запреты и ограничения, которые ставит взрослый.			Начинает активно исследовать пространство: пролезает под столом, забирается на подоконники, шкафы, залезает в шкаф и т. п.			Восприятие непрерывности собственного тела (рисует на себе фломастером).		
	Появляются символические действия, направленные на самого себя: изображает, что ест, пьет, говорит по телефону.			Листает книгу с картинками.			Начинает есть и пить самостоятельно.		
	Появляются символические действия, направленные на окружение: может изображать, что укладывает спать куклу, кормит ее.			Катает машинку туда-сюда.			Сам снимает шапку, расстегнутую обувь.		
	Слушает, когда ему читают книжку.			Появляется представление об опасном и безопасном пространстве.			Появляются собственные представления о приятном и неприятном, любимые свойства и признаки окружающего мира.		
	Ищет защиты и утешения у взрослого в трудных ситуациях.			Проявляет интерес к мелким предметам (собирает игрушки в кучки, коробки).			Ходит по лестнице приставным шагом вверх и вниз.		
	Показывает взрослым интересные игрушки, делится своими впечатлениями.			Может перенести способ действия с реальным предметом на предмет-заместитель («звонить» по кубику, ладошке как по телефону).			Может сделать несколько шагов назад (спиной).		
							Начинает сам следить за своей безопасностью в знакомых ситуациях.		
							Избирательность в еде, в одежде.		
							Узнает себя в зеркале, на фотографиях.		

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 5-го этапа	Интересуется чужими эмоциями, хочет поделиться своими: приносит понавившуюся игрушку, хочет поделиться своими находками, своей радостью или печалью.			Появляются цепочки действий: последовательно связанные 2–3 действия (покормить, положить в коляску, укрыть одеялом куклу).			Формируется комплекс устойчивых признаков самого себя и окружающего мира, следит за их постоянством (например, рассаживает людей на определенные места или требует от других постоянства в одежде).		
	Начинает подражать эмоциям других детей или взрослых.			Нарушение целостности предмета или поверхности представляет «угрозу» (слив в раковине, трещины в полу, щели, разломанный банан, пятно на одежде и т. д.).			Появляется страх нарушения целостности (пятна на одежде, ранка на коленке).		
	Развиваются положительные социальные действия и эмоции: угощает, пытается помочь, жалеет.			Появляется избирательность в вещах (трудности переодевания, одевания, привередливость в еде).			Защищает телесные границы (отказывается раздеваться, мыть голову, стричь ногти).		
	Восприимчив к похвале и порицанию.			Период собирательства предметов и распределения их в пространстве: сначала выстраивает их в «стопки», «башенки», ближе к двум годам появляются ряды и линии.			Появляется понятие «мое».		
	Исследование другого человека (сверстника, взрослого) как интересного объекта — хватает за лицо, волосы.			Начинает классифицировать предметы: сортировка (все машинки — в один ряд, а человечки — в другой).			Любит слушать истории про себя.		
	Активно ищет внимания взрослого, не разрешает близким долго с кем-нибудь общаться.			Начинает классифицировать предметы по форме, цвету.			В результате освоения пространства тела и физического пространства много и свободно двигается (в безопасной зоне).		
	Эмоции становятся дифференцированными — гордость, стыд, смущение, ревность, протест, обида.			Стремится к порядку в домашнем укладе, получает огромное удовольствие от соблюдения привычных ритуалов.			Ощущает последствия своих движений (развитие контроля за собственными движениями).		
	Появляется застенчивость.			Рисует каракули.			Начинает проигрывать пугающие впечатления в игре (изображает падение, кашель).		
	Появляется желание все делать самому («сам»).			Упорядочивает предметы быта и игрушки под знаком «мое».			Появляются укрытия, «норки», залезание под стол.		
	Появляется привязанность к неодушевленному предмету — «переходный объект».			Складывается привычная картина мира (маршруты, режим, ритуалы), ребенок начинает ее защищать.			Появляются пространственные страхи: высоты, собственной неустойчивости (заботится о своей безопасности).		
	Появляется настоящий интерес к сверстникам: сверстник как объект для наблюдения и подражания.						Кривляется перед зеркалом.		
	Игра «рядом»: заражается общим движением, возней, беготней.						Раскрашивает себя.		

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 5-го этапа	Происходит бурное развитие речи: упорядочивание окружающих впечатлений (обозначение вещей и их качеств). Показывает на картинки и предметы, ждет, чтобы взрослый назвал (иногда спрашивает: «Это?», «Что это?» и т.д.						Начинает экспериментировать со своим телом (засовывает в ухо или нос мелкие предметы).		
	Складывается привычная устойчивая картина отношений в семье, ребенок начинает ее защищать.						Использует в речи свое имя.		
	Начинает направленно бросать мяч взрослому.						Складывается привычный образ своего тела, ребенок начинает его защищать.		
Регуляция	Появляется возможность регулировать поведение ребенка с помощью среды (визуальное расписание, взрослый устанавливает первые границы на уровне пространства, создает обедненную среду).								
Саморегуляция	Ребенок уходит от неприятных ситуаций на безопасную дистанцию. Может регулировать свое эмоциональное состояние при помощи переходного объекта.								
Игры 5-го этапа	5.1, 5.2, 5.3 Игры на подражание			5.6 Сенсорно-предметные игры			5.16 Игры на развитие зрительно-моторной и слухо-моторной координации. 5.17 Игры на развитие самовосприятия 5.18 Маршрутные игры в пространстве 5.19, 5.20 Игры перед зеркалом		
	5.4 Подвижные игры, направленные на развитие игрового взаимодействия			5.7, 5.8, 5.9 Предметные игры (строительство и ряды, собирательство, игры на освоение формы, размера)					
	5.5 Игры с эмоциями			5.12 Исследование предметов по функциям					
	5.10 Отдельные игровые действия с предметами			5.13 Строительство домиков и норок					
	5.11 Символические игровые действия			5.14 Эмоциональные игры с опасным и безопасным пространством					
	5.14 Эмоциональные игры с опасным и безопасным пространством			5.16 Игры на развитие зрительно-моторной и слухо-моторной координации.					
	5.15 Первые элементы сюжетной игры, простые цепочки действий								
	5.21 Игры со сверстниками (игра рядом)								

6-й этап (от 2 до 3 лет) Игровой смысл – Отделение себя от внешнего мира, исследование границ. Упорядочивание впечатлений и переживаний

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 6-го этапа	С гордостью демонстрирует результаты своих действий.			Овладевает представлениями об объеме, форме, изменении свойств и познанием своего и возможного того или иного материала (например, делает лодочку из дерева, а не из камушка).			Формируются навыки опрятности (самоконтроль). Начинает ловить мяч: стоит неподвижно и ждет, когда мяч упадет в руки, еще не умеет настраиваться на летящий мяч.		
	Использует в речи местоимение «Я».								
	Следит, чтобы все в семье вели себя «правильно».								
	Продолжает защищать свое пространство, появляется соотношение с пространством другого («мое-твое»).			Развивается представление о трех пространственных измерениях: вертикальное/горизонтальное строительство, постепенно появляется трехмерное строительство: гараж, домик, мост и т. п.			Начинает контролировать свою моторику и появляется интерес к разным видам игровых приспособлений и средств передвижения: горки, лесенки, качели, разные устройства на колесах, в том числе трехколесный велосипед.		
	Требуя постоянства в поведении от окружающих, сам постепенно начинает играть с нарушениями «правильности» (получает огромное удовольствие от «путаниц-перепутаниц»).								
	Начинает выделять маму, папу, себя, изображать их с помощью значимых признаков принадлежности (очки, тапочки). Проигрывает атрибуты значимых для ребенка персонажей (разные животные, доктор, шофер).								
	Начинает экспериментировать с речью (соединяет части слов, добавляет уменьшительно-ласкательные суффиксы и т. д.).			Постепенно интерес в сенсорных играх смещается с «процесса» на «результат» деятельности (при этом радуется любому результату). Проявляет большой интерес к пазлам-вкладышам.			Защищает свою собственность и отстаивает свое физическое пространство («мое», «жадность»).		
	Продолжает ориентироваться на эмоциональную оценку ситуации взрослым. Но теперь в неприятных или страшных ситуациях ребенку важно, чтобы взрослый назвал его чувства и оказал поддержку («Я с тобой»).								
	Играет с пугающими впечатлениями (например, после посещения врача «делает всем уколы»).								
	Дети охотно играют вместе, но лишь редко – друг с другом (параллельная игра все еще является основной). Изображают одни и те же ситуации и занятия. При этом наблюдают за другими детьми.			Начинает включать в игру неодушевленные предметы и поселять их в выдуманном мире (например, палочка – лошадка). Появляется символический (воображаемый) мир. Использует инструменты: ножницы, кисточка, молоток, веник, щетка. Появляется форма (круги) в собственном рисунке. Ребенок начинает называть, что он нарисовал: кто это или что это.			Использует в речи местоимение «Я». Начинает формироваться половая идентификация на уровне физического восприятия (это мальчики, а это девочки). Активно интересуется своими фотографиями. Появляется страх темноты. Начинает играть со своими эмоциями (например, изображает, как смеется, плачет и т. д.).		
	Начинает вербально выражать свои чувства/говорить о них.								

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 6-го этапа	Придерживается правила игры: «один раз я, один раз ты».			Кукла, управляемая ребенком, использует предмет в соответствии с его функциональным назначением (например, ребенок вкладывает ложку в руки куклы, как будто бы она ест сама). Выбирает предмет-заместитель, похожий на реальный предмет (например, телефоном скорее станет кубик, чем палочка).			Продолжает проигрывать пугающие впечатления в игре.		
	Учитывает другого, но еще не может поставить себя на его место (например, показывает другому картинку, держа ее изображением к себе, или, играя в прятки, прячет только голову).						Одевается сам под руководством взрослого.		
							Появляется самостоятельная сюжетная игра.		
Регуляция	С помощью эмоционально-смыслового комментария (понимания и называния взрослым переживаний ребенка и происходящих событий). Дать время. Предложить выбор.								
Саморегуляция	Переходный объект, постоянство среды, при изменении среды – «цепляется» за взрослого.								
Игры 6-го этапа	6.5 Сюжетная игра: появление смыслового контекста			6.1 Игры, направленные на результат			6.6 Сюжетная игра: от сюжета к роли		
	6.6 Сюжетная игра: от сюжета к роли			6.2 Исследование свойств материалов, первые опыты			6.7 Наряжаемся перед зеркалом: от неустойчивых ролей к устойчивым		
	6.8 Первые ролевые игры: от роли к сюжету			6.3 Полоса препятствий			6.8 Первые ролевые игры: от роли к сюжету		
	6.9 Сюжетные игры с пугающими впечатлениями			6.4 Использование знакомых ребенку предметов непривычным образом (путаница)			6.9 Сюжетные игры с пугающими впечатлениями		
	6.14 Игры на взаимодействие			6.5 Сюжетная игра: появление смыслового контекста			6.10 Игры на границы		
	6.15 Фольклорные игры (первые хороводные игры)			6.6 Сюжетная игра: от сюжета к роли			6.11 Осознание представлений о собственном теле, формирование образа себя		
	6.16, 6.17 Игры со сверстниками			6.8 Первые ролевые игры: от роли к сюжету			6.12 Рисование историй про ребенка		
				6.10 Игры на границы					
			6.13 Совместное со взрослым предметное рисование						

Кризис трех лет: умение ставить цель и удерживать ее

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Описание кризиса	Протестует против предложений взрослого, делает все наоборот, «нет» на все предложения. Таким образом отстаивает свое желание. Может обесценивать значимого взрослого («Я тебя не люблю, ты плохая!»).			Приобретает способность действовать по своему плану: ставит цель, реализует несколько этапов для ее достижения, не соотнося свои желания с планами и желаниями окружающих.			Проявляет самостоятельность в повседневной активности, отстаивает собственное личное пространство (еда, одевание, туалет).		
Сопровождение: инструментарий	Взрослый постоянно находится в диалоге с ребенком: предлагает выбор, передает ответственность за решения там, где это возможно. Важно уважение взрослого к своим ценностям и к ценностям ребенка. Взрослый защищает свои ценности, помогая ребенку видеть и уважать его собственные.			Взрослый уважительно относится к настойчивости ребенка в достижении целей, дает ему время и возможность самому попробовать действовать в безопасной зоне.			Упорядочивание чувств: взрослый называет желания и чувства ребенка.		

		оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
Отношения с миром людей		I	II		I	II		I	II
Возможности 7-го этапа	Стремится быть в центре внимания («демонстративное поведение» – ребенок как будто говорит «посмотрите на меня, какой я ценный»).						Ребенок испытывает огромную потребность в движении, становится непоседливым.		
	Прислушивается к просьбам, сделанным в спокойном тоне (например, может перестать шуметь).						Осваивает велосипеды, беговелы, самокаты, пытается освоить ролики, лыжи.		
	Вербально выражает симпатию по отношению к близкому человеку («я тебя люблю»).						Сам раскачивается на качелях.		
	Может поставить себя на место другого (например, показывает картинку, развернув изображением к партнеру).						Начинает размышлять о своем отношении к происходящему, говорит: «Я думаю», «Мне не нравится» и т.д.		
							С гордостью рассматривает себя в зеркале в новой одежде.		
Регуляция	Регуляция взрослым с помощью положительной обратной связи: радоваться вместе с ребенком его стараниям и успехам. Взрослый рассказывает истории про ребенка.								
Саморегуляция	Предметная игра, сюжетная игра (воспроизведение одного и того же сюжета, впечатления), ролевая (ребенок проигрывает свои переживания), использование эмоционального языка (ребенок называет свои чувства и говорит о том, что ему нравится и не нравится).								
Игры 7-го этапа	7.1 Развернутая сюжетная игра со взрослым			7.1 Развернутая сюжетная игра со взрослым			7.2 Развитие самостоятельной сюжетной игры у ребенка 7.5 Игры на успешность и распределение ролей		
	7.5 Игры на успешность и распределение ролей			7.2 Развитие самостоятельной сюжетной игры у ребенка					
	7.6 Фольклорные игры			7.3 Игра с различными материалами, направленная на получение результата (творчество, поделки, рукоделие)					
	7.7 Хороводные игры с водящим в центре круга			7.4 Сюжетное рисование					
	7.8 Игра со сверстниками: переход от параллельной игры к совместной								

8-й этап (от 4 до 5,5 лет) Игровой смысл — Защита самооценки, успех/неуспех

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 8-го этапа	Хочет быть наравне со старшими, говорит о себе: «Я большой».			Может из любого реального предмета создать воображаемый («Все становится всем»).			Грань между реальным и воображаемым миром стерта. Часто воображаемые страхи становятся реальными (боится серого волка под кроватью).		
	Возникает понимание, что один и тот же предмет может восприниматься по-разному людьми, смотрящими на него с разных сторон.			Может разыгрывать сюжеты в воображаемом мире, без использования предмета.			Может сам сделать выбор и принять решение.		
	Появляется чувствительность к критике.			Появляется способность замечать детали.			Начинает дифференцировать пальцы (может повторить жест, поднять большой палец руки).		
	Начинает переживать ревность или зависть (начинает обращать внимание на отношения других людей).			Упорядочивает предметы по общим признакам, умеет определять взаимосвязи между категориями.			Может прыгать по нарисованным квадратикам вперед и зигзагами.		
	Сложно находиться в команде (3 и более детей), ребенку важно быть в отношениях с кем-то одним («Если ты будешь дружить с Машей, я с тобой дружить не буду»).			Может действовать по плану, хотя этот план может часто меняться в рамках одной деятельности.			Может удерживать равновесие, стоя на одной ноге, и сделать несколько прыжков.		
	Появляется возможность посмотреть на себя со стороны, «глазами другого человека».			Рисует человека с деталями лица.					
	В безопасной ситуации готов отпустить маму и побыть в группе сверстников.			Может намазать повидло или масло на хлеб.					
	Готов делиться своими ценностями (например, угостить конфетой или дать поиграть в игрушку).			Может налить себе напиток в стакан из чайника или из графина.					
	Начинает сравнивать свои и чужие действия, переживания, чувства, желания и пытается понимать чужие переживания.			Вырезает ножницами по контуру.					
	Может сам сделать выбор и принять решение.			Может рассказать, что произошло за день.					
				Может сравнить количество «больше-меньше».					
	Конкурирует с другими детьми, хочет быть первым, лучшим, переживает проигрыш.			Понимает антонимы.					
				Понимает на слух простые правила игры.					

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Регуляция	Продолжается регуляция взрослым с помощью эмоционально-смыслового комментария и согласованного диалога, с помощью уважительного внимания взрослого и положительной обратной связи: радоваться вместе с ребенком его стараниям и успехам. Взрослый начинает говорить ребенку о своих эмоциях и как с ними можно справляться (рассказывает свои и чужие социальные истории).								
Саморегуляция	Предметная, сюжетная, ролевая игра, рисование.								
Игры 8-го этапа	8.1 От сюжета к ролям (совместная игра)			8.1 От сюжета к ролям (совместная игра)			8.1 От сюжета к ролям (совместная игра)		
	8.2 Сюжетно-ролевые игры (со скрытыми правилами)			8.2 Сюжетно-ролевые игры (со скрытыми правилами)			8.2 Сюжетно-ролевые игры (со скрытыми правилами)		
	8.3 Сюжетные игры с пугающими событиями			8.3 Сюжетные игры с пугающими событиями			8.3 Сюжетные игры с пугающими событиями		
	8.4 Простые дворовые игры			8.5 Простые настольные игры			8.4 Простые дворовые игры		
	8.5 Простые настольные игры			8.6 Исследование пространства (усложненная полоса препятствий и другие игры)			8.5 Простые настольные игры		
	8.6 Простые настольные игры			8.7 «Чего не хватает?» и другие интересные задания			8.6 Простые настольные игры		
	8.8 Игры со сверстниками со звуками и словами						8.7 «Чего не хватает?» и другие интересные задания		

9-й этап (от 5,5 до 7 лет) Игровой смысл – Партнерские отношения: правила, справедливость, равенность. Мы – команда

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 9-го этапа	Появляется желание помогать взрослым по дому, подражать деятельности взрослых (мытьё посуды, приготовление пищи, уборка квартиры).			Пытается выстроить логическую картину мира: много вопросов «почему?» и «когда?», постигает причинно-следственные связи, обобщения, сравнения и т. д. (действует в символическом мире).			Много играет в подвижные игры по правилам с элементами опасности и риска: Баба-Яга, серый волк, привидение.		
	Появляется желание заботиться о младших детях.						Проживает сложные ситуации из реальности в своем воображаемом мире, создает воображаемые ситуации для проживания сложных чувств.		
	Появляется способность договариваться с другими для совместного осуществления плана или достижения цели, может быть в триадных отношениях (кооперативная игра).			Проявляет интерес к настольным играм с малым количеством правил: лото, домино, игры с фишками.			Лучше различает фантазию и реальность.		
	Дети договариваются о ролях и действиях в соответствии с сюжетом игры и правилами.			Просит взрослого объяснять значение незнакомых слов, любит загадывать и разгадывать загадки.			Проигрывает тревожащие и страшные моменты из своего опыта (игры в войну, доктора, пожар, трудные ситуации в семье, детском саду и т.д.).		
	Приспосабливает свое поведение к группе детей, к правилам жизни группы.			Проявляет интерес к буквам и цифрам.			Проявляет интерес к волшебным сказкам.		
	Возрастает интерес к общению друг с другом: ребенок делится впечатлением и знаниями с другими детьми, а не со взрослыми («кучкуются»).			Появляется сюжетный рисунок, может нарисовать целую историю.			Продолжает осваивать велосипеды, ролики, коньки, лыжи.		
	Появляются секреты от взрослых.						Может посещать секции и кружки.		
							Много играет с мячом: может забивать мяч в ворота, бросать в стену и ловить, обводить мяч вокруг препятствий.		
							Начинает чаще рисковать и попадать в опасные ситуации.		

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Регуляция	Регуляция поведения с помощью правил и ролей. Другие дети могут успокоить в сложной ситуации.								
Саморегуляция	Саморегуляция с помощью сюжетно-ролевой игры, планирования, правил. Ребенок может успокаивать себя с помощью книг, сюжетов, сказок – проживает свой внутренний мир.								
Игры 9-го этапа	9.2 Игры по правилам (со скрытыми ролями). Дворовые игры			9.2 Игры по правилам (со скрытыми ролями). Дворовые игры			9.2 Игры по правилам (со скрытыми ролями). Дворовые игры		
	9.3 Дворовые игры «на вырост»			9.3 Дворовые игры «на вырост»			9.3 Дворовые игры «на вырост»		
	9.4 Игры для развития речи			9.5 Головоломки и лабиринты			9.4 Игры для развития речи		
				9.6 Тренировка моторных возможностей (велосипеды, ролики, коньки). Соревнования			9.6 Тренировка моторных возможностей (велосипеды, ролики, коньки). Соревнования		
				9.7 Рисование и конструирование					
				9.8 Опыты, эксперименты, изобретения					

Использование *Таблицы развития ребенка: игровые эпохи* для составления программы занятий с ребенком 3 лет с РАС

Краткое описание поведения Коли на момент начала занятий (сентябрь 2021 г.)

Коле было 3 года, когда он начал заниматься с игровым педагогом. Родители Коли обратились за помощью к специалистам, так как их беспокоило развитие ребенка: стереотипные игры, в которые погружался Коля и от которых трудно было его отвлечь (включение и выключение света, открывание и закрывание дверей), медленное развитие речи (Коля говорил мало, не очень активно, использовал в речи эхолалии); также Коля практически не обращал внимания на других детей. При знакомстве с педагогом Коля улыбнулся ему, взял протянутую ему руку и пошел в игровую вместе с педагогом и родителями. Глазной контакт не очень устойчивый, непродолжительный, но достаточно регулярный. Коля с первой же встречи начал обращаться к педагогу за помощью, но чаще всего с помощью жестов, а не речи (протягивал руку, брал за руку). Коля использовал речь для коммуникации (отдельные слова, простые фразы, иногда цитаты, эхолалии и отсроченные эхолалии), однако не очень активно, чаще в эмоционально значимой ситуации. При этом когда педагог создавала ситуации, где Коля может использовать речь, мальчик чаще всего отвечал, особенно если ему предоставляли выбор из двух вариантов, например, спрашивали, куда поедут машинки, в дом или на дорожку. Обращенную речь Коля понимал не в полном объеме (важно было говорить с ним достаточно короткими предложениями, в медленном темпе, использовать эмоционально окрашенную речь). У Коли не были сформированы многие коммуникативные жесты, которые активно используют дети, в том числе более младшего возраста. Коля мог взять взрослого за руку, протянуть игрушку, указать рукой, иногда изобразить нужное действие жестами и мимикой, но при этом отсутствовали указательный жест пальцем, жест «дай», жесты «привет», «пока» и другие.

Коля больше всего любил играть в машинки, поезда, катать их. С поддержкой педагога у Коли более активно проявлялась предметная игра, он разыгрывал в игре ситуации из реальной жизни по подражанию (катал животных в машинке, кормил, сажал в дом, катал с горки). В игре Коля чередовал предметную игру и двигательные или сенсорные игры и занятия (залезал на лесенку, бегал, ходил по сенсорной дорожке, включал и выключал свет). Коля мог увлечься стереотипными играми (катал машины и лежа смотрел на них, выключал и включал свет, открывал и закрывал двери), но мог переключаться с них на другие игры либо сам, либо с помощью взрослого. На фоне усталости стереотипных игр становилось больше. Коля включался в короткие игры с опорой на ритм и простые подвижные игры с педагогом: бегать вместе на счет раз-два-три, прыгать вместе, игра «На болоте старый пенек». Однако в большинство ритмичных игр Коле было трудно включиться.

Заполнение таблицы на основе наблюдений за ребенком

В приведенной таблице на с. 48 заполнены два столбика — на первую дату наблюдения (12 сентября 2021 г.) и на вторую дату (16 декабря 2021 г.), чтобы удобно было сравнивать результаты.

Начинаем с первого этапа, чтобы не пропустить отсутствующие на данный момент возможности, и заканчиваем 7-м этапом (поскольку Коле на момент заполнения было 3 года).

Заполняем последовательно все актуальные ячейки под каждой датой в соответствии с описанием в разделе «Как пользоваться таблицей?» (с. 19).

Анализ заполненной таблицы на первую дату (12 сентября) по трем сферам отношений, подбор игр

Отношения с миром людей

Это — наименее развитая сфера у Коли. Мы видим, что у него недостаточно ярко проявляется потребность в общении, особенно по отношению к другим детям. Действовать по очереди Коля может не всегда. Также ему трудно обратить внимание на вариации в игре, которые предлагает педагог. Коле трудно распределить внимание между тем, что он делает в данный момент, и тем, что говорит ему взрослый, обращаясь к нему, поэтому он не всегда отзывается на имя. У Коли есть трудности с пониманием речи и с использованием речи для коммуникации, что затрудняет формирование диалога. Коля не очень активно подражает действиям взрослого, не включается в игры на подражание, при этом объединенное внимание устойчивое. В предметной игре Коля интересуется тем, что предлагает взрослый, включает эти цепочки действий в свою дальнейшую игру. И мы видим, что для Коли важны игра и общение со взрослым, избирательность в отношениях со взрослыми сформирована.

В этот период мы предлагали Коле играть в простые игры на подражание и в свободной сюжетной игре тоже активно развивали подражание — это игры 4-го этапа (см. с. 55 — рекомендуемые игры отмечены знаком +). Начинаем мы с них, так как у Коли есть совместное объединенное внимание, которое является базой для запуска подражания. Из 5-го этапа почти все возможности частично сформированы.

Из возможностей 6-го этапа в сфере отношений с людьми у Коли почти все отсутствуют; частично сформированы только три (с. 59):

- следит, чтобы все в семье вели себя «правильно»;
- начинает выделять маму, папу, себя, изображать их с помощью значимых признаков принадлежности (очки, тапочки), проигрывает атрибуты значимых для ребенка персонажей (разные животные, доктор, шофер);
- продолжает ориентироваться на эмоциональную оценку ситуации взрослым, но теперь в неприятных или страшных ситуациях ребенку важно, чтобы взрослый назвал его чувства и оказал поддержку («Я с тобой»).

Как мы написали выше, для развития устойчивых отношений с Колей сначала были взяты игры 4-го этапа. Для развития контакта, совместного внимания активно включали в занятие простые игры на взаимодействие и усиливали взаимодействие в простой сюжетной игре (цепочки действий, игра 5.15), наряжались в разные костюмы перед зеркалом и рассматривали друг друга, изображали кого-то (например, животных). Старались запустить очередность в игре, например, делали куличики в песке или катали игрушки с горки по очереди. Чтобы Коля лучше понимал речь и ему проще было использовать речь и другие средства для коммуникации, в ходе занятия использовали простые фразы, звукоподражание, а также естественные жесты и активную мимику.

Через короткое время стало возможно играть в игры 5-го и 6-го этапов (они также отмечены в таблице знаком +, см. сс. 58 и 60).

Отношения с миром предметов и физическим пространством

Эта сфера достаточно хорошо развита у Коли, он активно осваивает пространство, внимателен к предметному миру. При этом мальчику пока трудно противостоять воздействию окружающего сенсорного поля, он не всегда может закончить действие, так как внимание быстро переключается на другие стимулы. Коля воспроизводит простые циклы повторяющихся игровых действий (включает-выключает свет, много раз скатывает машинку с горки и т.д.). Мы видим, что Коля не разворачивает символическую игру с предметами — не объединяет отдельные игровые действия в цепочки. Соответственно, на занятиях мы использовали отмеченные в таблице игры 5-го этапа: старались расширить репертуар символических действий в игре и ввести в стереотипные игровые действия другие смыслы (например, не просто катали машинки, а везли кукол домой или на горку, не просто выключали свет, а выключали свет и «засыпали», а когда включали, «просыпались»). Дополнительно использовали игру в строительство домиков и норок 5.13 (игра на безопасное пространство, помогающая прожить физические и пространственные границы, выйти из-под власти сенсорного поля) и игру 6.3 на прохождение полосы препятствий (игра, помогающая произвольно подстраивать тело под среду и контролировать свои действия при перемещении в сложно организованном пространстве).

Отношения с собой

Эта сфера развита у мальчика неравномерно: есть и то, на что можно опереться, и то, что Коле пока трудно: он локализует телесные ощущения, но по просьбе не всегда находит части тела как у взрослого, так и у себя. Коля редко включается в игры с кульминацией. Поэтому постепенно мы включали в занятие ритмические игры с кульминацией и игры на локализацию ощущений (4.3, 4.11), создавали в простой сюжетной игре эмоциональные ситуации, привнося в предметную игру эмоции взрослого и помогая Коле удерживать смысл игры (5.5, 5.15). Играли в игры перед зеркалом — строили рожицы, наряжались (4.15, 5.19, 5.20, 6.7).

Затем предлагали игры на развитие самовосприятия (5.17), чтобы укрепить представление о непрерывности собственного тела.

При заполнении таблицы (графа «регуляция») мы видим, что речь взрослого еще не стала достаточно устойчивым регулятором поведения Коли. При этом есть возможность регулировать его поведение с помощью среды (визуальное расписание, взрослый устанавливает первые границы на уровне пространства, создает обедненную среду).

В графе «саморегуляция» мы отметили возможности частично успокаиваться за счет переходного объекта, постоянства среды и отношения со взрослым.

Анализ заполненной таблицы на вторую дату (через три месяца, середина декабря 2021 г.)

Отношения с миром людей

Коля стал активнее пользоваться речью и лучше понимать речь, начал интересоваться другими детьми, наблюдать за ними. Мы видим, что развиваются все возможности 6-го этапа, хотя они пока освоены недостаточно. Поэтому актуальны игры, характерные для 6-го этапа. В первую очередь, на занятиях мы активно играем с Колей в сюжетную игру, постепенно усложняя ее, удлиняя цепочки игровых действий, осваивая новые сюжеты. Предлагаем Коле ролевые игры, используя для этого различные атрибуты (маски животных). Продолжаем играть в игры на взаимодействие: прятки, догонялки. В этих играх стараемся соблюдать очередность. Поскольку Коля стал интересоваться другими детьми, наблюдать за ними, заражаться общей активностью детей в игре (например, бегать на детской площадке с другими детьми), мы предложили семье добавить занятия в детско-родительской группе, где Коля с поддержкой педагогов сможет учиться взаимодействовать и играть с детьми, опираясь на структуру занятий. На эти занятия Коля приходил со своей машинкой, используя ее как переходный объект.

Отношения с миром предметов и физическим пространством

У Коли уже гораздо меньше стереотипных игр, он продолжает активно взаимодействовать с предметным миром и окружающим пространством. На данном этапе в занятиях с Колей стало возможным добавить рисование (педагог рисует понятные Коле истории про него, Коля называет предметы и персонажей на рисунке, вместе обсуждают нарисованное и т.д., Коля начал сам рисовать и давать этому названия). Добавили игры 7-го этапа, направленные на результат (конструирование, игры с пластилином или глиной). Предлагаем Коле проходить полосу препятствий, чтобы помочь телесно подстраиваться к изменениям в пространстве, учитывать их, контролировать свои перемещения в пространстве.

Отношения с собой

В результате занятий Коля стал с удовольствием включаться в игры с кульминацией, по сравнению с началом занятий интерес к эмоционально заряженным ситуациям увеличился,

Коля иногда стал включать в игру пугающие впечатления (например, игра в аварию, когда сталкиваются машины). Поэтому в сюжетные игры на занятии мы начали включать больше эмоциональных ситуаций, постепенно переходя и к пугающим впечатлениям (например, когда мы строили башню-дом для кукол, она ломалась, а куклы «расстраивались»). В ролевой игре Коле можно предложить наряжаться перед зеркалом: выбирать и примерять детали костюмов разных животных (маски, уши, лапы, хвосты). Для осознания представлений о собственном теле предлагали Коле обводить его ладони, стопы, а также рисовать его в полный рост на ватмане, рисовать его портрет перед зеркалом и т.д. Так как у Коли появилось представление о границах, «мое» — «твое», то во время игр мы начали обмениваться игрушками, масками, помогая Коле сориентироваться, где чьи игрушки, детали костюма.

Коля с интересом наблюдает за детьми. Начинает учитывать другого, действовать по очереди с партнером по игре.

При заполнении таблицы мы указали в графе «регуляция», что Коля стал устойчиво регулироваться взрослым с помощью эмоционально-смыслового комментария, когда ему дают время и предлагают выбор.

В графе «саморегуляция» мы отметили возможности успокаиваться за счет переходного объекта и постоянства среды (с. 60).

Все игры, которые были рекомендованы для игры с Колей в декабре, отмечены в таблице знаком + в столбике II (сс. 58, 60, 62).

Результаты занятий к концу учебного года и дальнейший путь

Как упоминалось выше, в декабре Коля начал посещать детско-родительскую группу со знакомым педагогом, через месяц уже был готов отпустить маму и остаться в группе. Сопровождающий Колю педагог смог передать отношения с мальчиком другим педагогам группы. Во время организованных занятий Коля начал опираться на отношения с педагогом, ведущим основные занятия, выполнять его просьбы, откликаться на предложения. Мальчик довольно быстро освоил формат структурированных занятий, стал ждать своей очереди, наблюдать за другими детьми и к концу года научился во время свободной игры учитывать присутствие других детей, действовать с ними по очереди; появилась совместная игра и избирательные отношения с детьми. На следующий учебный год Коля смог без сопровождающего педагога пойти в игровую группу «интегративный детский сад», там у него появился друг, с которым Коля не только вместе играл, но и постепенно сам начал проявлять инициативу, предлагая свои игры.

Таблица 2. Пример заполнения *Таблицы развития ребенка: игровые эпохи*

ФИО, возраст: *Коля Ш., 3 года*

Даты заполнения: *12 сентября 2021 года, 16 декабря 2021 года*

Специалисты: *Е. Моржина, С. Чайкун*

Первая игровая эпоха (0–12 мес.): начало формирования отношений с близкими, с окружающим миром и обнаружение себя через диалог с ними

1-й этап (0–3 мес.) Игровой смысл – Комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 1-го этапа	Ребенок фиксирует взгляд на лице взрослого (врожденный интерес к человеческому лицу).	2	2	Формируется внимание к различным сенсорным стимулам:			Формируется внимание к различным сенсорным ощущениям:		
				– звуковым	2	2	– вестибулярным	2	2
				– зрительным	2	2	– тактильным	2	2
	Копирует движения челюстью, губами, языком (заражение на уровне движения).			– тактильным	2	2	– оральным	1	1
				– вкусовым	1	1	Начинает контролировать положение головы.		
				– обонятельным	1	1			
	Предвестник улыбки («Улыбка Будды», улыбка во сне).			Поворачивает голову в сторону источника звука.	2	2	Играет с собственными руками:		
	Появляется обращенная к взрослому улыбка (социальная улыбка).	1	2	Прослеживает за лицом, предметом.	2	2	– тянет руки в рот – формируется координация «рука-рот»;		
	Появляется разделенное переживание (заражение на уровне эмоций).	1	2	Пытается дотянуться до предмета и ударить по нему.	2	2	– приближает руки к лицу, рассматривает, соединяет – формируется координация	2	2
	Реагирует на различные выражения лица.	0	1	Пытается тянуть игрушку обеими ручками.			«рука-глаз»;		
	Издает разнообразные звуки.						– тактильно исследует свои руки (ощупывание рук) – координация «рука-рука».		
	Визуально следит за людьми.	2	2				Длительно удерживает соединенными кисти и стопы и играет с ними.		
	Реагирует на интенсивность эмоций.	2	2				Демонстрирует защитную реакцию при резком изменении положения тела, резком приближении объекта.		
	Появляется комплекс оживления: двигательная и эмоциональная реакция на находящегося рядом человека.								

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Регуляция	Взрослый успокаивает ребенка с помощью еды, прикосновений, зрительного контакта, ритма, организации позы, обеспечения терморегуляции.							2	2
Саморегуляция	Ребенок осуществляет саморегуляцию (успокаивает себя и возвращает себя в зону комфорта) с помощью чихания, зевания, сосания руки, плача, крика, двигательной активности.							2	2
Игры 1-го этапа	1.1 Игры на взаимодействие лицом к лицу			1.3 Игры на развитие зрительного внимания и отслеживания 1.4 Игры на развитие слухового внимания 1.5 Игры на перемещение в пространстве			1.2 Игры на развитие вестибулярных ощущений (ритмичные игры в одном темпе) 1.5 Игры на перемещение в пространстве 1.6 Игры на формирование контроля за положением головы 1.7 Игра на поверхностную чувствительность 1.8 Игры на глубокую чувствительность (без напряжения) 1.9 Игры на формирование координации «рука-глаз», «рука-рука», «рука-рот»		
	1.2 Игры на развитие вестибулярных ощущений (ритмичные игры в одном темпе)								
	1.5 Игры на перемещение в пространстве								

2-й этап (3–6 мес.) Игровой смысл – Удовольствие/неудовольствие: поиск того, что нравится, избегание того, что не нравится

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 2-го этапа	Реагирует на качество эмоций (по-разному реагирует на положительные и отрицательные эмоции взрослого).	1	2	Удерживает вложенный в руку предмет.	2	2	Соединяет руки лежа на животе.		
				Несет в рот, пробует игрушки «на зуб».			Соединяет и удерживает вместе две стопы, две лодыжки, руки и колени, играет с ними.		
	Ярко проявляет потребность и инициативу в общении: издает различные звуки (лепетные, воркующие), привлекает внимание взрослого.	1	1	Тянется, хватается, появляется ладонный захват двумя руками, постепенно начинает брать предмет одной рукой.	2	2	Лежа на животе, опирается на предплечья.		
	Интонацией сообщает о своем удовольствии-неудовольствии.	2	2	Царапает жесткие поверхности.			Соединяет руки и стопы, две руки на одной стопе.		
	Интересуется выражением лица взрослого.	1	1	Играет с игрушкой лежа на боку.	2	2	Поднимает таз («мостик») лежа на спине.		
	Тянется руками, чтобы потрогать лицо взрослого.			Много играет лежа на животе.			Лежа на животе поднимает руки и ноги от опоры – поза «летающего самолета».		
	Начинает наблюдать за другими детьми.	1	2	Отпускает предмет.	2	2	Играет с ножками – появляется координация «рука-нога».		
	Появляется избирательность в контакте (начало формирования отношений привязанности).	2	2	Стучит ладошками по различным поверхностям.	2	2	Появляется координация «глаз-рука-стопа».	2	2
	Появляется совместное объединенное внимание на игрушке (взгляд взрослого и ребенка направлен на один и тот же предмет или в одну и ту же сторону).	2	2	Начинает подстраивать кисть под форму предметов и их положение в пространстве.	2	2	Появляется координация «глаз-рука-рот».	2	2
	Улыбается другим детям.	0	1	Перекладывает игрушку из руки в руку.	2	2	Учится переворачиваться с живота на спину, со спины на живот.		
				По-разному реагирует на текстуру, форму и твердость предметов.	2	2	Поворачивается на животе вокруг своей оси.		
				Все больше начинает исследовать предмет: ударяет предметами по поверхностям, друг о друга.			Формируются опорные реакции на кисти.		
				Симметричные действия с двумя предметами.	2	2	Появляется симметричное скольжение тела назад.		
				Появляется образ действия: предмет диктует положение руки.	2	2	Меняет уровни подъема тела лежа на животе при помощи сгибания и разгибания рук.		
							Получает удовольствие от двигательных и сенсорных игр.	2	2
							Боится резкого движения/приближения и резкого изменения положения тела.	2	2
							Приспосабливается к ритму взрослого.	1	1

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Регуляция	Эмоции, интонации – регуляторы поведения (взрослый может успокоить ребенка с помощью интонации и эмоций).						2	2	
Саморегуляция	К прежним способам саморегуляции добавляются новые – сосет палец, соску, предмет.						1	1	
Игры 2-го этапа	2.1 Вестибулярные ритмичные игры			2.4 Игры с различными материалами 2.5 Игры на формирование дотягивания, хватания и отпускания предмета			2.1 Вестибулярные ритмичные игры		
	2.2 Тактильно-ритмичные игры						2.2 Тактильно-ритмичные игры		
	2.3 Игры на развитие взаимодействия						2.6 Игры на изменение положения тела		
	2.6 Игры на изменение положения тела						2.7 Игры с ногами		

3-й этап (6–9 мес.) Игровой смысл – Удовольствие/неудовольствие: воспроизведение повторяющихся приятных сенсорных впечатлений

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 3-го этапа	Появляется устойчивое совместное объединенное внимание.	1	1	Появляется «ножничный захват» предметов.	2	2	Встает на колени.		
				Тактильно исследует предметы.	2	2	Раскачивается на четвереньках.		
	Складываются игровые ритуалы, привычные игры: погремушку – трясти, мячик – катать.	2	2	Манипулирует предметом – неспецифические действия (стучит, трясет, сжимает): повторяющиеся действия больше направлены на воспроизведение сенсорного ощущения, чем на исследование среды.	2	2	Разглядывает свое отражение в зеркале, тянет к нему руки.	2	2
	Появляется тревога, связанная с «чужим». Замирает, активность снижается в присутствии «чужого».	2	2	Все больше рассматривает предметы с разных сторон (визуальное исследование), изучает объемные предметы со всех сторон.	2	2	Ползет сначала на животе, потом на четвереньках. Может ползать по-разному: реципрочно, симметрично, прыгать как лягушонок, опираться на одну ногу или руку, прыгать на попе и т.д.		
	Тревога расставания: начинает следовать за взрослым, с которым сложились отношения привязанности.	1	2	Начинает активно исследовать ближнее пространство.	2	2	Самостоятельно садится и самостоятельно сидит, согнув ноги перед собой.		
	Подражает эмоциям, мимике, действиям взрослого.	1	1	Изменяет уровень положения тела для исследования пространства: ползет, сидит, встает.	2	2	При падении вбок выставляет руку.	2	2
				Исследует объем и глубину (дырочки, коробки, стаканы, щели).	2	2	Отталкивается ногами от поверхности, если взрослый держит ребенка в вертикальном положении за грудь.		
				Начинает учитывать препятствия, искать пути преодоления барьеров, оценивает результаты своих проб и ошибок.	2	2	Встает у опоры и ходит вдоль нее приставным шагом.		
				Появляется ожидание событий, ребенок прогнозирует результат своих действий (например, играет с выключателем).	2	2	Может присесть из положения стоя.		
							Удерживает баланс стоя.		
							Прыгает у опоры (держится сам).	1	1
							Охотно принимает игры со сменой ритма: ускорение, замедление.		

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Регуляция	Взрослый при помощи мимики и жестов регулирует поведение ребенка.							2	2
Саморегуляция	Ребенок воспроизводит приятные сенсорные ощущения (ритмически повторяющиеся действия: раскачивания, постукивания, звуки).							2	2
Игры 3-го этапа	3.1 Игры на взаимодействие			3.3 Манипуляции с предметами			3.2 Ритмические игры		
	3.2 Ритмические игры			3.4 Циркулярные (повторяющиеся) игры			3.6 Игры с опорой на руки		
				3.5 Игры, направленные на формирование образа предмета (прячем предмет)			3.7 Игры на перемещение в пространстве		
				3.7 Игры на перемещение в пространстве					

4-й этап (9–12 мес.) Игровой смысл – Проживание напряжения (равновесие и покой – ожидание – мобилизация – кульминация – переживание удовольствия – равновесие и покой)

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 4-го этапа	Внимание ребенка направляется указательным жестом взрослого (дальнейшее развитие совместного объединенного внимания).	0	1	Находит спрятанный у него на глазах предмет (появляется образ предмета). Появляется первый опыт использования орудий (дотягивается до игрушки с помощью палочки, другой игрушки).	2	2	Ползет на четвереньках.		
	Отзывается на свое имя.	1	2		Может выполнить два или три связанных действия.	2	2	Заползает на возвышение.	
	Появляется связь между словом и действием (например, хлопает в ладоши по просьбе).	1	1	Действует с предметом, подражая взрослому.		1	2	Заползает по ступенькам на лестницу.	
	Появляется собственный указательный жест (для привлечения внимания взрослого к интересующему предмету).	0	2		Осваивает функциональные действия с предметами.	2	2	Возникает защитное отставление руки назад при потере баланса сидя.	2
	Появляется совместная игра: взрослый предлагает различные вариации любимой игры (сами вариации становятся очень привлекательными для ребенка).	1	2	Появляются асимметричные действия с двумя предметами (открывает крышечки, нанизывает кольца на стержень, строит башню).		2	2	Самостоятельная ходьба.	2
					Начинает локализовывать тактильные ощущения.			2	2
				Показывает на другом (человеке, игрушке) части тела.	1	1			
	Возникает очередность, диалог (ребенок начинает выступать в роли партнера по игре).	1	1	Появляются разные способы брать мелкие предметы (развитие «пинцетного» захвата).	2	2	Показывает на себе части тела с опорой на зрение (сначала пупок, потом другие).	1	1
	Без опоры на зрение «обнаруживает» свою голову.	2	2						
	Одна вариация игры плавно сменяет другую.	1	1	Действует с предметами в пространстве (кладет в..., ставит на...).	2	2	Снимает шапку, носки.	2	2
	Заметив игрушку у другого ребенка, может ее забрать, внимание сосредоточено на игрушке, а не на реакции другого.	0	0				Пытается есть ложкой, грызет сушку сам.	2	2
	Складывается определенный тип привязанности (надежная – ненадежная).	2	2	Постепенно начинает ориентироваться на результат действия.	2	2	Есть любимая еда.	2	2
							Нравятся игры с кульминацией (рванный ритм); резкое изменение положения тела доставляет удовольствие.	1	1
				Появляется ожидание кульминации события, подстройка под нее.	1	1			
				Начинает исследовать возможности материалов (мнет, рвет, комкает и т.д.).	2	2			

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Регуляция	Постепенно речь взрослого становится регулятором поведения: к интонационно-эмоциональному аспекту речи добавляется смысловая сторона речи.							1	2
Саморегуляция	Ребенок может обратиться к взрослому за утешением.							1	2
Игры 4-го этапа	4.1 Игры на взаимодействие	+	+	4.4 Прячем игрушку			4.3 Ритмические игры с кульминацией	+	+
	4.2 Первые игры на подражание	+	+	4.5, 4.6 Игры с предметами			4.10 Игры на перемещение в пространстве, на исследование пространства		
	4.3 Ритмические игры с кульминацией	+	+	4.7 Игры с различными материалами			4.11 Первые игры на локализацию ощущений на теле	+	+
				4.8 Игры на развитие обоняния			4.12 Игры, помогающие вставать и стоять		
				4.9 Игры на развитие вкусовых ощущений			4.13, 4.14 Игры на баланс		
				4.10 Игры на перемещение в пространстве, на исследование пространства			4.15 Игры перед зеркалом	+	+

Вторая игровая эпоха (от 1 до 3 лет): освоение физического пространства и формирование границ с миром. Появление своего собственного ценностного мира

5-й этап (от 1 до 2 лет) Игровой смысл – Активное исследование мира с точки зрения «опасно – безопасно»

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 5-го этапа	Активно имитирует действия взрослого.	1	1	Манипуляции с предметами направлены на переживание сенсорных особенностей внешних объектов: тактильных ощущений, цвета, вкуса, запаха, звуков и т. п.	1	1	Проявляет интерес к собственному телу, играет с ощущениями: исследует гениталии, теребит волосы, уши, ковыряет пупок.	1	1
	Дальнейшее развитие и усложнение диалога (например, игра в «дай-на», приносит или катит мяч взрослому).	1	2				Начинает локализовать боль.	2	2
	Возникает первое упрямство. Яркие протестные реакции (негативизм, агрессивные действия).	1	1	Проявляет интерес к разнообразным емкостям, их наполнению и опорожнению.	?	2	Появляются сенсорные страхи: звуки, фактура.	1	1
	Ребенок начинает учитывать запреты и ограничения, которые ставит взрослый.	2	2		Исследует функции предметов и начинает использовать их по назначению: ложка, вилка, зубная щетка, карандаш, мелок.	1	2	Восприятие непрерывности собственного тела (рисует на себе фломастером).	0
				Начинает есть и пить самостоятельно.				2	2
	Появляются символические действия, направленные на самого себя: изображает, что ест, пьет, говорит по телефону.	1	2	Начинает активно исследовать пространство: пролезает под столом, забирается на подоконники, шкафы, залезает в шкаф и т. п.	1	2	Сам снимает шапку, расстегнутую обувь.	2	2
							Появляются символические действия, направленные на окружение: может изображать, что укладывает спать куклу, кормит ее.	1	2
	Слушает, когда ему читают книжку.	2	2	Катает машинку туда-сюда.	2	2			
							Ищет защиты и утешения у взрослого в трудных ситуациях.	1	2
	Показывает взрослым интересные игрушки, делится своими впечатлениями.	1	1	Проявляет интерес к мелким предметам (собирает игрушки в кучки, коробки).	2	2			

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 5-го этапа	Интересуется чужими эмоциями, хочет поделиться своими: приносит понавившуюся игрушку, хочет поделиться своими находками, своей радостью или печалью.	1	1	Появляются цепочки действий: последовательно связанные 2–3 действия (покормить, положить в коляску, укрыть одеялом куклу).	2	2	Формируется комплекс устойчивых признаков самого себя и окружающего мира, следит за их постоянством (например, рассаживает людей на определенные места или требует от других постоянства в одежде).	2	2
	Начинает подражать эмоциям других детей или взрослых.	1	1	Нарушение целостности предмета или поверхности представляет «угрозу» (слив в раковине, трещины в полу, щели, разломанный банан, пятно на одежде и т. д.).	2	2	Появляется страх нарушения целостности (пятна на одежде, ранка на коленке).	?	1
	Развиваются положительные социальные действия и эмоции: угощает, пытается помочь, жалеет.	1	1	Появляется избирательность в вещах (трудности переодевания, одевания, привередливость в еде).	2	2	Защищает телесные границы (отказывается раздеваться, мыть голову, стричь ногти).	1	2
	Восприимчив к похвале и порицанию.	1	1	Период собирательства предметов и распределения их в пространстве: сначала выстраивает их в «стопки», «башенки», ближе к двум годам появляются ряды и линии.	1	2	Появляется понятие «мое».	1	2
	Исследование другого человека (сверстника, взрослого) как интересного объекта — хватает за лицо, волосы.			Начинает классифицировать предметы: сортировка (все машинки — в один ряд, а человечки — в другой).	1	1	Любит слушать истории про себя.	1	1
	Активно ищет внимания взрослого, не разрешает близким долго с кем-нибудь общаться.	?	1	Начинает классифицировать предметы по форме, цвету.	?	1	В результате освоения пространства тела и физического пространства много и свободно двигается (в безопасной зоне).	2	2
	Эмоции становятся дифференцированными — гордость, стыд, смущение, ревность, протест, обида.	1	1	Стремится к порядку в домашнем укладе, получает огромное удовольствие от соблюдения привычных ритуалов.	?	2	Ощущает последствия своих движений (развитие контроля за собственными движениями).	2	2
	Появляется застенчивость.	2	2	Рисует каракули.	2	2	Начинает проигрывать пугающие впечатления в игре (изображает падение, кашель).	0	1
	Появляется желание все делать самому («сам»).	1	1	Упорядочивает предметы быта и игрушки под знаком «мое».	2	2	Появляются укрытия, «норки», залезание под стол.	2	2
	Появляется привязанность к неодушевленному предмету — «переходный объект».	0	1	Складывается привычная картина мира (маршруты, режим, ритуалы), ребенок начинает ее защищать.	2	2	Появляются пространственные страхи: высоты, собственной неустойчивости (заботится о своей безопасности).	2	2
	Появляется настоящий интерес к сверстникам: сверстник как объект для наблюдения и подражания.	1	1				Кривляется перед зеркалом.	1	1
	Игра «рядом»: заражается общим движением, возней, беготней.	1	1				Раскрашивает себя.	0	1

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 5-го этапа	Происходит бурное развитие речи: упорядочивание окружающих впечатлений (обозначение вещей и их качеств). Показывает на картинки и предметы, ждет, чтобы взрослый назвал (иногда спрашивает: «Это?», «Что это?» и т.д.	1	1				Начинает экспериментировать со своим телом (засовывает в ухо или нос мелкие предметы).	1	1
	Складывается привычная устойчивая картина отношений в семье, ребенок начинает ее защищать.	2	2				Использует в речи свое имя.	1	2
	Начинает направленно бросать мяч взрослому.	1	2				Складывается привычный образ своего тела, ребенок начинает его защищать.	1	2
Регуляция	Появляется возможность регулировать поведение ребенка с помощью среды (визуальное расписание, взрослый устанавливает первые границы на уровне пространства, создает обедненную среду).							2	2
Саморегуляция	Ребенок уходит от неприятных ситуаций на безопасную дистанцию. Может регулировать свое эмоциональное состояние при помощи переходного объекта.							1	2
Игры 5-го этапа	5.1, 5.2, 5.3 Игры на подражание	+		5.6 Сенсорно-предметные игры			5.16 Игры на развитие зрительно-моторной и слухо-моторной координации. 5.17 Игры на развитие самовосприятия 5.18 Маршрутные игры в пространстве 5.19, 5.20 Игры перед зеркалом		
	5.4 Подвижные игры, направленные на развитие игрового взаимодействия	+	+	5.7, 5.8, 5.9 Предметные игры (строительство и ряды, собирательство, игры на освоение формы, размера)				+	+
	5.5 Игры с эмоциями	+	+	5.12 Исследование предметов по функциям					
	5.10 Отдельные игровые действия с предметами			5.13 Строительство домиков и норок	+			+	+
	5.11 Символические игровые действия	+		5.14 Эмоциональные игры с опасным и безопасным пространством		+			
	5.14 Эмоциональные игры с опасным и безопасным пространством		+	5.16 Игры на развитие зрительно-моторной и слухо-моторной координации.					
	5.15 Первые элементы сюжетной игры, простые цепочки действий	+	+						
	5.21 Игры со сверстниками (игра рядом)								

6-й этап (от 2 до 3 лет) Игровой смысл – Отделение себя от внешнего мира, исследование границ. Упорядочивание впечатлений и переживаний

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 6-го этапа	С гордостью демонстрирует результаты своих действий.	0	1	Овладевает представлениями об объеме, форме, изменениях вещей и познанием свойств и возможностей того или иного материала (например, делает лодочку из деревяшки, а не из камушка).	1	1	Формируются навыки опрятности (самоконтроль).	2	2
	Использует в речи местоимение «Я».	0	1				Начинает ловить мяч: стоит неподвижно и ждет, когда мяч упадет в руки, еще не умеет настроиться на летящий мяч.	2	2
	Следит, чтобы все в семье вели себя «правильно».	1	2						
	Продолжает защищать свое пространство, появляется соотношение с пространством другого («мое-твое»).	0	1						
	Требуя постоянства в поведении от окружающих, сам постепенно начинает играть с нарушениями «правильности» (получает огромное удовольствие от «путаниц-перепутаниц»).	0	0	Развивается представление о трех пространственных измерениях: вертикальное/горизонтальное строительство, постепенно появляется трехмерное строительство: гараж, домик, мост и т. п.	1	1	Начинает контролировать свою моторику и появляется интерес к разным видам игровых приспособлений и средств передвижения: горки, лесенки, качели, разные устройства на колесах, в том числе трехколесный велосипед.	2	2
	Начинает выделять маму, папу, себя, изображать их с помощью значимых признаков принадлежности (очки, тапочки). Проигрывает атрибуты значимых для ребенка персонажей (разные животные, доктор, шофер).	1	1	Постепенно интерес в сенсорных играх смещается с «процесса» на «результат» деятельности (при этом радуется любому результату).	1	2	Защищает свою собственность и отстаивает свое физическое пространство («мое», «жадность»).	1	2
	Начинает экспериментировать с речью (соединяет части слов, добавляет уменьшительно-ласкательные суффиксы и т. д.).	0	0	Проявляет большой интерес к пазлам-вкладышам.	1	1	Использует в речи местоимение «Я».	0	1
	Продолжает ориентироваться на эмоциональную оценку ситуации взрослым. Но теперь в неприятных или страшных ситуациях ребенку важно, чтобы взрослый назвал его чувства и оказал поддержку («Я с тобой»).	1	1	Начинает включать в игру неодушевленные предметы и поселять их в выдуманном мире (например, палочка – лошадка). Появляется символический (воображаемый) мир.	1	1	Начинает формироваться половая идентификация на уровне физического восприятия (это мальчики, а это девочки).	0	0
	Играет с пугающими впечатлениями (например, после посещения врача «делает всем уколы»).	0	0	Использует инструменты: ножницы, кисточка, молоток, веник, щетка.	1	1	Активно интересуется своими фотографиями.	0	1
	Дети охотно играют вместе, но лишь редко – друг с другом (параллельная игра все еще является основной). Изображают одни и те же ситуации и занятия. При этом наблюдают за другими детьми.	0	0	Появляется форма (круги) в собственном рисунке.	1	1	Появляется страх темноты.	0	1
	Начинает вербально выражать свои чувства/говорить о них.	0	1	Ребенок начинает называть, что он нарисовал: кто это или что это.	1	1	Начинает играть со своими эмоциями (например, изображает, как смеется, плачет и т. д.).	1	1

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 6-го этапа	Придерживается правила игры: «один раз я, один раз ты».	0	1	Кукла, управляемая ребенком, использует предмет в соответствии с его функциональным назначением (например, ребенок вкладывает ложку в руки куклы, как будто бы она ест сама). Выбирает предмет-заместитель, похожий на реальный предмет (например, телефоном скорее станет кубик, чем палочка).	0	1	Продолжает проигрывать пугающие впечатления в игре.	0	0
	Учитывает другого, но еще не может поставить себя на его место (например, показывает другому картинку, держа ее изображением к себе, или, играя в прятки, прячет только голову).	0	1				Одевается сам под руководством взрослого.	1	1
					1	1	Появляется самостоятельная сюжетная игра.	0	1
Регуляция	С помощью эмоционально-смыслового комментария (понимания и названия взрослым переживаний ребенка и происходящих событий). Дать время. Предложить выбор.							1	2
Саморегуляция	Переходный объект, постоянство среды, при изменении среды – «цепляется» за взрослого.							1	2
Игры 6-го этапа	6.5 Сюжетная игра: появление смыслового контекста		+	6.1 Игры, направленные на результат		+	6.6 Сюжетная игра: от сюжета к роли		
	6.6 Сюжетная игра: от сюжета к роли			6.2 Исследование свойств материалов, первые опыты			6.7 Наряжаемся перед зеркалом: от неустойчивых ролей к устойчивым	+	+
				6.3 Полоса препятствий	+	+	6.8 Первые ролевые игры: от роли к сюжету		+
	6.8 Первые ролевые игры: от роли к сюжету		+	6.4 Использование знакомых ребенку предметов непривычным образом (путаница)			6.9 Сюжетные игры с пугающими впечатлениями		+
	6.9 Сюжетные игры с пугающими впечатлениями		+	6.5 Сюжетная игра: появление смыслового контекста		+	6.10 Игры на границы		+
	6.14 Игры на взаимодействие			6.6 Сюжетная игра: от сюжета к роли			6.11 Осознание представлений о собственном теле, формирование образа себя		+
	6.15 Фольклорные игры (первые хороводные игры)			6.8 Первые ролевые игры: от роли к сюжету		+	6.12 Рисование историй про ребенка		+
	6.16, 6.17 Игры со сверстниками			6.10 Игры на границы		+			
				6.13 Совместное со взрослым предметное рисование		+			

	Отношения с миром людей	оценка на дату		Отношения с миром предметов и физическим пространством	оценка на дату		Отношения с собой	оценка на дату	
		I	II		I	II		I	II
Возможности 7-го этапа	Стремится быть в центре внимания («демонстративное поведение» – ребенок как будто говорит «посмотрите на меня, какой я ценный»).	0	0				Ребенок испытывает огромную потребность в движении, становится непоседливым.	0	0
	Прислушивается к просьбам, сделанным в спокойном тоне (например, может перестать шуметь).	1	1				Осваивает велосипеды, беговелы, самокаты, пытается освоить ролики, лыжи.	0	1
	Вербально выражает симпатию по отношению к близкому человеку («я тебя люблю»).	0	0				Сам раскачивается на качелях.	0	0
	Может поставить себя на место другого (например, показывает картинку, развернув изображением к партнеру).	0	0				Начинает размышлять о своем отношении к происходящему, говорит: «Я думаю», «Мне не нравится» и т.д.	0	0
							С гордостью рассматривает себя в зеркале в новой одежде.	0	1
Регуляция	Регуляция взрослым с помощью положительной обратной связи: радоваться вместе с ребенком его стараниям и успехам. Взрослый рассказывает истории про ребенка.							0	1
Саморегуляция	Предметная игра, сюжетная игра (воспроизведение одного и того же сюжета, впечатления), ролевая (ребенок проигрывает свои переживания), использование эмоционального языка (ребенок называет свои чувства и говорит о том, что ему нравится и не нравится).							0	0
Игры 7-го этапа	7.1 Развернутая сюжетная игра со взрослым			7.1 Развернутая сюжетная игра со взрослым			7.2 Развитие самостоятельной сюжетной игры у ребенка 7.5 Игры на успешность и распределение ролей		
	7.5 Игры на успешность и распределение ролей			7.2 Развитие самостоятельной сюжетной игры у ребенка					
	7.6 Фольклорные игры			7.3 Игра с различными материалами, направленная на получение результата (творчество, поделки, рукоделие)		+			
	7.7 Хороводные игры с водящим в центре круга			7.4 Сюжетное рисование		+			
	7.8 Игра со сверстниками: переход от параллельной игры к совместной								

Глава 3. Развитие диалога с ребенком: этапы эмоционального контакта

Представление об изменениях игровых смыслов на протяжении игровых эпох, с одной стороны, и о трех основных линиях развития отношений — с другой, позволяет нам лучше понять ребенка, увидеть его ценности и помочь ему перейти к следующему шагу развития. Особое внимание, на наш взгляд, стоит уделить процессу выстраивания доверительных отношений с ребенком, достижению эмоционального контакта с ним и развитию взаимодействия в диалоге.

Мы выделяем девять этапов в установлении эмоционального контакта и развитии диалога между взрослым и ребенком. Для ребенка без выраженных трудностей в эмоционально-волевой сфере первые пять этапов проходят быстро и естественно, иногда мы даже не замечаем, как минуем их. Более детально и «замедленно» эти переходы можно проследить, наблюдая за ребенком с РАС, когда на каждом этапе он может «застрывать» дольше, чем в типичном онтогенезе. Внимательное наблюдение дает возможность подобрать определенные игры и помочь ребенку перейти на следующую ступень установления отношений.

Один и тот же ребенок может находиться на разных этапах развития взаимодействия с разными взрослыми. Например, ребенок уже способен поддерживать разделенное внимание с близким взрослым (мамой), но еще не делает этого с педагогом, или при замене одного педагога другим новому педагогу приходится выстраивать отношения с самого начала, с первого этапа эмоционального контакта.

Первый этап: «Я могу здесь быть»

Какой бы ни была игра ребенка: возможно, он разыгрывает целые сюжеты, или много фантазирует, или целыми днями стучит палкой по батарее, желая услышать громкий гулкий звук, — первое, что мы делаем, — это даем ребенку почувствовать себя спокойно и безопасно в нашем присутствии. Возможно, для чувства безопасности ему необходимо присутствие в комнате самого близкого ему человека (мамы, папы, бабушки, няни и т.п.). Важно договориться с родными о деталях их присутствия: по возможности не давать указаний, не делать замечаний, не задавать вопросов, не контролировать ребенка, а просто наблюдать, быть эмоционально и физически доступными для него. Это первый и необходимый этап в установлении эмоционального контакта. Обязательным условием является то, что взрослый тоже чувствует себя комфортно и безопасно, возникает чувство «нам хорошо быть друг с другом».

Эмми Пиклер [Обухова, 2009; Пиклер, 2022] сформулировала четыре условия формирования чувства безопасности и доверия детей в отношениях со взрослыми. Мы взяли их на вооружение:

1. Стабильное личностное общение: эмоциональный контакт устанавливается сначала только с одним взрослым.
2. Взрослый ориентируется на знаки и сигналы, идущие от ребенка, как на показатели активности и соучастия самого ребенка во взаимодействии.
3. Ребенку сначала надо дать возможность сориентироваться в пространстве и событиях, а затем он начинает действовать. Взрослый информирует ребенка о своих действиях и о том, что происходит с ребенком.
4. Взрослый предоставляет ребенку альтернативу для выбора действия и возможность закончить значимое для него действие.

Второй этап: «Мне интересно здесь быть»

Почувствовав себя в безопасности, ребенок начинает играть, проявлять исследовательскую активность (а не просто реагировать на ситуацию). Взрослый наблюдает, что нравится ребенку, ему важно понять ребенка в его чувствах, определить область его интересов и игровых смыслов. Он начинает уважительно поддерживать игру и активность ребенка, предлагать (или подкладывать) материалы и игрушки, которые могут заинтересовать ребенка (т.е. разделять и поддерживать его ценности). Взрослый устанавливает с ребенком комфортную дистанцию, необходимую для поддержания контакта, внимательно следит за состоянием ребенка, отмечая напряжение, которое возникает в его теле или движениях. Постепенно появляется «общее» пространство, в котором есть место взрослому, и его помощь и поддержка не отвергаются.

Третий этап: «Мне интересно с тобой»

Появляются общие игры, приносящие удовольствие ребенку и взрослому. Для начала это могут быть одна или две игры. Обычно это сенсорные игры с приятными стимулами, двигательные игры с многократными повторами с опорой на ритм: пузыри, вода, фасоль, свечка, воздушные шары, заводные игрушки, юла, вертушки, железная дорога, качели, качалки, мячи, бумага, веревочки, игры на руках (если ребенок не избегает тактильного контакта). В онтогенезе ребенок чаще всего достигает этого этапа в полгода или немного позже. На этом этапе мы все еще следуем за ребенком, поддерживая его активность и сохраняя комфортную и безопасную дистанцию с ним, дозируем впечатления и собственную активность.

Четвертый этап: «Поиграй со мной»

Если ребенку доставляют удовольствие эти игры, он с радостью начинает по-своему просить повторить их: тянет за руку, издает различные звуки (иногда начинает заглядывать в глаза взрослому), проявлять инициативу в играх на взаимодействие, при этом выделяет эмоционально-значимого взрослого и радуется ему.

Пятый этап: «Мне интересно, что сейчас будет»

На этом этапе возникает совместная «творческая» игра: взрослый аккуратно начинает предлагать различные вариации любимой игры, например, немного меняя ритм/темп воспроиз-

ведения любимой потешки, замедляя или ускоряя его, увеличивая паузу между ожиданием и кульминацией, по-иному раскачивая качели или наливая воду в другие емкости. Иными словами, мы вносим в игровое взаимодействие немного напряжения. Если ребенок наблюдает за действиями взрослого и иногда пытается воспроизвести его игровые вариации, повторить его действие, значит, он справляется с ситуацией, готов выдержать и вынести эти новшества и удержаться в поле взаимодействия. Ребенок постепенно начинает приспосабливаться к событиям, исходящим не от него. Это основа для выстраивания совместного диалога, которая формируется у ребенка примерно к году. И тогда мы переходим к следующему этапу. Если этого не происходит ни в одной из игр, необходимо вернуться на предыдущую ступень. Значит, прошло еще недостаточно времени для того, чтобы ребенок почувствовал себя в безопасности: мы излишне рано начали вносить напряжение в игру (непредсказуемости в ситуации или нашей активности было для малыша слишком много), не уследили за комфортной дистанцией во взаимодействии, вели себя излишне «пугающе» для ребенка.

Шестой этап: «Давай сделаем это вместе»

Возникает очередность, диалог. Взрослый и ребенок стали партнерами. Они интересны друг другу, они способны «приспосабливаться» друг к другу, т.е. выстроить совместный согласованный диалог. Одна игра уже может плавно сменять другую. Ребенок, не имеющий проблем в эмоционально-волевой сфере, очень быстро, иногда в течение одного занятия, выйдет на эту ступень взаимодействия. Но все эти этапы он обязательно должен пройти: в некоторых случаях мы даже не замечаем, как минуем первые пять, — настолько быстро и естественно это происходит.

Когда между ребенком и взрослым складываются такие отношения, у ребенка появляется возможность с сопровождением этого взрослого посещать детскую группу.

Знание этих этапов, как мы отметили выше, особую важность приобретает в случае взаимодействия и игры с детьми с трудностями общения и поведения, в том числе с детьми с РАС. Период прохождения через первые пять этапов установления доверительных отношений может растянуться от месяца до полугода для разных детей. Главное, никуда не торопиться и не пытаться ускорить ход событий за счет постановки задач, превышающих возможности ребенка. Конечно, мы можем «забежать вперед» и привить/навязать маленькому ребенку определенные навыки, но это не будет согласованным диалогом! А партнерская игра — это прежде всего эмоциональная поддержка и согласованный диалог.

Кратко поясним, что мы понимаем под согласованным диалогом. Как уже говорилось выше, это возможность подстройки друг под друга: чувствовать потребности, интересы, переживания партнера, найти общий комфортный темп и ритм взаимодействия, дожидаться ответа на предъявленное действие или слово. То есть давать пространство друг другу, учитывая при этом ценности и особенности другого. И запускает согласованный диалог только взрослый, ориентируясь на ценности ребенка, тем самым давая ребенку положительный и радостный опыт встречи в общем диалоговом пространстве.

Предыдущие пять этапов подготавливают почву для того, чтобы на шестом этапе ребенок мог войти в такой диалог, быть активным его участником и при этом учитывать взрослого как партнера. До этого кульминационного момента взрослый поддерживает ребенка в его активности и игре, подстраивается под него, иногда ошибаясь, но корректируя свои ошибки. И это

очень важно: некоторое недопонимание со стороны взрослого помогает ребенку переживать небольшое напряжение и при этом удерживаться во взаимодействии. Это и есть развивающий момент: подстройка друг под друга через пробы и ошибки.

Седьмой этап: «Я для тебя важен. Ты для меня важен»

Ребенок начинает проявлять интерес к эмоциям взрослого, вглядываясь в него, как в зеркало. Ребенку необходимо, чтобы взрослый разделил с ним переживания и чувства для того, чтобы он (ребенок) мог лучше понять себя, свои чувства. Поэтому он начинает «делиться» ими со взрослым: приносит понравившуюся игрушку, хочет поделиться своими находками, своей радостью или печалью, своей болью. Малыш хочет поделиться своими чувствами и ценностями. Через этот процесс он начинает обращаться к себе, к своим чувствам.

Восьмой этап: «Я и ты — разные»

В дальнейшем у ребенка появляется возможность сравнивать свои и чужие действия, переживания, чувства, желания. Он пытается понимать чужие переживания и отделять их от своих. Начинает понимать желания других людей и свои желания. Постепенно покидает мир детского «эгоцентризма». Он создает свой мир («собственное»), видит мир другого и занимает по отношению к нему позицию. На этом этапе ребенок может быть в группе детей без сопровождающего в течение непродолжительного времени.

Девятый этап: «Мы сотрудничаем»

И, наконец, ребенок начинает учитывать интересы других детей или взрослых (при этом не забывая о себе), соотносить свое поведение с социальными правилами существования группы детей. Это время договоров, правил, драк за справедливость, ссор и примирений.

На этом этапе ребенок может находиться в группе детей уже без сопровождающего.

Все эти этапы развития эмоционального контакта можно проследить по первому столбику *Таблицы развития ребенка: игровые эпохи* (с. 22). В нашей новой, дополнительной, таблице «Этапы эмоционального контакта» на с. 67 мы представили описанные выше этапы более подробно. Пользуясь этой таблицей, мы можем увидеть возможности ребенка в общении со взрослым на каждом этапе, создать необходимые для поддержки этих возможностей условия среды и подобрать игры, которые подготавливают почву для перехода на следующий этап.

Таблица 3. Этапы эмоционального контакта

Этапы эмоционального контакта	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Организация пространства, игры и занятия
1. Переживание комфорта в присутствии друг друга	«Я могу здесь быть» Если ребенок чувствует себя в безопасности, он открыт, активен, любопытен; у него равномерное дыхание, мягкие, хорошо модулированные движения, ненапряженное положение тела, устойчивое внимание; ребенок хорошо выдерживает незначительные перемены ситуации и небольшое напряжение.	Комфорт и безопасность для всех. Взрослые тоже чувствуют себя комфортно, так как от состояния взрослого зависит состояние ребенка. Условия безопасности для каждого индивидуальны, например: присутствие в комнате самого близкого человека (мама, папа, бабушка, дедушка, няня). Педагог рассказывает ребенку и/или родителю, во что можно поиграть в этой комнате, ориентирует в игровом пространстве, сообщает, что можно играть и изучать все игрушки, но если ребенок не готов, дает ему возможность просто быть в игровой и рассматривать игрушки. Важно не делать замечаний, не указывать ребенку, что делать, быть физически и эмоционально доступными для него. Отмечать состояние ребенка, знаки перегрузки (см. Ульмскую таблицу).	■ Большие модули/спортивный комплекс; ■ мячи; ■ гамак, качели; ■ велосипед, качалки, батуты; ■ большие машины, грузовики; ■ книги; ■ песок, вода, мыльные пузыри; ■ контейнеры с игровым материалом для предметной, сюжетной игры; ■ контейнер с конструктором, железной дорогой.
2. Проявление собственной исследовательской и игровой активности ребенка в присутствии взрослого	«Мне интересно здесь быть» Ребенок с интересом исследует пространство и игрушки, человека; находит интересные для себя предметы; обращает внимание на предметы, которые ему предлагает взрослый, и начинает с ними играть привычным образом; обращает внимание на взрослого, прислушивается к эмоционально-смысловому комментарию.	Взрослый наблюдает, что нравится и не нравится ребенку (важно определить область его интересов и игровых смыслов), не мешает собственной активностью. Дает эмоционально-смысловой комментарий (если нужно). Предлагает (или подкладывает) материалы и игрушки, которые интересны ребенку. Устанавливает с ребенком уважительную комфортную дистанцию. Отмечает знаки перегрузки, если они возникают. Постепенно появляется пространство, в котором есть место взрослому: его помощь и поддержка не отвергаются.	■ Большие модули/спортивный комплекс; ■ мячи; ■ гамак, качели; ■ велосипед, лошадка-качалка; ■ большие машины, грузовики; ■ книги; ■ конструкторы; ■ мыльные пузыри; ■ краски, карандаши, фломастеры; ■ музыкальные и звучащие игрушки; ■ лабиринты с шариками и машинками.

Этапы эмоционального контакта	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Организация пространства, игры и занятия
		Взрослый создает условия для поддержки исследовательской и игровой активности.	Игры с различными материалами 2.4, 4.7. Манипуляции с предметами 3.3. Первые функциональные игры с предметами 4.6. Игры на перемещение в пространстве, исследование пространства 4.10.
3. Удовольствие, радость от общения	«Мне интересно с тобой» У ребенка появляется разделенное переживание (заражение на уровне эмоций); обращенная к взрослому улыбка; появляется реакция на интенсивность эмоций; ребенок начинает смотреть на лицо взрослого или на предмет в руках взрослого, ожидая кульминации события (например, игра с мыльными пузырями или игры на качелях). У ребенка появляется реакция на качество эмоций; появляются совместные со взрослым, повторяющиеся любимые игры (игровые ритуалы).	Взрослый продолжает наблюдать за состоянием ребенка и дозирует общение и игру, дозирует собственную активность и следит за комфортной дистанцией. Взрослый обращает внимание на знаки перегрузки: лицо без всякого выражения, сосет палец, закрывает уши, гримасничает, зевает, чихает; и на знаки сильной перегрузки: ребенок хнычет, плачет, чрезмерно возбужден, становится совсем недоступным для общения; может появиться агрессия, самоагрессия. Ищем игры, которые доставляют и ребенку и взрослому радость.	Игры с различными материалами 4.7. Сенсорно-предметные игры 5.6. Сенсорные игры с приятными стимулами (вода, песок, фасоль, свечи, воздушные шары, мыльные пузыри, веревочки, бумага). Заводные и механические игрушки: юла, вертушки, железная дорога. Качели, качалки. Игры на развитие вестибулярных ощущений (ритмичные игры в одном темпе) 1.2.
4. Ребенок проявляет инициативу в общении	«Поиграй со мной» Ребенок выделяет своего эмоционально-значимого взрослого и радуется ему; по-своему просит повторить интересную игру: тянет за руку, издает различные	Взрослый не проявляет собственной активности и ждет инициативы от ребенка, откликается на нее. Оставляет ребенку свободу выхода из игры, не удерживает в игре, если видит у ребенка знаки перегрузки (даже если ребенок настаивает на продолжении игры). Делает паузы.	Те игры и ритуалы, которые появились на предыдущем этапе.

Этапы эмоционального контакта	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Организация пространства, игры и занятия
	звуки, смотрит в лицо, протягивает предмет, приносит карточку, просит словами. Начинает интересоваться мимикой/выражением лица взрослого (не всегда). Отмечается появление совместно-объединенного внимания в любимых играх.	Заканчивает игру чуть раньше того момента, когда ребенок утомился.	
5. Совместная «творческая» игра: взрослый предлагает различные вариации любимой игры	«Мне интересно, что сейчас будет» Ребенок постепенно начинает подстраиваться под события, автором которых он не является, выдерживает небольшое изменение привычной ситуации: ребенок подстраивается под изменение темпа в игре, может удерживать паузу перед следующим событием в игре; наблюдает за вариациями взрослого в любимой игре; просит повтора несмотря на изменения; начинает подражать эмоциям и мимике взрослого; начинает подражать действиям взрослого.	Взрослый вносит в игру немного напряжения: осторожно предлагает различные вариации любимой игры (немного меняет ритм, темп, увеличивает паузу между ожиданием и кульминацией. Например, немного по-другому раскачивает качели или кружит ребенка. Взрослый следит за тем, чтобы ребенок удерживался в поле взаимодействия. Если ребенок наблюдает за действиями взрослого и иногда пытается воспроизвести его игровые вариации, повторить его действия, значит, он выдерживает эти изменения и справляется с ситуацией.	Небольшие вариации любимых игр. Ритмические игры с изменением темпа, с кульминацией 3.2, 4.3. Предметная игра: строительство и ряды «Строим и рушим» 5.7, «Салют». Подвижные игры, направленные на развитие игрового взаимодействия 5.4: катаем и ловим мячи, катаем машинки друг другу. Первые игры на локализацию ощущений на теле 4.11. Игры на взаимодействие 4.1. Первые игры в прятки (ку-ку).
6. Возникает очередность, диалог	«Давай сделаем это вместе» Ребенок может привлечь внимание взрослого с помощью указательного жеста; выполняет со взрос-	Взрослый старается привлечь внимание ребенка с помощью указательного жеста. Взрослый старается найти общий комфортный темп и ритм взаимодействия, чтобы появилась возможность подстройки друг под друга. Важно дожи-	Игры на подражание 4.2, 5.1. Игры на речевое подражание 5.3. Много игр с напряжением (ритмические игры с кульминацией) 4.3.

Этапы эмоционального контакта	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Организация пространства, игры и занятия
	лым по очереди одно и то же действие (ставят кубики, катают мяч, играют в «ку-ку»); выполняют разные действия по очереди (взрослый строит башню, ребенок ее ломает, ждет пока взрослый ее опять построят, смотрит); ребенок может проследить, куда направлено внимание взрослого (следит за взглядом, указательным жестом взрослого; ребенок с проблемами зрения ориентируется на звуковой сигнал или тактильные ощущения). На этом этапе ребенок готов следовать за взрослым, выполнять его просьбы, переходить к новой игре и сам может предложить вариации внутри общей игры. Готов к учебно-игровой деятельности за столом. Готов к введению в группу с сопровождающим, с которым достигнут этот этап во взаимодействии.	даться ответа на предъявленное действие или слово. Взрослый помогает ребенку остановиться (через тактильный контакт, зрительное внимание и речевой комментарий, подкрепленный жестами), вернуться к тому моменту, когда ребенок отвлекся, при этом учитывает состояние ребенка. Взрослый помогает удерживать внимание ребенка на деталях и вариациях игры, одна игра плавно сменяет другую. Взрослый сопровождает взаимодействие с ребенком эмоциональными интонациями, жестами, картинками, ясной и четкой речью.	Игры на локализацию ощущений на теле 4.11. Игры на взаимодействие: с мячом, подушками, «догонялки» 4.1, 5.4. Предметные игры и задания 5.7–5.10. Игры на осознание физических границ 5.17–5.20.
7. Ребенок хочет поделиться своими переживаниями. Интересуется чужими эмоциями.	«Я для тебя важен. Ты для меня важен» Ребенок активно имитирует действия взрослого; делится со взрослыми своими чувствами: приносит понравившуюся игрушку взрослому,	Взрослый называет то, на что направлено внимание ребенка в данный момент: предмет, действие, эмоция. Важно называть переживания ребенка: ты радуешься, тебе больно, ты плачешь. Таким образом взрослый помогает формировать эмоционально-понятийный словарь.	Символические игровые действия 5.11. Подвижные игры, направленные на развитие игрового взаимодействия 5.4. Исследование предметов по функциям 5.12.

Этапы эмоционального контакта	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Организация пространства, игры и занятия
	привлекает внимание к своим действиям, ожидая эмоционального сопереживания; начинает учитывать запреты и ограничения, которые ставит взрослый; ищет защиты и утешения у взрослого в трудных ситуациях; может различать эмоции по мимике, интонации, жестам взрослого (настораживается, улыбается в ответ); демонстрирует разные эмоции: гордость, стыд, смущение, ревность, протест, обиду; восприимчив к похвале и порицанию; присоединяется к общему движению, возне, беготне.		Первые элементы сюжетной игры 5.15. Эмоциональные игры с опасным/безопасным пространством 5.14. Сказки и книги. Совместное рисование 6.13.
8. Ребенок сравнивает свои идеи, эмоции с чужими. Пытается понимать чужие переживания.	«Я и ты – разные» Ребенок пытается понимать чужие переживания и отделять их от своих: наблюдает за действиями другого и сопоставляет их со своими действиями; подражает эмоциям других детей и взрослых; подражает действиям других детей; демонстрирует результаты своих действий; интересуется результатами действий других детей. Развиваются положительные социальные действия и эмоции: угощает, пытается помочь, жалеет; вос-	Взрослый регулирует состояние ребенка и помогает ориентироваться на социальные правила. Взрослый продолжает называть ощущения, чувства, идеи ребенка и его партнера по взаимодействию (в том числе свои). Взрослый привносит в сюжетную игру жизненные эмоциональные смыслы (мишка заболел, упал и плачет и т.д.).	Игры и занятия, направленные на результат 6.1, 6.2. Простые сюжетные игры 6.6–6.8. Сюжетные игры с пугающими впечатлениями 6.9. Игры на границы: мое – твоё 6.10. Первые игры по правилам – игры на очередность 6.14, 6.15, 6.17.

Этапы эмоционального контакта	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Организация пространства, игры и занятия
	приимчив к похвале и порицанию. На этом этапе ребенок может быть в группе детей без сопровождающего в течение непродолжительного времени.		
9. Ребенок сотрудничает со взрослыми и детьми	«Мы сотрудничаем» Ребенок начинает постепенно учитывать интересы других детей и взрослых, соотносит свое поведение с социальными правилами и правилами группы: удерживает роль в игре, ждет своей очереди, обменивается и делится игрушками с детьми, придерживается простых правил игры («один раз я, один раз ты»). Ребенок может поставить себя на место другого ребенка: понять его переживания и желания. Может договариваться с другими для совместного плана, достижения цели, разрешения конфликтов (пока чаще всего с помощью взрослого). Ребенок готов посещать детскую группу без сопровождающего.	Взрослый, понимая ценность и важность детской среды, помогает ребенку ее освоить. Взрослый помогает сориентироваться в социальных ситуациях, создает условия для безопасного разрешения конфликтов с учетом потребностей каждого ребенка, эмоционально поддерживает каждого в сложных ситуациях. Взрослый знакомит ребенка с социальными моделями поведения (личным примером, объяснением, через книги и фильмы).	Сюжетно-ролевые игры 7.1, 8.1, 8.2. Сюжетные игры с пугающими событиями 8.3. Игры по правилам: дворовые 8.4, 9.2. настольные 8.5, 9.1.

Глава 4. Развитие самовосприятия и формирование образа себя

Важной задачей развития любого ребенка является формирование образа себя и развитие самовосприятия (восприятие своих телесных ощущений, мыслей, чувств и действий). Это становится необходимой базой для формирования большинства навыков повседневной активности, самостоятельности и общения и развития Я-концепции.

Мы выделяем пять этапов формирования образа себя.

На **первом этапе** происходит привлечение внимания ребенка к своему телу. При грамотном сопровождении у ребенка формируется возможность удерживать позу, а также формируется внимание к различным сенсорным стимулам.

Знакомство ребенка с различными ощущениями в ответ на стимулы начинается с первых дней и происходит не только во время игр и занятий с ним, но и во время повседневной активности (см. игры 1-го и 2-го этапов). Важно подбирать те стимулы, которые доставляют ребенку удовольствие. Также необходимо их дозировать, не перегружая ребенка (внимательно следить за сигналами ребенка и знаками перегрузки, см. Приложение «Ульмская таблица», сс. 221–222). Если ребенок гиперчувствителен, взрослый начинает предлагать игры в менее чувствительных зонах, а также дозирует эти игры по времени.

Стимулы могут быть:

- **Тактильные.** Взрослый предлагает ребенку тактильно исследовать различные поверхности и среды (крупы, воду, песок, ткани, холодные и теплые поверхности и т.д.). Он может гладить тело ребенка медленными движениями, давая ему почувствовать прикосновения. При одевании/раздевании можно давать потрогать различную ткань одежды, во время купания — трогать мочалки, играть с пеной и т.д. Важно дать ребенку возможность манипулировать с разными предметами, извлекая с помощью этих манипуляций различные сенсорные ощущения (например, давать в руки и помогать исследовать те предметы, которые мы используем в повседневном уходе: ложку, тарелку, полотенце и т.д.).
- **Визуальные.** Взрослый предъявляет зрительные стимулы, которые ребенок может зафиксировать и/или проследить по вертикали/горизонтали. Это могут быть свечи, фонари, яркие игрушки, черно-белые картинки, лицо взрослого.
- **Слуховые.** Взрослый использует различные звучащие стимулы, помогая ребенку научиться определять, откуда исходит звук. Можно также изучать предпочтения ребенка: какие звуки (песни, музыка, звуки, произносимые взрослым) нравятся ребенку в каждый момент времени.
- **Обонятельные.** Ребенку можно предлагать прислушаться к тем запахам, которые его окружают, а также предлагать новые (например, запах еды, крема, эфирных масел, маминых духов и т.д.). Для особо чувствительных детей избегаем сильных запахов.

- **Вкусовые.** Взрослый предлагает ребенку пробовать разные вкусы (кислое, соленое, сладкое). Важно дать ребенку возможность ощутить широкий диапазон различных вкусовых ощущений, но действовать осторожно: взрослый внимательно следит за реакциями ребенка, подхватывает и отражает их («мммм, как сладко» или «фуууу, кислятина»). Можно начинать играть со вкусовыми ощущениями приблизительно с одного года.
- **Мышечно-суставные.** Если ребенок допускает, взрослый обеспечивает такие ощущения, как надавливание, обжимание, растягивание. Например, во время переодевания, чтобы обозначить, на какую часть тела мы будем надевать одежду, взрослый сначала комментирует: «Сейчас будем надевать штанишки на ноги», прикасаясь к этой части тела надавливающими медленными движениями.
- **Вестибулярные.** Каждый раз, когда ребенок двигается самостоятельно или когда взрослый берет ребенка из кроватки на руки, переносит, ребенок получает вестибулярные ощущения. Такие ощущения важны для ребенка, они помогают научиться осознавать положение своего тела в пространстве и впоследствии более точно двигаться, лучше соотносить силу и амплитуду движений.

На **втором этапе** взрослый способствует освоению ребенком схемы тела. Созревание структур нервной системы обеспечивает врожденное освоение схемы тела, поэтому ребенок осваивает свое тело в определенной последовательности, при этом есть вариативность, которая зависит от уникальности каждого ребенка (например, одни дети сначала садятся, а потом осваивают ползание, а другие — наоборот). У ребенка появляется возможность прогнозировать события, формируется представление о начале и конце действий.

На **третьем этапе** у ребенка происходит формирование физических границ. Мы видим, что они сформированы, когда ребенок начинает узнавать себя в зеркале [Ларго, 2025] и активно защищает свои телесные границы.

Ребенок постепенно начинает осваивать первые навыки самообслуживания (мыть руки, есть, пить и т.д.), при этом уже может использовать различные инструменты (например, есть ложкой или чистить зубы зубной щеткой).

Взрослый на данном этапе не только привлекает внимание ребенка к различным телесным ощущениям, но и создает ситуации, в которых малыш мог бы наблюдать за происходящим (например, чистить зубы или одевать ребенка перед зеркалом).

На **четвертом этапе** происходит формирование целостного образа себя. Существенное внимание уделяется формированию навыков самообслуживания, которые уже доступны ребенку в достаточно большом объеме. Ребенок учится самостоятельному одеванию, может самостоятельно есть ложкой, пить из чашки. Важно создавать условия, в которых он мог бы практиковаться в развитии этих навыков. Постепенно взрослые начинают формировать навыки опрятности (ребенок просится на горшок или начинает ходить на него самостоятельно).

В конце этого этапа ребенок начинает говорить о себе в первом лице («Я»).

На **пятом этапе** происходит осознание себя в окружающем мире и взаимосвязей в нем. Важно рассказывать ребенку истории про него самого, показывать фотографии и видео, чтобы у ребенка была возможность посмотреть на себя. Также мы создаем условия, в которых ребенок сможет развивать те навыки самообслуживания, которые он начал осваивать раньше: одевание, мытье рук, еда, питье, навыки опрятности.

Все эти этапы мы представили в таблице 4, описали подробно возможности детей на каждом этапе и те условия и игры, которые укрепляют и расширяют эти возможности, помогая переходу ребенка на следующий этап.

Таблица 4. Развитие самовосприятия и формирование образа себя

Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
1. Привлечение внимания к своему телу	Ребенок удерживает позу. Устойчив к разнообразным стимулам и их интенсивности. Удерживает внимание на этих стимулах. Осваивает тактильные, вестибулярные, проприоцептивные ощущения.	Тонизация через получение приятных ощущений. Необходимо дозировать стимуляцию, не перегружая ребенка. Пассивное получение вестибулярных ощущений. Поддержка двигательной активности.	Игры 1-го и 2-го этапов: ритмичные игры (потешки и песни в одном темпе), сенсорные игры (запахи, вкусы, звуки, тактильные ощущения, вибрационные, мышечно-суставные); игры на изменение положения тела.
2. Построение моторных программ, освоение схемы тела	Развитие способности удерживать равновесие: уверенно держит баланс сидя и стоя, группируется и выставляет руки при падении. Интеграция тактильных, вестибулярных и проприоцептивных ощущений. Совершение серии движений в определенном порядке. Появляется предвосхищение событий: ожидание, подстройка, удовольствие от кульминации. Ребенок начинает постепенно связывать слово и действие. Появляется локализация тактильных ощущений.	Взрослый соблюдает осторожность при играх с балансом, в ритмических играх и играх на кульминацию, так как у каждого ребенка свой темп подстройки под ритм и своя комфортная дистанция. Взрослый дозирует предъявляемые стимулы по количеству и интенсивности. Взрослый обеспечивает повторяемость игр.	Игры 2-го – 4-го этапов: игры на баланс (в положении лежа, сидя, стоя); игры на зрительно-моторную координацию; игры на различные манипуляции с предметами; игры со сменой ритма (ускорение, замедление). Поиск отсутствующих в поле зрения предметов. Первые игры на локализацию тактильных ощущений. Первые игры с кульминацией.
3. Формирование физических границ и двигательного планирования	Формирование представлений о непрерывности собственного тела, переход от точечной локализации к построению целостного восприятия своего тела. Освоение физических границ (опасно – безопасно). Продолжается работа по интеграции сенсорных ощущений различных модальностей. Развивается целенаправленность действий, двигательное планиро-	Взрослый привлекает внимание ребенка к различным телесным ощущениям и создает ситуации, в которых ребенок может зрительно наблюдать за происходящим (например, чистить зубы, одевать ребенка перед зеркалом). Взрослый следит за безопасностью и дает возможность ребенку полу-	Игры 5-го этапа: маршрутные игры по телу; разнообразные игры с пространством; игры с опасным/безопасным пространством; предметная игра с пространством, игры на сравнение сенсорных ощущений; игры на подражание. Игры на взаимодействие с повторами. Продолжаются игры на локализацию, игры с повторяющимися действиями. Игры на

Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
	вание. Развитие подражания и связи слова и действия. Большой интерес к слуховым стимулам, возможно появление страхов громких и неожиданных звуков. Начинает развиваться активная речь. Появляется телесный образ себя, узнает себя в зеркале, начинает защищать свои телесные границы (возникают телесные страхи: дети отказываются стричь ногти, мыть голову).	чать разнообразный сенсорный опыт и осваивать пространство. Взрослый дает возможность ребенку поиграть с пугающими его звуковыми стимулами в безопасной игровой или бытовой ситуации (дает нажимать на кнопку миксера и т.д.).	зрительно-моторную координацию; игры перед зеркалом.
4. Формирование целостного образа себя	Выведение движений на произвольный уровень благодаря интеграции зрения и слуха. Ребенок продолжает активно осваивать физическое пространство. Развитие способности защищать свои телесные границы и постоянство своего мира. Появляется понятие «мое» (любимые одеяло, еда, маршруты, одежда и т.д.). Начинает защищать свои эмоциональные границы (отстаивает свои переживания и желания). Формируются навыки самообслуживания (осваивает раздевание, одевание, чистку зубов, еду, туалет). В конце этапа ребенок говорит о себе «Я». Появляются личные границы (осознанный выбор и его защита).	Взрослый помогает формировать навыки самообслуживания, создает условия для развития самостоятельности. Начинать обучение имеет смысл с тех предметов одежды, надевание которых больше всего поддается зрительному контролю (сначала тапочки, носки, штаны, затем футболки, кофты). Взрослый помогает осваивать навыки опрятности. Взрослый помогает формированию здоровых постоянных привычек (режим, образец, разделение игры и бытовых навыков).	Игры 5-го и 6-го этапов: игры на освоение пространства (полосы препятствий); игры с границами. Подвижные игры на развитие игрового взаимодействия. Рисование портрета; игры перед зеркалом (наряжаться); обведение частей тела на бумаге. Игры на исследование предметов по функциям. Игры с пугающими впечатлениями.
5. Осознание себя	Занимает позицию по отношению к себе (какой я?). Защищает личные границы, говорит о себе в первом лице, активно продолжает исследовать физическое пространство и пространство отношений, различает фантазию и реальность, придумывает сказки про себя, появляется способность к самоорганизации и самоконтролю, возникает самооценка — появляется	Взрослый помогает ребенку занять позицию по отношению к себе: организует пространство для диалога, задавая ребенку вопросы «Можешь...? Нравится...? Будешь ...? Чья очередь...?» Взрослый вводит образ ребенка в смысловой контекст: сочиняет про	Игры 7-го — 9-го этапов: Дальнейшее развитие сюжетно-ролевой игры, расширение контекста. Сочинение историй про ребенка; рисование портретов ребенка и значимых для него людей, персонажей. Игры по правилам, дворовые игры. Велосипеды, ролики, коньки.

Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
	критика, активно развивается символическое мышление и способность к обучению.	него истории и сказки, рассказывает о переживаниях ребенка за прошедший день, обсуждает с ним, что будет. Работа с фотографиями и видео. Важно, чтобы взрослый говорил о своих чувствах, переживаниях и планах. Взрослый уважительно относится к своим границам и своим планам, но также внимательно и уважительно относится к границам ребенка. Но это не означает, что взрослый исполняет любое желание ребенка.	

Глава 5. Другие важные аспекты развития

Развитие взаимодействия между детьми

В игровой педагогике мы уделяем много внимания развитию отношений между детьми. Нам как игровым педагогам важно при знакомстве с ребенком отмечать его способность вступать в отношения с другими детьми, так как это будет отправной точкой для вхождения его в детский социум в дальнейшем. Мы наблюдаем за развитием этого взаимодействия с очень раннего возраста: видим, как ребенок проходит через разные этапы, сначала не обращая внимания на других детей, а затем через подражание и совместные игры постепенно осваивает отношения в команде.

На каждом этапе у детей есть свои задачи, которые решаются с поддержкой и сопровождением взрослых. Взрослые создают условия для перехода на следующий этап, помогают детям налаживать диалог между собой, разрешать конфликтные ситуации. Важно обеспечивать возможность участия в играх всем детям, в том числе детям с двигательными, речевыми, сенсорными нарушениями (зрение, слух). Для этого необходим индивидуальный подбор средств АДК (альтернативная и дополнительная коммуникация) и ТСР (технические средства реабилитации).

В таблице 5 представлены эти этапы и перечислены соответствующие им условия и игры, облегчающие переход на следующий этап.

Таблица 5. Развитие взаимодействия между детьми

Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
1. Индивидуальная игра:			
– Дети не обращают внимания друг на друга или заражаются состоянием друг друга.	Ребенок может: ■ находиться среди других детей; ■ чувствовать себя комфортно.	Ребенка сопровождает взрослый, который с ним в эмоционально-значимых отношениях. Взрослый играет в игры, которые ребенку нравятся или просто находится рядом и помогает ему находиться в этой среде.	Игры 1-го и 2-го этапов
– Дети замечают друг друга.	Ребенок может: ■ смотреть на другого ребенка, слушать, иногда эмоционально вовлекается (появляется социальная улыбка); ■ видеть объекты (в том числе других детей) и прослеживать за ними на дальней дистанции.	Взрослый играет с одним ребенком в любимую игру, другой может наблюдать за этим.	Игры 2-го и 3-го этапов
– Отношение к сверстнику как к интересному объекту.	Появляется интерес к своему телу и к телу другого ребенка. Заметив игрушку у другого ребенка, может забрать ее, не обращая внимания на протестные крики. Дети начинают собираться «в кучку» и удаляются от значимого взрослого.	Взрослый создает условия, чтобы дети собирались вокруг интересного объекта (коробка с игрушками, горка и т.д.). Взрослый следит за безопасностью, мягко отводит руку, если ребенок нацелился на нос, волосы и т.д. другого ребенка.	Игры 4-го и 5-го этапов
– Подражание друг другу (действиям, звукам, мимике).	Дети наблюдают друг за другом, за действиями, за игрушками и начинают подражать действиям и мимике друг друга. Часто «ссорятся» из-за игрушек.	Взрослые создают пространство для свободного подражания друг другу: ■ одинаковые игрушки, количество игрушек соответствует количеству детей; ■ речевой комментарий.	Игры 5-го этапа
2. Параллельная игра (с 1–1,5 лет)	Один ребенок, подражая другому, может тоже «стать собачкой», но нет еще общей игры. Дети могут играть рядом в одну и ту же игру, но каждый со своими игрушками. Сформированы телесные границы.	Взрослый продолжает следить за безопасностью и создает условия для параллельной игры («песочница», простая полоса препятствий). Возникающие конфликты разрешаются взрослым с помощью внесения руки между детьми. Набор одинаковых игрушек. Взрослый комментирует действия и эмоции детей.	Игры 5-го и 6-го этапов

Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
3. Совместная игра (с 2,5–3 лет)	Дети общаются, есть общая тема игры (город, железная дорога), но каждый реализует свою идею. Растет интерес к взаимодействию: ▪ дети делятся игрушками; ▪ могут действовать по очереди, помогать друг другу; ▪ делятся эмоциями и интересуются эмоциями другого ребенка; ▪ сравнивают свои действия с действиями других детей. Часто возникают конфликты по поводу игрушек и действий другого ребенка.	Взрослый продолжает следить за безопасностью. Предлагаются разные игрушки для одной игровой темы. При возникновении конфликта взрослый сначала успокаивает детей, а потом помогает вести переговоры по поводу согласования ролей и действий: эмоционально комментирует, объясняет желания и потребности каждого и помогает детям вместе найти выход.	Игры 6-го этапа
4. Кооперативная игра (с 4–5 лет)	Дети начинают учитывать интересы друг друга, появляется возможность посмотреть на ситуацию глазами другого ребенка. Могут договариваться друг с другом в процессе игры о совместном осуществлении плана и распределении ролей. Ребенок преследует свою цель (например, хочет на себя примерить конкретную роль) и в рамках этой цели договаривается с другими. Конфликты дети по возможности разрешают сами.	Взрослый дает время и пространство для свободной игры и общения. Взрослый напоминает о правилах, помогает детям на них опираться. Взрослый продолжает следить за безопасностью, и если дети сами не справляются с разрешением конфликтов, то взрослый останавливает конфликт и с каждым обсуждает его переживания, причины конфликта и ищет социально приемлемые способы, как справиться с ситуацией.	Игры 7-го и 8-го этапов
5. Командная игра (с 5,5–6 лет)	Дети ориентируются на достижение общей цели и начинают: ▪ сотрудничать друг с другом на этом пути; ▪ разделять ответственность; ▪ поддерживать друг друга в сложных ситуациях. Дети в основном уже могут разрешать конфликты сами.	Взрослый вмешивается только в случае серьезных конфликтов или по просьбе детей помочь в сложной ситуации.	Игры 9-го этапа

Предпосылки развития саморегуляции

Одна из важных линий развития ребенка, требующая особого внимания со стороны окружающих ребенка взрослых, — это развитие саморегуляции. Она формируется на протяжении первых лет жизни ребенка. Под саморегуляцией мы понимаем способность ребенка самостоятельно справляться с трудностями повседневной жизни: физический или эмоциональный дискомфорт, непредсказуемые изменения ситуации, затянувшееся ожидание и т.д. Обычно способность к саморегуляции развивается как бы сама, естественным путем, при этом взрослый приходит на помощь в сложных ситуациях и помогает ребенку успокоиться, благодаря чему увеличивается его зона толерантности к стрессу. Также ребенок сам может через игры с напряжением терять зону комфорта и возвращаться в нее.

Дети с особенностями нервной системы, высокой чувствительностью, повышенным уровнем тревоги требуют больше внимания к развитию саморегуляции, так как у них этот навык формируется с трудом. Мы предлагаем это делать с помощью определенных, специально подобранных игр. Все игры проводятся в рамках безопасной среды: комфорт в присутствии друг друга, доверие, предсказуемость самой игры и поведения взрослого, дозирование сенсорной нагрузки по интенсивности и времени. Например, ребенок с РАС сильнее реагирует на уровень шума, яркий свет, резкие движения и другие раздражители, что быстро приводит к состоянию перегрузки, поэтому для постепенной адаптации к такого рода воздействиям мы можем подбирать игры со звуками разной интенсивности, с фонариками и т.д. Саморегуляция у особых детей в большой степени формируется через совместную регуляцию (корегуляцию): взрослый помогает ребенку успокоиться за счет своего внутреннего состояния и изменения среды.

В *Таблице развития ребенка: игровые эпохи* (глава 2, сс. 22–42) приведены возрастные этапы формирования саморегуляции (в отдельной строке перед играми каждого этапа): это помогает в целом сориентироваться в том, как ребенок может справляться со сложными ситуациями, а взрослый — его поддерживать.

В таблице 6 детализируем эти этапы и подробно описываем действия взрослого, условия и игры, в которые мы рекомендуем играть с ребенком для поддержки развития саморегуляции.

Таблица 6. Предпосылки развития саморегуляции

Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
1. Комфорт	Поиск физического и психологического комфорта и его удержание.	Взрослый подстраивается к темповым возможностям ребенка и предлагает игры в комфортном для ребенка темпе.	Игры 1-го и 2-го этапов: вестибулярные игры, двигательные игры (перемещение в пространстве), сенсорные, тактильно-ритмичные. (1.2, 1.5, 1.6; 2.1, 2.2, 2.5–2.7)
2. Стабилизация	Удержание физического и психологического баланса при небольшой темповой нагрузке.	Взрослый предлагает изменения темпа, ребенок подстраивается.	Игры 3-го и 4-го этапов: ритмические игры со сменой темпа. (3.2, 3.6, 3.7, 4.13, 4.14)
3. Восстановление баланса	Потеря и возвращение баланса в играх с кульминацией (ожидание, мобилизация, кульминация, испуг, удовольствие, возврат точки равновесия).	Взрослый создает условия для потери и восстановления баланса ребенком, оставаясь с ним в эмоциональном контакте. Ребенок сам может создавать себе эти условия (перевороты).	Игры 4-го этапа: ритмические игры с кульминацией и первые игры на локализацию. (4.3, 4.11)
4. Диалог	Подстройка под другого в играх на взаимодействие.	Взрослый создает среду для игр с напряжением (непредсказуемость кульминации). Уровень предсказуемости уменьшается постепенно.	Игры 5-го этапа: подвижные игры, направленные на развитие взаимодействия. (5.4, 5.5, 5.14)
5. Повторяющаяся игра	Изменение ситуации и возвращение в начальную точку (ребенок разбрасывает и собирает, ломает и строит).	Взрослый показывает игру с повторами и помогает следовать шагам этого цикла, после чего ребенок сам начинает играть в эту игру, накапливая и сбрасывая напряжение.	Игры 5-го и 6-го этапов: игры, направленные на воспроизведение цикла игры. (5.4, 5.6, 5.14, 5.18; 6.3, 6.9, 6.10, 6.15)
6. Встреча с опасным, возвращение к безопасности	Возможность справляться с пугающими впечатлениями (опасно – безопасно).	Взрослый создает условия для игры с пугающими элементами и помогает ребенку справиться с напряжением и испугом.	Игры 6-го и 7-го этапов: игры с пугающими впечатлениями. (6.8, 6.10, 6.12, 6.15, 6.17, 7.1)

	Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
7.	Контроль над пугающей ситуацией	Постепенно ребенок сам создает пугающие ситуации и начинает играть за собаку, медведя, нападать на взрослого с брызгалкой, то есть брать на себя «хулиганскую» роль или роль злого персонажа.	Взрослый поддерживает игру, эмоционально комментирует. Может взять на себя роль того, на кого нападает ребенок.	Игры 8-го этапа: игры с «хулиганскими» ролями, злыми персонажами, сюжетно-ролевые. (8.1–8.4)
8.	Защитник	Ребенок берет на себя роль защитника справедливости, спасателя, доктора, полицейского, супергероя, начинает разруливать конфликты, утешать, спасать, защищать.	Взрослый поддерживает, берет на себя роль того, кто в беде. Дает возможность ребенку самому справиться с конфликтной ситуацией между детьми.	Игры 9-го этапа: сюжетно-ролевые игры. (9.2, 9.3)

Возрастная динамика страхов

В игровой педагогике мы рассматриваем страхи, возникающие в разных ситуациях: благодаря новым возможностям развития ребенку открываются незнакомые аспекты окружающего мира, которые теперь его пугают из-за отсутствия опыта. Нам важно с помощью определенных условий и подходящих игр помочь ребенку освоить эти новые грани реальности.

Известно, что для каждого возраста характерны свои страхи. В Таблице 7 на с. 85 описана последовательность их возникновения: ситуации, в которых страхи появляются, о чем они нам говорят, их возможные причины. Не все перечисленные в таблице страхи могут проявиться у ребенка, и степень их выраженности тоже может быть различной. В случае возникновения страхов взрослый может, ориентируясь на третий и четвертый столбики таблицы, поддержать ребенка и подобрать игры, усиливающие устойчивость ребенка в новых ситуациях.

Таблица 7. Возрастная динамика страхов

Страхи	Причина страха	Условия и сопровождение	Игры
Резкое движение/приближение, резкое изменение положения тела	Ребенок не успевает сориентироваться и настроиться на быстрое изменение ситуации, новые сенсорные впечатления, сильные сенсорные стимулы.	Взрослый замедляет ритм, темп, подбирает интенсивность стимула, проговаривает все, что делает, что ведет не только к замедлению действий и движений, но к снижению его собственной импульсивности.	Игры 1-го – 3-го этапов: ■ ритмические игры, направленные на предсказуемость, со сменой ритма; ■ с разными сенсорными стимулами. (1.2–1.4, 1.7, 1.8, 2.1–2.4, 3.2)
Появление незнакомо-го человека	Складываются избирательные отношения с определенными людьми, поэтому любой взрослый вне этого круга пугает ребенка.	Взрослые дают возможность ребенку проявить инициативу в общении с собой, чтобы тот мог сам сориентироваться в новой ситуации и выстроить безопасную дистанцию. «Новый» взрослый наблюдает за игрой ребенка со знакомым взрослым и дожидается инициативы со стороны ребенка или приглашения в игру.	Игры из разных этапов, в которые можно играть втроем: ■ сенсорные; ■ предметные; ■ сюжетные; ■ игры на взаимодействие.
Резкий, неожиданный, громкий звук (дрель, пылесос, миксер и др. бытовые предметы). Неприятные тактильные ощущения	Ребенок осваивает физический мир, в том числе мир звуков и ощущений, и сталкивается с новыми непривычными ощущениями, которые ему сложно сразу интегрировать в свой мир.	Взрослый успокаивает ребенка и объясняет причину громкого звука (это шумит дрель за стеной). Постепенно увеличивает устойчивость к разным звукам и фактурам: предлагает ребенку поиграть с игрушечными бытовыми приборами, а также самому нажимать на кнопку реального бытового прибора (миксер, пылесос): при непереносимости конкретных тактильных ощущений (тесто, пластилин, краски для рук и др.) взрослый предлагает разные предметы-посредники (скалка, палочка и т.д.), но не топчет и не настаивает.	Игры 4-го – 6-го этапов: ■ игры с напряжением, ■ с пугающими звуками, ■ с различными тактильными ощущениями. (4.7, 5.6, 6.2)
Манипуляции с телом ребенка	Ребенок начинает защищать свое тело как часть себя, поэтому манипуляции с телом извне его пугают.	Взрослый объясняет и показывает на объектах, игрушках, на себе и других членах семьи, как они обходятся с этими физическими манипуляциями (например, можно стричь ногти кукле или себе), дает ребенку поиграть с игрушечными, а потом и настоящими безопасными предметами (расческа, игрушечные ножницы, набор доктора) и самому решать, какую манипуляцию с телом и в какой момент можно совершить. В экстренных ситуациях взрослый объясняет ребенку неизбежность процедуры и поддерживает его в процессе и после.	Игры 5-го и 6-го этапов: ■ символические игровые действия; ■ игры на исследование предметов по функции; ■ игры с пугающими впечатлениями; ■ игры на границы; ■ наряжаемся перед зеркалом; ■ сюжетные игры. (5.11, 5.12, 5.14, 5.20, 6.5, 6.6, 6.9, 6.10, 6.12)

Страхи	Причина страха	Условия и сопровождение	Игры
Изменения привычного мира	Ребенок опирается на постоянство, привычную картину мира и неожиданное изменение ситуации его пугает: он боится новых маршрутов, новой одежды, внезапной смены режима, переездов. Ребенка также пугает нарушение целостности и привычного образа: царапины на теле, щели в полу, сломанные игрушки, сломанный банан, мама надела темные очки и т.д.	Взрослый при переходе от привычного к непривычному предупреждает заранее, рисует план, символическое изображение события, говорит о том, что он будет рядом, не торопит, дает время на адаптацию. Если страх возникает при неожиданном изменении, взрослый не стыдит ребенка, успокаивает, поддерживает, в некоторых случаях надо объяснить необратимость ситуации, показывая при этом понимание чувств ребенка.	Игры 5-го и 6-го этапов: ■ игры с пространством, маршрутные игры по телу, рисование на теле; ■ игры с опасным – безопасным; ■ игры с изменением события, проигрывание пугающих историй; ■ наряжаться перед зеркалом; ■ рисовать портрет ребенка, обводить руки и ноги и его целиком; ■ собирать разрезные картинки. (5.6–5.8, 5.13, 5.14, 5.17, 5.18, 5.20; 6.3, 6.4, 6.7, 6.9, 6.11, 6.12)
Страх высоты и собственной неустойчивости	Ребенок эмоционально отделяется от взрослого, становится осторожным и начинает оценивать свои возможности и видеть риски (боится упасть).	Взрослый в безопасной ситуации ориентирует ребенка, подсказывает следующий шаг и дает ребенку возможность действовать самому. Эмоционально поддерживает ребенка, когда ему трудно, радуется вместе с ним его достижениям.	Игры 6-го и 7-го этапов: ■ предлагаем прыгать в подушки, падать с мягкой горки в маты; ■ игры с пространством (усложненная полоса препятствий). (6.3, 6.17; 7.8)
Страх темноты	В темноте у ребенка пропадает привычная опора на зрительный контроль, а другие опоры (ощущение своего тела, баланс, мысленное представление о пространстве) еще не прочные.	Взрослый продолжает усиливать опору ребенка на себя через контакт с телом и освоение пространства. Предлагает себя в качестве опоры, чтобы вместе пройти через темную комнату. Можно предлагать ребенку брать фонарик и двигаться с ним.	Игры 6-го и 7-го этапов: ■ сочиняем и рисуем истории про ребенка; ■ в рамках сюжетной игры пробегаем через темный коридор, идем вместе с мамой за игрушкой в темную комнату. (6.12; 7.1, 7.2, 7.4)
Воображаемые и сказочные персонажи.	У ребенка бурно развивается воображение, при этом он еще плохо различает внутренний и внешний мир, сказочные персонажи в его воображении.	Взрослый продолжает укреплять ребенка эмоционально: предлагает игры для преодоления страхов (убегать от пугающих персонажей, нападать на них, дружить с ними). Совместное сюжетное рисование с этими персонажами. Важно не отрицать их существование, не стыдить ребенка за его чувства, с понима-	Игры 6-го и 7-го этапов: ■ игры на освоение внутреннего пространства, внутреннего воображаемого эмоционального мира; ■ игры с опорой на взрослого – прятки от пугающего перс-

Страхи	Причина страха	Условия и сопровождение	Игры
	женин оживают и «населяют» мир вокруг. Ребенок много играет сам в игры на освоение своего тела и окружающего пространства, укрепляя связь с физическим миром.	нием относиться к этому естественно возникающему возрастному страху. Взрослый читает ребенку сказки про опасное – безопасное. Если страх сильный – не сразу читаем такие книги и играем в такие игры, сначала осваиваем пространство, укрепляем ребенка телесно. Взрослые способствуют развитию двигательных и пространственных навыков ребенка (танцы, спорт, велосипеды, батуты, коньки).	нажа: вместе прячемся, убегаем, нападаем. (6.3, 6.9, 6.12–6.14; 7.1–7.4)
Страх проигрыша, ошибки и неудачи	Ребенок проживает свою самооценку, значимость (хочет быть лучшим, первым, победителем). Потеря этой позиции переживается очень болезненно: «Если я не лучший, значит, меня не за что любить». Поэтому ребенок избегает таких ситуаций, а оказавшись «не первым» – может протестовать.	Взрослый разделяет переживания ребенка. Объясняет, что все могут проиграть, рассказывает истории о своих проигрышах и своих негативных чувствах и как он с ними справлялся. Взрослый смотрит вместе с ребенком фильмы, читает ему.	Игры 7-го и 8-го этапов: ■ игры по правилам; ■ сюжетная игра – проигрывание неприятных чувств в конкретном сюжете с проигрышем. (7.1–7.8; 8.1–8.5)
Страх смерти	Осознание конечности жизни, любимых людей, животных приводит к страху потерять их. Поэтому ребенок начинает задавать много вопросов о смерти и играть в игры на эту тему.	Взрослый сопереживает ребенку при появлении этого страха, разделяет с ним беспокойство, принимает его чувства и говорит о своих чувствах, не уходит от этой темы, если она продолжает волновать ребенка. Рассказывает ребенку про жизненные этапы и взаимосвязи между членами семьи, другими окружающими людьми, чтобы уменьшить страх остаться одному. Если близкий взрослый сам испытывает сильную тревогу по отношению к теме смерти, он может попросить обсудить эти вопросы другого взрослого, который готов спокойно поговорить с ребенком об этом. Можно вместе читать тематические социальные истории и книги, смотреть мультфильмы и фильмы. Ребенок сам регулирует процесс – выбирает смотреть или нет напряженный момент.	Игры 7-го и 8-го этапов: сюжетная игра и сюжетное рисование на тему смерти. (7.4; 8.1–8.3)

Страх	Причина страха	Условия и сопровождение	Игры
Реальные страхи (люди и социальные ситуации)	Ребенок начинает осваивать социальную реальность вне семьи. Люди, обладающие властью (полицейский, врач, воспитатель, охранник) внушают страх. Ребенок сам не может себя защитить от пугающих и «грозных» взрослых.	Взрослый заранее рассказывает, куда они пойдут, по возможности заранее помогает установить отношения с лечащим врачом, зубным врачом, объясняет, что и зачем они будут делать. Не пугает ребенка полицейскими и врачами. Читает с ребенком книги, обсуждает социальные истории, смотрит мультфильмы, фильмы, тематические видеоролики.	Игры 8-го и 9-го этапов: - ролевые и сюжетные игры; - сюжетное рисование. (8.1–8.3; 9.1–9.3)
Страх социальной неуспешности	Ребенок становится частью детской среды. Ему важно быть в этой среде принятым, значимым и эффективным, быть частью команды. Боится, что его не примут, прогонят, будут дразнить или высмеивать.	Взрослый помогает ребенку понять правила и предлагает ему роль в соответствии с его возможностями. Помогает ребенку установить и поддерживать отношения с кем-то из детей, который уже интегрирован в команду.	Игры 8-го и 9-го этапов: Дворовые и настольные игры, игры по правилам. (8.4, 8.5; 9.1–9.3)

Возрастная динамика агрессивного поведения

Дети ведут себя хорошо, если могут
Росс Грин. *Взрывной ребенок*

Мы предлагаем посмотреть на агрессию в первую очередь как на базовый механизм защиты, который показывает, что сейчас одна из ценностей ребенка находится в опасности: ценность комфорта (он перегружен стимулами или информацией и устал), ценность отношений (его не поддерживают в трудной ситуации, не обращают внимания на его эмоциональные потребности), материальные и духовные ценности (его позиция, выбор обесцениваются со стороны других) и т.д. То есть мы смотрим на агрессию как на реакцию на внешние или внутренние события, и она не является плохой или хорошей сама по себе, а служит взрослым сигналом об опасности, в которой находится ребенок. Наблюдая за ребенком и тем, в каких ситуациях возникает агрессивное поведение, взрослый может увидеть причину и принять меры для снижения количества эпизодов агрессии. Информацию о причинах возникновения агрессивного поведения, о ценностях, которые защищает ребенок в том или ином возрасте, об условиях поддерживающей среды и о тех играх и занятиях, которые помогают ребенку защищать эти ценности и справляться со своими аффектами, мы собрали в Таблице 8 на с. 90.

В таблице приведены меры профилактики агрессивных эпизодов, но у педагогов и родителей часто возникает вопрос: что же делать, когда ребенок уже захвачен аффектом и ничего не слышит? В таких случаях взрослый действует независимо от причин агрессии («скорая помощь»): останавливает опасное для самого ребенка или окружающих действие, выводит ребенка из ситуации и предлагает способ успокоения, который подходит конкретному ребенку. Взрослый успокаивает маленького ребенка с помощью тактильного контакта, переключения внимания или старается просто побыть рядом, сочувствуя ему и при этом следя за безопасностью. Когда ребенок успокоился и отношения восстановились, предлагает совместную деятельность или игру (некоторые дети могут сами вернуться к прежнему занятию). Для ребенка постарше (примерно с трех лет), когда он успокоился и готов к контакту, взрослый может поговорить с ребенком о причинах его поведения, его переживаниях и обсудить с ребенком социально приемлемые способы разрешения таких ситуаций.

Таблица 8. Возрастная динамика агрессивного поведения

Ситуация (триггер) возникновения агрессивного поведения	Какие ценности защищает ребенок	Условия и сопровождение	Игры
В ответ на перегрузку, усталость.	Комфорт	Дозированные стимулы, обедненная сенсорная среда. Паузы, темп. Физическая доступность взрослого.	Игры 1-го–4-го этапов: ■ игры на взаимодействие со взрослым; ■ ритмические игры с небольшим напряжением, с изменением темпа; ■ сенсорные игры. (1.1–1.4; 2.2–2.4; 3.1, 3.2; 4.1, 4.7, 4.8, 4.9, 4.10, 4.13, 4.14)
В ответ на игнорирование со стороны значимого человека.	Радость общения	Взрослый уделяет время для общения с ребенком. Эмоциональная и физическая доступность взрослого.	Игры 1-го–4-го этапов: ■ игры на взаимодействие, согласованный диалог; ■ сенсорные и двигательные игры. (1.1–1.4; 2.2–2.4; 3.1, 3.2; 4.1, 4.7–4.10, 4.13, 4.14)
В ответ на ограничение или запрет, на неожиданный переход из одной ситуации в другую.	Удовольствие Свой интерес Свои потребности исследования мира	Доступная безопасная среда (нет угрозы для жизни, важные для другого вещи убраны от ребенка). Возможность получать сенсорные впечатления, радость исследования, движения. Взрослый устанавливает границы: четкие, твердые, последовательные (например, нельзя бежать на дорогу, нельзя бить другого). При запрете стараемся предложить альтернативу действиям ребенка: рвать книгу нельзя, а бумагу можно. Взрослый утешает ребенка, не отменяя запрета. Дает время при переходе от одной деятельности к другой. Взрослый переключает внимание ребенка через отношения и интерес (например, показывает игрушку или картинку как символ перехода к следующему занятию).	Игры 4-го и 5-го этапов: ■ игры с кульминацией; ■ домики (внешняя граница); ■ очередность; ■ структурирование пространства с небольшими границами. (4.1, 4.3; 5.4, 5.7–5.9, 5.13)

Ситуация (триггер) возникновения агрессивного поведения	Какие ценности защищает ребенок	Условия и сопровождение	Игры
В ответ на нарушение безопасного привычного мира, на нарушение телесных границ.	Свой мир привычек, любимых предметов, еды, маршрутов и т.д. Ценность тела. Безопасность. Потребность в самостоятельности, автономии.	Взрослый показывает и объясняет на своем примере, примере других детей, на куклах новые для ребенка ситуации, дает ему возможность наблюдать и постепенно их осваивать. Взрослый не торопит ребенка, дает время привыкнуть к новому, ждет. Взрослый предупреждает о предстоящих изменениях (как на уровне привычек, так и на телесном уровне). Учит договариваться. Соблюдает очередность. Называет чувства ребенка. Взрослый отстаивает свои собственные границы и помогает ребенку увидеть как чужие границы, так и социально приемлемые способы их защиты.	Игры 5-го этапа: ■ игры с телом, с зеркалом, с физическими границами; ■ игра в домики (ходить в гости друг к другу); ■ игры с опасным – безопасным (прятаться в домики). (5.13–5.15, 5.17–5.20)
В ответ на обесценивание желаний и потребностей.	Свое «Я», «я – хороший, важный, значимый».	Взрослый помогает ребенку сформировать собственную позицию: называет то, чего ребенок не хочет, и находит вместе с ним то, чего ребенок хочет. Показывает ребенку, что его мнение важно, ведет переговоры: если нет возможности дать желаемое, предлагает другие варианты. Взрослый старается сохранять спокойствие, эмоционально поддерживает ребенка, помогая принять ситуацию.	Игры 6-го и 7-го этапов: ■ игры на взаимодействие (согласованный диалог); ■ первые ролевые игры; ■ хороводные игры с позицией ребенка в центре и на периферии и другие игры со сверстниками. (6.7, 6.9–6.12, 6.14–6.17; 7.7)
При встрече с чужими просьбами, требованиями. В ответ на игнорирование позиции, выбора, решения. В ответ на «навязывание» чужой позиции.	«Я отдельный, автономный». Ребенок защищает уникальность своей позиции.	Взрослый проявляет уважение, внимание к чувствам ребенка, в диалоге с ним называет его чувства, помогает соотносить его желание с реальностью, не обесценивая это желание. Использует «правило светофора» (зеленая зона ответственности – что ребенок решает сам, желтая – что обсуждает с родителями, красная – что категорически запрещено). Объясняет ограничения с позиции заботы (о здоровье, безопасности и т.д.), объясняет ребенку свою позицию и свои переживания.	Игры 6-го этапа: ■ игры с переживаниями, с эмоциональным напряжением (происходит что-то нестандартное, поломка, крушение, страх вымышленного персонажа, игры с сильными чувствами); ■ сюжетно-ролевые и фольклорные игры; ■ игры со сверстниками. (6.8–6.10, 6.12, 6.13, 6.15–6.17)

Ситуация (триггер) возникновения агрессивного поведения	Какие ценности защищает ребенок	Условия и сопровождение	Игры
В случае проигрыша, неуспеха. В ответ на сравнение с другими. В ответ на то, что не он первый.	Потребность быть успешным, важность «идеального» результата. Я уникальный, самый лучший, первый («не надо меня сравнивать»).	Перед началом игры взрослый объясняет правила, проговаривает возможную ситуацию проигрыша и выхода из этой ситуации. Взрослый проявляет сочувствие, называя переживания ребенка, дает ему время их пережить. Отмечает, как ребенок старался, обсуждает с ним, что в следующий раз можно будет изменить для лучшего результата. Взрослый рассказывает истории про себя, как он справлялся в ситуации проигрыша. Взрослый выстраивает очередность в ситуации, когда есть несколько желающих быть первым. Использует считалки, следит за справедливостью.	Игры 7-го и 8-го этапов: ■ игры по очереди (начинаем осваивать тему справедливости); ■ сюжетно-ролевые игры и игры по правилам; ■ фольклорные игры; ■ простые дворовые игры. (7.1–7.8; 8.1–8.6)
В ответ на обесценивание и критику деятельности и ее смысла.	Я ответственный: я сам выбираю, что делать, во что играть, с кем дружить; я равноценный член команды и имею право голоса. Смысл и ценность своих действий, творчества, отношений, справедливости.	Взрослый сочувствует, успокаивает, объясняет ребенку и окружающим, в чем была несправедливость, помогает вернуться в контекст происходящего и найти роль в команде, опираясь на его возможности. Взрослый дает ребенку свободу выбора, продолжая следить за безопасностью. После разрешения конфликтной ситуации взрослый помогает ребенку увидеть свои возможности развития, говорит с ним про будущее, смысл жизни, «кем ты станешь?» и т.д.	Игры 9-го этапа: ■ сюжетно-ролевые игры и игры по правилам; ■ командные дворовые игры (вышибалы, казаки-разбойники). (9.1–9.3, 9.5, 9.6)

Развитие совместного объединенного внимания

Совместное внимание (joint attention) — способность человека координировать внимание с социальным партнером, обращать внимание на тот же объект (или событие), на который обращает внимание другой человек.

Совместное внимание объединяет в себе комплекс следующих возможностей:

- Направлять и удерживать внимание на лице человека, социальное внимание (зрительный, слуховой и/или тактильный контакт).
- Направлять и удерживать внимание на предмете.
- Переключать внимание: переводить взгляд с предмета на предмет, с лица партнера на предмет или событие, с события на событие.
- Эмоциональный обмен информацией, передача своих чувств по поводу предмета или события (эмоциональный контакт).

Отметим общие условия для развития совместно-объединенного внимания. Важно создать обедненную среду: убрать отвлекающие звуки, яркие игрушки, сильные сенсорные стимулы. Также в играх необходимо соблюдать дистанцию, следить за интонацией, темпом и ритмом, не перегружая ребенка и помогая ему сосредоточиться.

Совместное внимание формируется к концу первого года жизни ребенка, укрепляется и развивается в последующие периоды. Оно является базой для развития социальных навыков, подражания, речи и для обучения в целом. Поэтому мы в отдельной таблице описываем этапы его формирования, условия и соответствующие игры.

Таблица 9. Развитие совместного объединенного внимания

	Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
1.	Зрительный, слуховой, тактильный контакт	Ребенок сосредотачивает внимание на взрослом: прислушивается к голосу и прикосновениям, смотрит на лицо.	Взрослый предлагает обедненную среду (исключает лишние сенсорные стимулы). Определяет интересы ребенка. Замечает, на чем ребенок удерживает внимание. Определяет правильную дистанцию, подбирает комфортное положение, старается оказаться в фокусе внимания ребенка. Взрослый использует различные тембры, интонации, высоту голоса и темп речи, чтобы привлечь внимание ребенка. Взрослый повторяет стимулы, которые привлекли внимание ребенка.	Игры 1-го этапа: 1.1–1.4
2.	Удовольствие от взаимодействия со взрослым, с предметом	Ребенок взаимодействует со взрослым, с интересными ему предметами, осваивает пространство. Ребенок получает удовольствие от сенсорных, ритмичных и двигательных игр (происходит взаимная телесная подстройка ребенка и взрослого).	Взрослый наблюдает, куда направлено внимание ребенка, предлагает эмоционально-смысловой комментарий на понятном ребенку языке. Предлагает помощь, если это возможно. Следит за безопасностью. Повторяет звуки, мимику, эмоции и действия ребенка. Взрослый продолжает подстраиваться к ребенку.	Игры 2-го этапа: 2.1–2.3
3.	Инициатива в общении	Ребенок проявляет инициативу в общении, использует движение, позу и жесты для коммуникации. У него появляется возможность привлечь внимание взрослого. Ребенок более старшего возраста, находящийся на этом этапе, обращается за помощью, действуя рукой взрослого (например, просит открыть коробку, дать нужный предмет и т.д.).	Взрослый дожидается любого сигнала от ребенка (вокализации, движение тела, взгляды, мимика), старается понять эти сигналы и вносит в них социальный смысл («Тебе помочь?», «Хочешь еще?», «Пойдем туда?»). Дождивается ответа ребенка на свои предложения и действия, выдерживая паузу.	Игры 2-го этапа: 2.1–2.7

	Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
4.	Интересно, что в руках у другого	Ребенок проявляет интерес к предмету в руках другого, может переключить внимание со своей игрушки на предмет в руках другого. Ребенок и взрослый объединяют свое внимание на одном предмете.	Взрослый эмоционально играет с интересным предметом, ребенок отвлекается от своей игры, обращает внимание на предмет. Взрослый предлагает коммуникацию по поводу этого предмета, ребенок либо вступает в диалог, либо возвращается к своей игре, в этом случае взрослый продолжает действия со своим предметом, стараясь привлечь внимание ребенка. Взрослый предлагает различные вариации (по-разному предлагает предмет: в разном темпе, с разных сторон, с разными звуками и т.д.).	Игры 3-го этапа: 3.3–3.5
5.	Игровые ритуалы	У ребенка появляются любимые игры.	Взрослый предлагает игры в определенной последовательности, создает набор любимых игр. Взрослый добавляет эмоциональности, особенно в играх с кульминацией.	Игры 3-го и 4-го этапов: 3.1–3.5, 4.3–4.5, 4.7
6.	Очередность	Ребенок может действовать со взрослым по очереди.	Взрослый предлагает выбор игрушек: кубики, сортеры, вкладыши, железные дороги, мелкие игрушки. Не берет игрушки, которые «захватывают» все внимание ребенка. Делает то же, что и ребенок: копирует его действия, находясь рядом с ним. Сначала использует такую же игрушку, как у ребенка, а затем начинает играть с той же игрушкой, в которую играет ребенок (небольшой стресс): «моя очередь» и быстро отдает игрушку. Затем взрослый делает то же самое в одном с ребенком пространстве (строят общую башню, рисуют на общем листе). Затем можно добавить новые материалы, немного изменить действие (например, при постройке башни поставить кубик по-другому).	Игры 4-го и 5-го этапов: 4.4, 4.6, 5.7–5.10
7.	Обмен предметами	Ребенок обращается за помощью, привлекая внимание взрослого к своей ситуации разными способами (приносит предмет, тянет за руку, вокализирует, смотрит в лицо и т.д.). Ребенок учится давать и брать предметы по просьбе: «Дай» (+жест), взрослый тут же возвращает: «На!»	Взрослый инициирует обращение за помощью (спрашивает: «Помочь?»). Делает паузу, дожидаясь, пока ребенок посмотрит в лицо или сообщит другим способом (позой, жестом, звуком). Взрослый инициирует и поддерживает этот обмен.	Игры 4-го этапа: 4.1

	Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
8.	Привлечение внимания других людей к интересным предметам	Ребенок хочет разделить интерес со взрослым, показывает предметы и ждет его реакции (эмоциональной или вербальной).	Сначала взрослый показывает интересные ребенку предметы («Смотри»), находясь в фокусе внимания ребенка, и отдает предмет ребенку. Взрослый просит: «Покажи мне» + жест (протянутая ладонь). Предмет из рук ребенка лучше не брать, а начать проявлять к нему повышенный интерес. Постепенно взрослый убирает жест, просит показать и называет предмет. Взрослый ждет отклика ребенка (в соответствии с его возможностями) и только потом дает радостный комментарий по поводу предмета.	Игры 4-го и 5-го этапов с предметами
9.	Взрослый использует указательный жест	Ребенок может проследить за указательным жестом взрослого.	Взрослый привлекает внимание ребенка с помощью указательного пальца, постукивая им по предмету, и говорит: «Смотри!» Вносим указательный жест во все предыдущие игры. Постепенно увеличиваем расстояние от пальца до предмета.	Игры 4-го и 5-го этапов с предметами
10.	Ребенок использует указательный жест	Ребенок начинает использовать собственный указательный жест для привлечения внимания взрослого.	Взрослый помогает ребенку сложить указательный жест, когда он тянется к предмету, и дотронуться пальцем до предмета. Постепенно увеличивает дистанцию до предмета. Взрослый дожидается сигнала (взгляда, звука, прикосновения) со стороны ребенка, когда он на что-то указывает. Предлагает выбор: «Что дать, поезд или грузовик? Покажи!» Для ребенка с двигательными ограничениями используем жест рукой или взгляд.	Игры 4-го и 5-го этапов с предметами
11.	Совместное внимание	Ребенок может управлять собственным вниманием (переключать внимание между разными объектами). Ребенок может привлекать внимание другого к интересующему его объекту.	Взрослый расширяет игровой репертуар ребенка, продолжая использовать эмоционально-смысловой комментарий, при этом не забывает о паузах, дожидаясь ответа ребенка.	Игры 5-го этапа Если ребенок активно участвует в большей части игр 5-го этапа, то это говорит о том, что у ребенка сформировано совместно-объединенное внимание.

Развитие речи от рождения до 7 лет

Развитие речи в онтогенезе представляет собой последовательный процесс, зависящий от биологических, социальных и психологических предпосылок.

Для нас важно помнить, что для каждого ребенка развитие речи идет в определенной последовательности и при этом — в своем уникальном темпе. В одном и том же возрасте дети могут отличаться друг от друга по уровню владения языком (например, первые слова могут появиться в 1,5–2 года, и это не рассматривается как задержка речевого развития).

Речевые центры развиваются у ребенка постепенно, начиная с рождения. Речевая среда играет ключевую роль. Как пишет Р. Ларго, «социальное поведение — колыбель языка». Именно общение со взрослыми, эмоциональный контакт и речевая (вербальная и невербальная) среда активируют коммуникативные потребности малыша.

Важно, чтобы взрослый говорил с ребенком на понятном ему языке, опираясь на возможности восприятия малыша и доверяя своей интуиции. Он подбирает темп речи, высоту звуков, интонацию так, чтобы они привлекли внимание ребенка и были доступны для его восприятия. Взрослый говорит короткими фразами с повторениями и эмоционально окрашивает свою речь, что также облегчает ребенку восприятие и понимание сказанного.

Помним, что позитивный эмоциональный контакт создает мотивацию к общению и обмену эмоциями и информацией.

В своих высказываниях взрослые сознательно опираются на ту ситуацию, в которой в данный момент находится ребенок. Общение по поводу эмоционально значимых, близких и доступных ребенку объектов (игрушки, бытовые предметы, еда, действия) помогает ребенку накапливать пассивный словарь и побуждает его к выражению своих потребностей.

Развитие эмоционального контакта и диалога, саморегуляции, совместного объединенного внимания, моторного планирования, а также появление символического пространства и физических границ тесно связаны с речью. В игровой педагогике мы много внимания уделяем поддержке развития этих возможностей уже на первом году жизни ребенка.

Знание закономерностей речевого развития и предпосылок запуска речи помогает подобрать для ребенка игры и условия для развития речевых возможностей.

Последовательность формирования речевых навыков, условия и игры мы свели в единую таблицу «Этапы развития речи» (см. с. 98). Эта таблица появилась благодаря запросу многих родителей и педагогов, интересующихся условиями развивающей речевой среды и играми для развития речи детей дошкольного возраста. При составлении таблицы использованы книги Э. Кипхарда, Х. Зиннхубер, Р. Ларго, Е.Р. Баенской, Ю.О. Разенковой, Е. Янушко, М. Папушек, а также собственный опыт наблюдения и работы с детьми.

Таблица 10. Развитие речи от рождения до 7 лет

	Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
1.	Формирование устойчивого внимания к человеческому голосу (0–3 месяца)	Ребенок сосет, глотает, плачет, гулит. Улыбается, издает радостные звуки в ответ на голос и улыбку взрослого. Замирает при появлении нового звука на фоне других. Различает голоса близких людей (выделяет голос матери). Поддерживает зрительный контакт с говорящим взрослым.	Взрослый использует медленную, упрощенную, выразительную речь с большим количеством повторов. Взрослый произносит необычные звуки, ищет звуки, комфортные для ребенка по высоте, повторяет их, делая паузы, смотрит на реакцию ребенка. Взрослый копирует, усиливает и варьирует вокализации ребенка. Во время общения взрослый подбирает для ребенка ту позу, в которой удобно видеть и слышать друг друга.	Игры 1-го этапа: 1.1–1.4 Игры 2-го этапа: 2.2
2.	«Век золотого общения»: межличностная коммуникация и эмоциональный язык общения (3–6 месяцев)	Начало лепета: издает звуки как сам для себя, так и в ответ на реплику взрослого. Смотрит на говорящего. Эмоционально реагирует на знакомые голоса, смеется в ответ на некоторые звуки. Начинает реагировать на интонации говорящего (например, перестает плакать, когда взрослый говорит успокаивающим тоном).	Взрослый называет именно то действие или предмет, на которые направлено внимание малыша в данный момент. Взрослый использует одни и те же слова и выражения для описания одного и того же действия. Взрослый использует ограниченный набор слов и в соответствующих ситуациях повторяет их как можно чаще. Взрослый активизирует лепетную речь через общение с ребенком, доставляющее удовольствие обоим участникам (яркие эмоции, забавное выражение лица, забавные звуки, интонации). Взрослый кладет (сажает) ребенка себе на колени/на что-то (подушку, стол, качалку) лицом к себе, но не сразу заговаривает с ним, давая возможность освоиться в этом положении. Предлагает игру в момент возникновения зрительного контакта.	Игры 2-го этапа: 2.1–2.3

	Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
3.	Начало понимания речи (6–9 месяцев)	Начинает понимать связь между людьми и их именами. Начинает понимать обозначения ситуаций и названия действий в сочетании с жестом («иди на ручки», «пока-пока» и т.д.). Переводит взгляд с одного говорящего на другого. Проявляет интерес к тому, на что направлено внимание других людей. Лепет становится более разнообразным.	Взрослый предлагает ребенку выполнять самые простые просьбы, например, «сядь», «открой ротик», «дай руку» и т.п. В игре использует эмоционально заряженные слова, обозначающие объект и действие. Например, «шарик, дуй», «домик, бах». Предлагает игры с имитацией звуков — слоговые цепочки: га-га-га, та-та-та, ля-ля-ля (песенки, стихи). Предлагает игру в «ку-ку»: «Где мама?», «Где папа?», «Где машинка?» и т.д. Продолжает называть объекты и действия, на которые направлено внимание ребенка.	Игры 3-го этапа: 3.1–3.5
4.	Понимание речи. Начало использования жестов и подражание звукам (9–12 месяцев)	Откликается на свое имя. Знает имена окружающих людей и названия привычных предметов. Понимает простые просьбы («Дай мне мяч»). Обращает внимание на разговоры, которые ведут члены семьи, прислушивается. Проявляет огромный интерес к лицу говорящего, может ощупывать рот говорящего. Хлопает в ладоши, машет ручкой на прощание, отрицательно качает головой. Начинает использовать указательный жест для привлечения внимания взрослого. Начинает подражать звукам.	Взрослый замедляет темп речи, делает паузы, повторяет слова и короткие предложения, привлекая внимание ребенка. Использует много жестов, сопровождая свою речь. Использует короткие стихи и потешки для связи слова и действия. Начинает предлагать выбор из двух знакомых объектов (называя и показывая).	Игры 4-го этапа: 4.1–4.6, 4.11
5.	Формирование базы невербальной и вербальной коммуникации (12–24 месяца)	Активно интересуется разговорами окружающих. Начинает понимать смысл простых фраз, обращенных к нему, и реагирует на просьбы («иди ко мне»). Начинает понимать предлоги, выражающие пространственные отношения: в, на, под, за.	Взрослый продолжает работать над связью действие — слово, предмет — слово через игры на подражание, а также через выбор одной из двух игрушек и через игровые повторяющиеся действия (бах, упала; до-стань, положи, открой, возьми; ищи, тяни, покажи и т.п.).	Игра «Покажи-назови» из 4.1 Игры 5-го этапа: 5.1–5.3

	Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
		Активно развивается подражание звукам, словам и жестам. Называет близких людей по имени, говорит о себе в третьем лице, используя свое имя. Имитирует звуки окружающего мира: кашель, чихание, лай собаки, мяуканье и т.п. Часто использует вместо речи «тарбарщину», имитирующую интонации и ритм речи взрослых. Использует слова и жесты для коммуникации.	Формирует связь предмета, его названия и его изображения. При общении с ребенком взрослый обращается к нему по имени, а не используя местоимения («ты», «тебе»). Взрослый приспосабливает свою речь к возможностям понимания ребенка, упрощает предложения, использует глаголы в настоящем времени и т.д. Взрослый создает условия для развития речи, поддерживает имеющиеся у ребенка возможности коммуникации, не требуя на этом этапе правильного произношения, не исправляя ошибки и не настаивая на обязательном назывании желаемого.	
6.	Быстрое увеличение словарного запаса. Появление фразовой речи (24–36 месяцев)	Пассивный словарь у ребенка постоянно пополняется (он может выполнить двойные просьбы, показывает на картинке действия, формы и размеры, начинает слушать сказки, книги и т.д.). Ребенок начинает понимать некоторые категории, распределяя предметы и людей по определенным признакам (например, «дети», «взрослые», «посуда», «транспорт»). Начинает понимать «один» и «много». Ребенок начинает все больше слов использовать активно, объединяет их в короткие предложения: произносит фразу из двух, затем из трех слов. Начинает использовать в речи местоимения: сначала «мой», «мне», затем «ты» и наконец местоимение первого лица — «я». В течение третьего года жизни у ребенка появляются начальные представления о времени (раньше-потом, вчера-сегодня и т.д.). Прослеживает развитие сюжета в сказках и историях, особенно лю-	Взрослый предлагает рассматривать книжки с картинками (поначалу детей интересуют главным образом детали картинок и новые слова). Взрослый рассказывает истории про ребенка, в том числе во время прогулок, укладывания спать, совместного творчества и т.д. Взрослый во время совместной игры с ребенком использует речевой комментарий, задает вопросы, побуждающие к коммуникации, при этом избегает исправлений речевых ошибок, чтобы не нарушать ход игры. Взрослый создает условия для совместной игры с другими детьми для дальнейшего развития коммуникативных навыков. При возникновении заикания взрослый дает себе и ребенку время, чтобы справиться с трудностями, не делает замечаний, не исправляет, не просит повторить правильно, а терпе-	Игры 6-го этапа: 6.1–6.17

	Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
		бит слушать истории про себя, про важные и пугающие события в его жизни. В этот период у некоторых детей может появиться заикание как нормальный физиологический процесс.	ливо ждет. Дает понять ребенку, что его поняли. Уменьшает уровень шума и объем впечатлений в целом, снижает сложность и интенсивность собственной речи.	
7.	Освоение грамматического строя языка (36–48 месяцев)	Продолжают формироваться обобщающие понятия (ребенок может показать все, что летает и т.д.). Ребенок понимает свое состояние («устал», «голодный» и т.д.). Ребенок начинает использовать в речи времена глаголов (это связано с возникновением на предыдущем этапе понимания времени), понимает «утром», «вечером». Использует множественное число. Рассказывает спонтанно о событии, которое пережил. Объясняет смысл простой игры (например, рассказывает, как вместе будем готовить обед). Начинает спрашивать «что?», «где?», «когда?», «почему?» Создает свои понятия, занимается словотворчеством («она меня смехочет», «всехний», «я не стрекоза, а людь»).	Взрослый создает условия для диалога, побуждает и поддерживает речевую активность ребенка. Взрослый продолжает следить за своей речью, чтобы она соответствовала языковым возможностям ребенка.	Игры 7-го этапа: 7.1–7.9
8.	Дальнейшее развитие всех аспектов речи (комплексное освоение информационной, коммуникативной и регуляторной функций речи) (48–60 месяцев)	К концу пятого года ребенок хорошо понимает речь, может слушать достаточно сложные рассказы и сказки. Может говорить правильно оформленными грамматическими фразами (склонение, предлоги, число, времена глаголов). Различает большое количество свойств предметов, в том числе противоположные. Появляются сравнительная и превосходная степень. Может рассказать, что произошло за день. Активно занимается словотворчеством.	Взрослый продолжает создавать условия для развития речи, побуждать ребенка к общению и поддерживать его речевую активность.	Игры 8-го этапа: 8.1–8.8

	Этапы	Осваиваемые возможности	Условия и сопровождение	Игры
9.	Активный интерес к устной и письменной речи (60–72 месяца)	Может определить род слова и правильно согласовывать слова в речи. Может отгадывать загадки. Может выполнить трехчастную просьбу. Ребенок проявляет большой интерес к языку, спрашивает про незнакомые слова. Начинает читать и писать.	Взрослый продолжает создавать условия для развития речи, побуждать ребенка к общению и поддерживать его речевую активность.	Игры 9-го этапа: 9.1–9.8

Глава 6. Описание игр для каждого этапа развития

Игры первой игровой эпохи (0–12 мес.): начало формирования отношений с близкими, с окружающим миром и обнаружение себя через диалог с ними

Здесь представлены игры, в которые могут играть дети на указанном возрастном этапе. Для детей с задержкой психоречевого развития, особенностями эмоционального, двигательного развития или другими трудностями эти игры и их игровые смыслы могут становиться актуальными в более позднем возрасте. В этом случае мы даем вариации предложенных игр и описываем условия их проведения; как правило, по-другому организуем пространство и используем материалы, которые не подходят детям младшего возраста. Стихи и песни подбираем тоже в соответствии с реальным возрастом детей.

Знаки на полях показывают, к какой сфере относится игра: **Э** — эмоциональной, **Д** — двигательной, **С** — сенсорной, **П** — предметно-пространственной. Это поможет родителям и педагогам ориентироваться в том, какие игры подходят для решения конкретной задачи.

1-й этап (0–3 мес.)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта

Мы предлагаем ребенку игры, которые находятся в зоне его комфорта. Используем ровный спокойный темп. На этом этапе взрослый подстраивается к темпу ребенка.

Э 1.1 Игры на взаимодействие лицом к лицу

Цели Привлечь внимание к лицу взрослого, установить эмоциональный контакт.

МАТЕРИАЛЫ Грим для лица, пальчиковые краски, цветные наклейки, разноцветные очки и оправы для очков, колпаки и шляпы, маски, новогодние украшения — дождик, мишура; фонарик.

Ход игры Взрослый привлекает внимание ребенка к своему лицу разными способами: разговаривает с ребенком на расстоянии 20 см, произнося слова и звуки нараспев, более высоким голосом, повторяя отдельные слова, улыбаясь ребенку; можно при этом поглаживать грудь, живот ребенка; если ребенок начинает внимательно смотреть и слушать, то взрослый может немного сместить свое лицо влево или вправо.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ, ВАРИАЦИИ

Для более старших детей с трудностями установления эмоционального контакта:

- взрослый предлагает пободаться лбами, начинает строить рожицы, дуть на разные части лица, произносит разнообразные звуки, привлекающие внимание ребенка (губные, цокающие звуки, вокализирует, используя как высокие, так и низкие звуки), надувает щеки, а ребенок может их «сдуть»;
- надевает маски, колпаки, очки, наклеивает на свое лицо цветные наклейки, прикладывает к лицу мишуру, «дождик», раскрашивает свое лицо, светит на него фонариком, направляя свет под разными углами;
- взрослый повторяет за ребенком, а также усиливает и варьирует его звуки, интонации, мимику и действия (например, ребенок кивает или крутит головой, трогает себя за разные части лица, головы, шеи) — взрослый выступает «зеркалом» для ребенка.

Для детей с двигательными проблемами:

- подбираем позу, в которой ребенок сможет сосредоточить свое внимание на лице взрослого (голова приподнята, ноги тоже, используем подушки и валики для обеспечения «собранной» позы за счет сгибания туловища или на руках лицом к лицу). Следим за стабильностью позы, так как хаотичные движения мешают ребенку сосредоточиться.

Для детей с гиперактивным поведением:

- можно использовать гамак, качели, домики и норки, кресло-качалку, подушки и маты. Можно предлагать ребенку устроиться в подушках — таким образом мы ограничиваем его высокую двигательную активность и оказываемся с ним лицом к лицу. Покачивая в гамаке, можно остановить гамак и тоже поиграть лицом к лицу, постепенно наращивая время таких игр.

Результаты Появляется зрительный и эмоциональный контакт, ребенок может некоторое время смотреть на лицо взрослого и прислушиваться к звукам, которые тот издает; может протягивать руки к лицу взрослого и дотрагиваться до разных частей лица; может начать повторять за взрослым звуки, интонацию, мимику; появляется положительный опыт общения с другим человеком на близком расстоянии. Ребенок начинает привлекать внимание взрослого взглядом, звуками, движениями — то есть проявляет инициативу в общении.

Э

1.2 Развитие вестибулярных ощущений — ритмичные игры в одном темпе

Д

Цели Формирование внимания к различным сенсорным ощущениям.

С

МАТЕРИАЛЫ Гамак, большой мяч (обычный и ролл), одеяло, зеркало.

Ход игры Ребенок получает вестибулярные ощущения под потешки или песенки. Взрослый качает ребенка на руках в разных положениях (см. игру 1.5), перемещается с ребенком на ру-

ках, стараясь подобрать такой темп и такое положение, чтобы ребенку было комфортно. Взрослый при ходьбе может наклоняться вперед-назад, слегка покачиваться.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ, ВАРИАЦИИ

Для более старших детей с трудностями установления эмоционального контакта, с проблемами сенсорной интеграции:

- Раскачиваем в гамаке: ребенка в гамак можно класть по-разному, как вдоль, так и поперек, важно, чтобы была возможность зрительного контакта.
- Качаем в одеяле: одеяло держат за концы двое взрослых, встав друг напротив друга, ребенку предлагают лечь на одеяло. Если ему сложно решиться или непонятно, что от него хотят, взрослые кладут на одеяло большую игрушку и сначала качают ее, а потом снова предлагают ребенку покачаться. Маленького ребенка может покачать в одеяле один из близких взрослых, например, мама. Во время качания в одеяле важно, чтобы ребенок видел лицо знакомого взрослого.
- На мяче: кладем ребенка на мяч животом вниз, даем ему время на адаптацию, потом начинаем медленно покачивать мяч. Размер мяча сначала должен быть таким, чтобы ноги ребенка при качании могли коснуться пола.
- На мяче на руках у взрослого: взрослый садится на большой мяч или на мяч-ролл и сажает перед собой ребенка, обхватив его за грудь двумя руками и крепко прижав к себе, и начинает медленно раскачиваться в одном направлении — это можно делать перед зеркалом.
- На руках: ребенок может сидеть на руках по-разному — лицом, спиной или боком к взрослому, главное, чтобы ему было комфортно и чтобы поза была симметрична, разные части тела (голова, руки, ноги, корпус) были в стабильном положении (голова не свисала и не запрокидывалась, руки и ноги — в полусогнутом положении).

Направления качания: влево-вправо, вперед-назад, вверх-вниз — ищем комфортное направление и начинаем с небольшой амплитуды качания.

Взрослый ищет темп, отслеживает знаки и сигналы, которыми ребенок сообщает о своем комфорте/дискомфорте, и в соответствии с ними принимает решения о смене позы, ритма, направления качания, о повторении или об остановке игры. Взрослый чутко подстраивается под адаптивные возможности ребенка.

Если ребенок раскачивается корпусом (как вариант аутостимуляций), то взрослый сначала может подстроиться к темпу и направлению качания ребенка, а затем осваивать в этом темпе и другие направления.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ Эта игра может не подойти детям с высокой вестибулярной чувствительностью; можно попробовать тихонько качать такого ребенка на руках.

Если у ребенка эпилепсия, то такие игры предлагаем эпизодически и наблюдаем в течение занятия за его состоянием.

Примеры используемых песенок и стихов

Баю-баюшки-бай
Ты, собачка, не лай,
Белолапка, не скули,
Нашу Маню не буди.

Ложкой снег мешая,
 Ночь идет большая,
 Что же ты, глупышка, не спишь?
 Спят твои соседи —
 Белые медведи,
 Спи скорей и ты, малыш.

Ветер по морю гуляет
 И кораблик подгоняет,
 Он бежит себе в волнах
 На раздутых парусах.

Ветер, ветер! Ты могуч, ты гоняешь стаи туч,
 Ты волнуешь сине море, всюду веешь на просторе.

Плывет-плывет кораблик,
 Кораблик золотой,
 Везет-везет подарки,
 Подарки нам с тобой.

В лодке мы с тобой плывем, нас волна качает,
 Дует слабый ветерок, лодку подгоняет,
 А куда мы приплывем — только речка знает.
 Дует-дует ветерок, лодку подгоняет.

Прилетела туча большая, прилетела туча снеговая,
 А из тучи снег повалил, землю всю сугробами накрыл.
 Спят под снегом бурые мишки, маленькие ежики и мышки,
 Спят и деревья, и кусты, спит вся природа до весны.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок адаптируется к различным вестибулярным ощущениям — он осваивает перемещение тела в разных направлениях. Появляется возможность сосредоточить внимание на вестибулярных и слуховых ощущениях и, по мере привыкания, распределять внимание между вестибулярными и зрительными или слуховыми ощущениями, ребенок начинает подстраиваться к ритму. Вестибулярные игры тонизируют ребенка и помогают установить теплые эмоциональные отношения. После них можно предлагать игры на концентрацию внимания.

Э 1.3 Развитие зрительного внимания и прослеживания

С Цели Формирование внимания к различным зрительным стимулам.

МАТЕРИАЛЫ Свечки, предметы (крышки, шарики, кубики) и игрушки ярких цветов: красные, желтые, черно-белые; фонари, пузыри, мишура, палочка с «дождиком», елочная гирлянда, «парашют», прозрачная бумага разных цветов, небольшие прозрачные платочки 50×50 см разных цветов. Предметы и игрушки должны быть разных размеров: от размера шарика из сухого бассейна до размера большого воздушного шара.

Ход игры Взрослый привлекает зрительное внимание ребенка.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ, ВАРИАЦИИ

- *со свечкой и другими предметами:* взрослый предлагает посмотреть на свечку, держит ее в поле зрения ребенка на расстоянии 15–20 см от лица; если ребенок сосредотачивает взгляд на свечке, взрослый начинает перемещать ее в горизонтальной, затем в вертикальной плоскости, затем по кругу. Когда ребенок начинает следить за свечой в ближнем поле, осваиваем дальнее поле (постепенно удаляем и приближаем предмет). Аналогично предлагаем другие перечисленные выше предметы, игрушки, наблюдая за тем, какому предмету ребенок отдает предпочтение;
- *с фонариком:* используем отраженный свет фонаря (направляем на стену, на блестящий предмет), играем в темной комнате; если свет фонаря направляем в сторону лица, то надеваем на стекло фонаря воздушный шарик, чтобы свет не был резким. Используем основные цвета: красный, синий, зеленый;
- *с мишурой и «дождиком»:* можно привязать к палочке и прослеживать за ее движением; можно скатать из мишуры шарик и следить за его перемещением, можно положить мишуру в пустую прозрачную пластиковую бутылку и перемещать ее;
- *с елочной гирляндой:* в полутемной комнате зажигаем гирлянду, сначала лучше ее свернуть, чтобы огоньки находились в одном месте, по мере освоения — разворачиваем гирлянду во всю длину, делаем горизонтальные и вертикальные дорожки;
- *с пузырями:* ребенок перед нами, мы выдуваем медленно пузыри, дожидаясь его зрительной реакции; сначала задействуем ближнее поле, затем дуем пузыри вверх, вниз и в стороны. Каждый раз делаем паузу, затем снова привлекаем внимание ребенка;
- *с цветной прозрачной бумагой (из-под цветов, оберточная):* можно вставить бумагу в рамочку и смотреть друг на друга через бумагу; можно светить фонариком через бумагу;
- *с парашютом:* ребенок и взрослый лежат на полу, другие взрослые и дети под песенку или стишок медленно поднимают и опускают парашют, не касаясь лица ребенка;
- *с платочком:* ребенок лежит на спине, взрослый медленно проводит прозрачным платочком от головы к ногам и в обратном направлении; когда ребенок начал следить за платочком, можно смещать его в стороны, заводить за голову.

Для детей любого возраста подбираем оптимальное расстояние, на котором ребенок может фиксировать взгляд на предмете;

- предлагаем предмет с той стороны, куда в данный момент повернута голова ребенка;
- дожидаясь фиксации взгляда на предмете и только потом начинаем перемещать предмет (по горизонтали, по вертикали, по кругу, приближая и удаляя);

- подбираем оптимальную интенсивность стимула для каждого ребенка с учетом его зрительных возможностей;
- при игре с фонарем, свечкой, гирляндой можно застелить стол большой скатертью и забраться с ребенком под стол.

При двигательных нарушениях — стабилизация корпуса и головы при помощи подушек, валиков, специальных стульев, в коляске или на руках взрослого. Например, используем специальные подушки, которые принимают форму тела, или подковообразные подушки для кормления, помогаем ребенку занять такую позу, в которой ему легче сосредоточить внимание: лежа на спине, голова и грудь на подушке, ноги согнуты в коленях, под колени или голени кладем валик из тонкого одеяла. Смена поз способствует тонизации, улучшает внимание и создает возможность для следующей игры: после позы лежа можно продолжить игры, но уже, например, на руках у взрослого наблюдать за пузырями.

С гиперактивными детьми можно использовать тяжелое одеяло, подушки: предложить ребенку завернуться в одеяло или обложить его со всех сторон подушками, создав таким образом препятствие для перемещения и возможность для восприятия.

Все игры направлены на получение удовольствия от различных стимулов.

РЕЗУЛЬТАТЫ У ребенка появляется устойчивое зрительное внимание, сначала без поворота головы, а затем и с поворотом головы за движущимся предметом — прослеживание по горизонтали, по вертикали, по кругу.

Э 1.4 Развитие слухового внимания

С **Цели** Формирование внимания к различным слуховым стимулам.

МАТЕРИАЛЫ

- музыкальные инструменты: колокольчики, струнные (лира, гитара), маракасы с разной интенсивностью звука, погремушки, бубен, флейта, металлофон и ксилофон, кастаньеты;
- шуршащие пакеты или бумага, бутылки пластиковые или баночки из-под киндер-сюрпризов, наполненные разной крупой (манкой — тихий звук; гречкой — погромче; фасолью — еще громче); резиновые игрушки, издающие звук.

Ход игры Взрослый предлагает ребенку послушать различные звуки: от тихих до более громких, постепенно наращивая интенсивность. Звучащая игрушка предлагается с разных сторон: слева, справа, сверху, снизу. Если ребенок начинает прислушиваться к звуку и на время уменьшает моторную активность — ждем, когда он начнет поворачивать голову в сторону источника звука. Расстояние при этом может увеличиваться: предмет перемещается из ближнего поля в дальнее, оказывается на границе зрительного восприятия, исчезает из поля зрения. Затем можно двигаться в обратном направлении: сначала позвенеть за границей поля зрения и подождать реакции ребенка. Если ему сложно обнаружить источник звука, перемещаем его на границу.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ, ВАРИАЦИИ Как и при играх на зрительное внимание — для детей с двигательными нарушениями подбираем стабильную позу, в которой у ребенка есть возможность сосредоточиться на звуковом ощущении.

Если у ребенка высокая слуховая чувствительность — подбираем те звуки, которые для него будут комфортны и не напугают (начинаем с менее интенсивных, тихих звуков).

Инструментов (игрушек) с разными звуками на одном занятии не должно быть много — чтобы не перегрузить ребенка слуховыми ощущениями.

РЕЗУЛЬТАТЫ Появляется устойчивое слуховое внимание: сосредоточение на звуковом сигнале и поиск источника звука при помощи поворота головы и корпуса.

Э 1.5 Игры на перемещение в пространстве

Д

Цели Освоить разные положения на руках у взрослого.

Ход игры

Взрослый может по-разному носить ребенка:

- к себе спиной, одной рукой прижав его к своей груди, другой рукой поддерживая снизу за ноги;
- положив его к себе на плечо (голова ребенка смотрит в противоположную сторону) в вертикальном положении;
- положив его себе на руки в горизонтальном положении (на спину, на живот, на бок);
- «как коврик» — прижав его к своему боку, обхватив одной рукой. Ребенок может быть повернут лицом вниз, в сторону, вверх.

Можно менять способы ношения по мере освоения их ребенком. Можно совершать содружественные движения: взрослый отклоняется корпусом, и ребенок вместе с ним проживает это движение. В этих играх при вертикальном положении можно вместе рассматривать предметы и помогать ребенку до них дотянуться и дотронуться.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Возраст, вес и рост ребенка должны подходить для этой игры.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- Если у ребенка возникает напряжение или страх при перемещении в пространстве, то надо минимизировать высоту подъема и амплитуду смещения (см. игру 1.2, особые условия).
- При перемещении с ребенком на руках взрослый следит за безопасностью: например, одной рукой фиксирует корпус ребенка, а второй — придерживает его за ногу. На полу не должно быть лишних предметов, создающих препятствие при движении.
- Детям с двигательными нарушениями предлагаем только стабильные симметричные позы, следим, чтобы не было переразгибания, тело ребенка вначале должно быть плотно прижато к телу взрослого. При росте напряжения в руках или ногах, в корпусе — прекращаем перемещение.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок подстраивается под наше тело, начинает обхватывать взрослого руками, ногами, группируется при ношении; у него появляется возможность находиться вертикально и под разными углами (для младенцев, которые еще сами не перемещаются в пространстве, и для детей с двигательными нарушениями).

Как и в вестибулярных играх — происходит тонизация, улучшается тактильный контакт, доверие к взрослому, внимание к телесным ощущениям и распределение внимания между вестибулярными ощущениями и зрительным/слуховым стимулом.

Д 1.6 Игры на формирование контроля за положением головы

Ход игры

- В этом возрасте можно класть ребенка животом к себе на грудь, подкладывая ему под грудь свою руку, чтобы ему легче было удерживать голову;
- Ребенок лежит на спине, взрослый протягивает ему пальцы, обхватывает его кисти и слегка тянет вперед, чтобы ребенок смог сгруппироваться и немного приподнять голову;
- Ребенок лежит на спине, взрослый медленно перемещает предмет, за которым ребенок прослеживает, вниз, в сторону груди, живота. Вслед за взглядом ребенок делает головой небольшое движение вниз, к груди.

Ребенку должно быть комфортно в позе на спине и на животе.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Для детей с двигательными нарушениями можно использовать небольшую наклонную плоскость, чтобы препятствовать разгибательным реакциям.

РЕЗУЛЬТАТЫ Формирование контроля помогает в преодолении силы тяжести, в формировании нижнего поля зрения и в дальнейшем уменьшает риск при падении.

Э 1.7 Игры на поверхностную чувствительность

С Цели Привлечение внимания к телу.

Ход игры Поглаживаем медленными движениями ребенка по всему телу, начинаем с наиболее комфортных с точки зрения тактильных ощущений частей тела, постепенно переходим к другим зонам; при этом поддерживаем зрительный и эмоциональный контакт с ребенком, называя те части тела, которые сейчас гладим. Можно при этом рассказывать подходящий стишок.

Условия Комфортное положение ребенка, ровный спокойный ритм.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок получает тактильные ощущения от всей поверхности тела, появляется тактильное внимание — внимание к ощущениям от прикосновений. Это первый опыт знакомства со своими телесными границами. Как правило, эти игры успокаивают ребенка.

Э 1.8 Игры на глубокую чувствительность (без напряжения)

С Игра в «потягушеньки»

Ход игры Ребенок лежит на спине, тихонько потягиваем его за одну руку, потом за другую, потом можно и за обе, за одну ногу, за другую, сопровождая словами:

Потягушеньки-потягушеньки,
Поперек себя растушеньки.

Или:

Тянем-потянем за одну за ручку ... выросла ручка,
Тянем-потянем за другую ручку ... выросла ручка.
Тянем-потянем за одну за ножку... выросла ножка,
Тянем-потянем за другую ножку ... выросла ножка.

Условия Взрослый следит за знаками и сигналами перегрузки у ребенка.

Меры предосторожности Перед игрой выяснить, нет ли ограничений в подвижности суставов у ребенка. Игра может не подойти ребенку со спастикой, сначала надо постараться получить снижение тонуса (смена позы, поглаживающие движения, адаптация ребенка), потом предлагать эту игру.

Игра «медведь идет»

Ход игры Глубоко и равномерно всей ладонью надавливаем на разные части тела ребенка, сопровождаем словами «Медведь идет по спинке, медведь идет по ножке».

Меры предосторожности Начинаем с комфортных зон; интенсивность давления должна находиться в зоне комфорта ребенка.

Игра в «кучу-малу» (для детей более старшего возраста)

МАТЕРИАЛЫ Большие мягкие игрушки, маты, мягкие модули, диванные подушки, разные одеяла: специальное тяжелое, шерстяное.

Ход игры

Заваливаем ребенка большими мягкими игрушками или матами, отслеживая его реакцию; сначала кладем подушку на ту часть тела, которую ребенок ощущает хорошо.

Помогаем ребенку освободиться от подушки.

Игра «заворачиваем в одеяло» (для детей более старшего возраста)

МАТЕРИАЛЫ Байковое одеяло.

Ход игры Предлагаем ребенку завернуться в одеяло и начинаем с тех частей тела, при заворачивании которых не возникнет напряжения. По мере адаптации можно завернуть всего ребенка целиком и, не дожидаясь дискомфорта, в первый раз сразу же развернуть. Затем время в одеяле можно увеличивать, внимательно наблюдая за реакцией ребенка.

Игра «обнимание»

Ход игры Крепко обнимаем ребенка, посадив его к себе на колени лицом или спиной, можно лежа на диване или мате, положив ребенка на себя или рядом с собой.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает ощущать свои части тела; такие игры также помогают получить информацию о своих телесных границах. Как правило, они успокаивают и тонизируют одновременно, помогая перейти к играм, в которых требуется концентрация внимания.

Д 1.9 Игры на формирование координации «рука-глаз», «рука-рука», «рука-рот»

С

Цели Формирование координации «рука-глаз», «рука-рука», «рука-рот».

МАТЕРИАЛЫ Подушки для позиционирования, яркие варежки — обычные и с сенсорным эффектом (с колокольчиком, с шуршащей поверхностью, с нашитыми кусочками меха), разноцветные широкие резинки для волос с пришитым колокольчиком, колокольчики на липучках на руку, шуршащий пакетик, зеркало; тарелка с любимой полужидкой едой ребенка.

Ход игры Игры на координацию «рука-глаз» и «рука-рука»: подбираем ребенку позу, в которой руки могут находиться на уровне глаз, даем возможность исследовать руки ртом, а также одной рукой — другую руку.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ. ВАРИАЦИИ

- для детей с двигательными нарушениями: на одну руку можно надеть что-нибудь привлекательное для зрения (черно-белый носочек, яркую резинку для волос), звучащее (резинка с колокольчиком) или с тактильными ощущениями (шуршащий пакетик). Когда ребенок посмотрел на руку, помогаем ему второй рукой обнаружить эти игрушки (поддерживаем его за локоть и помогаем ладонью дотронуться до другой кисти руки);
- координация «рука-рот»: макаем руки во что-то вкусное и подносим ко рту ребенка (медленно, вместе с ним проговаривая каждое действие).

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает рассматривать свои руки, соединять их вместе, проводить одной рукой по другой, начинает нести руки в рот и активно их там исследовать.

2-й этап (3–6 мес.)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Удовольствие/неудовольствие: поиск того, что нравится, избегание того, что не нравится

Э 2.1 Вестибулярные ритмичные игры

Д Цели Ребенок приспосабливается к ритму взрослого.

С МАТЕРИАЛЫ Большой мяч (обычный и ролл), качающаяся доска, батут, большое зеркало.

Ход игры В этом возрасте взрослый подбирает позу для ребенка у себя на руках, в которой и ему, и ребенку будет комфортно. Взрослый может ходить с ребенком на руках под ритм песни, раскачиваться, может качать его в положении сидя. Ребенок сидит на коленях у взрослого, который в такт стиха приподнимает и опускает ребенка или раскачивает его влево-вправо, вперед-назад.

Можно попрыгать на коленях: взрослый задает ритм, держит ребенка двумя руками за грудь так, чтобы его ноги касались колен взрослого, и помогает ребенку спружинить и выпрыгнуть вверх.

ВАРИАЦИИ

С детьми более старшего возраста взрослый предлагает аналогичные игры также в одном ровном ритме.

- Детям, склонным «застревать» в этих играх, предлагаем вариации: если ребенок освоил одно направление, например, прыгать на коленях у взрослого спиной к нему под определенный стишок, мы можем поменять стишок и посадить ребенка лицом к себе, оказывая ему уже не такую крепкую поддержку за корпус, держа только за руки. Или, как вариант, сменить стишок и сесть перед зеркалом. Еще вариант — сесть с ребенком на качающуюся доску, мяч.
- Можно вместе прыгать на батуте (взрослый встает сзади и обхватывает ребенка, и они вместе прыгают; как только ребенок входит в ритм — взрослый может встать спереди и придерживать ребенка за руки).
- Прыгать на мяче (взрослый сидит сзади ребенка, поддерживая его, или спереди, держа его за руки).

В эти игры можно играть перед зеркалом.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Аккуратно и дозированно используем эти игры с детьми с эпилепсией.

Детям с двигательными нарушениями подбираем стабильную и безопасную позу.

Примеры используемых стихов:

Скок-поскок, молодой дроздок
По водичку пошел, молодичку нашел.

Вот поезд наш едет,
Колеса стучат,

А в поезде этом
 Ребята сидят:
 «Ту-ту-ту, ту-ту-ту»,
 Пыхтит паровоз.
 Далеко, далеко
 Ребят он завез.

Мой веселый звонкий мяч,
 Ты куда помчался вскачь?
 Красный, желтый, голубой,
 Не угнаться за тобой.

Тили-бом, тили-бом,
 Загорелся кошкин дом,
 Бежит курица с ведром,
 Заливает кошкин дом.

Карусели-карусели,
 Мы с тобой на лодку сели
 И поехали, и поехали.
 Карусели, карусели,
 Мы с тобой на лошадь сели
 И поехали, и поехали.

варианты: в машину, на поезд, в самолет

Пара барабанов, пара барабанов, пара барабанов била бурю.
 Пара барабанов, пара барабанов, пара барабанов била бой.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Ребенок подстраивается под ритм взрослого. Это важная способность для дальнейшего развития контакта и возможности управлять собственным телом.

Ритмичные игры перед зеркалом создают возможность дополнительной опоры на зрение, уменьшая таким образом вестибулярные страхи, и обеспечивают интеграцию зрительных и вестибулярных ощущений.

Ребенок более активно осваивает перемещение тела в разных плоскостях и удерживает позу за счет группировки.

Э 2.2 Тактильно-ритмичные игры

С Цели Устойчивое внимание к различным телесным ощущениям, ребенок приспосабливается к ритму взрослого.

Ход игры

Предлагаем ребенку различное тактильное воздействие под стихи или истории: проводим ладонями, нажимаем, похлопываем, барабаним пальцами.

По сравнению с предыдущим периодом здесь в тактильном взаимодействии появляются разнообразные движения. Воздействуем на все тело. Начинаем с зоны комфорта, с передней поверхности тела, чтобы ребенок видел взрослого, затем переходим на спину и заднюю поверхность ног.

Ребенок находится в удобной для него позе — сидит или лежит.

Пример игры:

Как за нашим за двором

Стоит чашка с творогом.

Прилетели две тетери,

Поклевали — улетели,

Поклевали — улетели,

На лугу зеленом сели.

гладим спинку или животик

пощипываем или похлопываем

пробегаем пальчиками

мягко нажимаем ладонью

РЕЗУЛЬТАТЫ Внимание к разнообразным ощущениям, направленным на тело; распределение внимания по всему телу.

Э 2.3 Игры на развитие взаимодействия

Цели Создание пространства для эмоционального общения

Игра в прятки («Ку-ку»)

МАТЕРИАЛЫ Платочек размером 40–50 см на 40–50 см.

Ход игры Инициатор — взрослый, прячет лицо за ладонями или под платочком, спрашивает: «Где мама?», открывает ладони: «Вот мама!», «Ку-ку!».

Общаемся лицом к лицу

Ход игры Лицо взрослого находится рядом с лицом ребенка, на расстоянии 15–20 см, взрослый говорит с ребенком, используя выразительный, упрощенный, эмоциональный язык, более высоким голосом, с паузами и повторами (общение идет на так называемом детском языке — baby talk). Ребенок отвечает, взрослый подхватывает звуки и интонацию ребенка и строит новую фразу, возникает диалог — обмен интонационно окрашенными фразами, взглядами, мимикой.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок все чаще проявляет инициативу в этих играх и в разговоре, увеличиваются по времени отдельные интеракции, ребенок осваивает такие средства коммуникации: взгляд, мимика, звуки, движения рук и ног, различные эмоции (радость, удивление, спокойное сосредоточение).

С 2.4 Игры с различными материалами

П **Цели** Подготовка руки к хватанию.

МАТЕРИАЛЫ Лоточки с разными крупами — гречка, манка, фасоль; поднос с песком, таз с водой, тесто, глина, крахмал, краски для рук; варежка с сенсорным покрытием, сенсорные

коврики, бумага для выпечки, фольга, тряпочки с разной текстурой, шарики и мячики, разные на ощупь, шерсть.

Ход игры Ребенку этого возраста взрослый предлагает потрогать разные на ощупь предметы: тряпочки с разной текстурой, шарики и мячики, разные на ощупь, шерсть. За одну игру предлагает познакомиться с одним материалом. Подбирает позу: лежа на спине, на боку или на руках у взрослого.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ, ВАРИАЦИИ

- *с крупами*: предлагаем потрогать разные крупы, опустить руки в емкость с крупой, сверху взрослый может посыпать крупой на руки ребенку. Взрослый свои руки тоже опускает рядом в крупу. Можно положить свои руки сверху на руки ребенка и подавить на крупу, усилив площадь соприкосновения. Даем столько времени, сколько надо каждому ребенку;
- *с водой*: опускаем руки в тазик с водой, шлепаем по воде, подставляем руки под струю воды; можно использовать два тазика, с теплой и холодной водой;
- *с глиной*: используем разную по консистенции глину — жидкую, как сметана, более твердую, но легко прилипающую к рукам, и твердую, не прилипающую к рукам. Жидкой глиной обмазываем руки и делаем отпечатки, размазываем ее по поверхности (по зеркалу, деревянной доске). Со вторым видом глины — трогаем, жмем, мнем — смываем. С третьим видом глины — кладем руки на большой кусок в виде шара, получаем ощущение объема; на лепешку из глины кладем руки и делаем отпечатки рук, как всей кисти, так и каждого пальца; стучим ладонью, кулаком. Можно каждый палец облеплять глиной;
- *с тестом*: так же, как с твердой глиной;
- *с крахмалом*: разводим его с водой до состояния густой сметаны, трогаем получившуюся смесь, сжимаем ее, разжимаем, она растекается по пальцам;
- *с красками для рук*: мажем руки краской и разглядываем их, размазываем по зеркалу краску;
- *с сенсорной или обычной варежкой*: надеваем на одну руку сенсорную варежку, а другой рукой предлагаем ребенку ее потрогать; наклеиваем на обычную варежку кусочки цветного или малярного скотча и тоже предлагаем потрогать и посмотреть;
- *с сенсорными ковриками, тканями*: предлагаем потрогать по очереди разные на ощупь коврики (гладкие, шершавые, колючие, ребристые, мягкие, твердые...), ткани;
- *с бумагой для выпечки, фольгой*: трогать, мять, шуршать, ощупывать с привлечением зрения.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ Используем пищевые красители и сами делаем краски из муки, крахмала — для детей, которые берут руки в рот.

Следим, чтобы не было крупы во рту!

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ Ориентируемся на сенсорные предпочтения ребенка при выборе материала для занятий.

Подбираем позу, в которой ребенку будет комфортно играть.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок получает много разнообразных тактильных ощущений в руках, это помогает снизить высокую чувствительность в руках, которая часто препятствует освоению действий с предметами, приобретает важный тактильный опыт, с помощью которого рука подготавливается к хватанию; пальцы подстраиваются под форму или структуру ма-

териала, появляется их дифференциация; тактильное и зрительное внимание привлекается к рукам, происходит интеграция зрительных, слуховых, тактильных и кинестетических ощущений.

При размазывании красок, глины по поверхности формируется зрительно-моторная координация, ребенок получает опыт движения руки по плоскости с тактильным обеспечением, рука подстраивается под рельеф поверхности, формируются внутрикистевые координации.

Д 2.5 Игры на формирование дотягивания, хватания и отпускания предмета

С МАТЕРИАЛЫ Разные по форме, на ощупь, по фактуре предметы, удобные для захватывания: целлофановый пакет, немного надутый, в котором лежат 3–4 небольших предмета (каштаны, пуговицы); резиновые и пластмассовые трубочки; длинные предметы (поварешки пластмассовые, деревянные ложки); твердые плоские предметы (тарелки, крышки, диски); кубики, мячи, чашки, коробочки, миски, игрушки из мягкого пластика (при нажатии меняющие форму), резиновые игрушки, бутылки из-под воды 0,3 л с крупой внутри, или мишурой, или одним–двумя шариками; мячик или шар на веревочке.

П Ход игры Взрослый протягивает ребенку привлекательный предмет или кладет перед ним. Взрослый комментирует действия ребенка с предметом.

Подносим предмет так, чтобы ребенок мог дотянуться до него то одной, то другой рукой; предлагаем, чтобы участвовали в хватании обе руки.

Предлагаем предметы то слева, то справа, сверху или снизу, под разными углами. Как с небольшого расстояния, так и издалека, чтобы ребенок их брал то согнутой, то вытянутой рукой. Когда ребенок научится хватать неподвижный предмет, можно медленно проводить его перед ребенком, чтобы он попробовал схватить движущийся предмет.

Условия проведения Предлагаем ребенку в первый раз для знакомства не более двух видов предметов. Даем ребенку время на ориентировку — посмотреть, какие действия взрослый совершает с предметом, послушать, какие звуки издает предмет. Детям со спастикой в руках сначала предлагаем раскрыть кисть за счет подбора позы, в которой спастика уменьшается; можно погладить кисть ребенка с тыльной стороны, и пальцы раскроются.

Результаты Ребенок знакомится с различными свойствами предметов, получает тактильные ощущения от поверхности, температуры, формы предмета; зрительные (через фиксацию и прослеживание за предметом); слуховые; исследование ртом дает дополнительную информацию о форме, фактуре и температуре предмета.

Формируется дотягивание руки до предмета, зрительно-моторная координация: так как поза еще недостаточно стабильна, то все время происходит соотнесение положения корпуса, вытянутой руки, пальцев и предмета. Формируются различные способы хватания: двумя руками по средней линии тела, кисти могут быть еще сжаты в кулаки, отдельно каждой рукой, ладонный захват, с противопоставлением большого пальца, хватание пальцами. Происходит адаптация кисти к предмету: разворот ее от мизинца к большому пальцу, пальцы подстраиваются под форму предмета.

Э 2.6 Игры на изменение положения тела

Д Цели Формирование баланса в позе «лежа».

Катаем ребенка на мяче

МАТЕРИАЛЫ Мяч, соответствующий размерам ребенка (ноги должны касаться пола); большое зеркало; плотная труба из мягкого модульного конструктора; спортивное бревно, которое подвешивается параллельно полу и высота его регулируется.

Ход игры Предлагаем ребенку лечь на большой мяч животом, помогаем ему. Даем возможность ему вначале сориентироваться, адаптироваться к изменению позы. Показатель этого — ребенок расслабляется, кладет голову и руки на мяч, перестает выгибаться. Держим ребенка за корпус и начинаем медленно наклонять его на мяче: сначала назад, чтобы он мог дотронуться ногами до пола и почувствовать себя в безопасности, затем медленно вперед. Наблюдаем за состоянием ребенка. Возможно, через некоторое время ребенок начнет сам отталкиваться от пола. Прекращаем игру до первых признаков дискомфорта. Когда освоено движение вперед-назад, предлагаем двигаться влево-вправо. Затем осваиваем круговые движения.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ Взрослый обеспечивает ребенку устойчивое положение на мяче, следит за тем, чтобы при движении вперед, головой вниз ребенок мог удержаться на мяче. На этом этапе вперед наклоняем немного.

Есть дети с трудностями саморегуляции и с повышенной вестибулярной чувствительностью. Им эту игру предлагаем очень дозированно, постепенно наращиваем время, следим, чтобы им было комфортно. Если игра не идет — откладываем ее.

Условия проведения и вариации

Если у ребенка большой вес и его сложно удержать на мяче, то лучше воспользоваться трубой из мягкого конструктора или подвесным бревном, достаточно широким в диаметре. Бревно вешается на небольшой от пола высоте, которая подбирается под ребенка.

Кладем ребенка к себе на ноги (на голени, бедра), на живот, перпендикулярно линии нашего тела, чтобы ребенок мог отталкиваться от пола ногами. Впереди можно поставить зеркало, чтобы малыш мог посмотреть вперед на свое отражение, или положить привлекательный предмет.

От возможностей ребенка зависит высота опоры (кладем его на голени, бедра, живот или грудь взрослого).

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает отталкиваться произвольно ногами от пола, вытягивать руки в сторону пола. Адаптируется к изменению позы и удерживает ее. Балансирует в позе лежа. Получает удовольствие от вестибулярных игр.

Качаем и кружим ребенка в вертикальном положении

Ход игры Берем ребенка за корпус: руки взрослого на груди ребенка, большие пальцы направлены к подбородку, остальные обхватывают его по бокам. Поднимаем ребенка перед собой, над собой, наклоняем влево и вправо, кружим его на руках. Если эта игра нравится ребенку и не вызывает испуга, то можно ее повторять. Прекращаем до того как ребенок устанет. Когда играем в первый раз, то осваиваем одно направление — осторожно поднимаем ребенка перед собой и опускаем, смотрим на его реакцию.

Меры предосторожности Ребенка с эпилепсией не кружим, можно дозированно предлагать наклоны в разные стороны в медленном темпе.

Так же дозированно предлагаем эти игры детям с трудностями саморегуляции и с высокой вестибулярной чувствительностью.

Результаты Повышение психической активности ребенка, удержание позы (группировка) при изменении угла наклона, освоение в медленном темпе разных направлений наклона, формирование балансных реакций в положении лежа.

Поворот со спины на живот

Ход игры, условия

Предлагаем ребенку перевернуться со спины на живот:

- показываем ему игрушку и кладем ее рядом, чтобы ребенок мог проследить за ней взглядом и перевернуться на бок за игрушкой. Можем помочь совершить поворот, немного направляя его за бедро в сторону поворота. Игрушку показываем как слева, так и справа, чтобы ребенок мог поворачиваться в обе стороны;
- ребенок лежит на спине, взрослый протягивает ему указательный палец и придерживает за кисть большим, затем слегка смещает руку ребенка в сторону другой руки, чтобы у него была возможность подхватить начатое движение и самостоятельно повернуться на бок. Берем ребенка сначала за одну руку, потом за другую. Начинаем с той стороны, в которую направлен взгляд ребенка;
- с детьми с двигательными нарушениями можем использовать наклонную плоскость (с небольшим углом наклона); учитываем возможности ребенка с точки зрения его моторных и сенсорных ограничений и темпа.

Результаты Ребенок начинает самостоятельно осваивать положение на боку и повороты со спины на живот в обе стороны, формируются балансные реакции в положении лежа.

Д 2.7 Игры с ногами

Цели Формирование координации «рука-нога».

Материалы Яркие резинки, колечки для кольцеброса, резиновые кольца с шипами, резинки с колокольчиком, шуршащие пакеты, прищепки, полосатые носки; широкая лента для волос, малярный скотч; подковообразная подушка для грудного вскармливания.

Ход игры

На ноги ребенку предлагаем надеть что-либо из перечисленных выше материалов, прищепки прикрепляем на носки, малярный скотч отрываем кусочками и наклеиваем на носки, если позволяет — на голые ноги.

Во время одной игры используем не более двух материалов. Предлагаем ребенку их обнаружить: посмотреть, дотянуться, потрогать и снять. Ребенок может снимать шуршащий пакет с ноги, трясая этой ногой или помогая второй ногой. В такой ситуации подбираем позу, чтобы голова и ноги ребенка были приподняты, и помогаем ему руками дотянуться до пакета, потрогать его, стащить.

Условия проведения Предлагаем ребенку позу, в которой у него есть возможность дотянуться до своих ног.

Ребенку с двигательными ограничениями можно под голову положить специальную подковообразную подушку, а ноги приподнять или за счет подушки, или оперев их на взрослого.

Если ребенок активно перемещается в пространстве (ходит, залезает на поверхности), но при этом недостаточно чувствует свои ноги, плохо их обнаруживает, внимание к ногам привлечь сложно, то подбираем такую позу, чтобы ноги оказались на уровне глаз и руками ребенок мог дотянуться до пальцев ног. Например, ребенка можно положить на пол или диван, а ноги опереть на живот или грудь взрослого; или посадить ребенка с ногами в гамак или в кресло-качалку.

Привлекаем внимание сначала к одной ноге, потом к другой, затем сразу к двум.

ВАРИАЦИИ Ребенок лежит на спине, к ногам подносим мячик на веревочке, чтобы он смог его начать толкать ногами. Если ребенок сам не поднимает ноги, то помогаем ему, приподнимая немного его ягодицы, подложив под них руку или подушку и приподняв таким образом ноги.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок обнаруживает свои ноги, может до них дотянуться — формируется координация «рука — нога», начинает формироваться нижнее пространство при ходьбе — внимание привлекается к ощущениям в ногах. Возникает контроль за тазобедренными суставами, что является одной из предпосылок для формирования навыка сидения.

3-й этап (6–9 мес.)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Удовольствие/неудовольствие: воспроизведение повторяющихся приятных сенсорных впечатлений

Э 3.1 Игры на взаимодействие

Цели Создание пространства для эмоционального общения. Инициатива игры передается ребенку.

Игра в прятки («ку-ку»)

Ход игры Лицо взрослого находится на одном уровне с лицом ребенка, взрослый закрывает лицо руками и говорит: «Где мама?», потом открывает ладони, смотрит на ребенка, улыбается ему, гладит его: «Вот мама» или «Ку-ку!». В следующий раз взрослый ждет, чтобы ребенок убрал его руки, для этого он близко наклоняется к ребенку.

ВАРИАНТ Взрослый прячется под платочком, сначала под прозрачным, чтобы было видно лицо, потом под плотным. Когда ребенок освоит эту игру, взрослый предлагает спрятать под платком ребенка. Накрывает его, спрашивает: «Где Ваня?», помогает ребенку стянуть платок с головы — «Вот Ваня».

РЕЗУЛЬТАТЫ Теперь инициатором выступает ребенок: убирает руки взрослого от его лица, снимает платочек с лица взрослого — активно ищет взрослого; снимает платочек со своего лица — активно себя предъясвляет.

Игры с различными эмоциями

Ход игры Взрослый ярко проявляет свои эмоции. Изображает, что сейчас поймает ребенка: разводит руки в стороны. Тактильные игры (пощекотать, потормошить, пощипать) также сопровождаются выраженными эмоциями и мимикой взрослого. Взрослый обыгрывает и другие эмоциональные состояния: удивление «ой, кто это?», изображает, что сердится «ай-я-йй», хмурит лицо, брови, качает головой; причитает, ворчит и качает головой «ой-ой-ой, что же случилось».

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает подражать эмоциям, мимике, действиям взрослого.

Э 3.2 Ритмические игры

Д Цели Научить подстраиваться под ускорение и замедление темпа.

МАТЕРИАЛЫ Большой мяч, спортивное бревно, одеяло, кресло-качалка, зеркало.

Ход игры

- рассказываем ребенку стихи с увеличением темпа: начинаем в медленном, спокойном темпе, затем происходит ускорение темпа. Если ребенок получает удовольствие, то игра повторяется: сначала медленно, потом быстро. Ребенок может сидеть у взрослого на коленях, спиной к нему или лицом; если спиной ко взрослому, то можно садиться перед зеркалом;
- на большом мяче с поддержкой (взрослый сидит сзади), или взрослый сажает ребенка на мяч, или поворачивает бревно лицом к себе, поддерживая ребенка за корпус, за но-

ги или за руки. Еще вариант — качать в кресле-качалке или в одеяле. Одеяло держат за концы два взрослых, ребенок лежит на одеяле. На коленях, мяче или бревне можно прыгать или раскачиваться в разные стороны. Одеяло тоже можно медленно качать, а затем ребенка осторожно подбрасывать.

Большие ноги шли по дороге

Большие ноги шли по дороге:

ТОП-ТОП, ТОП-ТОП.

басом, медленно

Маленькие ножки бежали по дорожке:

топ-топ-топ, топ-топ-топ.

тонким голосом, в быстром темпе.

Ребенок сидит у взрослого на коленях, под первые две строчки они вместе медленно раскачиваются, под вторые — взрослый предлагает ребенку попрыгать у него на коленях.

ВАРИАНТЫ Взрослый медленно нажимает, гладит ребенка по ногам под первые две строчки, под вторые — быстро стучит ладонями по ножкам ребенка.

В эту же игру можно играть с детьми более старшего возраста, сидя на стульчиках в кругу и топая ногами — сначала медленно, потом быстро, или стуча руками по ногам.

Еще вариант — идти по кругу, держась за руки, сначала медленно, потом быстро (ходьба сменяется бегом).

Из-за леса, из-за гор...

Из-за леса, из-за гор едет дедушка Егор.

медленно и ритмично стучим по коленям

Сам на лошадке, жена на коровке,

немного ускоряемся

Дети на телятках,

еще ускоряемся

Внуки на собачках.

быстро хлопаем по коленям или топаем ногами

Паучок шел по стене

Паучок шел по стене,

Вез подарки на спине:

Всем девчонкам по лапчонкам,

Всем мальчишкам по лаптишкам!

Взрослый, ускоряя темп, «шагает» пальцами вниз по ноге ребенка, на последних строчках можно пощекотать ребенку пятки.

Ехал пан

Ехал пан, ехал пан,

Шагом, шагом, шагом, шагом.

медленно

Ехал пан, ехал пан

Махом, махом, махом, махом.

быстрее

Ехал пан, ехал пан

Рысью, рысью, рысью, рысью.

очень быстро

В этой игре ребенок может сидеть на коленях у взрослого; они могут сидеть рядом в кругу и топать или стучать по коленям.

Я люблю свою лошадку

Я люблю свою лошадку,	<i>в спокойном ритме</i>
Причешу ей шерстку гладко,	
Гребешком приглажу хвостик	<i>пауза в конце</i>
И верхом поеду в гости.	<i>быстро</i>

В этой игре ребенок сидит на коленях у взрослого или на мяче.

Медведь идет

Мед-ведь и-дет	<i>медленно</i>
Ли-сич-ка бе-жит	<i>побыстрее</i>
Зай-ка пры-га-ет	<i>еще быстрее</i>
Мышка побежала-побежала-побежала	<i>быстрые частые движения</i>

Ребенок сидит или лежит, взрослый изображает на теле ребенка, нажимая ладонями, идущего медленно медведя, затем бегущую лисичку, прыгающего зайчика и совсем быстро бегущую мышку.

ВАРИАНТ Дети и взрослые идут по кругу, держась за руки, сначала медленно, потом быстрее.

Ходит ежик

Ходит ежик без дорожек по лесу, по лесу	<i>гладим малыша в ритм песенки</i>
И колючками своими колетя, колетя.	<i>постукиваем кончиками пальцев</i>
А я ежику-ежу ту тропинку покажу,	<i>проводим ладонью по спине ребенка</i>
Где катают мышки маленькие шишки.	<i>увеличиваем темп песенки и щекочем</i>

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ Осторожно предлагаем детям с эпилепсией, после каждой игры делаем паузу и смотрим на состояние ребенка.

РЕЗУЛЬТАТЫ Смена темпа на этом этапе вызывает положительные эмоции, повышается уровень психической активности, ребенок учится удерживать позу во время ускорения темпа. Появляется ожидание, ребенок запоминает, в каком месте стиха происходит ускорение. На замедлении — расслабляется, успокаивается. Готовится к играм с кульминацией.

Д 3.3 Манипуляции с предметами

С Цели Исследования предметов и действий с ними.

П МАТЕРИАЛЫ Емкости различной величины и формы — сито, кастрюли, миски, коробки, пластиковые банки, стаканчики бумажные и пластиковые, ложки деревянные и железные, пластиковые лопатки для готовки, подушки, платочки, ленточки, вощеная бумага, палочки

деревянные, толстые трубочки для коктейля, мячики, маленькие кубики, колечки разных размеров — кольца для кольцеброса, трубочки из-под бумажных полотенец, из-под туалетной бумаги, резиновые игрушки, целлофановые пакеты обычные и с застежкой-молнией, коробка из-под обуви с вырезанной в ней дыркой (величина отверстия соответствует возможности ребенка просунуть в него руку), прозрачные бутылки с крупой, подносы — пластиковые, железные.

УСЛОВИЯ Показываем и называем предметы, которые предлагаем ребенку для игры. Показываем, как можно с этим предметом поиграть и какие есть вариации. Сопровождаем действия простым четким комментарием: «Вот ложечка, смотри, как я стучу — тук, тук, тук; на ложечку, возьми (дать время посмотреть, повертеть, поднести ко рту), можно тоже постучать... упала ложечка, где она? Вот она. Будем доставать. Вот снова ложечка у Вани».

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Ребенку с проблемами зрения предлагаем сначала тактильно познакомиться с предметом (дотронуться до предмета, положить на него руку, провести рукой по предмету, исследовать пальцами, ладонью, возможно, и ртом всю поверхность предмета). Эти действия помогают ребенку лучше сориентироваться.

Для ребенка с двигательными трудностями взрослый подбирает позу, наиболее удобную для данного действия. Ребенок наблюдает за действиями взрослого с предметом и повторяет их.

Стучать по разным поверхностям

ХОД ИГРЫ Взрослый предлагает постучать по разным поверхностям (железный поднос, коробка, деревянная доска) разными предметами (деревянной ложкой, палочкой, железной ложкой). В первый раз предлагаем одним предметом постучать по одной поверхности, во второй раз поверхностей уже может быть две, а предмет один. Когда ребенок освоится с этой игрой, то можно менять предметы, которыми стучим, и поверхности.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Ребенку с выраженным снижением слуха предлагаем стучать по подносам, которые стоят на полу. Ребенок при этом тоже сидит на полу. Вибрация от подноса будет компенсировать слабые слуховые сигналы.

Бросать предметы

ХОД ИГРЫ Предлагаем бросать и смотреть, куда упал предмет, сбрасывать с поверхности стола предмет. Если ребенок находится у нас на руках и бросает предмет вниз, то взрослый помогает ему проследить, куда упал предмет, найти его глазами.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Если ребенку нужна помощь, то взрослый может постучать упавшим предметом по полу или другим способом извлечь из него звук. Когда предмет обнаружен зрительно, взрослый помогает ребенку дотянуться до предмета, например, вместе с ним наклоняется в сторону предмета. Так же играем и с детьми со зрительными ограничениями, помогая по звуку обнаружить упавший предмет.

Бросать предмет в коробку с отверстием

ХОД ИГРЫ Взрослый медленно катит шарик к отверстию, когда шарик исчезает, говорит: «Где шарик?» — затем катит следующий шарик. Ребенок сначала наблюдает. Потом взрослый может остановить шарик на краю отверстия и подождать, пока ребенок захочет сбросить сам шарик в дырку. После нескольких бросаний взрослый достает шарики из коробки, и если ребенок еще хочет поиграть, повторяет игру. Ребенок при этом сидит сам или с опорой, поза для сидения должна быть стабильна, чтобы он мог свободно действовать руками.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Детям с проблемами зрения помогаем сориентироваться в игре тактильно: ребенок кладет руку на край отверстия, взрослый рядом кладет шарик. Прокатывает шарик так, чтобы он коснулся руки ребенка и упал в отверстие. Потом можно погорметь коробкой и повторить игру. Положить руку ребенка на шарик, который лежит на краю, и помочь движением локтя сдвинуть шарик в дырку. Снова погорметь коробкой.

Доставать шарики, кубики из емкостей различной глубины

Ход игры

- Предлагаем ребенку достать сначала один-два предмета, которые легко захватить, из пластикового контейнера с широким горлом. Чтобы облегчить подстройку руки, контейнер можно немного наклонить в сторону ребенка. Если ребенок не достает предмет, то взрослый достает сам и затем снова протягивает ребенку контейнер. В первый раз предлагаем баночки, мисочки с широким горлом и невысокие. По мере освоения предлагаем баночки с более узким отверстием и с более высокими стенками. Если ребенок еще не может сам держать банку одной рукой, а второй доставать, то взрослый держит емкость и по очереди подносит ее к ребенку то слева, то справа и держит под разными углами наклона, чтобы ребенок смог приспособить руку к емкости. Прозрачные емкости по мере освоения игры можно заменить на непрозрачные.
- Взрослый медленно достает из коробки с отверстиями кубики или шарики и складывает их рядом. Затем снова кладет их в коробку и предлагает ребенку достать. Можно привлечь внимание ребенка, погормев коробкой, показав наполовину предмет из отверстия.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Детям со зрительными и двигательными ограничениями предлагаем достать из миски яркий платок или целлофановый пакет с крупой, слегка надутый и завязанный. Их легче захватить и удержать при доставании. Предлагаем вытащить из коробки платок, ленту или вощеную бумагу, которые немного свисают из отверстия.

Нажимать и сжимать резиновые игрушки

Ход игры Подбираем резиновые игрушки, которые легко можно сжать руками. Ребенок может сжимать одной рукой, нажимая на игрушку сверху; может сжимать ее в двух руках. Можно предлагать игрушки без резкого звука, издающие при нажатии тихий звук.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Детям со спастикой в руках предлагаем нажимать сначала двумя руками на большую резиновую подушку, слабо надутую. Подбираем позу, в которой ребенок может сделать это сам; можно держать его за корпус и, опуская его сверху на подушку, слегка надавливать на нее. Затем по очереди каждой рукой.

Детям с низким тонусом в руках можно помочь ощутить изменение формы, положив свои руки сверху на руки ребенка. Предмет тоже должен быть большим по размеру, чтобы обе руки на нем помещались.

ВАРИАНТ Нажимаем на целлофановый пакет с молнией-застежкой, в который наливаем немного воды. Воду можно подкрашивать в разные цвета.

Потрясти и покрутить игрушку в руке

Ход игры Предлагаем длинные узкие предметы: пластиковые шумовки с длинной ручкой, пластиковые лопатки для еды, деревянные палочки с небольшими атласными ленточками, резиновые трубочки.

Ребенок берет предмет, трясет его, наблюдает, как у него в руке предмет то движется, то останавливается. Обычно ребенок трясет предмет в разных плоскостях, под разными углами.

Палочкой с ленточкой можно водить в разные стороны, совершая плавные движения.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Если у ребенка есть двигательные ограничения и он может потрясти предмет только в одной плоскости, то можно слегка приподнять плечо и локоть ребенка, развернуть предплечье, и кисть с предметом уже окажется в другой плоскости.

ВАРИАНТЫ Трясем бутылкой с крупой, меняем угол наклона бутылки и смотрим, как пересыпается крупа, слушаем. Предлагаем бутылки с разными крупами (манки, гречка, фасоль), соответственно звук тоже будет разный.

Также можно наполнить крупами баночки из-под киндер-сюрпризов.

Предлагаем различные по звуку маракасы — у них удобная для захвата ручка.

Перекладывать предмет из одной руки в другую, рассматривать его

Ход игры

Предмет легче переложить из одной руки в другую, если он находится на средней линии тела ребенка, у груди.

Чтобы привлечь зрительное внимание к предмету, который ребенок держит в руках, достаточно по нему постучать, изменить его угол наклона, потянуть его на себя, в сторону, то есть актуализировать его снова. Важно при этом, чтобы предмет оказывался в зоне возможностей зрительного восприятия ребенка.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Ребенку с двигательными ограничениями подбираем позу, чтобы обе руки могли находиться по средней линии. Удобнее перекладывать предмет, который легко захватить пальцами — слегка надутый целлофановый пакет с шариками внутри; резиновое или деревянное колечко. Ребенок держит предмет одной рукой. Взрослый может помочь соединить обе руки на предмете, затем одну отпустить. Для этого можно слегка потрясти руку ребенка за плечо и локоть (если нет ограничений в плечевом и локтевом суставе). Предмет останется в другой руке. Затем снова помогаем ребенку соединить руки на предмете и освобождаем другую руку.

Ребенку со зрительными ограничениями сначала даем тактильно изучить предмет — потрогать, потрясти, облизать, затем уже перекладывать.

Брать в каждую руку по предмету, стучать предметом о предмет.

Ход игры Взрослый предлагает ребенку в каждую руку взять по кубику, по деревянной палочке и показывает сначала на своих предметах, как можно ими постучать, потом предлагает ребенку.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Ребенку с двигательными ограничениями подбираем позу, чтобы обе руки могли находиться на одной плоскости на небольшом расстоянии. Как правило, одну руку вначале надо стабилизировать (слегка придержать), чтобы вторая рука смогла попасть по предмету. Предлагаем предметы, по размеру крупнее ладони и с удобной ручкой для захвата. Например, это могут быть металлические тарелки (музыкальный инструмент) с мягкими ремешками, или в одной руке тарелка, в другой палочка.

Игры, направленные на установление связи «действие–результат»

Ход игры

- Стучим ложками по разным поверхностям.
- Гремим бутылками с разным содержанием, извлекая разные звуки.

- Предлагаем игрушки с кнопками и клавишами: взрослый нажимает на кнопку или клавишу — привлекает внимание ребенка к результату, комментирует его, затем предлагает ребенку нажать.
- Рвем бумагу: взрослый берет цветную бумагу формата А4 и рвет ее пополам, затем предлагает ребенку порвать бумагу, на которой заранее делается надрез.

Продолжаем предлагать разные на ощупь предметы (см. игры предыдущего этапа: 2.4, 2.5).

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок осваивает широкий спектр различных манипуляций с предметами.

Это неспецифические действия с предметами без учета их функциональных свойств. При этом происходит подстройка всей руки и самой кисти к предмету, с которым надо выполнить действие в пространстве относительно другого предмета (достать из, постучать по). Формируются причинно-следственные связи в игре с резиновыми игрушками (нажимаем — форма меняется), с резиновыми трубочками (поворачиваем руку — трубочка меняет положение в пространстве). Формируется образ предмета (предмет исчезает в коробке и появляется снова). Появляется представление о глубине, ребенок знакомится с третьим измерением (сбрасывает предмет и смотрит вниз, опускает руку в банку за предметом). Ребенок изучает свойства предметов через манипуляции с ними — получает информацию на тактильном уровне (исследование руками, ртом), зрительном, слуховом, кинестетическом (вес предмета). Осваивает как симметричные действия двумя руками (стучать двумя палочками в каждой руке), так и действия руками по очереди. Осваивает разные стратегии действий с предметом: перенос предмета через среднюю линию, перекалывание предмета из руки в руку.

Д 3.4 Циркулярные (повторяющиеся) игры

С Цели Воспроизводить повторяющиеся одноактные и серийные, более сложные действия, удерживать внимание на цикле, состоящем из повтора серии действий.

П **МАТЕРИАЛЫ** Мячики, кубики, крышечки, колечки и другие предметы, которые интересны ребенку и которые он может легко обхватить и бросить; емкости с мелкими предметами (миска с каштанами); стаканчики, вставленные один в другой.

Ход игры Взрослый предлагает бросать различные предметы, добираться до них и снова бросать. При этом ребенок каждый раз бросает предметы в разные места, осваивая таким образом пространство. Взрослый комментирует, называет, куда упал мячик, и снова возвращает.

ВАРИАЦИИ Взрослый каждый раз по-разному подает предмет. Кубиком можно медленно «топать» по полу, по дивану. Можно издавать какой-нибудь звук, например: «У-у-у, летит к Ване кубик». Таким образом в игру с повторяющимися действиями вносятся вариации, интерес к игре сохраняется дольше.

Если ребенок еще сам не перемещается, то он может бросать предмет, а взрослый возвращает упавший предмет ребенку, называет его: «На кубик», — и поддерживает следующий цикл действий с предметом.

- Предлагает вынимать стаканчики, вложенные один в другой; ребенок вынимает, взрослый снова собирает и протягивает ребенку.
- Ребенок высыпает мелкие предметы из емкости, переворачивая ее, взрослый снова наполняет и протягивает ребенку.
- Взрослый предлагает ребенку попрыгать у него на коленях, держит ребенка за корпус или за руки, под песенку или стишок. Ребенок останавливается, взрослый спрашивает: «Еще?» — если ребенок начинает приседать, то игра повторяется.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок получает удовольствие от повторяющихся действий, взрослый вносит в них вариации, повторяющиеся игры становятся более разнообразными, и ребенок дольше удерживает внимание, начинает подхватывать вариации взрослого и включать их в свою игру.

Формируется определенная последовательность, цепочка действий (взял игрушку, встал в кроватке, бросил, смотрит, куда упала, ждет, когда вернут, требует, берет игрушку, смотрит на взрослого, снова бросает).

Появляется ожидание от взрослого определенных конкретных действий.

с 3.5 Игры, направленные на формирование образа предмета (прячем предмет)

п **Цели** Формирование образа предмета.

Ход игры Взрослый показывает ребенку предмет, старается заинтересовать ребенка. Затем накрывает предмет платочком и спрашивает: «Где трубочка?» Если ребенок не сдергивает сам платочек, то взрослый поднимает платочек: «Вот трубочка», и снова накрывает его. В следующий раз ребенок сам снимает платок и находит предмет.

ВАРИАЦИИ Взрослый показывает ребенку предмет и прячет его в коробку без крышки, за коробку, накрывает его коробкой или миской.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок удерживает образ предмета в кратковременной памяти и находит предмет, учитывая препятствие.

д 3.6 Игры с опорой на руки

Цели Формирование опоры на руки.

Ход игры

Кладем ребенка к себе на ноги перпендикулярно линии нашего тела, чтобы ребенок мог опираться о пол руками. Придерживаем его своей рукой за спину или ягодицы. Впереди можно поставить зеркало, чтобы малыш мог посмотреть вперед на свое отражение, или положить привлекательный предмет.

От возможностей ребенка зависит высота опоры (кладем его на голени, бедра, живот или грудь взрослого).

ВАРИАЦИИ Взрослый, придерживая ребенка, может слегка наклониться, помогая ребенку опереться на руки, затем возвращается обратно.

РЕЗУЛЬТАТЫ Появляется опора на руки, ребенок при падении выставляет руки.

д 3.7 Игры на перемещение в пространстве

Цели Расширение возможностей перемещения ребенка на полу, преодоление препятствий.

Вращение вокруг своей оси на животе

Ход игры Ребенок лежит на животе, опираясь на ладони, взрослый кладет игрушку сбоку от ребенка в зоне досягаемости, ребенок начинает поворачиваться вокруг живота за игрушкой,

переступая руками. После того как ребенок поиграл с игрушкой, предлагаем ему найти игрушку с другой стороны и начинаем медленно двигать ее в другую сторону. Затем можно брать для игры звучащую игрушку, помещать ее за зрительным полем ребенка. Ребенок начнет вращаться на животе, переступая руками, в направлении звука, пытаясь увидеть игрушку.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ, ВАРИАЦИИ

Для детей с двигательными нарушениями учитываем наличие спастики, пареза и других ограничений при предъявлении игрушки с более активной, функциональной стороны. С незрячими, слабовидящими детьми используем яркий источник света (лампа-ночник), звучащие игрушки; с детьми с нарушением слуха можно использовать вибрирующие игрушки.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок скручивается, изменяет положение тела сам на 90, 180, 360 градусов, совершает переступательные движения руками с перекрестом — база для последующего ползания, удерживает при этом баланс.

Заползти на возвышение

МАТЕРИАЛЫ Мат высотой 10 см.

Ход игры На небольшое возвышение (10 см) кладут привлекательный предмет. Ребенок лежит рядом. Он может развернуться на животе к игрушке, протянуть руку и взять игрушку с возвышения. Затем взрослый кладет игрушку подальше от края. Ребенок заползает на возвышение за игрушкой.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок учится забираться на небольшое возвышение.

Вращение вокруг своей оси на теле взрослого и сползание с тела взрослого

Ход игры Взрослый лежит на спине, а ребенок — у него на груди, вдоль тела взрослого. Взрослый кладет сбоку от себя игрушку, ребенок разворачивается на теле взрослого и сползает с груди взрослого за игрушкой. Взрослый слегка придерживает ребенка, положив свою руку на ягодицы сверху.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок учится разворачиваться на возвышении (на взрослом) и сползать, опираясь на руки.

Переползание через взрослого

Ход игры Взрослый лежит на полу, ребенок находится рядом. Взрослый показывает ребенку игрушку и кладет ее себе на живот, затем на пол с другой стороны от ребенка. Ребенок переползает через взрослого за игрушкой. Когда интерес к игре угасает, взрослый предлагает переползти в обратную сторону, показывая эту или другую игрушку и положив ее с противоположной от ребенка стороны.

Предлагаем также переползать через ноги, бедра, грудь взрослого за игрушкой. Взрослый подстраховывает ребенка, придерживая его за ягодицы, помогает ребенку наклоном корпуса как забраться, так и спуститься с него.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок учится переползать через препятствие в безопасной ситуации.

4-й этап (9–12 мес.)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Проживание напряжения (равновесие и покой — ожидание — мобилизация — кульминация — переживание удовольствия — равновесие и покой)

Э 4.1 Игры на взаимодействие

Цели Появление очередности при взаимодействии, тактильный и эмоциональный контакт между мамой и ребенком.

Игра «На – дай»

Ход игры Взрослый протягивает ребенку предмет и говорит «на», ребенок берет предмет. Взрослый протягивает ребенку раскрытую ладонь и говорит «дай», ребенок может положить ему на ладонь предмет, который у него в руке.

Потом ребенок по подражанию начинает протягивать взрослому предмет, сначала только показывая его, не отдавая; позже может отпустить предмет, отдать его взрослому.

Результаты Ребенок учится брать и отдавать предметы. Переход одного и того же предмета из рук ребенка в руки взрослого и обратно вызывает большую радость у ребенка: предмет путешествует, и ребенок управляет этим процессом. Появляются и закрепляются понятия «дай» и «на». Возникает очередность.

Игра «Покажи — назови»

Ход игры Взрослый показывает на предметы указательным пальцем и называет их: «Это — кошка»; затем ребенок показывает пальцем на предметы и ждет, чтобы взрослый назвал этот предмет, часто сопровождая словом «это». Потом эта игра переносится на картинки с изображением предметов.

Результаты Возникает связь между предметом и обозначающим его словом, картинкой и словом в процессе общения ребенка и взрослого по поводу предмета или картинки.

Прятки («Ку-ку»)

Ход игры На этом этапе ребенок продолжает быть инициатором игры, привнося в нее интересные вариации: он может прятаться, закрыв лицо ладонями, под платок или одеяло, за спиной другого взрослого, за спинкой дивана и выглядывать оттуда. Ждать еще сложно, поэтому часто дети прячутся и сами выглядывают. Взрослый тоже прячется. Появляется очередность.

Результаты Ребенок становится инициатором игры, появляются вариации (прятаться можно по-разному) и очередность (то взрослый прячется, то ребенок).

Кружим ребенка на руках

Ход игры Взрослый (например, педагог) качает или кружит ребенка на руках, «летает» с ним и радостно «приземляет» к маме на руки. Мама может и сама играть с ребенком в эту игру — в конце она его прижимает к себе, может пощекотать, подуть в лицо, на живот.

Самолет построим сами,
Понесемся над лесами.
Понесемся над лесами,
А потом вернемся (*пауза*) ... к маме.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ритм и кружение тонизируют ребенка, повышают настроение, многократные повторы настраивают ребенка на контакт с мамой, ребенок начинает получать удовольствие от тактильного контакта, напряжение («полеты») на этом этапе вызывает удовольствие.

Догонялки

Ход игры

Взрослый догоняет, ребенок уползает, убегает. В конце взрослый может обнять и покружить ребенка, если тот хочет.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок ожидает, что его будут догонять, и с радостью ползет от взрослого. Оба испытывают эмоциональный подъем.

Э 4.2 Первые игры на подражание

Цели Научить подражать действиям взрослого.

«Ладушки»

Ход игры Ребенок сидит на коленях у взрослого или напротив него, взрослый хлопает своими ладонями и говорит:

Ладушки-ладушки,
Где были — у бабушки,
Что ели — кашку,
Что пили — бражку,
Кыш! Полетели,
На головку сели. *кладет руки себе на голову*

После многократных повторов ребенок может начать повторять за взрослым эти два движения.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Если игра вызывает интерес, ребенок внимательно смотрит и слушает долго, но сам не хлопает, то можно предложить ему похлопать вместе, обхватив его руки своими или подсунув свои руки под ладони ребенка.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает повторять простые действия, складывается игровой ритуал; слово «ладушки» обозначает определенное действие.

«Сорока-ворона»

Ход игры Взрослый берет ребенка за руку, водит своим указательным пальцем по раскрытой ладошке ребенка и приговаривает, загибая пальцы по очереди, кроме одного, большого или мизинца. По нему постукивают и качают головой на «не»:

Сорока-ворона
 Кашу варила,
 Деток кормила.
 Этому дала — он в лес ходил,
 Этому дала — он дрова рубил,
 Этому дала — он печку топил,
 Этому дала — он воду носил,
 А этому — не дала,
 Он в лес не ходил,
 Дрова не рубил,
 Печку не топил, воду не носил.

РЕЗУЛЬТАТЫ Через некоторое время ребенок узнает игру, протягивает ладошку сам, чтобы ему сделали «Сороку-ворону», потом начинает сам себе делать — водить пальцем по ладони и загибать пальцы. Еще позже начинает делать «Сороку» на руке взрослого.

«Где наши ручки»

Ход игры Взрослый сидит напротив или рядом с ребенком, напевает на простой мотив:

«Где наши ручки? (2 раза)», — *затем протягивает вперед руки и поет:* «вот они (2 раза)».

Хлопает в ладоши:

«Хлопают ручки (2 раза) — хлоп-хлоп-хлоп (2 раза)».

Затем поет про ножки:

«Где наши ножки? (2 раза)», — *показывает на них* — «вот они (2 раза)».

Топает ногами и поет:

«Топают ножки (2 раза) — топ-топ-топ (2 раза)».

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает ориентироваться в частях тела и по подражанию совершать простые действия — хлопать и топать.



4.3 Ритмические игры с кульминацией

Цели Ожидание события, умение держать внимание во время паузы.

Мыши

Ход игры Взрослый рассказывает стишок, топая ногами или хлопая в ладоши или по коленям, ребенок по возможности повторяет движения. Перед кульминационным моментом взрослый делает паузу, ребенок успевает настроиться на ожидаемое событие (ускорение). Ребенок может сидеть на коленях у взрослого, рядом с ним или вместе шагать.

Вышли мыши как-то раз, *медленно топают ногами*
 Посмотреть, который час.

Вдруг раздался страшный звон, *пауза*
 Убежали мыши вон. *топают очень быстро*

«По кочкам, по кочкам»

Ход игры Взрослый сажает ребенка к себе на колени лицом к лицу и в ритме стиха приподнимает и опускает его. Перед кульминационным моментом делает паузу, ребенок успевает настроиться на ожидаемое событие, и после ключевого слова «бух» взрослый «роняет» ребенка между ног, удерживая его за руки. Затем помогает выбраться и предлагает снова поиграть.

ВАРИАНТЫ ПЕСЕНОК

Еду, еду к бабе, к деду
 На лошадке в красной шапке
 По ровной дорожке
 На одной ножке
 В старом лапоточке
 По рытвинам по кочкам,
 Все прямо и прямо,
 А потом вдруг в яму — бух!

Тюшка-тутушка.
 Прыгала лягушка
 На крутую горку,
 Где живет Егорка.
 Бух! — покатилась!
 С горки свалилась!

К подскокам добавляются качания влево-вправо и подъемы «высоко» и опускания «низко».

Поехали, поехали	
За спелыми орехами	
По ровной дорожке,	
По кочкам, по кочкам.	<i>подскакиваем высоко</i>
По оврагам, по оврагам,	<i>опускаем низко</i>
По ухабам, по ухабам,	<i>качаем влево-вправо</i>
На высо-о-о-ую горку	<i>снова высоко</i>
И в ямку — бух!	<i>«роняем» ребенка после слова «бух»</i>

Перед кульминацией идет ускорение темпа. Взрослый медленно, плавно покачивает ребенка на колени — на первой строчке; на второй увеличивает темп; на третьей — скачут мелкой трусцой; на четвертой — «падают в яму».

Вот так скачут казаки, казаки, казаки,
 Вот так скачут егеря, егеря, егеря,

Вот так едут мужики, мужики, мужики
С кочки на кочку и в ямку — бух!

Втаскивать малыша на колени, потом скидывать:

Пришел медведь к броду,
Влез на колоду,
Бултых в воду!
Уж он мок, мок, мок, *можно погладить, похлопать,*
Уж он кис, кис, кис! *пощекотать*
Вымок, выкис,
Вылез, высох, *поднимаем к себе на колени, встряхиваем*
Встал на колоду...
Бултых в воду! *бросаем на мягкую подушку*

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ Аккуратно играем с детьми с эпилептическими приступами в эти игры, делаем более длительную паузу для восстановления между циклами.

«Федя-бредя»

Ход игры Взрослый и ребенок сидят рядом, могут раскачиваться влево-вправо под ритм стишка.

Федя-бредя съел медведя *топаем или раскачиваемся*
Упал в яму, *топаем или раскачиваемся*
Крикнул: *пауза*
«Мама-а-а!» *поднимаем руки вверх и кричим*

«Мама, папа, жаба ... цап!»

Ход игры Взрослый держит раскрытой свою ладонь, предлагает ребенку положить на нее свою ладонь или указательный палец, медленно называет персонажей «мама, папа, баба, жаба» и на каждом слове опускает сверху вторую руку, но не дотрагивается до руки ребенка. На слове «цап» хлопает по руке, пальцу ребенка. Для тех, кто держит указательный палец, можно его ловить, сжимая ладонь. Затем можно вместе порадоваться, пощекотать ребенка: «Ой, кого я поймала! За ручку поймала!»

«Собирайтесь, колдуны!»

Ход игры Взрослый предлагает детям подставить указательные пальцы под свою раскрытую ладонь и рассказывает стишок:

Собирайтесь, колдуны,
На горячие блины.
Папа с мамой есть хотят,
Булку с маслом не хотят,
А конфетку — ам! *взрослый сжимает ладонь, хватая ребенка за палец,*
 щекочет руку и т.д.
Никому не дам!

«Шалтай-Болтай»

Ход игры Взрослый с ребенком рассказывают стихотворение, взявшись за руки:

Шалтай-Болтай сидел на стене.
Шалтай-Болтай свалился во сне.
Вся королевская конница, вся королевская рать
Не может Шалтая, не может Болтая,
Шалтая-Болтая
собрать!

*раскачиваются из стороны в сторону
наклоняются вперед
поднимаются и снова раскачиваются
продолжают раскачиваться
пауза
поднимаем руки вверх, резко опускаем
и наклоняемся вперед*

Результаты Ребенок смотрит в лицо взрослому, ждет события — предвосхищает его, появляется связь между словом и действием.

с 4.4 Прячем игрушку

п Цели Формирование образа предмета, развитие кратковременной памяти, удержание цели.

Ход игры Взрослый на глазах у ребенка прячет интересную игрушку, только теперь уже не под платочек, а накрывает коробкой (стаканчиком, тазиком) или кладет в коробку, сначала без крышки. Когда ребенок научится доставать из коробки предмет или поднимать коробку (стаканчик, тазик), коробку с предметом закрывают крышкой. Затем предмет можно спрятать за коробку, горку, диван — за крупный объект — тоже на глазах у ребенка. Каждый раз взрослый произносит: «Где мячик?», разводит руками, удивляется. Когда ребенок его находит, взрослый говорит: «Вот мячик, ты его нашел!»

Варианты

- Если ребенку сложно опираться только на зрение (он легко отвлекается и забывает про спрятанный предмет), можно прятать игрушку со звуком (игрушечные звери, тикающий будильник, колокольчик, шуршащий предмет);
- можно использовать трубу, в которую взрослый заводит машинку или закатывает мячик, которые появляются с другого конца.

Результаты Формируется образ предмета, который ребенок может удержать в памяти продолжительное время. Взрослый предлагает варианты, как можно спрятать предметы, ребенок начинает держать цель и искать спрятанный предмет в разных условиях.

с 4.5 Простые игры с предметами

п Цели Выполнение действия с предметами на пространственное соотнесение их друг с другом — вынимать *из*, класть *в*, ставить *на*, вставлять *в*, надевать *на*; формирование согласованных двуручных асимметричных действий и внутрикистевых координаций; развитие пространственного восприятия, удержание цели.

МАТЕРИАЛЫ Коробка с отверстием, атласные разноцветные ленты, пекарская бумага, шарики, кубики, крышки, бумажные стаканчики, мешочки разных размеров, кольцеброс с кольцами, крупная пирамидка с тремя колечками, дощечки с дырочками и палочки, плоские деревянные или пластмассовые фигуры, прозрачные пластиковые бутылки 0,3 л и 0,5 л, мелкие предметы — каштаны, шарики от бус, фасоль; корзина, тазик, тумба с выдвижным ящиком.

ВАРИАНТЫ

- Взрослый показывает ребенку, как можно вытягивать из коробки ленты или бумагу, которые немного высунуты из отверстия. Называет свои действия и предметы, с которыми действия совершаются. Затем предлагает ребенку.
- Опускаем в отверстие коробки разные предметы: шарики, прищепки и крышки.
- Вынимаем стаканчики один из другого.
- Вынимаем предмет из мешка.
- Собираем пирамидки и надеваем кольца на палку.
- Вставляем палочки в дырочки.
- Вставляем емкости (стаканчики, миски) одна в другую.
- Строим башню из плоских предметов, из одинаковых предметов или ставим небольшой предмет на предмет покрупнее.
- Кладем мелкий предмет в бутылку.
- Предлагаем просунуть пуговицу в петлю.
- Переложить предметы из коробки в корзину.
- Открыть и закрыть ящик.
- Наполняем и опустошаем миски (мелкими предметами, водой, крупой).

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ При игре с мелкими предметами не оставляем ребенка одного и следим за безопасностью ситуации.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает соотносить предметы друг с другом, руки выполняют разные функции и согласуются между собой, развивается зрительное и слуховое внимание, ребенок начинает запоминать названия предметов и действий, удерживает цель, изучает пространство, получает удовольствие от процесса.

с

4.6 Первые функциональные игры с предметами

п

Цели Освоение действий с предметом в соответствии с его функцией, формирование образа действия с предметом.

МАТЕРИАЛЫ Машинка, машинка на веревочке, каталка — игрушка на палочке, мячик, горка, молоток, совок, мишка, одеяло, бумага, мелки.

ВАРИАНТЫ

- Катаем машинку, мячик по полу и с горки и называем предметы и действия.
- Стучим молотком по разным предметам, копаем совочком крупу в тазике.
- Накрываем мишку одеялом.
- Рисуем каляки-маляки на большом листе бумаги на полу, за столом.
- Тянем машинку за веревочку, толкаем перед собой игрушку на палке.
- Предлагаем покрутить колесики, повертеть рукоятку.

Взрослый называет предметы и действия (это молоток, он стучит: «тук — тук», это — машина: «би-би» и т.д.).

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок наблюдает за взрослым, запоминает и повторяет, как с каким предметом можно действовать; появляется очередность. Расширяется пассивный словарь.

с 4.7 Игры с различными материалами

п Цели Изучение свойств разных материалов, знакомство с новыми ощущениями.

МАТЕРИАЛЫ Спагетти, бумага, картонная коробка, тесто, крупы, песок, вода, крахмал, ленточки, палочки, стаканчики, миски, тазы и кастрюли, музыкальные инструменты (маракасы, бубны, колокольчики), звучащие игрушки.

ВАРИАНТЫ

Предлагаем:

- поломать спагетти;
- срывать с ветки листочки;
- согнуть, разорвать картонную коробку;
- порвать бумагу на кусочки;
- воткнуть в тесто палочку;
- помять тесто, разрезать его пластмассовым ножом, порвать на кусочки, сделать отпечаток формочкой;
- потрогать «кашу» из крахмала;
- расправить мокрый платочек;
- сломать спичку;
- намотать ленточку на палочку;
- пересыпать песок, крупу из одного ведерка в другое, водить ладонями по подносу с крупой;
- переливать воду из стаканчика в кастрюлю;
- знакомиться с разными по высоте и громкости звуками при игре с музыкальными инструментами, бутылочками с разными крупами.

РЕЗУЛЬТАТЫ Формируются причинно-следственные связи, развиваются двучленные асимметричные действия, приобретается новый сенсорный опыт.

э 4.8 Игры на развитие обоняния

с Цели Формирование внимания к различным запахам.

МАТЕРИАЛЫ Баночки с пищевыми запахами: лимон, апельсин, свежий огурец, мята, укроп, корица, кардамон и др.; баночки с эфирными маслами: масло лаванды, хвойное, персиковое и др.; парфюмерные запахи: духи, туалетная вода.

Ход игры Взрослый показывает, как можно понюхать, подносит к носу баночку, реагирует эмоционально и сообщает ребенку — понравился ли ему запах; затем предлагает ребенку понюхать разные запахи.

ПРИМЕЧАНИЕ Внимание к запахам формируется в более раннем возрасте, около 3 месяцев, но играть в соответствующие игры стоит начинать позже, ближе к году; в педагогической работе используем с детьми более старшего возраста.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Запахи являются очень сильной сенсорной стимуляцией, поэтому использовать их стоит с осторожностью. Особенно аккуратно — для детей с эписиндромом, склонностью к аллергии, хроническими заболеваниями дыхательной системы.

Так как работа с запахами тонизирует нервную систему, легко возбудимым детям предлагаем это занятие совсем ненадолго и не более двух-трех запахов.

РЕЗУЛЬТАТЫ У ребенка расширяется обонятельный опыт, происходит тонизация нервной системы, формируется избирательность к разным обонятельным ощущениям. Дети учатся дифференцировать вкусовые и обонятельные ощущения, постепенно учатся нюхать носом и держать при этом рот закрытым.

Э 4.9 Игры на развитие вкусовых ощущений

С МАТЕРИАЛЫ Кусочки разных фруктов, овощей — свежих и соленых, сыр копченый, пастила. Каждый вид предлагаемой еды лежит на своей тарелочке.

Ход игры Взрослый пробует сам и предлагает ребенку тоже познакомиться с разными вкусами: кислым, сладким, соленым.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Детям с двигательными нарушениями, у которых еще не сформировалась координация «рука — предмет — рот», взрослый помогает удержать в руке и донести до рта и попробовать что-нибудь из предложенного.

Детям, которые сами не жуют пищу, взрослый может покапать на язык несколько капель фруктового или овощного сока, дотронуться до губ долькой фруктов.

Для детей со сниженной вкусовой чувствительностью можно использовать яркие, сильные, контрастные вкусы.

ПРИМЕЧАНИЕ В онтогенезе предлагаем примерно после полугода, когда ребенок сам начинает проявлять интерес к еде за столом; в педагогической работе используем с детьми более старшего возраста.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ Важно узнать, нет ли аллергии на предлагаемые продукты.

Ребенку, который может подавиться при глотании, предлагаем вариант знакомства в виде капель сока на язык, облизывания.

РЕЗУЛЬТАТ

Расширяется вкусовой опыт, в том числе у детей с избирательным пищевым поведением.

Постепенно развивается возможность брать еду руками.

Для более старших по возрасту детей (иногда и в 7–9 лет), которые активно «всё тянут в рот», предлагаемый вариант с большим разнообразием пищевых стимулов может насытить данную потребность и снизить ее.

Д 4.10 Игры на перемещение в пространстве, исследование пространства

С ЦЕЛИ Освоение более сложно организованного пространства по сравнению с предыдущим опытом (подъемы, наклонные плоскости, разные по фактуре покрытия для ползания).

МАТЕРИАЛЫ Горки, лесенки, маты разной высоты, широкие доски, сенсорные коврики (коврики для ванн, для раковин, вязанные крючком, дерюжки); туннели, столы, стулья.

Ползаем по наклонной плоскости

Ход игры Первый раз делаем небольшой угол наклона — 15–20 градусов, кладем на наклонную поверхность игрушку и предлагаем ребенку поползти за ней. Когда ребенок заберется, помогаем ему спуститься. Постепенно угол наклона увеличиваем.

Меры предосторожности Доска должна быть достаточно широкой, чтобы на ней мог поместиться ребенок с учетом его корпусных движений.

Залезаем и сползаем с возвышения

Ход игры Ребенок ползает за игрушкой по полу, кладем перед ним мат высотой 10 см и игрушку недалеко от края. Сначала ребенок подползет и, оперевшись на одну руку, второй рукой дотянется до игрушки и возьмет. Затем кладем игрушку подальше от края, и ребенок за игрушкой начинает заползать на мат. Если высота небольшая, то, как правило, дети могут сами спуститься руками вперед. Но взрослый предлагает и безопасный способ: помогает ребенку развернуться вокруг живота за игрушкой и спуститься ногами вниз.

Ползаем по сенсорным коврикам

Ход игры Взрослый выкладывает перед ребенком два-три разных коврика, идет на противоположную сторону и зовет его к себе. Сначала ребенок может исследовать сам коврик как отдельный предмет всеми доступными ему способами: зрительно, руками, ртом. Потом начнет заползать на один коврик, сползать с него, снова заползать, трогать руками соседний. Со временем можно будет выкладывать из ковриков дорожку для ползания, ребенок сможет удерживать ее в поле внимания и по ней ползти.

Залезаем под стол

Ход игры Ребенок ползает по комнате, взрослый ставит небольшой стол и кладет под него игрушку. Ребенок заползает под стол за игрушкой, может там с ней поиграть. Затем взрослый кладет игрушку на полу с другого конца стола, предлагая ребенку проползти под столом за ней.

ВАРИАНТЫ Ползаем под стульями, из столов делаем туннели, соединяя их как по прямой, так и под углами, стол можно занавешивать с двух сторон покрывалом — получается закрытый туннель.

Обползаем препятствия

Ход игры В комнате ставим несколько мягких модулей или коробок, показываем ребенку интересный предмет и кладем его с другой стороны модуля. Ребенку придется обползти препятствие, чтобы достать предмет.

РЕЗУЛЬТАТЫ У ребенка появляется новый сенсорный опыт при ползании по разным поверхностям; сложно организованное пространство не пугает его, а наоборот, привлекает; он осваивает трехмерное пространство, появляется опыт заполнения *на, в, под*. При игре с препятствием ребенок учится держать цель — предмет на время исчезает из поля зрения. Появляется новая стратегия: движение к предмету «не напрямую» (чтобы получить предмет, надо от него отползти в сторону, а потом уже к нему).

Э 4.11 Первые игры на локализацию ощущений на теле

С У ребенка уже наработаны координации «рука-глаз», «рука-рот», «рука-рука», «рука-нога», «рука-предмет-рот», непосредственное внимание к частям тела есть в его опыте. Теперь взрослый может опереться на этот опыт и строить игру вокруг нахождения разных частей тела, делая их объектом игры.

Цели Обнаружить у себя разные части тела: руки, ноги, голову, пупок, пальцы на руках.

Ход игры Взрослый называет части тела ребенка и дотрагивается до них (щекочет, гладит, закрывает своими ладонями, пощипывает), при этом вовлекая ребенка эмоционально.

ВАРИАНТЫ

Взрослый рассказывает стишок, ребенок сидит у него на коленях, в ритме стиха взрослый слегка приподнимает и опускает ребенка, на словах «ножки» и «кусь-кусь-кусь» взрослый шлепает или пощипывает ножки и другие части тела ребенка.

Шла большая черепаха и кусала всех со страха за *(пауза)* ножки,
Кусь-кусь-кусь — ничего я не боюсь.

Щекочем разные части тела и называем их:

Я не лебедь, я не гусь,
Я щекотки не боюсь... *и пощекотать*

Так же играем и в «Кота», дотрагиваясь до называемых частей тела:

Жили-были два кота,
Два оранжевых хвоста.
Один кот — в стакане,
Голова — в сметане *взрослый кладет руки на голову ребенка*
Ушки все в сметане *закрываете руками уши ребенка и т.д.*

«Сорока-ворона...» (см. 4.2, с. 131) *выделяем каждый пальчик и обращаем на это внимание ребенка*

Придумываем рифмы к разным частям тела и щекочем их:

Паучок, паучок,
Машу хватать за бочок.
Лягушка, лягушка,
Машу хватать за ушко.
Олени, олени,
Машу хватать за колени.
Песик, песик,
Машу хватать за носик.

Бегемот, бегемот,
 Машу хватать за живот.
 Оса, оса,
 Машу хватать за волоса.
 Кузнечики, кузнечики,
 Машу хватать за плечики.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает смотреть на названные части тела, показывать их, трогать. Появляется связь между частью тела и ее названием.

Д 4.12 Игры, помогающие вставать и стоять

Цели Освоить самостоятельное вставание и свободный переход из позы сидя в позу стоя и обратно.

Игрушка на разных по высоте возвышениях

Ход игры Ребенок сидит или ползет, взрослый кладет интересную игрушку на мат, ребенок заползает и достает игрушку. Затем взрослый кладет игрушку на детский стульчик — ребенок подползает, встает на четвереньки и берет игрушку. Следующий шаг — игрушка на диване.

Ребенок отпускает одну руку

Ход игры Протягиваем ребенку, который держится за стул, игрушку, и он отпускает одну руку и берет игрушку.

Ребенок садится у опоры

Ход игры Предлагаем ребенку, стоящему у опоры, опуститься (сесть) на пол за игрушкой.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок осваивает постепенное увеличение высоты, на которую ему нужно поднять руку за игрушкой, при этом удерживает баланс; самостоятельно и свободно встает у опоры, может отпускать одну руку для игры и тоже держать баланс; осваивает движение назад, когда садится с игрушкой на пол.

Д 4.13 Игры на баланс в позе сидя

Цели Нарботать балансные реакции в позе сидя при смещении опоры.

МАТЕРИАЛЫ Большой мяч, качалка в форме месяца, валик, труба из мягкого конструктора, одеяло, доска на колесиках, коробка большая, бочка, колесо из мягкого конструктора с отверстием посередине.

Качаем сидя на мяче

Ход игры Предлагаем ребенку, который уже может садиться сам, поиграть с балансными реакциями — начинаем медленно качать его на мяче влево-вправо или вперед-назад, как ему больше нравится, оказывая ему при этом необходимую поддержку за корпус. Взрослый может сидеть сзади ребенка на мяче, может стоять напротив и держать ребенка за корпус, за руки, за

ноги. По мере адаптации к этой игре ребенок начинает держать корпус и подстраиваться под изменения положения тела. Постепенно меняем амплитуду качания, темп, направление. Поддержка за корпус уменьшается.

ВАРИАНТЫ Качаем ребенка на качалке в виде луны, кресле-качалке, верхом на валике, бочке.

Катаем на одеяле

Ход игры Взрослый сажает ребенка на одеяло, берет одеяло за два конца со стороны спины ребенка и начинает его возить по полу, сначала по прямой, потом зигзагами и с поворотами. Ребенок опирается на руки, чтобы удержать равновесие.

ВАРИАНТЫ Катаем на доске с колесиками, в коробке.

Качаем на качелях

Ход игры Раскачиваем ребенка на качелях, потом внезапно ловим качели («поймаю, поймаю, поймаю Ваню») — ребенок должен быстро адаптироваться к внезапной остановке.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок адаптируется к изменению положения сидя, использует при этом корпусные реакции и опору на руки и на ноги; группируется при смещении опоры.

Д

4.14 Игры на баланс стоя

Цели Нарботать балансные реакции в позе стоя.

Подготовка к первым шагам

Ход игры

- шажки вбок (взрослый слегка качает ребенка за плечи влево-вправо, и ребенок делает один-два шага вбок);
- держа за руки ребенка, выводить его из равновесия, отклоняя его корпус в разные стороны — ребенок помогает себе восстановить равновесие за счет «переступания», бокового шага;
- идем вперед, ребенок держится за руки взрослого;
- идем вперед, ребенок держится одной рукой за руку взрослого, а другой опирается на предметы обстановки.

Первые шаги

Когда ребенок начал осваивать ходьбу, предлагаем ему следующие игры:

- предлагаем ударить ногой по мячу — ребенок держится за опору, высвобождает одну ногу для удара по мячу;
- ходим по узкой тропинке, узкому мостику;
- ходим, держа в руках большой предмет;
- ходим вверх и вниз по склону;
- предлагаем поднять с пола игрушку;
- предлагаем сесть на ступеньку, невысокую скамеечку и подняться с нее.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ходьба становится более свободной, гибкой: ребенок, когда идет, может уже решать другие задачи — ходьба автоматизируется; появляются повороты корпуса при ходьбе и контроль за нижним пространством.

э 4.15 Игры перед зеркалом

Цели Заинтересовать ребенка отражением в зеркале.

МАТЕРИАЛЫ Зеркало, размер которого позволяет ребенку увидеть верхнюю половину тела.

Ход игры Ребенку предлагают посмотреть на себя в зеркало, ребенок разглядывает отражение, может исследовать его руками и ртом, прижиматься к нему, протягивать предметы по направлению к отражению, пытается ухватить отражение рукой, переворачивает зеркало и ищет того, кто там был; внимательно исследует зеркало.

РЕЗУЛЬТАТЫ Появляется интерес к отражению, ребенок начинает себя долго разглядывать, улыбаться своему отражению, стучать по зеркалу, «разговаривать» с отражением.

Игры второй игровой эпохи (от 1 до 3 лет): освоение физического пространства и формирование границ с миром. Появление собственного ценностного мира

5-й этап (от 1 до 2 лет)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Активное исследование мира с точки зрения «опасно — безопасно»

Э 5.1 Игры на подражание отдельным простым действиям взрослого

Д Подражание — один из основных способов усвоения социального опыта. Игры на подражание требуют многократных повторов в том темпе, который комфортен для ребенка.

Инициатором этих игр обычно выступает взрослый.

Дети сами иницируют эту игру позже, когда начинают передразнивать друг друга, «обезьянничать».

Сначала мы предлагаем простые действия: поднимать ручки вверх, хлопать ладошками, топтать ногами, кивать и мотать головой, стучать кулачками.

Цели Развитие подражания действиям взрослого, развитие понимания речи.

Мишка косолапый

Ход игры Ребенок и взрослый стоят друг напротив друга (можно держаться за руки). Взрослый предлагает ребенку поиграть в «мишку».

Мишка косолапый по лесу идет,
Шишки собирает, песенки поет.
Вдруг упала шишка прямо мишке в лоб,
Мишка рассердился и ногою — топ!
Больше я не буду шишки собирать,
Сяду на машину и поеду спать.

*ходим переваливаясь
продолжаем идти
легонько ударяем себя по лбу
топаем ногой
грозим пальчиком
ладошки под щеку — спим*

Была Аня маленькой...

Ход игры Ребенок и взрослый сидят или стоят друг напротив друга.

Была Аня маленькой,
Выросла большой.

*показываем руками вниз (используем имя ребенка)
поднимаем руки вверх*

Видно, мама полила
Из леечки водой. *легонько стучим пальцами по своей голове*

Из-за леса, из-за гор...

Ход игры Ребенок и взрослый сидят на стульчиках друг напротив друга.

Из-за леса, из-за гор
Едет дедушка Егор.
Сам на лошадке,
Жена на коровке,
Дети на телятках,
Внуки на козлятках.

Дети синхронно хлопают двумя руками по коленям (или топают ногами) в ритме стихотворения. Затем можно предлагать хлопать руками поочередно.

Особый восторг у детей вызывает ускорение темпа к концу.

Мы в ладоши хлопаем...

Ход игры Ребенок и взрослый сидят друг напротив друга.

Мы в ладоши хлопаем,	
Мы в ладоши хлопаем,	
Мы в ладоши хлопаем,	
Сидя на диване.	<i>хлопаем в ладоши в такт стихотворения</i>
Мы ногами дрыгаем,	
Мы ногами дрыгаем,	
Мы ногами дрыгаем,	
Сидя на диване.	<i>дрыгаем ногами в такт стихотворения</i>

Вместо слова «диван» подставляйте слово в зависимости от того, на чем вы сидите или стоите: «пол», «стул», «подушка» и т.п.

ВАРИАНТЫ ПРЕДЛАГАЕМЫХ ДЕЙСТВИЙ

- Мы ногами топаем...
- Головой качаем мы...
- Мы от счастья прыгаем...

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ Взрослый следит, чтобы ребенок не устал от количества предложенных вариантов игры.

Тики-так, тики-так

Ход игры Ребенок и взрослый сидят или стоят друг напротив друга.

Тики-так, тики-так — *хлопать руками поочередно по левому и правому боку*
Так часики стучат. *(или качать головой)*

Медведь идет, медведь идет (*несколько раз*)

Лисичка бежит, лисичка бежит, (*несколько раз*)

Зайка прыгает, зайка прыгает, (*несколько раз*)

Мышка побежала-побежала-побежала.

дети медленно, переваливаясь из стороны в сторону, идут за взрослым медленным бег

все прыгают как зайчики

быстрый бег мелкими шажками

ВАРИАНТЫ

Игру можно усложнять и расширять, добавляя новых «зверей» и новые движения.

Игру можно проводить в паре ребенок–взрослый.

Водичка

Ход игры Ребенок и взрослый стоят или сидят друг напротив друга. Взрослый рассказывает потешку и показывает движения.

Водичка, водичка!

Умой мое личико!

Чтобы глазки блестели!

Чтобы щечки краснели!

Чтоб смеялся роток!

Чтоб кусался зубок!

перебираем пальцами перед собой

показываем, как мы умываемся

указательными пальцами показываем на глаза,

можно глаза слегка потереть

дотрагиваемся до щек и слегка их потираем

улыбаемся или растягиваем слегка рот указательными пальцами

стучим зубами

Эту игру можно использовать и для развития локализации телесных ощущений и проживания схемы тела.

Деревцо

Ход игры Игру можно проводить в группе детей. Дети сидят или стоят по кругу.

Дует ветер нам в лицо,

Закачалось деревцо!

Ветерок все тише-тише,

Деревцо все выше-выше!

машем кистями рук, обмахивая свое лицо

руки, чуть согнутые в локтях, поднимаем вверх,

всем корпусом раскачиваемся вправо-влево

качаемся медленнее, затем останавливаемся

тянемся вверх

Капуста

Ход игры Игру можно проводить индивидуально или в группе детей. Дети сидят по кругу.

Мы капусту рубим, рубим!

Мы капусту солим, солим!

двигаем прямыми ладонями перед собой вверх-вниз: если левая рука вверх, правая вниз; или ударяем внешним ребром ладони правой руки о внутреннее ребро ладони левой руки

собираем пальцы обеих рук в щепоть, шевелим пальцами, будто солим

Мы капусту трем, трем! *трем кулаками друг о друга*
 Мы капусту жмем, жмем! *то распрямляем пальцы, то сжимаем их в кулаки*

ВАРИАНТЫ Таким же образом можно готовить «тесто для пирожков», готовить «салат» (режем, трем, солим, поливаем маслом).

Купим мы, бабушка, себе курочку...

Ход игры Ребенок и взрослый сидят друг напротив друга.

Купим мы, бабушка, себе курочку (2 раза)

Курочка по зернышку: Кудах-тах-тах.

на словах «кудах-тах-тах» указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

Купим мы, бабушка, себе уточку (2 раза)

Уточка: Кря-кря-кря-кря.

на словах «кря-кря-кря» ладонью правой руки делаем волнообразные движения, словно «плывет уточка»

Курочка по зернышку: Кудах-тах-тах.

на словах «кудах-тах-тах» указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

Купим мы, бабушка, себе индюшонка (2 раза)

Индюшонок: Шалды-балды.

на словах «шалды-балды» вращаем ладонями обеих рук перед собой

Уточка: Кря-кря-кря-кря.

на словах «кря-кря-кря» ладонью правой руки делаем волнообразные движения, словно «плывет уточка»

Курочка по зернышку: Кудах-тах-тах.

на словах «кудах-тах-тах» указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

Купим мы, бабушка, себе кисоньку (2 раза)

А кисонька: Мяу-мяу,

Индюшонок: Шалды-балды,

Уточка: Кря-кря-кря-кря,

показываем, как кошка «умывает мордочку» вращаем ладонями обеих рук перед собой ладонью правой руки делаем волнообразные движения, словно «плывет уточка»

Курочка по зернышку: Кудах-тах-тах.

указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

Купим мы, бабушка, себе собачонку (2 раза)

Собачонка: Гав-гав,

приставляем ладони к голове как «уши» и машем ими

А кисонька: Мяу-мяу,

Индюшонок: Шалды-балды,

Уточка: Кря-кря-кря-кря,

показываем, как кошка «умывает мордочку» вращаем ладонями обеих рук перед собой ладонью правой руки делаем волнообразные

Курочка по зернышку: Кudah-тах-тах.

движения, словно «плывет уточка»

указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

Купим мы, бабушка, себе поросенка (2 раза)

Поросенок: Хрюки-хрюки,

кулаки обеих рук или одной руки приставляем к носу и слегка вращаем, обозначая пяточок приставляем ладони к голове как «уши» и машем ими

Собачонка: Гав-гав,

А кисонька: Мяу-мяу,

Индюшонок: Шалды-балды,

Уточка: Кря-кря-кря-кря,

показываем, как кошка «умывает мордочку» вращаем ладонями обеих рук перед собой ладонью правой руки делаем волнообразные движения, словно «плывет уточка»

Курочка по зернышку: Кudah-тах-тах.

указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

Купим мы, бабушка, себе коровенку (2 раза)

Коровенка: Муки-муки,

делаем вид, что бодаемся, показывая указательными пальцами «рога»

Поросенок: Хрюки-хрюки,

кулаки обеих рук или одной руки приставляем к носу и слегка вращаем, обозначая пяточок приставляем ладони к голове как «уши» и машем ими

Собачонка: Гав-гав,

А кисонька: Мяу-мяу,

Индюшонок: Шалды-балды,

Уточка: Кря-кря-кря-кря,

показываем, как кошка «умывает мордочку» вращаем ладонями обеих рук перед собой ладонью правой руки делаем волнообразные движения, словно «плывет уточка»

Курочка по зернышку: Кudah-тах-тах.

указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

ВАРИАНТЫ

Можно по желанию добавлять разных других зверей, сопровождая их «песенку» соответствующими движениями.

Эти игры мы проводим с детьми и в более старшем возрасте, например, на музыкальных занятиях.

Э 5.3 Игры на речевое подражание

Д

Побуждать ребенка к повторению звуков, слов можно как в повседневной жизни, так и в ходе игры, во время чтения стихов, пропевания простых песен.

Сначала мы предлагаем игры на повторение отдельных звуков, несущих эмоционально-смысловую нагрузку.

Затем игры на повторение аморфных слов (подражание голосам животных, звукам транспорта, музыкальных инструментов).

И, наконец, игры на повторение эмоционально заряженных слов (мама, папа, дай, киса, ляля и т.п.).

В большинстве игр речевое подражание сочетается с общим подражанием действиям взрослого.

Цели Развитие звукоподражания, подражания движениям.

Самолет

Ход игры Взрослый держит ребенка на руках и медленно начинает его кружить под следующие слова:

Самолет летит,
Самолет гудит:
У-у-у-у, я лечу в Москву!

РЕЗУЛЬТАТЫ Постепенно ребенок начинает просить покружить его на руках с помощью звука «у-у-у», начинает произносить «у-у-у» в нужном месте, повторяя за взрослым.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Не кружите детей, склонных к эпилептическим приступам, а также шунтированных детей. Очень осторожно и медленно кружите детей со страхами резкого изменения положения тела и с высокой вестибулярной чувствительностью.

По дорожке гладкой-гладкой...

Ход игры Ребенок сидит на коленях у взрослого. Взрослый слегка раскачивает и подбрасывает ребенка на коленях, имитируя движения верхом на разных животных:

По дорожке гладкой-гладкой
Мы поскачем на лошадке.
Как кричит у нас лошадка? — И-го-го!
А потом по кочкам ловко
Мы поедем на коровке
Как кричит у нас коровка? — Му-у! Му-у!
На собачках по ухабам — Гав! Гав!
И на кошках по оврагам — Мяу! Мяу!
Мы скакали, мы скакали,
А потом скакать устали,
В ямку — бух!

ребенок «падает» с коленей взрослого

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает за взрослым повторять звуки (голоса зверей). Или ожидать и радоваться, когда взрослый произносит их.

У тетушки Натальи...

Ход игры Игру можно проводить в группе детей.

У тетушки Натальи было семь телят.
Му-му-му, му-му-му — так они кричат. (2 раза)

У тетушки Натальи было семь щенят.

Гав-гав-гав, гав-гав-гав — так они кричат. (2 раза)

У тетушки Натальи было семь котят.

Мяу-мяу-мяу, мяу-мяу-мяу — так они кричат. (2 раза)

У тетушки Натальи было семь цыплят.

Пи-пи-пи, пи-пи-пи — так они кричат. (2 раза)

ВАРИАНТЫ Можно добавлять других зверей, а также «ребят». Варианты могут придумывать сами дети. Можно изображать животных: например, котята умываются, щенята шевелят ушами, телята бодаются и т.п.

Баба сеяла горох...

Ход игры

Баба сеяла горох:

Прыг-скок, прыг-скок *подпрыгиваем на двух ногах*

Обвалился потолок:

Прыг-скок, прыг-скок *подпрыгиваем на двух ногах*

Баба шла, шла, шла *идем*

Пирожок нашла

Села, поела *садимся и «едим пирожок»*

И опять пошла *идем*

ВАРИАНТЫ В эту игру можно играть, прыгая на диване или батуте.

«На – дай»

Цели Развитие подражания движениям (использование жестов «на» — «дай» и речи взрослого — повторение слов «на» и «дай» в разных ситуациях с разными предметами).

МАТЕРИАЛЫ Различные эмоционально значимые для ребенка предметы: ложка, мячик, мягкая игрушка, кубик и т.п.

Ход игры Сначала ребенку можно показать игру с помощью куклы или еще одного взрослого. Протяните другому взрослому (или кукле) ложку со словами: «На, Саша, ложку!» Затем попросим ложку обратно, сопровождая слово «дай» жестом — протягиваем руку и делаем движение ладонью по направлению к себе: «Саша, дай ложку».

Затем можно поиграть в эту игру с малышом, используя слова и жесты «на», «дай».

ВАРИАНТЫ Такая игра проводится с самыми разнообразными предметами и игрушками. Эту игру можно и нужно продолжить в бытовых ситуациях.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает не только использовать жесты «на» и «дай», как на предыдущем этапе (игра 4.1), но и повторять слова «на» и «дай» в разных ситуациях с разными предметами.

Пальчики

Ход игры Взрослый загибает по очереди пальчики у ребенка и говорит про каждый пальчик. На последней фразе поднимает ручку ребенка и распрямляет все пальчики.

Этот пальчик хочет спать.
 Этот пальчик лег в кровать.
 Этот пальчик чуть вздремнул.
 Этот сразу же уснул.
 Этот крепко-крепко спит и тихонечко сопит.
 Солнце красное взойдет,
 Утро ясное придет,
 Будут птички щебетать,
 Будут пальчики вставать!

Песенка для игры с массажными мячиками

МАТЕРИАЛЫ Массажный мячик с шипами.

Ход игры Взрослый катает мячик по ладоням и другим частям тела ребенка под стишок:

Катится колючий ежик, нет ни головы, ни ножек,
 Мне на ножки (*ручки, спинку, животик*) он бежит
 И пыхтит, пыхтит, пыхтит.

*катаем мячик в ладошках
 катаем по ручкам, спинке...
 изображаем, как пыхтит*

Жили-были два кота

Ход игры Взрослый сидит напротив ребенка и кладет руки на те части тела, о которых говорится в стихе, ребенок по подражанию со временем тоже начинает находить эти части тела.

Детям с двигательными ограничениями взрослый после показа на себе кладет свои руки на называемые части тела ребенка, затем предлагает вместе дотянуться, рукой ребенка обна-ружить ноги, голову и т.д.

Жили-были два кота,
 Два оранжевых хвоста.
 Один кот — в стакане,
 Голова — в сметане. *ребенок сам кладет руки на голову*
 ...
 Ушки все в сметане. *закрывает руками уши и т.д.*

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок находит по подражанию, а затем по названию разные части тела и сам их показывает на себе.



5.4 Подвижные игры, направленные на развитие игрового взаимодействия

Игры с мячом

Цели Удерживать партнера по игре в зоне внимания и возвращать ему мяч.

МАТЕРИАЛЫ Мячи разных размеров и цветов.

Ход игры Взрослый бросает или катит ребенку мяч и просит вернуть его обратно (словами, а если необходимо, то и жестами), затем снова катит мяч ребенку. Каждый раз взрослый собирает внимание ребенка на мяче перед тем как покатить. Для этого можно сделать паузу, поднять мяч высоко, постучать по нему или постучать мячом по полу. После того как ребенок посмотрел на мяч, взрослый обозначает речью действия («качу мяч Ване», «Ваня поймал мяч», «Ваня, кати мне мяч»).

ВАРИАЦИИ Когда игра освоена, взрослый каждый раз может вносить в игру вариации. Например, мяч появляется из-за головы, сбоку, он может катиться с каким-нибудь звуком, можно менять мячи по цвету и размеру, сопровождая соответствующим комментарием: «Большой мяч прикатился к Ване и обратно. Теперь маленький. Снова большой». Взрослый меняет место, с которого катит мяч. В игру может добавляться второй взрослый, и мяч катится между тремя игроками. Ребенок следит за перемещением мяча, ожидает, когда мяч к нему попадет, сам делает выбор, кому теперь бросить мяч.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Для ребенка с проблемами зрения взрослый начинает игру на небольшом расстоянии, фактически игра напоминает «на» — «дай», постепенно расстояние увеличивает, взрослый помогает ребенку сориентироваться за счет звуков (удар мяча по полу), речи.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок смотрит на партнера по игре и поворачивается к нему всем телом (при зрительных нарушениях — разворачивается корпусом в сторону партнера), катит ему своевременно мяч и ожидает мяч снова, оставаясь на своем месте. Таким образом, ребенок учится ждать, не покидая своего места (или возвращаясь туда).

Игры с подушками

Цели Попасть в партнера подушкой.

МАТЕРИАЛЫ Легкие подушки разных цветов, форм и размеров, мягкие игрушки.

Ход игры Взрослый зовет ребенка по имени, сообщает о событии: «Ваня, подушка летит», — и бросает в него подушку, затем предлагает ребенку бросить подушку обратно. Сначала подушка прилетает к ногам ребенка, потом уже может попадать по ногам и телу ребенка. После ответного броска ребенка взрослый может начать прятаться.

ВАРИАЦИИ Подушки можно кидать с разных сторон, на близком и далеком расстоянии, разные по весу и размеру.

РЕЗУЛЬТАТЫ Происходит тонизация, ребенок эмоционально настраивается на взаимодействие, выделяет партнера, совершает коммуникативные действия по ходу игры: смотрит на бросающего, радуется неожиданному попаданию, бросает подушку во взрослого, прячется от подушки.

Догонялки

Цели Убежать от догоняющего.

Ход игры Взрослый догоняет ребенка, комментируя свои действия: «Сейчас догоню-догоню Ваню». Потом можно покружить, крепко обнять или пощекотать, вызывая ответную эмоциональную реакцию ребенка. Затем взрослый пробует убежать от ребенка, выясняя, готов ли ребенок следовать за ним.

РЕЗУЛЬТАТЫ Тонизация ребенка за счет эмоций взрослого и подвижного взаимодействия, ориентация на взрослого, бегущего сзади.

Покружить ребенка на руках

Цели Получение удовольствия, желание попросить взрослого продолжить игру.

Ход игры Взрослый подбрасывает ребенка и кружит его на руках, в той позе, в которой ребенку комфортно. При этом можно использовать стихи, потешки:

Тушки-тутушки,
В городе пичужки.
(2 раза)
На печи-то калачи,
они больно горячи.
(2 раза)

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ Не кружим детей с текущими эпилептическими приступами, с детьми с эпилепсией играем очень осторожно, скорее покачивая из стороны в сторону.

Детям с двигательными нарушениями подбираем наиболее безопасную и комфортную для них позу.

Осторожно (дозированно) предлагаем детям с повышенной вестибулярной чувствительностью и трудностями саморегуляции.

ВАРИАЦИИ Взрослый предлагает ребенку разные варианты, как его покружить: быстро, медленно, за грудь или за руки, к себе лицом или спиной, предлагает игровые образы — как на самолете или на карусели.

РЕЗУЛЬТАТЫ Тонизация ребенка. Ребенок получает удовольствие и начинает проявлять инициативу в контакте: просит еще его покружить, игра с каждым разом продолжается дольше и разнообразнее.

Прятки

Цели Найти взрослого, которого не видно, не отвлекаясь на окружающие предметы и ситуации.

Ход игры Сначала прячется взрослый в одном и том же месте за каким-нибудь большим предметом — за диваном (за дверью, за занавеской) — и из укрытия зовет ребенка: «Ку-ку, я спрятался. Ваня, ищи меня». Затем ребенок может начать прятаться (сначала в одном и том же месте, как правило, в том, в котором спрятался до этого взрослый). Сначала ребенок еще не понимает, что его видно со стороны. Постепенно количество мест увеличивается в пределах одной комнаты, и только потом ребенок начинает прятаться по всей квартире.

РЕЗУЛЬТАТЫ Взаимодействие со взрослым, в процессе которого зарождаются роли. Ребенок запоминает места, где прячется взрослый. Ребенок учится ждать, учится справляться со своими эмоциями, когда его находят и называют.

Э 5.5 Игры с эмоциями

Цели Заинтересовать ребенка эмоциями взрослого.

МАТЕРИАЛЫ Игрушки-персонажи, надеваемые на руку; машинки; мягкие игрушки — животные; домик для животных; большая коробка, бочка, большое одеяло.

Ход игры, варианты

- Взрослый при помощи игрушки, надетой на руку, изображает разные эмоциональные состояния данного персонажа в понятной ребенку ситуации: например, мышка простудилась и чихает много раз подряд, удивляясь, что это с ней; мышка сердится: кто-то ее ухватил за хвост; мышка радуется: она нашла сыр и т.д.
- Взрослый с ребенком играет в машинки, катает их по дороге: радуется, что его машина всю дорогу проехала; расстроился — машина сломалась, не едет.
- Взрослый прячет медведя на глазах у ребенка под одеялом или в коробке, говоря за медведя: «Пойду-ка я спрячусь, никто меня не увидит». Затем ищет медведя, зовет его кушать, вздыхает: «Ай-я-яй, пора кушать, а мишки нет».

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает обращать внимание на эмоции взрослого, по-разному реагировать на разные эмоции взрослого, изображать собственные эмоции в игре и в жизни, эмоции ребенка становятся более дифференцированными.

с 5.6 Сенсорно-предметные игры

п Цели Изучение и сравнение ощущений от различных веществ, предметов; освоение повторяющихся действий.

МАТЕРИАЛЫ Сенсорные коврики, подносы с разными крупами, пена для бритья, вода, глина, тесто, малярные кисточки, пальчиковые краски, песок, крахмал, снег, лед, фольга, разные по размеру стаканчики, пирамидки, ведерки, лопатки или ложки, губки для посуды, тазики, звучащие игрушки и музыкальные инструменты, звучащие бытовые приборы (фен, миксер).

Ход игры, варианты

- *сенсорные коврики*: выкладываем дорожку, сравниваем ощущения, трогаем руками и ногами;
- *подносы с крупами*: ставим перед ребенком сначала один поднос, например с манкой, он с ним играет, затем второй поднос, с гречкой. Появляется возможность сравнить ощущения; предлагаем насыпать рукой, ложкой в стаканчик и снова высыпать на поднос крупу, пересыпать из одного стаканчика в другой или в ведерко;
- *игры с водой или крупой*: взрослый показывает, как можно наполнить емкость водой или крупой и высыпать, наполняет медленно, помогает ребенку удержать зрительное внимание на процессе, считает: «Раз, два, три!», высыпает в тазик крупу, выливает воду. Показывает ребенку пустую баночку (ведерко). Говорит: «Всё, пусто!» Затем спрашивает: «Еще?» И повторяет процесс или предлагает ребенку подключиться, дает ему второе ведерко. Переливаем или пересыпаем из одной емкости в другую. Играем с губками для посуды, окрашиваем воду в прозрачной баночке в разные цвета и смотрим, что получается;
- *игры с платком и шариками или кусочками бумаги*: взрослый предлагает порвать бумажки и сложить на большой платок или высыпать шарики на платок, на счет: Раз, два, три! — подбросить. Дети помогают собирать шарики или бумажки обратно в платок;
- *тазик с песком*: трогаем, закапываем руки, ноги, пересыпаем руками, ложкой, стаканчиком;
- *игры с емкостями*: взрослый показывает, как можно вставлять одну емкость в другую, предлагая ребенку сначала 2–3 отличающихся по размеру емкости;

- *игры с глиной*: размазываем руками жидкую глину по поверхности подноса, ставим отпечатки пальцами или ладонью на бумаге; мнем и отрываем куски от более твердой глины, нажимаем на нее пальцем, палочкой — оставляем следы;
- *с пеной для бритья*: выдавливаем на поднос, размазываем ровным слоем, оставляем следы пальцами, катаем машинку по пене, проводим дорожки палочкой;
- *с тестом*: мнем, катаем, отрываем кусочки, снова соединяем все в большой комок, оставляем следы пальцами, палочкой, формочкой; катаем по тесту машинки и оставляем следы от шин; облепливаем кисть ребенка или ступню, если он не против; красим раскатанную лепешку из теста пальчиковыми красками (руками, малярной кисточкой);
- *с пальчиковыми красками*: размазываем пальцами по бумаге выдавленную краску, берем краску из баночек и делаем отпечатки пальцами, ладонью. На одном листе — один цвет: чтобы цвета сравнить, лучше предложить ребенку каждым цветом рисовать на своем листе;
- *с фольгой*: махать, сжимать в комок, отрывать кусочки, катать шарики и бросать их в емкость, облеплять фольгой руки, ноги, пальцы, надевать на голову как шапочку;
- *со снегом*: трогать снег в тазу, лепить снежки, лить в него воду, красить его;
- *со льдом*: бросать в таз с водой, катать по подносу, красить;
- *с крахмалом*: крахмал разводим водой до сметанообразного состояния, затем его можно трогать руками, сжимать ладони с крахмалом и разжимать — сравнивать ощущения;
- *игры со звучащими бытовыми приборами*: предлагаем ребенку самому нажимать кнопку и слушать звук (или взрослый предлагает выбрать безопасную дистанцию и потом включает прибор сам);
- *игры с музыкальными инструментами и звучащими игрушками*: предлагаем слушать разные по высоте и модальности звуки, исследовать, сравнивать.

Помним о важности самого процесса в сенсорно-предметной игре!

Результаты Ребенок знакомится с различными ощущениями, может их сравнивать и переключаться от одних сенсорных ощущений к другим. Может совершать различные действия при помощи инструментов (кисти, палочки, ложки, лопатки) и емкостей разного объема (стаканчики, ведерки, тазы). Также ребенок осваивает повторяющиеся действия с одной или с двумя и более емкостями (у каждого цикла есть начало, продолжение и конец). Появляется понимание простой закономерности наполнения и опорожнения емкости, регулируемое воздействие на этот процесс. Усваиваются понятия *пустое, полное, много, нет ничего, еще, всё*. Развиваются скоординированные действия двумя руками. Ребенок учится точнее подстраивать при пересыпании одну емкость по отношению к другой. Закладывается основа для последующей классификации предметов и формирования сенсорных эталонов.

С

5.7 Предметная игра: строительство и ряды

П

Цели Освоение символического пространства (вертикаль, горизонталь, ряд).

Материалы Кубики, разные пирамидки (из 3, 5 и более колечек), игрушечные человечки и звери, коврики, маленькие скамейки, стульчики, тесто, счетные палочки, крупные бусины и проволока.

ВАРИАНТЫ ИГР

Строим башню из кубиков (освоение вертикального строительства)

Взрослый показывает, как можно строить башни, ставит два-три кубика друг на друга, а следующий предлагает поставить ребенку. Если тот не готов, то взрослый ставит сам и на счет «раз, два, три», выдержав паузу, предлагает ребенку сломать башню. Комментирует результат: «Башня упала, бах!», затем спрашивает: «Еще будем строить башню?»

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

Детям с двигательными ограничениями (гиперкинезы, парезы) нужна помощь в подборе позы (когда корпус и ноги стабильны и руки могут действовать целенаправленно), в отпускании кубика; чтобы башня не падала от резких движений рук ребенка — лучше брать деревянные большие кубики и скреплять их двусторонним скотчем.

Детям с задержкой речевого развития важно сопровождать простые фразы жестами, сами слова четко проговаривать, в замедленном темпе, выделяя эти слова для ребенка, повторять названия предметов, действий; лицо взрослого обращено к лицу ребенка.

Помощь взрослого постепенно уменьшается.

Игры с различными пирамидками (от простых к сложным, вертикальный ряд)

Взрослый разбирает пирамидку и показывает ребенку, как можно надевать колечки. На этом этапе ребенок собирает пирамидку без учета величины колечек, в случайном порядке.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

Если ребенку еще сложно выполнять согласованные действия двумя руками, то можно ему помочь:

- вернуться на предыдущий этап (надеваем кольца на ножки перевернутого стула; на толстую палку, которую держит взрослый, подстраивая угол наклона под возможности ребенка — ребенок решает только одну часть задачи, надевает кольцо);
- зафиксировать основу пирамидки под наклонным углом, надевать большие колечки.

Выстраивание кубиков в ряд (освоение горизонтального строительства)

Взрослый строит из кубиков «паровоз», предлагая ребенку продолжить ряд, затем «паровоз» начинает ехать и гудеть; сверху можно посадить пассажиров — человечков или зверей.

Другие игры с рядами:

- выкладываются дорожки из сенсорных ковриков, подушек, маленьких скамеек, палочек, крупных колечек. По ним можно ходить, возить машину, катить мяч;
- на раскатанной лепешке из теста выкладывается дорожка из каштанов, цветных крышек от бутылок или колпачков от фломастеров;
- строятся заборчики из стульев, за заборчиком — дом мишки;
- втыкаем палочки в песок, в тесто — получается заборчик, за которым прячется мишка, машина;
- крупные бусины нанизываются на проволоку;
- выстраиваются машины в ряд, маленькие звери, человечки, любой игровой материал.

На этом этапе дети уже могут начать выкладывать ряды из однородных предметов, практически классифицируя предметы.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок осваивает вертикальные и горизонтальные ряды: продолжает заданную взрослым последовательность расположения предметов в пространстве, а затем и сам начинает ее воспроизводить. Запоминает предлоги «на», «за».

с 5.8 Предметная игра: собирательство

п Цели Творчество в обращении с предметами, интерес к мелким предметам, изучение их, объединение их в «коллекции».

МАТЕРИАЛЫ Бусины, стеклянные шарики, маленькие кубики, игрушечная еда, небольшие деревянные игрушки, камушки, колпачки от фломастеров, пуговицы, сумочки, мешочки, коробочки.

Ход игры Взрослый ставит перед ребенком поднос с разными мелкими предметами, ребенок может начать их брать по одному, разглядывать, выбирать, собирать из некоторых кучки. Взрослый может начать с большим увлечением собирать в сумочку пуговицы, в коробочку камушки, предлагая ребенку тоже пособирать, что он хочет.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ Если ребенок берет предметы в рот, взрослый не оставляет его одного играть и предлагает более крупные предметы, которые сложно проглотить.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок учится выбирать и собирать в кучки предметы по определенному признаку.

с 5.9 Предметные игры на освоение формы, размера

п Цели Освоение формы и размера

МАТЕРИАЛЫ Доски с вкладышами с разными формами (круг, квадрат, прямоугольник), доски с вкладышами на соотнесение картинок, простые сортеры, матрешки из трех частей.

Ход игры Взрослый показывает ребенку, как можно вставлять фигуры в доски, несколько раз вставляет и вынимает, затем предлагает ребенку вставить оставшуюся фигуру в ее отверстие. Когда ребенок начинает сам собирать доски или сортеры, то сначала он будет действовать методом проб и ошибок, проверяя, подходит ли фигура, постепенно он начнет ориентироваться на зрение и класть сначала с примериванием, затем сразу в нужное место.

Собирание матрешки знакомит с понятием размера. Сначала взрослый показывает, как можно разобрать матрешку и «построить» по росту фигуры, затем оказывает посильную помощь, помогая ребенку самому собрать матрешку.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок, опираясь на зрение, соотносит фигуры по форме и вставляет их в подходящие отверстия, собирает матрешку с учетом размера.

э 5.10 Отдельные игровые действия с игрушками

п Цели Усложнение репертуара действий ребенка с игрушками, появление игрового контекста.

МАТЕРИАЛЫ Разные по размеру и назначению машинки, поезда и рельсы, кубики, горки, домики, небольшие человечки (девочки, мальчики, дяди и тети) и звери (кошка, собака, мышка, медведь, волк, лиса, заяц), малярный скотч, скамейка, пена для бритья.

ВАРИАНТЫ ИГР

- запускать машинки с горок, производя как можно больше шума, отслеживая конечный маршрут машинки;
- возить машину по дороге (по скамейке, по полоске из малярного скотча на полу);
- возить зверей в машине, потом человечков;
- кукла, мишка, лошадка идут по дорожке из кубиков (дорожку выложил взрослый) и прыгают или разворачиваются и идут обратно;
- пена на подносе, по ней ездит машина туда-сюда и оставляет следы;
- возить поезда по железной дороге (разные маршруты);
- игра в «Теремок»: к домику из мешочка (коробочки) по одному приходят разные звери, стучатся (взрослый изображает и озвучивает «тук-тук-тук»), заходят в домик. Каждый персонаж говорит: «Ав-ав, мяу» и т.д. По мере освоения игры появляется маршрут до домика: звери идут по прямой дорожке, потом по извилистой (толстая веревка, скотч), потом с препятствиями (горки и арки из кубиков). В домике появляются кровати для всех персонажей. Это уже переход к цепочке из двух-трех действий.

ВАРИАЦИИ В каждой из перечисленных игр по мере освоения возможны и важны вариации — как шаг к игровым цепочкам действий. Например, кукла идет по дорожке и поет песенку, или прыгает то высоко, то низко; медведь уже не просто идет, а рычит, несет сумку с едой; машина сначала едет по дороге из скотча, потом по скамейке; поезда ездили сначала по круглой дороге, потом по извилистой, потом под аркой.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок удерживает целостное событие — действие и фон, на котором оно происходит — как по содержанию, так и во времени и в пространстве. Формируется произвольность поведения, ребенок подхватывает вариации взрослого и придумывает свои, расширяется звукоподражание. Развивается связь слова и предмета, слова и действия.

Э 5.11 Символические игровые действия

П

Цели Перенос ежедневных бытовых действий с ребенком на взрослого и на игрушку — обыгрывание ежедневных ситуаций, возможность дистанцироваться от них, подражание взрослому.

МАТЕРИАЛЫ Кукла, мишка, лошадка, посуда, одежда, расческа, кровати, разные тряпочки для заворачивания, ванночка, губка.

Ход игры

- ребенок переносит действия на взрослого: кормит его, укладывает спать. Сначала на стоящей едой, потом игрушечной или «понарошку» — начинает изображать, что кормит взрослого: подносит руку как бы с едой ко рту взрослого;
- взрослый переносит действие на куклу: разыгрывает одну из ситуаций — кормление, одевание, раздевание, причесывание, укладывание спать, укачивание, купание — предлагая ребенку в ней поучаствовать. Действие повторяется много раз: кормят с ложки медведя, куклу, лошадку, снова куклу, потом всем дают попить из кружки, снова могут

покормить. Здесь взрослый «идет» за ребенком, пока у него есть интерес к этой игре. Если ребенок потерял интерес к кормлению, то взрослый достает кровати и начинается процесс укладывания всех спать. Это именно процесс, так как куклу могут положить на одну кровать, медведя на другую, потом поменять, потом завернуть в тряпочку, снова положить. Когда ребенок освоил отдельные действия, он начинает их чередовать, пока без какой-либо логики и порядка. Как правило, действия определяются игровым материалом: ребенок видит посуду — начинается кормление, потом обнаружил кровати — начинает всех раскладывать;

- следующий шаг — ребенок вручает ложку кукле в руки и изображает, что кукла сама себя кормит. Если этот шаг не наступает, то взрослый может его показать.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок может не использовать конкретный игровой материал, а изобразить действие при помощи жестов (например, изображает, что кормит куклу понарошку). Складывается разнообразный репертуар игровых действий. Ребенок ориентируется на взрослого как на партнера по игре, может действовать с ним по очереди.

С 5.12 Исследование предметов по функциям

П **Цели** Связать предмет и действие, закрепленное за ним, использовать предмет по назначению.

МАТЕРИАЛЫ Игрушечные телефон, лопата, утюг, ножик, посуда, стиральная машина; расческа, бумага и ручка, карандаш, фломастер, зубная щетка, веник — каждый предмет в двух экземплярах.

Ход игры Взрослый берет один предмет и показывает, как им пользоваться, например, как причесываются (пишут, говорят по телефону, подметают и т.п.), и предлагает ребенку попробовать так же. При этом у взрослого свой предмет, у ребенка второй такой же.

Когда ребенок уже знает, как пользоваться разными предметами, то можно предложить другой вариант.

ВАРИАЦИИ В мешочке лежат перечисленные предметы, игрушки. Взрослый предлагает ребенку достать один предмет и сам тоже достает. Называет свой предмет и показывает, как им пользуются, затем взрослый называет предмет ребенка, и если ребенок не производит с ним соответствующего действия, то взрослый может показать на парном предмете.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок запоминает и может воспроизвести действия с разными предметами, действие уже может «отрываться» от конкретного предмета и переходить на предмет-заместитель, также ребенок может изображать действие без предмета: «Как Ваня причесывается? Как говорит по телефону?» Ребенок ориентируется на взрослого как на партнера по игре, может действовать по очереди.

Э 5.13 Строительство домиков и норок

П **Цели** Соотнесение своего тела с пространством, уединение, создание защищенного и безопасного пространства.

МАТЕРИАЛЫ Стол, стулья, коробки большие, одеяла.

Ход игры Взрослый показывает, что можно прятаться в безопасное место: из стульев и одеял строит дом, вместе с ребенком его осваивает; затем ребенок сам начинает залезать под стол и устраивать себе там домик из подручного материала (подушек, тряпочек).

Результаты Стабилизация эмоционального состояния, проживание физических и пространственных границ.

Э 5.14 Эмоциональные игры с опасным/безопасным пространством

П Цели Развитие саморегуляции в играх с напряжением за счет нахождения безопасного места.

Материалы Место, укрытие, куда можно прятаться: одеяло, обруч, домик-палатка, кресло/диван; брызгалка; игрушечный персонаж, который может нападать: тигр, медведь, дракон, змея (крупная мягкая игрушка или игрушка, надеваемая на руку).

Ход игры Взрослый показывает ребенку игрушку, рассказывает историю «вот здесь живет змея, сейчас она спит, но когда просыпается — выходит на охоту, может напасть, к себе в нору утащить, но вот здесь — показывает на выбранное место — она уже не может нападать, здесь безопасно». Затем взрослый играет за «змею», взяв игрушку в руки или надев ее на руку, и если ребенок не сориентировался, то взрослый помогает ему: «беги скорее в домик, вот он, прячься, пока змея тут застряла».

Вариации Вместо персонажа можно использовать брызгалку. Взрослый объявляет, что скоро начнется дождь, и показывает, где можно от него спрятаться. Есть те, кто не спрятался, кто попал под дождь: другие взрослые эмоционально проживают событие, кому-то нравится быть мокрым, кто-то может рассердиться. Если взрослый один играет с ребенком, то под дождь может попасть какой-то игрушечный персонаж, и взрослый передает его «эмоциональное состояние».

Результаты Ребенок учится выдерживать напряжение при столкновении с опасностью: сначала наблюдает на безопасной дистанции за «опасным» персонажем, ситуацией, затем может начать проявлять активность по отношению к персонажу (бросает в змею подушки), затем начинает сокращать дистанцию — подходит к пугающему объекту и совершает с ним определенные действия. Таким образом ребенок начинает контролировать эмоции, связанные со страхом, и может также в повседневной жизни справляться с напряжением, занимая безопасное место и наблюдая за происходящим (например, не убегает с площадки, если туда приходит собака).

Э 5.15 Первые элементы сюжетной игры, простые цепочки действий

П Цели Объединение отдельных игровых действий в цепочку, получение последовательности двух-трех действий.

Материалы Фигурки зверей, людей, посуда, домики, кубики, кровати, машинки, тряпочки, одежда кукольная.

Ход игры

Взрослый показывает различные действия с игрушками, предлагая ребенку подключиться и самому продолжить ряд действий:

- кукла оделась, села в коляску и поехала на прогулку;
- мишка покушал и лег спать;

- зайчик умылся, съел морковку, стал прыгать на полянке;
- машина едет по дороге (по скамейке, по полоске из малярного скотча на полу) и заезжает в домик — гараж (из кубиков, из коробки);
- в машинку грузим кубики, перевозим их на одеяло, высыпаем, снова приезжаем на место погрузки.

Последовательность действий жестко не закреплена, она меняется, появляется гибкость и вариативность в игре, творчество.

Результаты Ребенок может удерживать внимание на последовательности из нескольких действий с одним предметом. Отыгрывая отдельные цепочки, ребенок переносит акцент с действий на персонажа и начинает про него создавать историю, переходя таким образом к программе из двух и более действий — простому сюжету. Главным становится персонаж и то, что с ним происходит.

Э 5.16 Игры на развитие зрительно-моторной и слухо-моторной координации

- Д Цели Соотносить визуально воспринимаемый объект и направленное на него действие —
- С точность воздействия на объект; учитывать траекторию движения объекта при моторном ответе; соотносить прослеживание за объектами (разными по размеру и яркости) и подстройку
- П на уровне всего тела.

Материалы Ключка и шайба/небольшой мяч; мяч среднего размера; таз с водой, шарики от пинг-понга, совочки; вертикально установленная доска для рисования и крупные мелки (мелки, удобные для захвата: в виде яйца или прямоугольной формы), валики для рисования, широкие кисти, подвешенный на веревку к потолочному крюку воздушный плотный шар или пляжный мяч, пластмассовая палка.

Варианты игр

Ключка и шайба

Взрослый показывает, как можно ключкой попасть по шайбе. Шайба отскакивает, взрослый еще раз бьет по ней. Передает ребенку. Если ребенку сложно попасть по шайбе, то ее можно заменить на больший по размеру кубик (хорошо подойдут поролоновые кубики), на мячик. Если ребенок стучит сверху по шайбе (кубику), то можно сделать совместное движение: вместе с ребенком отвести немного ключку, посчитать до трех и попасть по предмету.

Особые условия Слабовидящим детям помогаем локализовать предмет в пространстве по звуку (постучать им), тактильно (потрогать руками предмет), затем, не сходя с места, предлагаем провести ключкой в сторону предмета. Шайбой может быть баночка из-под крема, наполовину наполненная крупой, или поролоновый кубик с колокольчиком. Тогда по звуку ребенок сможет сам найти предмет.

Пинать мяч ногой

Взрослый показывает, как можно бить по мячу ногой, догонять и снова ударять по нему. Использует при этом эмоционально-смысловой комментарий: называет место, куда закатился мяч (под стол, к дивану и т.д.), эмоционально помогает ребенку соотнести свои действия с конкретным местом в пространстве («Ого! Мяч под столом! Вот это удар!!!»).

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Слабовидящим детям помогаем найти мяч сначала руками, затем на счет «Раз-два-три» стукнуть ногой, затем взрослый перемещается в сторону мяча и стучит по нему, помогая ребенку обнаружить мяч по звуку. Мяч не должен укатываться далеко, поэтому хорошо использовать более тяжелые мячи. Вариант — мяч с бубенчиком внутри, ребенок сам его находит по звуку и может продолжить игру.

Рыбалка

В бассейн (таз) с водой запускают пластмассовых рыбок (можно использовать шарики для пинг-понга). Взрослый рассказывает, что он сейчас будет делать, и начинает специальным совочком вылавливать рыбок (шарики) и складывать их в ведро.

Затем детям тоже дают совочки с длинным и глубоким черпаком/совочки с сетчатой поверхностью.

Рыбалку в воде можно заменить на сухой бассейн: рыбок с железным наконечником ребенок может поймать удочкой с магнитом на конце.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Слабовидящим детям взрослые предлагают находить «рыбок» в тазике с крупой, при этом взрослый каждый раз запускает в «прудик» по одной рыбке. Пойманную рыбку ребенок опускает в таз. Перед началом игры взрослый помогает ребенку сориентироваться в пространственном расположении «пруда» и ведра.

При игре с водой можно предлагать ребенку самому садиться в бассейн (ванну) с водой и искать в ограниченном пространстве одну «рыбу». Когда ребенок ее находит, взрослый называет месторасположение игрушки: «Рыбка была впереди Тёмы» (или позади, или сбоку).

Рисовать мелками на вертикальной доске

Взрослый предлагает ребенку проводить линии, например, сверху вниз, показывая, как из нарисованной тучи капает дождик. Используем мелки, удобные для захвата: в виде яйца, прямоугольной формы. Здесь тоже важен эмоционально-смысловой комментарий, который помогает ребенку удерживать внимание на появляющейся линии. «Ой, какая большая туча! Очень большая!!! И сейчас из нее польется дли-и-и-нный дождик. Кап-кап-кап-кап-кап». Туча нарисована на графитной доске (ватмане на стене) на высоте чуть выше роста ребенка, чтобы он мог поднять руку вверх и провести линию вниз, почти до самого пола.

Линии могут быть горизонтальными — это дорога, по которой скоро поедет машина. Тогда взрослый показывает, что можно идти вдоль стены (доски, листа) и рисовать линию. Со временем ребенку удастся одновременно смотреть на линию и ее проводить.

ВАРИАЦИИ Рисование валиками, широкими кисточками.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Слабовидящим детям предлагаем на вертикальной или наклонной плоскости найти рукой дорожку из наклеенной веревки и провести рукой по ней от начала до конца (начало и конец обозначены любым предметом: например, наклеена полусфера или кубик). Затем по этой дорожке ребенок может провести машинку.

Ударь рукой/палкой по подвешенному мячу

К потолку крепится на веревке пляжный мяч на такой высоте, чтобы ребенок мог его толкнуть рукой. Взрослый толкает мяч в сторону ребенка и предлагает стукнуть по нему. Ребенок может оттолкнуть мяч обратно. Для этого ему нужно настроиться на подвижный висящий мяч и в определенный момент попасть по нему.

Затем взрослый предлагает попадать по мячу пластмассовой палкой.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает дольше удерживать внимание на объекте, строить моторный ответ с учетом изменения положения объекта в пространстве, зрение и крупная и мелкая моторика все больше синхронизируются; концентрируясь на объекте, ребенок учитывает окружающее пространство, в котором находится объект.

Э 5.17 Игры на развитие самовосприятия

С Цели Формирование представления о непрерывности собственного тела, его целостности.
МАТЕРИАЛЫ Малярный скотч, фломастеры для рисования по телу, фигурки зверей, массажный мячик.

ВАРИАНТЫ ИГР

Теремок

Взрослый рассказывает сказку «Теремок», разворачивая ее действие на теле ребенка. Садится напротив. «Теремок» — это место на груди у ребенка, оно обозначается жестом после слов «Стоит в поле теремок». «Бежит мышка-норушка» — по одной руке ребенка взрослый проводит легкие семенящие движения пальцами, от ладони к плечу, и «Мышка» забирается в Теремок — взрослый дотрагивается до груди ребенка. Пока Мышка бежит, она пищит «пи-пи-пи». По другой руке прыгает лягушка-квакушка, по ноге — зайка, по другой — лисичка, снова по ручке — волк, по ножке — медведь. Персонажей приходит столько, на сколько у ребенка хватает внимания. Сначала все происходит под зрительным контролем: ребенок прослеживает маршруты животных, «идущих» по различным частям тела. Это напоминает игровой массаж.

Каждый персонаж перемещается по телу ребенка с определенной силой нажатия, интонацией и тембром голоса взрослого. Потом можно вводить деревянные фигурки зверей. Постепенно уменьшается зрительный контроль: «звери» бегают по шейке, спинке, по головке, т.е. по тем местам, которые ребенок не видит.

«Рельсы-рельсы»

- Наклеиваем малярный скотч на одежду ребенка — это «дорога», по которой едет маленькая машинка — по ногам, по рукам, по животу и груди.
- Рисуем специальными фломастерами дорожки по телу.

РЕЗУЛЬТАТЫ Появляется представление о пространстве тела как о едином, связанном, целостном. Ребенок может осуществлять различные действия руками, ногами и корпусом без зрительного контроля (в результате может сам снимать с себя одежду и частично одеваться — натянуть штаны, просунуть руки в рукава). Он активно исследует пространство на телесном уровне (осваивает полосу препятствий, может залезать в щели и узкие места).

Д 5.18 Маршрутные игры в пространстве

П Цели Выведение движения на максимально произвольный уровень.

МАТЕРИАЛЫ Труба, горки с разным углом наклона, лестницы и другие детали из мягкого конструктора, широкие доски, большие коробки без дна разных размеров, маленькие пласти-

ковые табуретки, длинная веревка 30 м, толстая веревка, закрепленные палки для перешагивания или проползания.

ВАРИАНТЫ ИГР

- Взрослый выстраивает полосу препятствий, используя различные преграды (горка, труба, лестница, стол, дугообразные горки, палочки для перешагивания и т.д.), предлагая ребенку по ней пройти, следит за безопасностью перемещения, предоставляя ребенку возможность самому перемещаться. Сначала используются два препятствия, по мере их освоения по одному добавляются следующие. Сначала последовательность объектов не меняется, по мере освоения можно вносить вариации.
- Взрослый в игре слегка зажимает ребенка между ногами или руками, ребенок выбирается из неудобных поз.
- Игра в паутинку: в комнате в разных направлениях натянуты веревки, надо пролезть под ними или перешагнуть через них.
- Ходьба по толстой веревке, которую можно положить на полу разными способами, чтобы получился маршрут. Сначала просто натянуть ровно, после освоения — сделать зигзаги, круг из веревки. Взрослый идет по веревке и приглашает ребенка идти за ним.
- Освоение физического пространства: качели, горки, лестницы, спортивный комплекс — предоставляем ребенку такую возможность и поддерживаем его желание к активному передвижению. Здесь нет маршрута, ребенок сам выбирает, куда он хочет двигаться и какое препятствие осваивать, сколько раз и какими способами.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

Ребенку со зрительными ограничениями предлагаем сначала сориентироваться в маршруте, оказывая необходимую помощь: называем препятствие, трогаем его руками, ногами; предлагаем идти по маршруту между скамейками, которые задают границы перемещения. Сначала осваиваем движение вперед и возвращение обратно, потом строится маршрут «прямо и направо», «прямо и налево», затем осваиваются по очереди диагональные направления в разные стороны.

Для ребенка с двигательными ограничениями подбираем те препятствия, которые он может сам преодолеть, и оказываем необходимую поддержку: придерживаем за корпус, даем время на ориентацию и адаптацию к препятствию.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок соотносит свое тело, его физические параметры, со сложно организованным пространством, подстраивает тело под среду, делает это уже произвольно. Внимание распределено между телесными действиями и объектом, все время происходит соотнесение, подстройка и контроль; пробуя разные способы, ребенок начинает выбирать наиболее для него подходящие. Ребенок радуется и его энергетические возможности увеличиваются.

Э 5.19 Игры перед зеркалом: кривляться

Цели Непосредственное эмоциональное взаимодействие с отражением в зеркале.

МАТЕРИАЛЫ Зеркало, размеры которого позволяют ребенку увидеть себя в полный рост или хотя бы верхнюю половину тела.

Ход игры Взрослый и ребенок удобно сидят (стоят) перед большим зеркалом. Взрослый может первым начать «строить рожицы» и дурачиться: высовывать язык, надувать щеки, рас-

ширять глаза и смотреть прищурившись, цокать языком, менять мимику, изображать разные эмоции перед зеркалом; ребенок подхватывает, тоже начинает «кривляться» перед зеркалом. Взрослый повторяет за ребенком действия, ребенок начинает обращать на это внимание. Возникает очередность. Ребенок может проявлять перед зеркалом разные эмоции, радоваться, удивляться и т.д., взрослый эмоционально комментирует.

РЕЗУЛЬТАТЫ У ребенка появляется понимание, что это он совершает разные действия перед зеркалом, возникает первый «диалог» между ребенком и его отражением.

Э 5.20 Игры перед зеркалом: наряжаться

П

Цели Увидеть в зеркале изменения.

МАТЕРИАЛЫ Коробка с разными атрибутами, удобными для надевания (шляпы, каски, очки, бусы, парики, носы-шарики на резинке), большое зеркало.

Ход игры Взрослый предлагает ребенку что-либо примерить из коробки и посмотреть на себя в зеркало. Ребенок начинает надевать на себя шляпу и разглядывать себя в зеркале. Взрослый эмоционально комментирует его действия. Взрослый тоже может начать наряжаться и предлагать ребенку обмениваться деталями костюмов, разглядывая себя в зеркале.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок соотносит себя с зеркальным отражением, появляется образ себя.

Э 5.21 Игры со сверстниками (игра рядом)

Д

Цели Поиграть рядом с другими детьми в одни и те же игрушки.

П

МАТЕРИАЛЫ «Песочница» — коробка с разными мелкими предметами (кубики, палочки, деревянные фигурки зверей, людей, домики); коробка с игрушками для символической игры (посуда, машинки, мебель игрушечная, тряпочки); куклы, коляски.

Ход игры Взрослый ставит на середину комнаты одну коробку с игрушками, дети приходят и достают из коробки игрушки, начинают играть рядом с коробкой, у каждого своя игра. Если игрушка в руках одного ребенка привлекает внимание другого, он может ее забрать. Могут касаться друг друга, наступать и переступать (другой — как препятствие).

Условия проведения Маленькие дети на этом этапе хватают друг друга за лицо, волосы; гладят, хлопают по лицу, ссорятся из-за игрушек. Взрослые следят за безопасностью: находятся рядом и вносят руку между детьми, если один хочет другого толкнуть или схватить. При этом взрослый спокоен, никак не окрашивает эту ситуацию: ни эмоционально, ни речью.

Взрослый использует столько одинаковых игрушек, сколько детей (машинки по количеству детей, куклы, ложки и т.д.).

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети начинают наблюдать друг за другом: за действиями, за игрушками; повторяют друг за другом действия с игрушками, символические действия (лечь на подушку, попить из чашки); начинают подражать непосредственно движениям и мимике друг друга (субъектное подражание); заражаются общей возней, кривлянием, беготней.

6-й этап (от 2 до 3 лет)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Отделение себя от внешнего мира, исследование границ.
Упорядочивание впечатлений и переживаний

Э 6.1 Игры, направленные на результат

С Цели Сместить акцент с процесса на результат. Получать удовольствие от результата и социально значимую реакцию — подтверждение.

П **МАТЕРИАЛЫ** Машинки, фигурки зверей и людей, кубики, лего, песок, тесто, глина, пластилин, формочки, краски, железная дорога.

ВАРИАНТЫ

Строительство из кубиков (палок, лего, песка, глины)

Когда ребенок увлеченно строит, взрослый подключается к процессу, они могут вместе строить из кубиков ряды (горизонтальные, вертикальные), затем взрослый привозит машину и начинает вокруг нее выкладывать кубики, машина оказывается внутри. Затем несколько кубиков отодвигаются, и машина выезжает, потом снова возвращается, и кубики «закрываются». Взрослый комментирует: машина в гараже, вот уехала, вот вернулась в гараж.

Осваивается трехмерное пространство — сочетание вертикального пространства с горизонтальным (ребенок строит из кубиков лестницу для куклы или мост для поезда, дома).

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Если в силу своих речевых проблем ребенок не может сам назвать, что он хочет построить, то можно ему предлагать на выбор разные варианты. При этом можно пользоваться картинками (дом, гараж, дорога, лесенка, мост). Например, можно спросить: «Что будем строить, гараж для машины или домик для собаки?», показав ему две соответствующих картинки. Когда постройка будет завершена, педагог называет ее. Это помогает ребенку перенести внимание с самого процесса строительства на его конечный результат. Взрослый снова может показать картинку: «Смотри, у нас тоже получился гараж для машины. Кто строил? Ваня и ... (имя педагога). Где же машина? Вот она, в гараже».

Игрушечная железная дорога

Соединяем рельсы, соединяем вагончики, запускаем поезд по дороге. В этой игре ориентация на результат (построить железную дорогу) может снова перейти в процесс: ребенок погружается в катание по кругу поезда с вагонами. Взрослый вносит элементы сюжета и помогает вернуться к объекту игры: поломалась железная дорога, пассажир хочет сесть в поезд, поезд теперь проезжает под мостом.

Делаем куличики из влажного песка

Наполняем формочку песком, утрамбовываем, переворачиваем, стучим по формочке, аккуратно снимаем, радуемся результату.

Игра с пластилином, тестом, глиной

- раскатываем пластилин, тесто, глину и формочками вырезаем разные фигуры, называем их, откладываем, украшаем;

- пластилин и тесто размазываем внутри контура (нарисованного или вырезанного из картона);
- на куске пластилина (глины, теста), раскатанном в виде колбаски, выкладываем фасолины, камушки, каштаны в ряд — получается дорога, по ней взрослый проводит человека или машину; втыкает палочки — получается заборчик, за который прыгает зайчик;
- шарики из пластилина нанизываются на палочку или соединяются, взрослый приделывает рот и глаза — получается гусеница.

Закрашиваем красками внутри нарисованного контура или вырезанного из картона

Важно зафиксировать результат, обозначить его, сделать видимым для ребенка и для окружения — описать, что получилось. Если это рисунок, постройка, поделка, то можно вместе с ребенком выбрать место для него.

РЕЗУЛЬТАТЫ Конечный результат ориентирует поведение ребенка, у него появляется представление о том, что он хочет получить. Отдельные действия согласуются, упорядочиваются и подчиняются цели. Ребенок ориентируется на эмоционально-смысловой комментарий взрослого, называние конкретного результата деятельности ребенка помогает ему лучше запоминать новые слова и расширять свой пассивный и активный словарь.

Пазлы, рамки-вкладыши

Цели Формирование зрительного соотнесения (фигура — ее контур); целостного восприятия (собирать пазл из фрагментов).

МАТЕРИАЛЫ Пазлы от простых к сложным: простые пазлы — из двух частей, устроены по принципу похожести (фигуры, одинаковые по форме, по цвету изображения, размеру) или дополнения (две части одного изображения). Затем количество деталей увеличивается; доски с вкладышами от простых (геометрические фигуры круг, квадрат, треугольник) до более сложных (изображения тематических предметов с соответствующей картинкой или без нее).

Ход игры Сначала взрослый предлагает вместе собирать пазлы (вариант игры рядом с эмоционально-смысловым комментарием). Когда ребенок освоит навык составления пазлов из двух-четырех частей, взрослый может перемешать на полу (на столе) детали нескольких простых пазлов и предложить ребенку найти в этой куче вторую часть фигуры. Ребенок получает удовольствие от соединения частей целого по определенному принципу, называет сам или спрашивает взрослого, как называется то, что получилось.

РЕЗУЛЬТАТЫ Повышается концентрация внимания; формируется понятие «такой же» и основа для классификации предметов по разным признакам.

Разрезные картинки, собранные неправильно

Увидеть, что в картинке не так, неправильно, не на месте и исправить, сделать правильно; ориентация на целостное зрительное восприятие, на правильный результат.

МАТЕРИАЛЫ Различные наборы разрезных картинок, от самых простых, из двух-четырех частей, до более сложных, из 30 частей и больше.

Ход игры Взрослый показывает ребенку неправильно собранную картинку и просит ее починить: «Здесь что-то не так..., а как же правильно сделать?» Если ребенку сложно самому увидеть, то взрослый на первой картинке может сам исправить «Может быть вот так? Так что получилось, яблоко?», а вторую уже предлагает ребенку самому попробовать изменить.

РЕЗУЛЬТАТЫ У детей увеличивается мотивация к выполнению заданий, так как им нравится самим исправлять неправильные фрагменты и видеть, что все правильно, на своем месте.

с 6.2 Исследование свойств материалов, первые опыты

п

Цели Наблюдение за изменениями и сравнение изменений: что было до и стало после.

МАТЕРИАЛЫ Вода, емкости, краски, лоскутки белой ткани, крахмал, пена для бритья, фигурки из льда, пипетки, воронки и прозрачные баночки; банка с водой и набор камушков, пуговиц, деревянных фигурок.

Ход игры Взрослый показывает ребенку различные опыты, комментируя свои действия, привлекая его внимание. Например:

- в прозрачную банку с водой капает из крупной пипетки краски и мешает палочкой, вода на глазах у ребенка меняет цвет. Затем предлагает ребенку повторить такой опыт с другой банкой с чистой водой. Взрослый называет все изменения, использует ясный и понятный ребенку язык;
- взрослый показывает, что если взять белый лоскуток и опустить его в банку с красной краской, то лоскуток изменит свой цвет. Затем получившиеся разноцветные тряпочки можно повесить сушиться на веревочку, закрепив их прищепками;
- можно насыпать манку в прозрачную баночку через воронку мерной ложкой и наблюдать, как баночка заполняется;
- можно брать ледяные разноцветные фигурки и опускать их в миску с горячей водой и наблюдать, как они будут таять;
- смешать картофельный крахмал с водой, получить «неньютоновскую» жидкость и исследовать ее тактильно;
- предлагать ребенку бросать в банку с водой камни (поменьше и побольше), пуговицы, деревянные фигурки — сравнивать, как они опускаются на дно.

РЕЗУЛЬТАТЫ Формируется исследовательская деятельность, ребенок начинает сам экспериментировать с разными веществами и материалами, получает удовольствие от возможности влиять на результат, запоминает последствия определенных действий, учится наблюдать и ждать. У него расширяется пассивный и активный словарь.

д 6.3 Полоса препятствий

п

Цели Полоса препятствий, в которой ребенок ориентирован на конечную цель.

МАТЕРИАЛЫ Маты, мягкие модули, скамейка, обручи, палки и конусы для перешагивания, трубы для проползания, мячи большие и маленькие, батут.

Ход игры Взрослый показывает детям, как последовательно можно проходить полосу препятствий: в конце маршрута их ждет награда (например, аплодисменты и прыжки на батуте). Затем по очереди приглашает ребят проходить маршрут. Есть четко обозначенное начало (обруч на полу) и время, когда можно начинать. Взрослый привлекает внимание остальных детей (с помощью эмоционально-смыслового комментария), чтобы они могли наблюдать за прохождением маршрута каждого из детей. Сам маршрут довольно простой, состоит из двух-трех,

позже — четырех участков. Например, взрослый предлагает сначала всем пройти по дорожке из колечек, наступая в каждое колечко (как у кого получится), затем пройти по доске-мостику и в конце попрыгать на батуте.

Когда дети освоили маршрут, проходя друг за другом (взрослые следят только за условной очередностью, показывая, где начало движения), им предлагают сесть на скамеечку и посмотреть, как ребята будут проходить маршрут по одному. Это очень непросто — посидеть и дожидаться своей очереди. И в первое время дети нуждаются в организованной помощи взрослых. Обычно достаточно двух взрослых. Один помогает детям проходить полосу препятствий, второй сидит рядом с остальными детьми и ориентирует их в ситуации, обращает их внимание на тех, кто проходит маршрут (социальный комментарий).

Следующий этап: к полосе препятствий добавляется четвертый участок, соответственно, удлиняется время прохождения, социальное внимание и ожидание своей очереди — тоже.

РЕЗУЛЬТАТЫ Благодаря ориентации на конечную цель ребенок следует по маршруту из трех-четырех последовательных препятствий. У него появляется перспектива движения и планирование: он может соотносить начало маршрута, где он сейчас находится, и последующие звенья. Ребенок учится ждать своей очереди. Он начинает наблюдать за другими детьми, радоваться в конце полосы препятствий за того, кто ее прошел (сначала вслед за взрослыми, затем и самостоятельно).

Э П 6.4 Использование знакомых ребенку предметов непривычным образом (путаница)

Цели Развитие фантазии, юмора, возможности отойти от правильных привычных представлений, связанных с использованием предметов определенным образом.

МАТЕРИАЛЫ Игрушки, предметы обихода.

Ход игры Взрослый изображает, например, хозяина кота и наливает ему молоко не в миску, а в ботинок. Котенок смеется, говорит хозяину, что тот все напутал, это же ботинок! Далее возможны два варианта:

- хозяин «спохватывается» и исправляет ситуацию (соответствует этапу, когда ребенок еще не готов сильно хулиганить, а только наполовину, а дальше все должно снова «стать на свои места», вернуться к правильному и привычному;
- ситуация остается неправильной, кот голодный и пьет молоко из ботинка, потом может его помыть и чистеньким вернуть хозяину (соответствует этапу, когда ребенок готов выходить за пределы привычных стереотипов).

РЕЗУЛЬТАТЫ В жизни ребенку легче принимать перемены, вариации, появляется гибкость: он перестает опираться только на стереотипы. Развитие пассивной и звучащей речи.

Э П 6.5 Сюжетная игра: появление смыслового контекста

Цели Связать отдельные действия, получить последовательность из нескольких действий в контексте разыгрываемой ситуации.

МАТЕРИАЛЫ Набор кубиков или домик с дверцами (коробка с отверстием), набор зверей, игрушечная посуда, мебель, разные машинки, набор кубиков, тряпочки разноцветные, пластилин для изготовления еды.

Ход игры

- Строим теремок, в который приходят разные звери (можно использовать готовые домики с открывающимися дверцами). Звери стучатся и по очереди входят в дом. Сначала из мешочка появляются последовательно 2–3 персонажа, постепенно их количество может увеличиваться. Звери начинают вести диалог, как в сказке «Теремок», взрослый называет персонажей, действия, обращается к ребенку с вопросом по ходу игры, оставляя пространство для диалога.
- Отдельные игровые действия объединяются, появляется контекст: например, коляска едет по дороге, кровать стоит в домике, зайчик прыгает на полянке. Контекст условный, используем замещение (один предмет замещает другой, например поляна — подушка, дорога — веревка).

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Детям с нарушениями внимания сложно перейти от отдельных действий к последовательности, так как внимание быстро переключается на другой объект. Взрослый помогает вернуться к игровой ситуации с первым объектом за счет привлечения внимания к вариациям действий с ним. Например, машина не только едет по дороге, но она еще и проезжает под мостом, съезжает с горы, едет через лужу. Ситуация может быть насыщена сенсорно («лужа» — таз с мокрым песком) и эмоционально (взрослый окрашивает эмоционально каждое событие: «Ух, как машина съехала с горы. Вот это да!», «Ой-ой-ой, лужа впереди, что же будет!!!»). За счет повторов этих ситуаций у ребенка появляется целостное восприятие игровых событий. Взрослый уменьшает свою активность и после первого действия спрашивает ребенка: «А потом куда машина поедет? Под мостом? Через лужу?»

После освоения таких игровых ситуаций взрослый предлагает более сложный сюжет: машина везет груз — кубики, высыпает, снова возвращается за новым грузом. Затем из кубиков строится дом.

РЕЗУЛЬТАТЫ Внимание удерживается более продолжительное время на одном объекте и действиях с ним; появляется возможность преодолеть «полевые тенденции», дальнейшее развитие пассивной и звучащей речи.

Э 6.6 Сюжетная игра: от сюжета к роли

П Цели Дальнейшее удлинение цепочки игровых действий; привнесение в игру жизненных эмоциональных смыслов; появление ролей, которые определяются характером действия.

МАТЕРИАЛЫ Набор разных человечков (семья), куклы, игрушечные звери разных размеров (маленькие и большие), игрушечная посуда, мебель, машины, железная дорога, кубики, игрушечные инструменты (расческа, веник, совок, стиральная машина, телефон), пластилин (из него лепим предметы-заместители или сами предметы).

Ход игры Ребенку предлагаются разные сюжеты, и он сам начинает их разыгрывать; тема обозначается в начале: «Давай, у мишки будет день рождения? Что нам понадобится?» Если ребенок сам разворачивает сюжет, то взрослый может сначала наблюдать, потом начать играть

рядом в аналогичную историю, например «зайчик готовит мишке подарок», затем пробует подключиться к игре ребенка.

ВАРИАНТЫ СЮЖЕТОВ

- «Кукла идет в детский сад»: одеть, причесать, покормить.
- «Кукла устала после прогулки»: покормить, раздеть, искупать, уложить спать.
- «Строим дом»: привезти кубики, разгрузить машину, построить дом.
- «Отмечаем день рождения мишки»: гости приходят с подарками, зажигаем свечку, угощаем гостей, водим хоровод.
- «Мишка едет на поезде на дачу»: усаживаем мишку в поезд, укладываем его вещи, едем до «определенной станции».
- «Машина едет по дороге, звери просят их подвезти, садятся и едут в машине».

Взрослый может помочь ребенку сориентироваться в игровой ситуации, вносит в нее порядок, определенность и последовательность. «Вот пришли гости к Мишке на день рождения, Зайчик и Ежик. Мишка принес тарелочки: это для Зайчика, это для Ежика, это для Мишки. А потом пошел на кухню за угощением: это печенье для Зайчика и т.д. А теперь давай всем нальем компот: это в Мишину кружку» и т.д.

В игре появляются роли, которые определяются характером действия, а не задаются с самого начала: так как я строю дом — я строитель, забочусь о кукле — я мама, везу зверей — водитель.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ У детей с особенностями эмоциональной сферы встречаются трудности с разворачиванием сюжетов: часто воспроизводится один и тот же сюжет, ребенок следит, чтобы все повторялось из раза в раз одинаково. Это может быть сюжет из любимого мультика, фрагмент, который чем-то понравился. Или это может быть ситуация из жизни ребенка, аффективно окрашенная, вызвавшая сильные эмоции, с которыми в реальной жизни было сложно справиться ребенку. Взрослый, понаблюдав за игрой ребенка, сначала дает комментарий действиям ребенка, описывает действия и чувства ребенка. Затем пробует подключиться к игре ребенка: сначала играет рядом в аналогичную игру, затем спрашивает у ребенка о возможности войти в его игру.

Например, ребенок воспроизводит в который раз сюжет «Теремка» с разными персонажами. Все звери стучатся в дверь по очереди, заходят в дом и ложатся. Пока не закончатся все герои. Затем все может повториться сначала. Взрослый берет из своего набора еще одного персонажа и в конце ряда тоже подводит его к теремку и спрашивает разрешения войти или предлагает ребенку самому ввести еще одного героя.

После того как ребенок принимает нового персонажа, взрослый может начать вводить новые игровые действия: например, все чистят зубы, или всех в домике надо укрыть. Постепенно ребенок может начать перенимать предложенные действия и добавлять свои.

РЕЗУЛЬТАТЫ У ребенка увеличивается произвольность: он учится планировать и разворачивать программу действий (последовательность действий, подчиненных одному замыслу); развивается сюжет, который определяет игровые действия ребенка. Появляется представление о ряде, взаимно однозначном соответствии. Ребенок начинает лучше ориентироваться в соответствующей жизненной ситуации (режимные моменты, гости, поездки, дни рождения). Развитие пассивной и звучащей речи.

Э 6.7 Наряжаемся перед зеркалом: от неустойчивых ролей к устойчивым

П Цели Изменить свой внешний облик, нарядиться и побыть кем-то, ненадолго принять роль; постепенно роль определяет поведение.

МАТЕРИАЛЫ Коробка с головными уборами — масками, шапочками зверей, шляпами, париками, деталями костюмов (хвосты, лапы, уши), большое зеркало.

Ход игры Взрослый предлагает ребенку подобрать себе костюм, сам тоже что-нибудь надевает. Изображает персонажа. Поддерживает ребенка, помогает, если это нужно, развернуть роль: «Какая кошечка! Хочешь молочка? Погладить тебя можно?»

Но роль еще неустойчива, внимание может быстро перейти на другую шапочку, и процесс наряжания (смены костюмов) выйдет на первый план. Развернуть в связи с ролью событийное игровое поведение еще сложно, персонаж изображается деталями костюма и деталями на уровне поведения.

Постепенно ребенок все дольше удерживается в роли, перед выбором костюма идет процесс принятия решения — кем он хочет быть, шапочки перебираются, пока не найдется то, что нужно. И тогда мы уже видим ролевую игру.

РЕЗУЛЬТАТЫ Опыт вхождения в вымышленную ситуацию (ребенок изменился внешне, стал кем-то); поведение становится все более произвольным, постепенно подчиняется роли: ребенок действует не из своих побуждений, а исходя из роли. Развитие пассивной и звучащей речи.

Э 6.8 Первые ролевые игры: от роли к сюжету

П Цели Взять на себя роль животного, известного по книге, мультфильму, игре, жизни; изображать того, кто нравится (обычно это персонаж, оказавший на восприятие ребенка эмоциональное впечатление: мотоциклист, тракторист, кашляющий дедушка с палочкой). Разыгрывать сюжет из мультфильмов и книжек.

МАТЕРИАЛЫ Атрибуты разных животных (уши, лапы, хвосты), материалы для игровых символических действий (подушка и одеяло, посуда, расческа, руль), детали костюмов (шляпы, очки, парики); зеркало, картинки с изображением разных животных для выбора роли.

Ход игры Взрослый приносит коробку с атрибутами разных персонажей, предлагает детям примерить чей-то костюм, спрашивает у ребенка, кто он теперь, уточняет: «Кошечка, что ты будешь делать?» Дети могут смотреть на себя в зеркало. Можно пойти не от деталей костюма, а сначала спросить, кто кем будет? Показать картинки. Дети могут выбрать, затем подбирается костюм. Ребенок использует атрибуты, детали костюма, подражает персонажу в походке, в действиях, звучании. Взрослый предлагает разыграть знакомый ребенку сюжет. При слабо сформированных отношениях с собой ребенок может быть сильно захвачен ролью, ему бывает сложно выйти из ролевого поведения и развернуть сюжет. В этом случае предлагаем игры 6.11 и 6.12.

РЕЗУЛЬТАТЫ У ребенка начинает формироваться образ себя, он начинает себя выделять, в речи появляется первое лицо, говорит о себе «Я». Одновременно ребенок пробует на время побыть не собой, а другим персонажем, которого он хорошо знает, и может на короткое время удержать сюжетную линию, исходя из своей роли.

Э 6.9 Сюжетные игры с пугающими впечатлениями

П

Цели Помочь ребенку справиться с напряжением, страхом, вызванным неожиданным событием.

МАТЕРИАЛЫ Большие мягкие игрушки, подушки для кидания, брызгалки, одеяла для домика, свободное пространство игровой комнаты, куклы, домик, набор зверей.

Ход игры

Проигрываем событие, которое может напугать ребенка своей неожиданностью, эмоциональной интенсивностью.

Сначала ребенок знакомится с игрушкой, объектом. Взрослый показывает, предлагает потрогать, описывает объект. «Смотри, какой у нас пес живет. Вот такой большой, с длинными ушами, его можно погладить. Хочешь? Я поглажу. Хороший пес. Вот его дом, вот как он в него залезает и спит».

Затем, перед внесением напряжения, взрослый объясняет: «Пес не любит, когда его будят. Сразу начинает громко лаять». Взрослый гремит чем-нибудь, пес (при помощи взрослого) выскакивает из домика и начинает «нападать» сначала на взрослого, потом лаять на ребенка: «Гав! Кто меня разбудил?! Гав!»

Взрослый оставляет пса и предлагает ребенку убежать в безопасное место: «Бежим прятаться от него! Залезай на диван, тут он нас не тронет. Уф, убежали».

Таким образом создаем напряжение, опасность и показываем безопасное место, где можно спрятаться, где нет угрозы.

Можем снизить угрозу от объекта через «социальные» действия (например, покормить).

Также можем снимать напряжение через активные действия, направленные на пугающий объект (закидать его подушками, потопать на него — и он убежит).

ПРИМЕРЫ

- собака (мягкая игрушка) напрыгивает и громко лает, ее угощают косточкой, она, довольная, ест и уходит в свой домик;
- медведь просыпается и начинает догонять и ловить детей, от него можно спрятаться в безопасном месте (на диване) или забросать его подушками, и он убежит;
- взрослый разбрызгивает воду из брызгалки — «начался дождь», но можно спрятаться под зонтиком (там безопасно);
- пассажиры едут в поезде, не слышат объявления остановок, ребенок боится проехать свою станцию. Взрослый предлагает ему вариант выхода из положения, сместив акцент на объект: «Пассажиры не слышат остановки, микрофон им поможет услышать. Хочешь сам объявлять?»

Здесь взрослый играет «на два лагеря»: изображает при помощи игрушки или предмета эмоционально окрашенное событие и одновременно помогает ребенку справиться с этой ситуацией.

Постепенно ребенок начинает сам играть за собаку, медведя, нападать на взрослого с брызгалкой, то есть брать на себя роль «нападающего» (таким образом берет под контроль свои страхи).

В эти игры можно играть как индивидуально, так и в группе.

В случае стереотипного воспроизведения одного и того же сюжета взрослый сначала создает доверительные отношения в игре — поддерживает стереотип, затем начинает его «раз-

мывать» — предлагает небольшие изменения в сюжете. Например, станции теперь можно объявлять в громкоговоритель, или поезд может увеличивать скорость. Важно подобрать такое изменение, которое ребенок сможет принять, а взрослый, к которому уже сложилось доверие, может помочь ребенку справиться с возникшим напряжением.

Когда ребенок принимает небольшие изменения, взрослый вносит в сюжет более значительное изменение: сильный ливень размыл все ж/д пути, поезд не может дальше ехать, нужно срочно все починить. Еще вариант: идет большой медведь мимо теремка, случайно задевает его, все звери разбегаются. Медведь помогает починить теремок, звери возвращаются.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок адаптируется к неожиданным и внезапным ситуациям как в игре, так и в реальной жизни. Начинает сам играть с «опасным — безопасным». Игра перестает быть стереотипной, у ребенка появляются разные варианты разворачивания сюжета. Поведение становится менее стереотипным, более гибким. Ребенок начинает справляться со своими страхами. Развитие пассивной и звучащей речи.

Э 6.10 Игры на границы

П Цели Помочь ребенку обнаружить свои границы, научиться их защищать, а затем перейти от защиты к умению договариваться и учитывать желания другого.

ВАРИАНТЫ

Чьи игрушки?

Если ребенок находится на этапе «все мое», у него может быть сильное желание обладать определенными предметами; в этом случае он еще не учитывает, что предмет принадлежит сейчас другому.

В начале игры взрослый договаривается с ребенком, где чьи игрушки: это твои — это мои. Оба играют рядом. Если ребенок в процессе игры хочет взять игрушку взрослого, то взрослый предлагает поменяться. Если ребенок хватает, не договорившись, без спросу, то педагог начинает защищать свои границы, отстаивать свои игровые интересы: «Не забирай, пожалуйста, это мой самолетик! Он мне тоже очень нужен». Предлагает варианты: дать на пять минут, поменяться на другую игрушку.

Игра рядом, переход границ

Ребенок может защищать свои границы и не пускает в свою игру, например, возит машину по столу и не разрешает никому возить что-либо рядом или еще как-либо вторгаться в пространство этого стола, а если кто-то нарушает его границу, реагирует негативно.

Педагог ставит рядом стул и возит по нему свою машину (игра рядом), комментируя соответственно: «Там Ванина машина ездит, а здесь моя». Педагог может делать свою игру привлекательной (строит гараж, заправляет машину).

Когда у ребенка уходит напряжение и появляется доверие, чувство безопасности и интерес, педагог предлагает варианты пересечения двух игровых миров: он может построить мостик между столом и стулом, и Ванина машина может ездить в гости, а педагог может предлагать: «А к тебе можно, хочешь, тебе бензин привезу?» То есть от «игры рядом» происходит переход к игре с пересечением границ, а затем и к совместной игре.

Совместное обживание пространства, защита границ

Взрослый вместе с ребенком строят домик, в котором будут жить (сначала вдвоем, взрослый как опора и помощник, затем ребенок уже живет один). Взрослый помогает обжить этот домик, прожить понятие «мое пространство».

Взрослый берет большого игрушечного медведя и от лица медведя начинает атаковать домик: «Медведь из лесу пришел, сейчас прогонит из домика, сам в нем жить будет». Затем оставляет медведя и помогает ребенку защищать свой дом: кидает в медведя снаряды — мягкие игрушки или снежки. Взрослый на время перестает говорить голосом медведя и говорит обычным голосом, выглядывая из-за медведя, поддерживает ребенка: «Защищай наш (свой) домик, кидай в него вот этим. Давай напугаем медведя и тоже порычим на него!»

Игра с границами на двоих

Пространство перегораживается стульями или скамейкой. По одну сторону взрослый, по другую ребенок. Взрослый предлагает кидаться друг в друга подушками, воздушными шарами, шариками из сухого бассейна. С каждым броском взрослый подчеркивает, где чье пространство: «Ко мне подушка прилетела, не попала. А это к Ване летит подушка, попала в Ваню!» Если ребенок переходит границу, то взрослый предлагает ему вернуться: «Здесь моя территория, здесь я живу».

Другой вариант: взрослый сидит напротив ребенка, у каждого есть свое пространство, огороженное стульями или обручем. Взрослый бросает или катит ребенку мяч, называя его по имени: «Мяч прикатился к Ване в дом. А обратно вернешь?» Можно между домами проложить дорогу и по ней ходить в гости, катать машины, обыгрывая: «Из моего дома поехала к Ване машина с подарками. Встречай, Ваня».

Результаты Ребенок начинает защищать свои границы — расстраивается, если у него забирали его игрушку, не отдает ее или подходит и забирает ее обратно; учитывает границы другого — если хочет взять у другого ребенка (взрослого) игрушку, с которой тот играет, то предлагает другую игрушку взамен или спрашивает разрешения (словом, жестом); в играх на границы не убегает со своей территории на «чужую», выделяет свое пространство, «обживает» его, прячется в него, приносит в него игрушки.

Э 6.11 Осознание представлений о собственном теле, формирование С образа себя

Цели Сформировать у ребенка:

- образ своего тела;
- соотнесение себя со своим отражением;
- ввести образ себя в смысловой контекст.

Материалы Большое зеркало, краски (гуашь, пальчиковые), толстые кисти, фломастеры, обои, ватман, альбом, пластилин, магнитная доска для рисования.

Ход игры, вариации

- Рисуем с ребенком его портрет на зеркале: взрослый и ребенок сидят перед большим зеркалом, ребенок смотрит на себя, взрослый начинает на зеркале рисовать его портрет, называя те части лица, которые в данный момент рисует. Затем он рисует ребенка це-

ликом, при этом касается, например, рук ребенка — «вот твои руки», рисует руки и говорит: «вот нарисовали тебе руки, одну и вторую». «А это твои ноги» — трогает ребенка за ноги, «вот нарисовали твои ноги, одну и вторую».

- Рисуем на рулоне обоев, раскатанном на полу: обводим ладони, стопы ребенка. Для этого взрослый сначала обводит свои ладони, закрашивает их, затем предлагает ребенку положить свои руки на лист бумаги, чтобы обвести их. Перед тем как обвести ребенка целиком, взрослый сначала кладет на раскатанный рулон обоев большого медведя или куклу, обводит ее. Затем предлагает лечь ребенку. Обводим все тело целиком и раскрашиваем готовый контур. При раскрашивании силуэта проговариваем, что надето на ногах, голове, какого цвета глаза, волосы — постепенно обозначаем все детали; можно делать подписи к разным частям тела. Получившийся силуэт можно повесить на стенку, подписать его.
- Рисуем портрет ребенка на магнитной доске или ватмане. Затем переходим к рисунку в альбоме за столом: рисует взрослый, а ребенок может красить отдельные детали, наклеивать из пластилина нос, рот, волосы.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает соотносить себя и свое символическое изображение, себя и свои отпечатки рук и ног, себя и свой силуэт, опираясь на название частей тела. Узнает себя в нарисованном изображении, когда взрослый называет этот портрет именем ребенка.

Э 6.12 Рисование историй про ребенка

П Цели Соотнести нарисованную историю с событиями из жизни ребенка.

МАТЕРИАЛЫ Альбом для рисования, цветные мелки, цветные карандаши, ножницы, клей, восковой пластилин, различные наклейки.

Ход игры, вариации

- Рисуем, вырезаем и играем в вырезанных человечков (один из них — ребенок, второй — взрослый); они ходят по дорожке, заходят в домик, садятся на стульчик, ложатся спать.
- Рисуем истории про ребенка — от бытовых, простых (как Ваня купался, как катался с горки) до более сложных (как Ваня ходил с мамой в зоопарк, как сегодня приезжала в гости бабушка и привезла в подарок машинку). Ребенок находится рядом, смотрит и слушает рассказ взрослого, может приносить в него детали.
- Можно раскрашивать основные изображения при помощи пластилина, размазывая его в контуре, ребенок может помогать; можно вместе с ребенком закрашивать детали картины мелками. Взрослый может вырезать нарисованные фигуры и разыгрывать с их помощью небольшую историю, наклеивать любимые наклейки, украшая свою историю.
- Используем фотографии ребенка, происходящих с ним событий, фотографии членов семьи; наклеиваем их в альбом, рассматриваем вместе с ребенком и вспоминаем, что происходило и как. Взрослый описывает действие (качался на качелях), отношение ребенка (понравилось или нет) и эмоциональное состояние (радовался, расстроился, рассердился).
- Смотрим короткое видео про ребенка вместе с ним и комментируем.

РЕЗУЛЬТАТЫ Когда мы сочиняем истории про ребенка и прорисовываем их — мы вводим его образ в смысловой контекст. Ребенок соотносит себя и свой портрет, эмоционально это проживает, обнаруживает себя; начинает через истории о себе воспринимать себя в контексте реальных событий: это со мной было, я могу к этому вернуться, еще раз прожить — уже на расстоянии. Ребенок начинает осознавать себя. Рисование историй про ребенка помогает запоминать события, осознавать их; истории могут подготовить ребенка к какому-то событию и, наоборот, успокоить после события (происходит регуляция эмоций).

Э 6.13 Совместное со взрослым предметное рисование

П Цели Интерес к рисованию, наблюдение за тем, что и как рисует взрослый, повторение за взрослым, развитие самостоятельного рисунка, овладение разными вариантами штриховки, рисования линий в разных направлениях.

МАТЕРИАЛЫ Плотная бумага, доска для рисования, горизонтальные, вертикальные, наклонные поверхности; мелки прямоугольной и яйцевидной формы, толстые мягкие цветные карандаши.

Ход игры Взрослый и ребенок могут вместе рисовать на одном большом листе (А3) на столе, на полу, на стене или на наклонной плоскости. Можно пробовать разные варианты. Взрослый рисует простые понятные ребенку изображения и комментирует — называет детали в процессе рисования. Это может быть дом, мяч, дерево, машина, человек. Изображенные предметы никак не связаны сюжетом. Ребенок может их покрасить. Или взрослый может предложить ребенку в знакомом рисунке дорисовать детали (окошки и трубу у дома, колеса у машины).

ВАРИАЦИИ Ребенок рисует линии или круги, взрослый рядом тоже рисует линии или круги, может предложить соединить линии в одну дорогу, по которой поедет потом машина. Взрослый показывает, как линии и круги превращаются в предметный рисунок. Степень участия ребенка может быть любой. Он может остаться какое-то время на уровне наблюдателя, тогда это будет наблюдение за предметным рисованием. Может рисовать рядом, а может активно участвовать в дорисовывании деталей или закрашивании части рисунка.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок осваивает разные способы рисования линий, кругов, штриховки; наблюдает за рисунком взрослого и сам участвует в рисовании. Развивается зрительно-моторная координация. Ребенок пытается назвать свои «каракули», они как и у взрослого, тоже начинают что-то обозначать, затем появляется первый предметный рисунок (круг с глазами, головоног и др.).

Э 6.14 Игры на взаимодействие

Цели Удерживать в зоне внимания нескольких (двух-трех) участников игры, наблюдать за процессом игры, когда ты не являешься непосредственным участником в данный момент (ждешь очереди), строить взаимодействие последовательно с несколькими людьми, меняться ролями (догоняю — убегаю; кидаю — ловлю; прячусь — ищу).

МАТЕРИАЛЫ Мяч, подушки, малярный скотч, брызгалка.

ВАРИАНТЫ ИГР

Игры с мячом

Ход игры Сначала два взрослых и ребенок садятся в круг и начинают катать мяч друг другу, называя того, кому катят, по имени. Как только ребенок сориентируется в игре, взрослые вносят вариации: мяч может лететь из-за головы, прыгать, можно чередовать большой и маленький мячи. Затем эту игру можно проводить в увеличенном составе: один взрослый и два-три ребенка. Это уже более подвижная и активная среда.

Условия проведения Если ребенок еще не удерживается в более сложной ситуации, чем катание мяча друг другу, то с ним рядом может сесть взрослый и помогать ему удерживать и распределять внимание между участниками: «Смотри, мяч у Миши, а теперь у кого? А Ваня покати мяч тебе».

Результаты Ребенок может ждать очереди, находясь на своем месте; начинает ориентироваться среди участников игры: выделять их, обращаться к ним, в структурированной ситуации совершать направленные адресные действия.

Прятки

Ход игры Взрослый прячется в разных местах, с подсказкой голосом и без, ребенок его находит, затем взрослый помогает спрятаться ребенку. Сначала ребенок прячется в одном месте, затем начинает прятаться в разные места.

Варианты Один взрослый ищет, второй вместе с ребенком прячется в одном месте. По мере ориентации ребенка второй взрослый помогает ребенку спрятаться, а сам начинает прятаться в другом месте.

Результаты В игре появляется очередность и гибкость, ребенок может действительно спрятаться — сделать так, чтобы его не было видно и слышно на небольшое время. Поведение ребенка начинает определяться ролью, появляются первые правила.

Догонялки

Ход игры Взрослый догоняет ребенка, как только догнал — предлагает поменяться ролями: догонять взрослого.

Варианты Чтобы лучше понять момент смены ролей, можно использовать малярный скотч: догоняющий (салка) наклеивает малярный скотч на одежду того, кого догнал, теперь этот ребенок становится салкой, догоняет взрослого.

Результаты Догонялки становятся двусторонними, поведение ребенка начинает определяться ролью.

Э 6.15 Фольклорные игры (первые хороводные игры)

Д

Цели Встроиться в заданный процесс игры: ориентироваться на ритм, направление, роль, на те движения, которые выполняют все в кругу.

Хоровод по кругу

Ход игры Все стоят в кругу и держатся за руки, идут по кругу под песенку или стих, по ходу песни меняют направление движения: направо, налево, в круг, из круга. Смена направления

сначала задается взрослыми, ориентирами являются куплет и припев, дети повторяют движения за взрослыми.

Во поле березка стояла, во поле кудрявая стояла,
Люли, люли стояла,
Люли, люли стояла,
Некому березу заломати, некому кудряву заломати,
Люли, люли, заломати,
Люли, люли, заломати.

*идем по кругу направо
идем в круг
идем из круга
идем по кругу налево
идем в круг
идем из круга*

Игра в козу

Ход игры Все идут по кругу, держась за руки, поют песню про козу, затем останавливаются на словах «Давай коза попрыгаем...» и выполняют определенные действия, о которых говорится в песенке.

Пошла коза по лесу, по лесу, по лесу,
Нашла себе принцессу, принцессу, принцессу.
Давай коза попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.
Давай коза покружимся, покружимся, покружимся,
Давай с тобой подружимся, подружимся, подружимся.
Вариант окончания (последние 2 строки):
Головкой покиваем, киваем, киваем,
И снова начинаем, и снова начинаем.
В конце: И больше не играем.

ВАРИАНТ Со временем, когда эта игра становится знакомой, можно предложить какой-то атрибут козы (белую шапку, платочек) тому, кто готов встать в круг и побыть козой, в конце игры взрослый просит ребенка передать кому-то данный атрибут.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети учатся ходить в определенную сторону в определенном темпе, останавливаться в нужный момент, по подражанию делать определенные движения, благодаря повторам игры и смене направления ориентироваться на смену циклов в игре, через атрибут связывать себя с ролью козы, передавать атрибут другому ребенку (увидеть другого ребенка и передать ему ход).

Пузырь

Ход игры Все стоят в кругу, держатся за руки, ведущий предлагает сначала сдуть пузырь-круг, и все сходятся к центру, держась за руки, и произносят звук «Шшшшшш». Затем «пузырь» начинают раздувать — из круга все начинают расходиться, идя спиной назад. При этом произносят следующие слова, пока пузырь-круг не растянется максимально.

Дуйся, дуйся пузырь,
Раздувайся большой,
Оставайся такой
Да не лопайся!

В конце у всех руки сильно натянуты. Кто-то из детей (взрослых) говорит: «Шшшш» — и пузырь-круг начинает «сдуваться» — все сходятся к центру.

ВАРИАНТ 1 Используют более сложные правила, если присоединились ребята постарше: если при натяжении круга разрываются руки, то те два участника, между которыми круг «порвался», «пузырь лопнул», встают в центр круга. Остальные участники подходят к ним, не разжимая рук, и начинают слегка дотрагиваться до стоящих в круге и говорить:

Месим, месим тесто,
Есть в печи место (2 р.)

После того как «тесто замесили», пузырь-круг снова начинает раздуваться.

ВАРИАНТ 2 Раздувать и сдувать пузырь можно разными способами — громко, тихо, быстро, медленно.

РЕЗУЛЬТАТЫ Эта игра с кульминацией, с напряжением, с ожиданием, и дети учатся сначала рядом друг с другом выдерживать это напряжение, затем получать удовольствие от совместного проживания кульминации.

Медведи идут, собачки бегут

Ход игры Дети и взрослые стоят в кругу, держатся за руки. Взрослые задают начало движения в одну сторону, в медленном темпе с повтором фразы «Медведи идут, медведи идут». При этом можно шагать «как медведи». Затем взрослые произносят быстро «собачки бегут, собачки бегут» и при этом начинают бежать по кругу вместе с детьми. Затем снова «идут медведи» — темп медленный. Можно не держаться за руки, если дети готовы идти сами.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети отслеживают смену темпа, могут вслед за взрослым изображать медведя, запоминают чередование быстрых и медленных передвижений. При ускорении движения происходит тонизация, дети, как правило, радуются.

Еле-еле закружились карусели

Ход игры Взрослые и дети стоят в кругу и держатся за руки, или за обруч (довольно большой, чтобы все могли поместиться), или за толстую веревку, концы которой связаны и которая растянута в виде окружности, или за края парашюта. Взрослые начинают движение под стишок, сначала в медленном темпе, затем, со слов «а потом, потом, потом...» темп движения убыстряется, а к концу стиха снова замедляется и все останавливаются. При каждом повторении можно менять направление движения.

Еле-еле-еле-еле
Закружились карусели,
А потом, потом, потом
Всё бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите
Карусель остановите.
СТОП!

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети отслеживают смену темпа, запоминают чередование быстрых и медленных передвижений (при быстром движении происходит тонизация).

Ножка за ножкой

Ход игры Дети и взрослые выстраиваются друг за другом по кругу. Взрослые начинают движение, дети подхватывают. Взрослые произносят слова нараспев, медленно, идут, топая на каждый ударный слог. На слове «Стоп!» — все останавливаются. Со слов «а теперь по горочке...» все начинают бежать по кругу. На слове «Плюх» падают в подушки (маты), которые лежат в центре круга. И потом снова повторяют игру.

Ножка за ножкой

По дорожке

Отдохнем немножко и опять

СТОП!

А теперь по горочке, по горочке несемся (2 р.)

РАЗ-ДВА-ТРИ — ПЛЮХ!

И сначала.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети учатся вовремя останавливаться, совершать действия, соответствующие содержанию стиха, ориентируются сначала на смену темпа, на образец, затем на слух (связь слова и действия) и знакомую программу действий (уже не смотрят на взрослого, а сами падают в подушки на слове «Плюх!»).

В каждом маленьком ребенке...

Ход игры Под песенку взрослые и дети бегут по кругу и останавливаются по слову «Стоп!» Когда игра становится знакомой, взрослый уже не говорит «Стоп!», просто делает паузу, и дети останавливаются.

В каждом маленьком ребенке

И мальчишке и девчонке

Есть по двести грамм взрывчатки

Или даже полкило!

СТОП!

Должен он бежать и прыгать

Все хватать, ногами дрыгать

А иначе он взорвется, трах-бабах!

И нет его!

СТОП!

Каждый новенький ребенок

Вылезает из пеленок

И теряется повсюду

И находится везде!

СТОП!

Он всегда куда-то мчится

Он ужасно огорчится,

Если что-нибудь на свете

Вдруг случится без него!

СТОП!

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети учатся вовремя останавливаться, ориентируясь на речь взрослого, наблюдая за действиями других и слушая взрослого, и вовремя продолжать движение. Развивается способность к переключению с одного вида движения (бег) на другой (остановка).

Э 6.16 Игры со сверстниками, параллельная игра

Д **Цели** Научиться играть рядом с детьми, затем — учитывать друг друга, договариваться.
П **МАТЕРИАЛЫ** Таз с фасолью и одеяло, ящик с посудой, ящик с машинками, со зверями, с кубиками.

ПРИМЕЧАНИЕ В онтогенезе с двух лет.

Ход игры Дети находятся рядом, играют отдельно друг от друга, но в одну и ту же игру. Это может быть, например, песочница.

ВАРИАНТЫ Взрослый ставит в центре комнаты коробку с игрушечной посудой, или ящик с машинками, или тазик с фасолью на большом одеяле, или коробку с кубиками.

Взрослый находится рядом, он только следит за безопасностью при контактах (когда дети могут начать ссориться из-за игрушки). В этот момент взрослому достаточно просто молча, без комментария, без эмоций, внести руку между детьми там, где начинается конфликт, и не дать ему произойти.

Если детям сложно начать действовать самим, взрослый может начать игру, но потом отойти на задний план.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети могут спокойно, мирно находиться довольно близко друг к другу, пользоваться одними и теми же игрушками, наблюдать за действиями друг друга, иногда повторяя друг за другом действия с игрушками. Ограничения взрослого приводят к тому, что дети учатся ждать игрушку или брать свободную, а не отбирать у другого.

Э 6.17 Игры со сверстниками, совместная игра

Д **ПРИМЕЧАНИЕ** В онтогенезе с 2,5 лет.

П **Ход игры** Дети играют в одном игровом пространстве. Это может быть песочница или другие варианты, перечисленные выше (см. 6.16). Возникает обмен игрушками, дети делятся игрушками, действуют по очереди и помогают друг другу.

РЕЗУЛЬТАТЫ Интерес к процессу взаимодействия друг с другом через обмен; другой ребенок впервые начинает выступать в роли партнера по игре, при этом используются имеющиеся средства коммуникации, в том числе и звучащая речь.

Игры третьей игровой эпохи (от 3 до 7 лет): осознание собственного мира эмоций и желаний, своего внутреннего мира, освоение систем взаимосвязей, появление регуляции собственного поведения на основе правил

7-й этап (от 3 до 4 лет)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Проживание ценности себя: я самый лучший

Э

7.1 Развернутая сюжетная игра со взрослым

П

Цели

Проигрывание истории с начала до конца, удержание внимания в ее контексте;
внесение в игру эмоционального напряжения, динамичности;
«нарушение» сложившихся игровых стереотипов; работа со страхами.

МАТЕРИАЛЫ Набор разных человечков (семья), куклы, игрушечные звери разных размеров (маленькие и большие), игрушечная посуда, мебель, машины, железная дорога, кубики, игрушечные инструменты (расческа, веник, совок, стиральная машина, телефон), пластилин (из него лепим предметы-заместители или сами предметы), различные камни, палочки, тряпочки, ленточки.

Ход игры События в игре принимают неожиданный оборот — в привычную последовательность встраивается приключение.

ВАРИАНТЫ СЮЖЕТОВ

- «Едем в гости на машине, по дороге машина ломается, останавливаемся, чиним, все в порядке, можно ехать дальше». Постепенно добавляются варианты: кончается бензин — едем заправляться, заблудились — узнаём дорогу, застряла машина — зовем на помощь других водителей.
- «Мишка идет на день рождения, забывает или теряет подарок — идем искать подарок или идем в магазин за новым подарком».
- «Кукла гуляла, упала, ударила ножку — лечим, кукла снова может гулять».
- «Кукла гуляла, вдруг начался дождь — прячемся под крышу».
- Сочиняем истории и сказки про самого ребенка и разыгрываем их на куклах или при помощи нарисованных и вырезанных из бумаги человечков.
- Продолжаем проигрывать неожиданные пугающие события, когда что-то происходит не по плану: взрослый создает напряжение в игровой ситуации, используя эмоции,

интонации, действия, ребенок может наблюдать за кульминационным действием, может подключаться. Например, маленькие человечки гуляют, едят, ложатся спать в домик, наступает ночь... и тут во дворе громко лает собака, она охотится за кошкой... человечки просыпаются, ничего не понимают «что случилось?», потом видят собаку и говорят ей: «Ночь! Надо спать! Ложись!» — кошка убегает, и собака ложится спать.

- Предлагаем ребенку пробежать через темный коридор или темную комнату за кладом или другим важным по сюжету предметом.

Условия проведения Эмоциональное обогащение сложившегося игрового стереотипа должно происходить при условии аффективного комфорта, когда ребенок чувствует себя защищенным, в безопасности.

Результаты Действия выполняются уже не ради них самих, а ради выражения определенного отношения к другому играющему в соответствии со взятой на себя ролью или игровой задачей. Ребенок адаптируется к неожиданным событиям, преодолевает страх темноты.

Э 7.2 Развитие самостоятельной сюжетной игры у ребенка

П Цели Возможность для ребенка самому проигрывать небольшие сюжеты, воспроизводящие события из его жизни или из сказок, мультфильмов; возможность в принципе играть самому, отделиться эмоционально от взрослого.

Материалы Куклы разных размеров, одежда, игрушечная посуда, машинки разных размеров, домик, кукольная мебель, каштаны, кубики, тряпочки разных размеров, палочки деревянные, набор животных.

Ход игры Взрослый предлагает ребенку поиграть самому, показывая, в каком ящике какие игрушки. Если ребенок не начинает играть сам, то взрослый может инициировать игру, обращаясь к персонажам, проговаривая вслух, что он сейчас будет делать, напрямую не вовлекая ребенка в игру. Например: «Где же наш мишка? Вот он, устал бедный, сейчас мы тебя спать положим... Ой, а где же кровать... что-то не вижу. Мишка, не переживай, сейчас сделаем тебе кровать (начинает строить из кубиков), куда же еще поставить кубик? Так, а простынку какую постелим тебе, мишка? Вот такую?» Мишка «кивает»: хочу спать на такой простынке. Взрослый укладывает его спать, укрывает. Говорит ребенку: «Тсссс! Мишка спит. Пусть поспит, а я пойду пока по своим делам» (отходит в сторону/в соседнюю комнату, если ребенок готов остаться в комнате один). Можно погасить свет, чтобы игровая ситуация была похожа на реальную ситуацию отхода ко сну, если нужно — включить ночник.

Условия проведения Взрослый начинает игру и отходит на такое расстояние, которое необходимо, чтобы ребенок смог сам в этой игровой ситуации побыть, что-то в нее внести. Для кого-то это дистанция в 1 метр, для кого-то несколько метров.

Для ребенка с двигательными ограничениями мы думаем про позиционирование — подбор позы, в которой он сможет быть более самостоятельным. Возможно, ребенок и при подобранной позе не сможет на уровне действий осуществлять игру, но важно оставлять его в игре, делать паузу, понятную содержательно для него и необходимую для того, чтобы он смог сориентироваться в происходящем. Здесь у ребенка появляется возможность еще раз прожить все игровые события, посмотреть на них со стороны. Через какое-то время взрослый возвраща-

ется (возможно, его позовет ребенок), и это уже будет следующий совместный игровой маршрут.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок может сначала небольшое время, а потом все дольше находиться один с игровым материалом, может начать сам развивать события, как на уровне действий, так и на уровне представлений.

с п 7.3 Игра с различными материалами, направленная на получение результата (творчество, поделки, рукоделие)

Цель Сделать поделку самостоятельно, опираясь на образец или замысел, используя различный материал.

МАТЕРИАЛЫ Природный материал (скорлупки от орехов, палочки, камушки, листья, снег и т.п.), соленое тесто, картон, мелки, карандаши, пластмассовые ножи, зубочистки.

Ход игры

- Взрослый предлагает посмотреть на готовый образец и сделать так же, рассказывая ребенку какую-то историю, мотивируя его на создание похожей поделки. Например, сделаем еще такие же вагончики и наш паровоз сможет прокатить всех ребят.
- Взрослый предлагает ребенку материал, например скорлупку, кусочек теста и палочку с флажком, или маленькие кусочки разноцветного пластилина и камушки, и спрашивает, что тот из этого будет делать. Ребенок получает возможность, исходя из материала или из замысла, что-то создать и назвать то, что получится.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок учится ориентироваться на образец, выполняя 2–3 последовательных действия, учится пользоваться разными инструментами; также учится творчески обходиться с материалом, комбинируя разные элементы, придумывая разные образы и называя или обозначая их имеющимися у него возможными средствами коммуникации.

э 7.4 Сюжетное рисование

с **Цели** Развитие сюжета при помощи изобразительных средств.

п **МАТЕРИАЛЫ** Бумага разных размеров (А4, А3, А2, рулон для рисования), мелки, карандаши, фломастеры, краски, цветная бумага, клей, пластилин.

Ход игры Взрослый вместе с ребенком рисует персонажей и связанные с ними ситуации. Можно наклеивать готовых персонажей из любимых мультфильмов, книг. Ребенок может по-разному участвовать: от зрителя до помощника и партнера по развитию сюжета. Взрослый может предлагать ребенку дорисовывать детали, персонажей или использовать пластилин для фактурности картины (например, прилепить круглые пуговицы на кофту или фары на машину, сделать длинную дорогу из пластилина). Ситуации эмоционально обыгрываются, в них вносятся новые детали и подробности.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Рисую с детьми с двигательными ограничениями, взрослый учитывает возможности ребенка. Важно вместе участвовать в процессе. Поэтому взрослый спрашивает ребенка, куда кого-то наклеить, где и кого нарисовать, предлагает на выбор готовых персонажей, чтобы ребенок мог выбирать и пространственное расположение, и сюжетное размещение.

Уточняет у ребенка детали сюжета, вносит их. Ребенок делает то, что может и хочет. Например, кто-то ставит отпечатки пальцев — это могут быть чьи-то следы или капли дождя. Исходя из возможностей ребенка, как графомоторных, так и коммуникативных и когнитивных, подбирается индивидуальный формат этой совместной работы.

Результаты Ребенок уже сам удерживает сюжетную линию и дополняет ее деталями, проживает эмоционально значимые для него ситуации, может дистанцироваться от события и придумать разные варианты его развития, начинает лучше понимать ситуации и ориентироваться в них; как следствие — развиваются графомоторные навыки. Доступными средствами коммуникации ребенок обозначает то, что получилось.

Э 7.5 Игры на успешность и распределение ролей

П Цели Поддержка стремления выиграть, быть успешным, быть главным, ощутить себя ценным.

Материалы Скамейка, стульчики, веревка, руль, флажки, кепка (шляпа); кегли, мяч, обручи и кольца; шарики из сухого бассейна и большая коробка; игрушки для игры в доктора, повара, магазин.

Взрослый организует игровое пространство, помогает распределить роли и договориться об очередности участников.

Игра в поезд и другие ролевые игры (Доктор, Повар и т.д.)

Ход игры Взрослый предлагает детям поехать на поезде; в качестве поезда — скамейка (на ней сидят пассажиры друг за другом), или стульчики (вагоны), или веревка, за которую держатся пассажиры. Кто-то из детей может предложить себя на роль машиниста, или взрослый может спросить, кто хочет быть машинистом. Если желающих несколько, то взрослый договаривается с детьми об очередности, например, при помощи считалки. Машинист садится впереди всех или берет один конец веревки в руки, дальше за веревку держатся другие дети. Ему можно предложить атрибуты роли — кепку, руль или флажок. Машинист считает до трех (сначала с помощью взрослого), и поезд отправляется. На остановке ребята меняются местами: кто следующий по очереди — становится машинистом. Если в начале игры несколько желающих, то можно считалкой выбрать первого машиниста, а всем остальным раздать флажки. Полученный предмет на время снимет напряжение и поможет ребенку справиться с тем, что не он в данный момент стал главным.

Таким же образом взрослый может предложить ребенку полечить зверей, приготовить еду, побыть продавцом. Ребенок ненадолго может подключиться к этим ролям. Его игровое поведение пока определяется игровым материалом.

Кегли

Ход игры Взрослый предлагает детям сесть на скамейку. Выстраивает в ряд кегли. Кладет перед ними обруч на некотором расстоянии. Показывает детям, как можно сесть в обруч и сбить мячом кегли. Затем предлагает тому, кто сидит с краю, первому сбивать кегли. Каждому дают три попытки.

Ребенок садится на пол, туда, где лежит обруч, и катит мяч. Взрослый считает вслух попытки, эмоционально поддерживает ребенка. Помогает каждому почувствовать себя успешным. Обращает внимание других детей на то, как сбивал кегли каждый ребенок: как старался, как размахнулся, как прицелился.

Кто все шарики соберет?

Ход игры В игровой комнате по всему пространству раскиданы разноцветные шарики из сухого бассейна. Взрослый предлагает найти потерявшиеся непослушные шарики, которые «разбежались кто куда», и начинает первый их отыскивать и складывать в большой таз (контейнер). Ребята подключаются. Взрослый комментирует успешные действия каждого ребенка: «Ого, Саша прямо из-под стола достал синий шарик и метко бросил его в коробку»; «Ой, кто может вон тот красный шар с подоконника достать? Очень трудная задача».

Когда все шарики собраны, взрослый подводит итог: «Ура! Мы все шарики собрали, все шарики нашли»; предлагает теперь шарики превратить в дождь. Желющие приглашаются поближе, и на счет «раз, два, три» взрослый высыпает сверху на детей шарики.

Затем игра снова повторяется.

Кто как умеет?

Ход игры Взрослый приносит обручи и спрашивает: «А кто умеет пролезать в обруч?» Когда дети попробовали, взрослый может спросить у них: «А что вы умеете еще? Пройти по дорожке из колечек можете? А прыгнуть в колечко?» Аналогично взрослый просит детей показать, как они умеют ходить по лежащей на полу веревке или бросать мяч в кольцо. Часто одновременно у нескольких детей возникает желание продемонстрировать свои возможности, и каждому важно, чтобы на него посмотрели. Тогда взрослый предлагает всем детям посмотреть на Петю, потом на Катю... — то есть управляет порядком демонстрации, используя социальный комментарий. Кому сложно ждать своей очереди — тем предлагает сесть на подушки.

Результаты Ребенок проживает свою важность, учится договариваться об очередности с другими детьми. Может непродолжительное время находиться в какой-то роли в ходе игры.

Э 7.6 Фольклорные игры

Д Цели Научиться ходить цепочкой, держась за руки, подстраиваясь под смену направления; совершать определенные действия по ходу игры.

Золотые ворота

Ход игры Два человека, стоя лицом друг к другу, образуют ворота, держась за обе и подняв их вверх. Остальные берутся за руки и вслед за первым цепочкой проходят под «воротами» один или несколько раз. При этом говорят или поют такие слова:

В золотые ворота
Проходите, господа,
Первой мать пройдет,
Всех детей проведет.

Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз —
Не пропустим вас.

«Ворота» закрываются на последней фразе — руки опускаются, кто оказался в это время в кругу, тот становится частью «ворот» и игра продолжается, пока всех не переловят.

Тетёра шла

Ход игры Правила такие же, слова другие:

Тетера шла,
Моховая шла
По камням, по раменьям,
Сама прошла,
Всех детей провела,
Самого хорошего
Оставила.

Я змея, змея, змея

Ход игры Дети стоят (сидят) по кругу, не держась за руки. Водящий ходит внутри и говорит:

Я змея, змея, змея.
Я ползу, ползу, ползу.
Хочешь быть моим хвостом?

С последним вопросом он обращается к любому ребенку из круга. Ребенок встает сзади и обхватывает водящего за талию. Усложненный вариант: ребенок должен пролезть между ног водящего и встать у него сзади.

Затем водящий снова идет и говорит свои слова.

Когда все дети стали одной змеей, то «голова» змеи начинает «извиваться» — менять направление движения, темп. Затем змея устает и ложится отдыхать.

Как вариант — «голова» ловит свой «хвост». Если поймала — «хвост» становится водящим. Если нет — то либо остается старый водящий, либо выбирают нового.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок учится выбирать сам и быть выбранным, удерживать смену ритма и действий, запоминать последовательность действий, ориентироваться на слова и действия ведущего.

Э

7.7 Хороводные игры с водящим в центре круга

Д

Цели Удерживать внимание на водящем в центре круга, повторять за ним действия, быть в роли водящего в кругу и выполнять заданные игровым сюжетом действия.

Заинька серенький, Заинька беленький

Ход игры Все держатся за руки и идут по кругу. В кругу — Заинька. Он пытается выскочить — пробежать между детьми. Дети приседают и опускают руки — не пускают.

Заинька серенький, Заинька беленький,
Некуда Заиньке выскочить,
Некуда серому выпрыгнуть,
Здесь ворота турецкие,
Замочки немецкие.

После этих слов, если Зайка не смог выскочить, то остается в кругу, танцует и через поклон выбирает другого Зайку.

Ну-ка, Зайка, скоком-боком
Перед нашим хороводом,
Ну-ка, Зайка не ленись,
Кому хочешь — поклонись.

Если Зайка выскочил в ворота, то в круг встают сразу два Зайки — те дети, под чьими руками Зайка проскочил. И игра начинается сначала.

Как у Деда Трифона

Ход игры Все держатся за руки и идут по кругу. В центре — водящий, который в конце стиха должен показать какое-либо движение. За ним все в кругу повторяют. Водящий — «Дед Трифон» — выбирает себе смену — следующего водящего.

Как у Деда Трифона
Было сорок сыновей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга все глядели,
Хором делали вот так.

Каравай

Ход игры Все стоят в кругу, в центре ребенок (первый раз — взрослый), который захотел быть в кругу. Как правило, это тот, кто знает игру.

Как на (имя стоящего в кругу) именины
Испекли мы каравай
Вот такой ширины
Вот такой вышины
Вот такой нижины
Вот такой ужины
Каравай, каравай,
Кого хочешь — выбирай!

все держатся за руки и идут по кругу

*расходятся в стороны, держась за руки
поднимают руки вверх
опускают руки вниз
идут в центр круга к ребенку*

*стоят на месте, хлопают, ребенок в кругу
должен кого-то выбрать*

Сижу, сижу на камушке

Ход игры Играющие стоят в кругу. Выбирают водящего (по желанию или считалочке), он садится в центр на стульчик, вокруг него водят хоровод.

Сижу, сижу на камушке,
Сижу на горячем,
А кто меня верно любит,
А кто приголубит,
А кто пожалеет,
Кто меня сменит?

*здесь кто-нибудь из круга подходит к ребенку и гладит его,
они меняются местами*

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

Если ребенку сложно самому стоять в кругу в силу двигательных или эмоциональных проблем, то с ним встает взрослый, он помогает ребенку и находится в кругу, и делать выбор. Постепенно помощь уменьшается.

Дети с двигательными нарушениями участвуют в играх на коляске, на руках у взрослого или с помощью взрослого. Важно подобрать игры, роль, положение ребенка в игре, в котором ему будет комфортно, чтобы он мог следить за происходящим и мог удерживаться в общем темпе. Не забывайте отслеживать степень вовлеченности ребенка в игры. Перед началом игр договоритесь о том, где будет место для отдыха, если ребенок устанет (специально обозначенное — скамейкой, одеялом), там можно будет отдохнуть и решить, участвовать ли в следующей игре.

Если у ребенка эпилепсия, то дозируем игры, начинаем с медленных по темпу и с одной игры, наблюдаем за его состоянием.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает подчинять свое поведение образцу и правилам, осваивает роли; ребенок начинает действовать своевременно: в нужный момент меняет направление движения или сменяет водящего, ориентируется на смысл слов в стихе (сначала с подсказкой взрослого, затем самостоятельно).

Э 7.8 Свободная игра со сверстниками (переход от параллельной игры к совместной)

Д

П

Цели Обращение к другому ребенку как к партнеру по игре: умение с ним договориться, подождать своей очереди.

Ход игры Дети взаимодействуют друг с другом в процессе совместной игры: общаются, используют общие игрушки, делятся игрушками, договариваются при обмене, действуют по очереди, помогают друг другу. По сравнению с предыдущим этапом интерес к взаимодействию становится больше, чем интерес к самому процессу игры.

ВАРИАНТЫ ИГР

- дети по очереди запускают машинки с горки;
- катают и бросают мяч друг другу разными способами (по полу, через кольцо, по скамейке или через скамейку, через трубу, большие и маленькие мячи);

- *катание с горы*: можно ехать по очереди, дожидаясь, когда предыдущий ребенок уйдет с горы, а можно и «паровозиком»; взрослый в начале игры помогает организовать посадку в «паровоз», может и сам сесть среди детей, если кому-то нужна помощь;
- *полоса препятствий*: взрослый строит из мягкого конструктора, стульев, трубы полосу препятствий и помогает детям построиться и начать движение друг за другом. Помогает подождать, не обгонять, соотнести свои действия с тем ребенком, который впереди. Эта игра подробнее описана в 6.3, но на этом этапе больше акцент на взаимодействие между детьми;
- *прыжки с горы*: взрослый кладет матрасы или маты один на другой, сверху — большие подушки, перед этой горой на полу лежит большой мат. Предлагает детям по очереди взбираться на гору (помогает при необходимости), называет по имени ребенка, считает до трех и помогает спрыгнуть, или ребенок прыгает сам. «Внимание, прыгает Ваня. Раз, два, три... Ура!!! Ваня спрыгнул!» Взрослый регулирует очередь и следит за безопасностью;
- *совместное строительство из кубиков*. Строим город, дорогу, гараж, дом для игрушки, дом для каждого ребенка. Например, постройка домов-норок под столами, стульями при помощи тряпок и больших платков. Дети заселяют дома, договариваются сами, кто и сколько человек будет жить в каждом доме. В основном, сначала идет обустройство домов (украшение — целый процесс) и заселение.

Совместный сюжет с распределением ролей начинают развивать позже, ближе к 5 годам.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает учитывать намерения, желания другого ребенка и соотносить свое поведение с потребностями другого ребенка.

8-й этап (от 4 до 5,5 лет)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ **Защита самооценности, успех/неуспех**

Э 8.1 От сюжета к ролям (совместная игра)

П **Цели** Воспроизведение (разыгрывание) простого знакомого сюжета или отдельных эпизодов сюжета; возможность непродолжительное время побыть в роли выбранного персонажа. Постепенно роль начинает определять поведение ребенка, который действует в рамках ролевого поведения, затем возникает гибкость, он отходит от сюжета сказки и разыгрывает свой сюжет — «по мотивам сказки» (к концу этапа, в норме к пяти годам).

МАТЕРИАЛЫ Коробка с набором сказочных персонажей, коробки из-под обуви — для игрушечных домиков, коробка с атрибутами костюмов (шляпы, маски, платки, разноцветные ткани, хвосты), пледы, ткани для декораций.

Ход игры

Разыгрывание сюжета из сказки с помощью игрушек.

Вдвоем с ребенком или в мини-группе.

Вначале предлагаются сказки про животных, с простым и понятным сюжетом, знакомые детям, с четкой пространственной ориентацией, с повторами: «Теремок», «Репка».

Затем сказки, где вводится первое правило — «Кот, Лиса и Петух».

И сказки про свое и чужое пространство, про границы — «Зайкина избушка».

Сначала взрослый рассказывает детям сказку, или они вместе вспоминают сюжет, или смотрят мультфильм/диафильм.

Взрослый предлагает соответствующие игрушки для разыгрывания сказки, например, «Теремка». Договаривается с ребенком, каких зверей тот будет приводить в Теремок. Остальных приводит взрослый. Сначала сказка воспроизводится близко к сюжету. По мере освоения сюжета и нарастания активности ребенка взрослый предлагает разные вариации:

- каждый персонаж чем-то в Теремке занимается (метет пол, лечит зверей и т.п.) — придумаем вместе, взрослый может спросить: «А Лягушка что будет делать?» Если ребенку сложно придумать, взрослый предлагает варианты ответов: «Готовить еду, или пол подметать, или за водой ходить?»;
- каждый персонаж приходит к Теремку по своей дорожке, кто-то едет на самокате или машине;
- появляется звонок на двери.

Условия проведения Взрослый наблюдает, как ребенок проживает кульминационное событие, когда Медведь ломает Теремок. Если ребенка это очень затрагивает и он сильно реагирует, то взрослый помогает прожить эти эмоции: помогает ребенку понять, почему он расстроился (рассердился, испугался...). Если ребенок готов еще раз встретиться с напряжением, то взрослый может разыграть сюжет с последнего перед Медведем героя, и в медленном темпе приходит Медведь, взрослый о нем может рассказать, описать его. Здесь остановиться и проговорить с ребенком следующий кусочек, после того как домик сломается: «А кто куда побежит? Где теперь будет жить Зайчик, Мышка, Лягушка...?» Тогда у ребенка появляется перспектива, ему так легче справиться с самим напряжением от ломающегося домика. Он может помочь разбегающимся

зверям всем где-нибудь спрятаться. Затем сказка может начаться снова — если ребенок готов и хочет. Постепенно ребенок может начать сам играть за Медведя, беря тем самым свои эмоции под контроль и получая удовольствие и освобождение в эмоциональном плане в ходе игры.

ВАРИАЦИИ

Разыгрывание сказки по ролям в группе детей.

Взрослый достает атрибуты костюмов, показывает и называет персонажа: «Вот это у нас будет Лисичка. Кто хочет быть Лисичкой?» Затем показывает костюм и называет следующего героя.

Педагог помогает детям распределить роли, помогает и сориентироваться в сюжете, берет на себя роль автора-режиссера.

Сначала проигрывается вся сказка без отступления от сюжета.

Затем появляются вариации. Педагог все меньше выступает в роли режиссера, он находится рядом и следит за безопасностью — помогает разрешить конфликты по поводу ролей или по поводу обладания ролевыми атрибутами. Если дети «выпали» на время из игры, «перейдя в реальность», может спросить: «А что же дальше было? Будете дальше играть? Или уже всё?»

Взрослый может спросить: «А что будет, если Лиса уснет, а в это время...», «А кто что из зверей в Теремке делает?» Дети начинают активно участвовать в развитии сюжета, идея каждого важна и может найти свою реализацию.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ Возможно, что на предложенную роль никто не соглашается. Взрослый просто откладывает в сторону этот костюм: «Хорошо, пусть Волк пока подождет».

Если на одну роль двое или более желающих, то здесь два варианта:

- если дети трех-четырех лет не готовы ждать считалки и слушать взрослого, то можно ввести в сказку двух лисичек;
- если дети постарше и готовы договариваться, то взрослый объясняет детям, что Лисичкой хотят быть и Маша, и Даша. Предлагает посчитаться. На ком считалка закончится — тот и Лисичка в этот раз. А другой ребенок может себе выбрать другую роль.

Это очень непростой момент. Здесь начинает активно проявляться желание ребенка быть первым, быть «победителем» и обладателем. И задача взрослого удерживать границы — «как договорились, на кого выпала считалка, тот в этот раз и Лисичка»; показать варианты другому ребенку, рассказать про другие роли, еще не выбранные, и привлечь к ним внимание.

Если же ребенок ни на что не соглашается, то разделить с ним его чувства — «понимаю, ты расстроена, очень хотелось сейчас быть Лисичкой» — и предложить просто посидеть и посмотреть, побыть зрителем. Мы стараемся очень уважительно относиться к чувствам ребенка. И ребенку важно прожить чувство, что не он сейчас занял эту роль, побыть не победителем, а проигравшим, принять эту позицию. Это очень ценный опыт, который на следующем этапе (от 5 до 7 лет) поможет ребенку играть с другими детьми и быть членом команды: уметь договариваться, проигрывать и не отказываться из-за этого от игры.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок удерживает сюжетную линию, вносит в нее свои вариации, выбирает роль. Сначала ему важны внешние характеристики роли (атрибуты), и до игры дело может и не дойти, постепенно его поведение определяется ролью и подчиняется ей.

Он проживает разные темы:

- нарастание напряжения и умения с ним справиться (в «Теремке», «Репке»);
- введение правила, нарушение его, напряжение при нарушении правила («Кот, Лиса и Петух»);

- тема собственных границ и их защита;
- тема отхождения от привычного развития событий — вариативность сюжета, разные неожиданные повороты в сюжете.

Э 8.2 Сюжетно-ролевые игры (со скрытыми правилами)

П

Цели Научиться договариваться друг с другом в процессе игры, удерживаться в одном смысловом поле.

ВАРИАНТЫ ИГР игра в «магазин», в «доктора», в ремонт и в заправку машин, в путешествие.

Эти игры начинаются на предыдущем этапе, но теперь в процессе совместной игры интерес от взаимодействия смещается к самому процессу игры.

Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, проигрывание жизненных ситуаций, требующих определенных ролей и соблюдения правил.

Игра в магазин

МАТЕРИАЛЫ Стол или скамейка, стулья, разные мисочки или лоточки, бумага для денег, фломастер, фартук для продавца, пластмассовые фрукты, овощи или природный материал (каштаны, камушки, палочки, листья, трава), кубики, сумки, кошельки.

Ход игры Дети договариваются, кто кем будет — сами или с помощью считалки. Роли: продавец, помощник продавца, покупатели, водители, грузчики. Продавец стоит за прилавком, раскладывает товар по мисочкам, у него есть касса. Но может быть и отдельная роль кассира. Покупатели занимают очередь. После того как все покупатели сделали покупки, можно поменяться ролями.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Детям с двигательными ограничениями, детям с речевыми проблемами и трудностями коммуникации может понадобиться помощь взрослого:

- в ориентации;
- в выборе товара;
- в обмене на «деньги».

Для каждого ребенка ставится своя задача по освоению игры и ему оказывается посильная помощь. Также помощниками могут быть дети, которые уже активно играют, гибко и с вариациями.

Игра в школу

МАТЕРИАЛЫ Парты (столы), большие кубики; стулья, бумага, фломастеры.

Ход игры Дети распределяют роли: учительница, ученики. Занимают соответственно места в «классе». Учительница дает разные задания и смотрит, как дети их выполняют. Потом дети могут меняться ролями.

Игра в «Дочки-матери»

МАТЕРИАЛЫ Куклы, коляски, посуда, мебель, тряпочки разных размеров.

Ход игры Вариант с куклами: дети играют, что они мамы, а куклы их дети. Второй вариант — дети распределяют семейные роли — кто будет папой, мамой, бабушкой, дедушкой, детьми. Договариваются, кто что делает: кто ходит на работу, кто водит детей гулять, кто им чита-

ет книжки. Сюжетная линия придумывается по ходу игры: «А не пойти ли нам в гости?» По желанию детей происходит смена ролей.

Игра в детский сад

Ход игры Есть роли воспитателей, нянечек, детей, родителей. Дети распределяют роли и проигрывают разные моменты из жизни детского сада: прогулка, еда, тихий час, концерт. Воспроизводятся как повседневные события, так и те события, которые сильно эмоционально затронули кого-то из детей (осмотр врача, день рождения в саду). Это могут быть как позитивные события, так и негативные (опоздали в садик, воспитательница сердилась; кто-то шумел во время тихого часа и его наказали).

Игра в больницу

МАТЕРИАЛЫ Набор «кукольный доктор».

Ход игры Дети распределяют роли врача, медсестры, пациентов, родителей, которые наблюдают. Дети придумывают, как будут развиваться события. Обычно проигрывается чей-то опыт попадания в больницу.

Игра в путешествие

Ход игры Дети придумывают, на чем будут путешествовать (самолет, пароход, ковер-самолет, поезд), выбирают место путешествия, собираются в дорогу, распределяют роли — кто пилот (капитан), кто путешественники, договариваются о событиях в начале игры и по ходу игры.

Игра в ремонт/заправку машин

Ход игры Дети обыгрывают разные истории на дороге: машина сломалась и надо вызвать автопогрузчик и довести до места, где ее починят, или надо заехать на заправку, пополнить бензин и там поехать в кафе. Распределяют роли, договариваются, кто водитель машины, кто мастер по ремонту, кто перевозит сломанную машину, кто работает на заправке.

Условия проведения Во всех этих играх активность и инициатива принадлежат детям. Задача взрослого, если игра не складывается, понять причину и предложить соответствующую помощь. Например, игра никак не может начаться из-за дележки ролей. Взрослый предлагает все-таки посчитаться, и на кого выпадет из трех желающих, тот и будет водителем. Или детям сложно развернуть сюжет, и взрослый может задавать уточняющие вопросы: «А что же там было в Африке? Пираты? Слоны? На них напали?»

Если детям сложно в пространстве разместить свой реквизит, взрослый вначале может подсказать: «Ну, например, врач может принимать вот за этим столом. Хотите, вот здесь сделаем ему кабинет? А куда же больных посадить?»

В условиях интегративной группы дети с особыми потребностями вначале нуждаются в индивидуальной помощи: взрослый помогает выбрать роль и действовать с учетом роли. Постепенно его помощь уменьшается. Он просто находится рядом и, если необходимо, включается в игру и снова из нее выходит.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети проигрывают разные отношения в социуме и разные напряженные моменты из своей жизни. Дети начинают учитывать намерения, желания другого ребенка, учатся договариваться друг с другом. Развивается фантазия и воображение. Появляется и развивается планирование игры.

Э

8.3 Сюжетные игры с пугающими событиями

П

Цели Проживание и уменьшение конкретных страхов путем введения пугающего объекта в игру и взятия пугающей роли (злодея, хулигана и т.д.) на себя.

Игра в пожарных

Ход игры Распределяются роли — пожарные, потерпевшие. Придумывается сюжет про пожар: кто-то забыл выключить утюг, случился пожар, соседи позвонили в пожарную службу, приехали пожарные и все потушили. Дома никого не было (или были — и всех спасли).

Игры с «Бабой-ягой и серым волком»

Ход игры Распределяются роли: Баба-яга, дети, гуси-лебеди. Придумывается по мотивам сказок сюжет. Баба-яга может похищать детей, топить печку, «есть» их. Вместе с детьми можно думать, как в игре ее победить, обхитрить.

Игры с динозаврами, трансформерами

Ход игры Распределяются роли. Договариваются о сюжете и характере героев. Например, динозавры могут быть хищниками или травоядными; могут жить семьями или поодиночке и т.д.

Игры про звездные войны

По аналогии с играми, описанными выше.

Поход с приключениями

Ход игры К знакомой игре в путешествие добавляются разные неожиданные повороты в сюжете, например: «корабль разбился и все оказались на необитаемом острове, что же делать, как спастись и вернуться домой?»

Проигрывание страшных, пугающих сказочных сюжетов и сюжетов с персонажами-«хулиганами»

Ход игры В этом возрасте, как правило, сюжет берется из волшебной сказки. Взрослый (или сами дети) может предложить какой-нибудь свой сюжет. В процессе игры с пугающим объектом что-то происходит, он перестает быть таким страшным (заболел, потерял свою силу, вылили на него воду, и он заржавел, превратили в кого-то маленького и беззащитного). Ребенок может захотеть взять на себя роль злого персонажа и пугать партнеров по игре, или взять роль «хулигана», чтобы мешать, разрушать и т.д.

Результаты Событие или персонаж уже не вызывают столь сильных эмоций за счет объективизации и проживания чувств, направленных на этот пугающий объект. У ребенка появляется возможность дистанцироваться от этого объекта, прожить свои эмоции и начать их контролировать. Формируется собственное отношение к жизненным ситуациям, которые ребенок воспроизводит в игре; снижаются тревога и выраженность защитного поведения по отношению к пугающим ситуациям; роль злого, главного или хищного персонажа помогает ребенку преодолевать собственные страхи.

Э 8.4. Простые дворовые игры

- Д Цели Освоение игр с простыми правилами, где есть зрительная опора и взрослый-помощник.
- П ПРИМЕЧАНИЕ На этом этапе дворовые игры только начинаются.

Игра в домики

Ход игры

- *Простой вариант:* взрослый раскладывает на полу обручи и предлагает каждому занять свой домик, дети встают в обручи-домики и договариваются друг с другом, кто к кому идет в гости, при этом они меняются домиками.
- Когда этот вариант дети освоили, *игра усложняется:* появляется водящий. Сначала это взрослый, у него нет домика, он про это всем говорит, но он может занять первым освободившийся домик, когда дети ходят в гости. Тот, кто остался без домика, становится водящим. Если кому-то сложно водить, то взрослый может помогать: он на время убирает свой домик и встает рядом с водящим ребенком и поддерживает его.

Для игры можно использовать пластмассовые разноцветные обручи или рисовать круги мелом на асфальте, палкой на земле.

Прятки в группе

Ход игры Выбирают водящего ребенка считалкой или по желанию, взрослый помогает ему водить, если это необходимо: посчитать, пойти искать, найти всех, подсказывает стратегию, поддерживает эмоционально. Другой взрослый помогает детям спрятаться. Постепенно активная организующая и ориентирующая роль взрослых уменьшается, они начинают на равных вместе с детьми прятаться, а потом и вовсе выходят на периферию игры, подключаясь, если это необходимо (напомнить правила, поддержать эмоционально, помочь с организацией пространства).

Часто дети расстраиваются из-за проигрыша (их первыми нашли, считалка выпала не на них, а они хотели водить и т.д.) Важно разделить с ребенком его чувства и назвать их, вместе посмотреть на ситуацию еще раз — как все было, сказать, что его понимают, что это и в самом деле грустно, что очень хотелось всех искать, быть водящим. Но считалка закончилась на другом. И дальше важно спросить у ребенка — что он хочет сейчас делать? Вернуться в игру на тех же условиях (он не водит сейчас, но может классно спрятаться), или не играть, пропустить ход? А в следующий раз, возможно, ему повезет.

Догонялки

Ход игры Взрослый проговаривает перед началом игры правила: он догоняет детей, кого поймал — тот садится на лавочку или отходит в сторону. Когда всех переловил, игра заканчивается. В следующий раз взрослому может помогать кто-то из детей. Помощником может быть первый или последний пойманный, выбранный по желанию или по считалке.

ВАРИАНТЫ Догонялки с ролями: взрослый — волк, дети — поросята. У поросят есть домик (песочница, место под горкой) — безопасное место, где волк их не может поймать. Волк спит, поросята выбегают из домика, дразнят волка, он просыпается и начинает ловить поросят. Кого поймал — может «съесть» (пощекотать, пообнимать, если ребенок готов); пойманный выходит из игры — садится на лавочку или отходит в сторону. Взрослый может взять его к себе в помощники.

Результаты Дети начинают удерживаться в пространстве игры — физическом и символическом, организующая помощь взрослого постепенно уменьшается, дети начинают самостоятельно действовать во время знакомых игр. Ребенок учится проигрывать, принимать временную неудачу и другие изменения по сравнению со своими ожиданиями.

Э 8.5 Простые настольные игры

П Цели Ориентация в правилах игры, их выполнение, умение ждать, наблюдать за действиями других детей, принимать проигрыш.

Тематическое лото

Ход игры Вначале используется простой вариант лото — не больше 4–6 картинок на большой картонке (фрукты, овощи, бытовые предметы и др.). Также можно использовать самостоятельно сделанное лото с интересными детям картинками и наклейками — герои мультфильмов, волшебные предметы, динозавры и т.д.).

Водящий (сначала это взрослый) раздает всем участникам по одному большому листу с картинками и называет по одной карточке. Легкий вариант — с одновременным показом картинок. «У кого гусь?» — показывается всем картинка гуся.

ВАРИАНТЫ И УСЛОВИЯ

Вариант ориентации на слух: картинка называется, но не показывается, пока ребенок не покажет на свою такую же.

Тот ребенок, у кого есть данная картинка, говорит: «У меня» и показывает, где у него на большом листе такая картинка. Водящий ему отдает картинку, и он кладет ее сверху.

Вариант с детьми, имеющими речевые проблемы: взрослый вводит еще дополнительное правило — картинку надо попросить. «У кого гусь?» — ребенок показывает (на себя, на гуся). «Попроси», — ребенок просит словом или жестом.

Выигрывает тот, кто первый заполнил большую картонку.

По мере освоения правил игры роль водящего может брать на себя и кто-то из детей.

Для слабовидящих детей можно использовать тактильное лото. Например, это могут быть разные на ощупь карточки (с наждачной бумагой, с ватой, с крупой и т.д.).

Простое домино

Ход игры Используем домино с четкими и понятными картинками. Водящий (взрослый) раздает всем детям по несколько фишек домино и выкладывает в центре стола произвольную фишку. Дальше дети по очереди кладут по одной фишке так, чтобы одинаковые картинки лежали рядом, пристраивая свою фишку с одного или с другого конца. Если такой фишки нет — ребенок пропускает ход и берет себе дополнительную фишку из оставшихся. Выигрывает тот, кто первый освободится от всех фишек.

Особые условия Для слабовидящих детей можно использовать тактильное домино. Например, это могут быть разные на ощупь фишки (с наждачной бумагой, с ватой, с крупой и т.д.).

Разрезные картинки (половинки)

Ход игры Каждому ребенку дают по 2–4 половинки от разных картинок. Водящий (взрослый) называет, что изображено на «второй половинке»: «У кого половина бегемота?» Ребенок

говорит: «У меня» или жестом показывает, что ему нужно дать эту картинку. Или взрослый спрашивает: «Тебе дать?», и ребенок отвечает: «Да» — словом или кивком головы, или показывает на карточку с «ДА», в зависимости от своих коммуникативных возможностей. Водящий вначале помогает ребенку с коммуникацией — карточка, жест или слово.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Для слабовидящих детей можно предложить половинки разных фигур: круг, ромб, квадрат, волна, овал, линия в виде заборчика и т.д. Фигуры могут быть выложены на пластилиновой основе толстыми нитками или веревками.

РЕЗУЛЬТАТЫ Развитие зрительного, слухового и тактильного внимания, целостного зрительного восприятия, пассивного и активного словаря, освоение правил игры, регуляция и саморегуляция поведения.

Э 8.6 Исследование пространства

Д Цели Ориентация в сложно организованном пространстве (спортзал, площадка), способы обращения с разными спортивными приспособлениями, развитие координации.

П Ход игры Взрослый создает безопасную среду из различных спортивных объектов (лавки, лесенки, горки, веревки, батуты, барьеры для перешагивания и т.д.) и предлагает детям по очереди исследовать пространство. Ребенок решает содержательные задачи, и пространство выступает как фон или как средство, не отвлекая сильно его внимание.

ВАРИАНТЫ

«Выступление в цирке»

Все дети сидят на лавочке, взрослый приглашает по очереди детей, они говорят, кем они будут, происходит превращение, и «зверь» выбирает себе маршрут: пойдет ли он по всей дороге или только попрыгает на батуте и прыгнет в «горящее» кольцо.

РЕЗУЛЬТАТЫ Моторная ловкость, подстройка на телесном уровне к различным изменениям в пространстве. Ребенок может учитывать разный рельеф.

Усложненная полоса препятствий

Цели Удержание цели, плана маршрута из нескольких заданий, запоминание движений на каждом участке полосы (моторная программа), развитие сложных координаторных движений; наблюдение за другим ребенком, поддержка его на эмоциональном уровне.

МАТЕРИАЛЫ Кочки-коврики, скамейка, обручи, палки для перешагивания, трубы для проползания, мячи большие и маленькие, шведская стенка, батут, дартс с магнитными снарядами, балансиры, баскетбольное кольцо.

Ход игры Полоса препятствий усложняется за счет добавления более сложных координаторных действий. Например, перешагнуть через горизонтально расположенные палочки на некоторой высоте от пола; переступить с подставки на подставку, но каждую следующую подставку ребенок сам переворачивает, чтобы на нее можно было наступить; пройти на руках, когда взрослый держит ребенка за ноги; бросить мяч в баскетбольное кольцо; бросить магнитные мешочки в дартс; сбить кегли палкой сидя на стуле, при этом надо до них дотянуться; бросить мяч в кольцо, стоя на балансирах. Увеличивается и количество участков в полосе до 6–7.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Для детей с двигательными ограничениями полоса может быть короче. Каждому ребенку подбираются такие задания, которые он сможет выполнить. Это может быть вторая параллельная полоса препятствий. Если в группе есть дети, разные по темповым возможностям, то можно с самого начала сделать две полосы препятствий.

РЕЗУЛЬТАТЫ Формируется образ движения и перемещения благодаря наблюдению за другими; планирование (маршрут, моторные программы). Ребенок начинает радоваться как своему результату, так и результатам других детей.

Э 8.7 «Чего не хватает?» и другие интересные задания

П **Цели** Поддержать интерес ребенка к выполнению заданий.

МАТЕРИАЛЫ Бумага, карандаши, мелки, наклейки, мольберты с меняющимся углом наклона.

Ход игры Взрослый предлагает ребенку выполнить интересное задание, рассказывая разные истории (ситуации): например, надо помочь пассажирам на машине отправиться в путешествие, но у машины нет колес, они в ремонте. Надо их или дорисовать, или прилепить готовые круги из пластилина. Или надо помочь выбраться из леса тому, кто заблудился, и для этого нарисовать дорожку (лабиринты, маршруты). Можно необходимый предмет наклеивать в нужное место. Можно спрятать в комнате сюрприз, чтобы ребенок его нашел.

Можно искать отличия на двух картинках. Хорошо, когда эти картинки взрослый рисует при ребенке, только просит ребенка отвернуться на 5 минут.

Позже можно предлагать ребенку задания на воображение: угадать и назвать, что лежит в мешке с подарками для разных животных. Ребенок называет — взрослый рисует, или ребенок может сам нарисовать.

В этих заданиях можно использовать подписи: взрослый может подписывать печатными буквами отдельные изображения.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ Для детей с двигательными ограничениями используют крупные четко изображенные яркие объекты, например, ярко нарисованная на наклонной плоскости машина, и в зависимости от моторных возможностей ребенка предлагаются разные способы дорисовывания, начиная с размашистых движений. Например, нужно укрыть машину от дождя, спрятать под чехлом. Ребенок широкой кистью или руками красит машину — «прячет». Контур машины должен быть больше, чем возможный размах движений у ребенка. Постепенно, по мере выстраивания зрительно-моторной координации, сюжетные задания могут принимать более локальный характер. Спустило колесо, надо накачать — покрасить в определенном месте.

Чтобы ребенок мог справиться, можно, например, поместить колесо из плотного картона на пластилиновый диск или шарик; крупной кистью дотронуться до нужного места.

РЕЗУЛЬТАТЫ Развитие зрительно-моторной координации, графомоторных навыков, внимания, воображения, навыков глобального чтения; ребенок сам начинает придумывать похожие задания или просить, чтобы ему еще предложили что-то сделать. У ребенка растет интерес к подобным заданиям, что является важной предпосылкой развития познавательной и учебной деятельности.

Э 8.8 Игры со сверстниками со звуками и словами

С **Чепуха**

Цели Создать ситуацию, в которой детям надо слушать друг друга. Развить у ребенка внимание к речи других детей, умение запоминать слова, которые говорили другие дети, и продолжать цепочку слов или совместный рассказ.

МАТЕРИАЛЫ Ручка и бумага, чтобы записывать получившуюся историю (по желанию).

Ход игры Дети сидят в кругу. Кто-то начинает игру и говорит первое пришедшее в голову слово. Ребенок, сидящий рядом, повторяет это слово и добавляет еще одно от себя. Так, слово за словом, складывается рассказ. Причем дети могут решать по ходу игры, будет он иметь смысловой сюжет или просто станет цепочкой слов. Когда каждый из детей присоединит по пять слов, кто-то может начать игру заново. Если играет больше шести детей, то количество кругов можно уменьшить.

РЕЗУЛЬТАТЫ У ребенка развивается память и внимание, обогащается словарь; дети учатся слушать друг друга и составлять связный рассказ.

Чудо-подарок

Цели Обогатить словарный запас ребенка, использовать слова по смыслу в игровой ситуации, участвовать в диалоге с другими.

МАТЕРИАЛЫ Один предмет (например, тряпичная игрушка или машинка).

Ход игры Дети садятся в круг. Один из них держит в руках игрушку (какой-то предмет) и передает его соседу со словами: «На, возьми. Ты можешь его гладить». Ребенок берет игрушку и говорит сидящему рядом: «На, возьми. Ты можешь его нюхать». Так они передают ее по кругу, при этом выдумывая что-то свое, не повторяя за другим. Игрушку можно попробовать на вкус, потереть, поцеловать и многое другое.

РЕЗУЛЬТАТЫ У ребенка обогащается словарный запас, развивается воображение, память и внимание; дети учатся слушать друг друга и говорить в кругу.

Послушай, кто говорит

Цели Ребенок может научиться узнавать человека по голосу, тренировать свою слуховую память.

МАТЕРИАЛЫ Повязки на глаза (или ничего, если закрывать глаза руками).

Ход игры Дети садятся в круг и закрывают глаза. Ведущий берет каждого ребенка по очереди за руку и пересаживает на другое место, так что никто теперь не знает, кто где сидит. Теперь ведущий ходит по кругу и в какой-то момент осторожно прикасается к одному из детей. А тот, не изменяя голоса, произносит такие слова: «Кто я, вы должны узнать, иль у вас в ушах морковки?» Не открывая глаз, дети стараются угадать, кто же это говорил. Отгадавший может встать, пойти по кругу и снова прикоснуться к кому-то из детей. А ведущий тем временем садится на его место. Если же имя говорящего не отгадают, ведущий сам выбирает следующего ребенка.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок научится опознавать людей по голосу, запоминать и узнавать голоса других людей.

Это звучит, как

Цели Развивать слуховое внимание, научиться определять новые звуки.

МАТЕРИАЛЫ Разные предметы, из которых можно издавать звуки, музыкальные инструменты.

Ход игры По предложению ведущего дети экспериментируют с предметами в комнате, стараясь извлечь из них как можно более разнообразные звуки. Спустя некоторое время они садятся в круг и закрывают глаза. Заранее выбранный водящий остается с открытыми

глазами. Он берет один из предметов и с помощью него каким-то образом шумит. Кто из детей первым догадался по звуку, что это за предмет, теперь сам становится водящим, находит предмет и извлекает из него звуки. Ребенок, начавший игру, садится в круг и закрывает глаза.

Результаты Дети пробуют издавать новые звуки и учатся их узнавать, тренируют слуховое внимание и память.

Звери-музыканты

Цели Развитие слухового внимания и артикуляции, способности подражать различным звукам; развитие внимания к действиям друг друга.

Материалы Мешочек с разными домашними и дикими животными, которые знакомы детям.

Ход игры Взрослый предлагает детям по очереди доставать фигурку с животным из мешочка, рассказать, кто это, как это животное говорит, показать, как движется. Когда все дети поучаствовали, взрослый может задавать вопрос: «Интересно, а какое животное любит пить молоко и ловить мышей?»

Затем взрослый предлагает детям убирать животных в мешочек следующим образом: взрослый называет определенный звук, например, «МУ», и у кого корова — тот кладет ее в мешочек.

Результаты У ребенка развивается слуховое внимание, память и артикуляция, ребенок проявляет внимание к звукам, которые издают другие дети, и учится согласовывать свои действия с другими, действовать по речевой инструкции взрослого.

Смотри в оба

Цели Развитие внимания, памяти, расширения пассивного и активного словарного запаса, артикуляции; внимания к действиям друг друга.

Материалы Поднос, разные предметы.

Ход игры На подносе расставляют множество самых разных вещей от свечей до зубочисток и кофейных ложек. Ведущему следует обратить внимание на то, что это могут быть любые предметы. Детям дают немного времени, чтобы они посмотрели на поднос и запомнили как можно больше предметов. Затем поднос накрывают платком. По очереди дети стараются пересчитать предметы на подносе и каждый из них назвать. Игра заканчивается, когда дети назовут все, что запомнили. Для усложнения игры можно использовать предметы как знакомые детям, так и несколько незнакомых, или названия которых трудно запомнить и выговорить, но которые интересны детям.

Результаты Ребенок узнает больше слов, у него развивается внимание, память и артикуляция.

Эхо

Цели Тренировка слуховой памяти и фонематического слуха ребенка, обучение звукоподражанию, взаимодействие в группе.

Ход игры Дети вместе с ведущей встают в круг. Она передает своему соседу справа какой-то звук, повторяя его до тех пор, пока ребенок не достигнет достаточного сходства в подражании. Тогда он передает звук своему соседу. Через некоторое время ведущая пу-

скает по кругу еще один звук, затем третий и т.д. Важно, чтобы каждый ребенок повторял звук до тех пор, пока он отчетливо не услышит, что его сосед научился его точно повторять. Когда дети освоят эту игру достаточно хорошо, можно попробовать передавать звуки в противоположных направлениях. В этом случае в момент встречи передающий звуки «перепрыгивает» через одного ребенка, чтобы ему не пришлось передавать звуки в двух направлениях.

ВАРИАЦИИ Можно называть слоги, которые похожи по звучанию или сложные по воспроизведению и вызывают смех детей (брых-брык, бам-там и т.п.).

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок научится распознавать разные звуки, слоги, короткие слова и точно повторять звуки за другими.

9-й этап (от 5,5 до 7 лет)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Партнерские отношения: правила, справедливость, равноценность. Мы — команда

Э 9.1 Игры по правилам (со скрытыми ролями). Настольные игры

П **Цели** Развитие произвольного поведения благодаря ориентации на правила игры и их соблюдению. Развитие памяти и речи.

ВАРИАНТЫ ИГР Сложное лото, домино с точками, мемори, игры с фишками — «ходилки-бродилки»; различные карточные игры.

Эти игры требуют от ребенка умения организовывать собственное поведение в соответствии с четко сформулированными правилами. Действия ребенка и его отношения с другими участниками игры определяются правилами, которые должны выполняться всеми. Это требует от детей высокой степени произвольного поведения.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети учатся регулировать свое поведение, опираясь на правило и структуру, степень произвольности растет. Формируется навык следовать правилам игры и контролировать действия как свои, так и партнеров по игре. Развивается понимание речи и активная речь.

Э 9.2 Игры по правилам (со скрытыми ролями). Дворовые игры

Д **Цели** Развитие произвольного поведения благодаря ориентации на правила игры и речь.
П Развитие слухо-речевого внимания.

Съедобное — несъедобное

Ход игры

Для игры требуется мячик и группа игроков.

Дети становятся в шеренгу, а водящий по очереди кидает им мяч. В момент броска водящий произносит одно слово, являющееся предметом, например: ручка, молоко, стакан.

Если слово означает съедобный предмет, то игрок должен поймать мяч, если несъедобный, то должен оттолкнуть мяч. Если игрок его ловит или ненадолго задерживает в руках мяч при несъедобном предмете, то он проиграл и меняется с водящим местами.

Колечко, колечко, выйди на крылечко

Ход игры

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой.

Водящий берет любой мелкий предмет — это может быть настоящее колечко, камушек или очень мелкая игрушка.

Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой.

Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

— Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю!

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались — кому именно.

Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом.

После того как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— Колечко-колечко, выйди на крылечко!

Игрок, у которого в руках оказалось колечко, должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему. Задача остальных игроков — не дать ему убежать и постараться удержать.

Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он. Если его удержали, водящий остается прежним.

Садовник

Ход игры Выбирается один водящий («садовник»). Он на ушко шепотом называет (назначает) сидящим на лавочке игрокам названия цветов. Вариант: дети сами придумывают, каким цветком кто будет называться. Дальше произносит считалочку:

Я садовником родился,
Не на шутку рассердился,
Все цветы мне надоели, кроме...

Называет «имя» (название цветка) любого игрока. Тот должен сразу отозваться, и завязывается такой диалог:

Игрок: Ой!

Садовник: Что с тобой?

Игрок: Влюблена.

Садовник: В кого?

Игрок: В тюльпан.

Игрок называет название любого цветка из выбранных ранее игроками. Он также может назвать и садовника, и тот должен откликнуться на свое имя. Тот, кого назвал игрок, встает. И теперь уже завязывается диалог между первым игроком и вторым. Второй называет следующего и т.д. Диалог продолжается до бесконечности. Тот, кто ошибся (не отозвался вовремя, перепутал название, откликнулся на чужое имя и т.д.) — отдает фант (любую личную вещь), и в конце игры «отрабатывает» его.

В конце игры разыгрывают фанты: садовник отворачивается, ему показывают вещь, и спрашивают: «Что делать этому игроку?» Садовник назначает ему задание (спеть, попрыгать на одной ноге, рассказать страшную историю — кто во что горазд), игрок отрабатывает фант и забирает свою вещь.

Салочки с вариациями

▪ Салки (латки) обычные

Ход игры

По считалке, как обычно, выбирается водящий («салка»). Условно устанавливается площадка, на которой играют (например, нельзя выбегать за пределы школьного двора или огороженной детской площадки). Все разбегаются по площадке, водящий объявляет «Я – салка!» и начинает догонять игроков. Кого догонит и «осалит» (дотронется), тот становится «салкой», громко объявляет об этом, и начинает догонять игроков. Продолжаем до бесконечности.

Есть и другие **вариации** этой игры. Все основные правила салок остаются, лишь добавляются некоторые условия:

▪ Салки «с домиком»

Ход игры Для тех, кто убегает, чертится «дом» (круг — мелом на асфальте либо палкой на земле). Игроки могут периодически отдыхать в «домике», салить их в это время нельзя, однако оставаться в домике долго — тоже нельзя.

▪ Салки «Выше ноги от земли» («Ножки на весу»)

Ход игры Убегающий имеет право в любой момент залезть на какой-нибудь предмет или просто сесть-лечь, подняв ноги от земли. При этом он кричит «Выше ноги от земли» (вариант — «салки-ножки на весу»), и засалить его невозможно. Условие про недолгое пребывание в «спасительном положении» остается прежним.

▪ Салки-пересекалки

Ход игры Убегающие могут выручать игрока, за которым гонится салка, перебегая ему дорогу. Когда кто-то перебежал дорогу салке, он обязан гнаться за новой «жертвой», тут присоединяется и перебегает ему дорогу второй — и так до бесконечности. В конце концов, как правило, попадает тот, кто попытался перебежать дорогу слишком близко к водящему.

▪ Салки «Чай-чай, выручай»

Ход игры Когда игрока засалили, он останавливается, расставляет руки в стороны и кричит «Чай-чай, выручай». Другой игрок может подбежать к нему, дотронуться рукой и таким образом «выручить». Водящий, как правило, в это время не отходит далеко от первой «жертвы» в надежде поймать вторую и третью. Когда «засаленными» становятся все игроки, роль водящего переходит к первому пойманному (если вспомнится, кто был первым).

Та же версия игры, но без криков «Чай-чай, выручай!», называется «**Колдунчики**».

Прятки

Ход игры Водящий становится лицом к стене (дереву/столбу/забору) и начинает громко считать до 10, 20 или как договорятся. Когда счет закончился, кричит:

«Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать.

Кто не спрятался — я не виноват!»

Открывает глаза и идет искать спрятавшихся. Как только заметил кого-то — бежит обратно к той самой стене/дереву/столбу, стучит и громко кричит: «Стук-стук за себя, пала-выра за себя». Собственно, задача водящего — всех найти, задача спрятавшегося — заметить, что его нашли, а если водящий отвлекся-отвернулся, попытаться добежать к стене первым. Тот, кто успевает раньше водящего — считается «не найденным» и ждет, пока найдут остальных. Кого

нашли первым — становится водящим в следующей игре. Правила могут быть разными, зависят от договоренности (водить может тот, кого нашли последним).

Те, кого нашли раньше, могут помогать оставшимся в укрытиях, громко крича:

«Топор-топор, сиди как вор и не выглядывай во двор!»

Это означает, что сейчас неудачный момент для того, чтобы попытаться выскочить и успеть добежать до стены (или другого места, где был водящий), дотронуться и «выручить» себя.

Еще можно кричать: «Пила-пила, лети как стрела», — это означает, что водящий ушел далеко в сторону и спрятавшийся может успеть «выручить» себя, если прямо сейчас выбежит из укрытия.

Жмурки

Ход игры

Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве. Остальные участники стоят в кругу, не держась за руки. Вариант: свободно ходят по ограниченной территории.

Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.

Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Если жмурка близко подходит к каким-либо препятствиям, игроки должны крикнуть «Огонь!», — но нельзя так делать, чтобы отвлечь жмурку от игрока.

Ловишки-перебежки

Ход игры На одной стороне за линией встают дети. На противоположной стороне также проведена черта. На середине между линиями находится «ловишка». После слов «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, «ловишка» их ловит. Тот, до кого «ловишка» дотронется, считается пойманным, он также становится «ловишкой».

Ладошки

Ход игры Двое играющих встают друг против друга. Они одновременно хлопают в ладошки, а потом соединяют их перед собой (правую — с левой, левую — с правой). Далее ладони соединяют крест-накрест: правую — с правой, левую — с левой. Наконец хлопок — и снова ладони вместе! Сначала эти движения проделываются медленно, а потом все быстрее и быстрее до тех пор, пока ладони не спутаются. Тогда игра начинается сначала.

ВАРИАНТЫ

По мере освоения можно добавлять слова и хлопать под стишок.

Жили-были три японца:

Як, Як-Цидрак, Як-Цидрак-Цидрак-Цидрони.

Жили-были три японки: Цыпа, Цыпа-Дрипа, Цыпа-Дрипа-Дримпомпони.

Поженились: Як на Цыпе,

Як-Цидрак на Цыпе-Дрипе,

Як-Цидрак-Цидрак-Цидрони на Цыпе-Дрипе-Дримпомпони.

Родились: у Як и Цыпы — Шах,

У Як-Цидрак и Цыпы-Дрипы — Шах-Шадрах,

У Як-Цидрак-Цидрак-Цидрони и Цыпы-Дрипы-Дримпомпони —
Шах-Шадрах-Шадрох-Шадрони.

Или такой:

Кони-кони-кони-кони,
Мы сидели на балконе.
Чай пили, чашки били, по-турецки говорили:
Чаби, черяби, черяби-чаби-чаби!
Мы набрали в рот воды
И сказали всем: замри! *(тут играющие замирают со сведенными вместе ладошками).*

Или такой вариант:

Все встают в круг и соединяют ладони таким образом, чтобы правая ладонь каждого игрока, в вертикальном положении, соприкасалась с левой ладонью соседа с тыльной стороны. Водящий под ритм стиха хлопает своей правой рукой по ладони соседа слева, тот передает хлопок по кругу, затем начинается отсчет и надо вовремя убрать руку на хлопке под выбранное число. Если игрок не успел убрать ладонь, то он становится водящим. Если успел — то первый водящий продолжает водить.

Летел лебедь
По синему небу
Читал газету
Под номером ...

(водящий называет число до 10, после этого все продолжают хлопать, считая вслух до названного числа).

Ручные пятнашки

Ход игры Один ребенок кладет руки на стол ладонями вверх, другой сидит напротив и держит руки на столе ладонями вниз. Он быстрым движением старается коснуться своими ладонями ладоней партнера, «запятнать» их, тот отдергивает руки. Если «пятнашке» удастся коснуться ладоней товарища, играющие меняются ролями. Кто дотронулся большее число раз, тот и выиграл.

Перелет птиц

Ход игры Дети бегают по площадке — это «птицы». По сигналу водящего: «Ветер, буря!» дети подбегают к гимнастической стенке или пенькам и быстро туда залезают — прячутся. Затем водящий говорит: «Солнце выглянуло». Дети слезают и вновь бегают по площадке. Игра повторяется 4–5 раз.

Птички и клетка

Ход игры Дети распределяются на две подгруппы. Одна образует круг в центре площадки; дети идут по кругу, держась за руки, — это «клетка». Другая подгруппа — «птички». Водящий говорит: «Открыть клетку!», и дети, образующие клетку, поднимают руки. «Птички» влетают в «клет-

ку» (в круг) и тут же вылетают из нее. Водящий говорит: «Закрыть клетку!» Дети опускают руки. «Птички», оставшиеся в «клетке», считаются пойманными и встают в круг. «Клетка» увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1–3 «птички». Затем дети меняются ролями.

«Северный и южный ветер»

Ход игры Выбирают двух водящих. Первому на руку повязывают синюю ленту — это «северный ветер», другому красную — это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей (дотронуться до них рукой). «Замороженные» дети принимают какую-либо позу. «Южный ветер» «размораживает» их, дотрагиваясь рукой, восклицая: «Свободен!». Через 2–3 мин. назначают новых водящих, и игра повторяется.

«Кто дальше за три прыжка?»

Ход игры Встав шеренгой, дети одновременно делают по 3 прыжка. Кто окажется дальше всех? Затем делают 5 прыжков и т.д.

Ручеек

Ход игры Игроки становятся один за другим парами, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Тот игрок, что остался без пары, 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 к началу ручейка. И, проходя под сцепленными руками, ведет с собой того, кого он выбрал. Так «ручеек» двигается долго, создавая ощущение непрерывного течения.

Третий лишний

Ход игры Все игроки, создав круг, делятся на первый–второй, после чего вторые номера становятся за первыми, лицом к центру. Для игры выбирают двух водящих. Они находятся за кругом на расстоянии 5–6 шагов друг от друга. Водящие начинают игру — первый убегает, а другой его ловит. Спасаясь от преследования, первый водящий может стать впереди любой пары, и тогда игрок, который стоит сзади, оказывается лишним, и ему нужно будет убегать от другого водящего. Если же другой игрок догнал первого и коснулся его, то они меняются ролями. Водящим не разрешается пересекать круг.

Бездомный заяц

Ход игры Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Другие игроки-зайцы чертят себе круги, и каждый становится в свой. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, если забежит в какой-либо круг. Тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет охотиться на него. Как только охотник поймал зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц — охотником.

Успей занять

Ход игры Каждый из игроков чертит вокруг себя круг — это его домик, и становится в центре. Один из игроков (без круга) становится в середину площадки и говорит: «Раз, два, три —

беги!» Когда сказано последнее слово, все игроки меняются местами, а водящий пытается занять чье-либо место. Кто не успел занять круг, становится водящим, и игра продолжается.

Квинта

Ход игры Игра в квинту требует необыкновенной ловкости, реакции, прыгучести и быстроты. Играют в квинту пятером. На асфальте чертят прямоугольник со стороной 10 метров, а в центре его — круг диаметром 1,5 метра. Четверо игроков становятся по углам нарисованного прямоугольника, а в центр становится пятый игрок, его и называют квинтой. Именно от квинты требуются все перечисленные выше качества: четверка бросает в него мяч, а квинта в центре должен уклоняться от ударов. Игрок может прыгать, наклоняться, отскакивать в сторону (но не выходить за пределы маленького круга, в котором он стоит) и даже ложиться. Если мяч догонит квинту, то в центр квадрата становится тот, кому удалось попасть, кто был самый ловкий.

Снежная дуэль

Ход игры Перед игрой необходимо выбрать ведущего. Играют 3–10 человек. Участники игры стоят друг напротив друга на расстоянии около 10 метров. Каждый из игроков должен очертить круг вокруг себя диаметром 1 метр. Ведущий бросает жребий — кому начинать. По его сигналу первый игрок наклоняется, лепит снежок и бросает его в соперника. Потом «стреляет» другой. Если оба попали или оба промахнулись, продолжают бросать снежки по очереди. Но если один попал, а другой нет, то тот, кто промахнулся, уступает место следующему сопернику. Уклоняться от снежков можно любым способом (приседать, подпрыгивать), но только не выходить из круга. Побеждает самый меткий.

Гуси-лебеди

Ход игры Из числа игроков выбираются волк и пастух. Остальные дети — гуси. С одной стороны площадки проводится черта, за которой находятся гуси. Это их домик. Сбоку очертите место — логово волка. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, щиплют травку, летают. При этом они наклоняются, вытягивают шею, а когда летают — вытягивают руки в стороны. Потом пастух говорит:

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси: Га-га-га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да.

Пастух: Так летите!

Гуси: Нам нельзя!

Серый волк под горой

Не пускает нас домой!

Пастух: Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси вытягивают руки в стороны и летят через луг домой. А волк, услышав гусей, выбегает из своего логова, пытаясь кого-нибудь поймать (дотронуться рукой). Пойманных гусей волк ведет к себе домой. После трех–четырех пробежек подсчитываются пойманные гуси. Потом выбираются новые пастух и волк, и игра продолжается.

Британский бульдог

Ход игры Дети назначают двух ловцов — «бульдогов». Бульдоги стоят с одной стороны площадки, а все остальные — с противоположной стороны. По сигналу одного из бегунов все дети должны перебежать на другую сторону. Но сделать это нужно так, чтобы их не поймали бульдоги. Тот, кого поймали, становится ловцом. Игра длится до тех пор, пока все бегуны не станут бульдогами.

Дай руку

Ход игры Перед игрой дети определяют территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Выбирается один водящий — салка. Другие игроки свободно перемещаются по площадке. Салка начинает ловить игроков, которые убегают от него. При этом дети стремятся взяться за руки с ближайшим игроком. Взявшись за руки, они останавливаются и поворачиваются один к другому лицом. В этом случае салка не имеет права их осалить. Если салка догнал одинокого игрока, они меняются ролями.

Поймай последнего

Ход игры Участников — 10–14 человек. Игроки делятся на две команды. Участники становятся один за другим и крепко держатся за руки. Одна колонна стоит напротив другой. По сигналу первые игроки обеих команд пытаются «осалить» последнего игрока другой команды. Прикосновение считается правильным, если игроки этой команды не расцепили руки. Игроки каждой колонны должны хорошо двигаться и внимательно следить за передвижением противников, которые пытаются нанести ответный удар. За каждое прикосновение команде начисляется 1 очко. Игра длится 4–5 минут, победитель тот, кто набрал больше очков.

Белка на дереве

Ход игры Перед игрой дети определяют территорию, за пределы которой нельзя выходить. Потом выбирают одного ловца. Остальные убегают и могут прятаться в домике — месте, где их нельзя «осалить». Чаще всего домиком считается что-то деревянное. Если беглец схватится за дерево, палочку, лавочку, бортик песочницы, то его нельзя «осалить». Ловцу запрещается подстерегать около домика, а беглец не должен сидеть в домике больше 30 секунд. Если ловец поймает кого-либо, то они меняются местами.

Варианты считалочек для выбора водящего

Сидел король на лавочке,
Считал свои булабочки,
Раз-два-три,
Королевой будешь ты!

Шла машина темным лесом
За каким-то интересом.
Инте-инте-интерес,
Выходи на букву «ЭС».
Буква «ЭС» нехороша,
Выходи на букву «А».
Буква «А» не подошла,
Выходи на букву «ША».

Доры, доры, помидоры,
 Мы в саду поймали вора.
 Стали думать и гадать,
 Как бы вора наказать.
 Мы скрутили руки-ноги
 И пустили по дороге.
 Вор шел, шел, шел
 И корзиночку нашел.
 В этой маленькой корзинке
 Есть помада и духи,
 Лента, кружева, ботинки,
 Что угодно для души?

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети учатся регулировать свое поведение, опираясь на правила и роли. Развиваются отношения в команде: поддержка, помощь, сопереживание. Появляется гибкость в поведении при смене ролей, при изменении игровой ситуации. У детей растут психоэмоциональные возможности: они могут выдерживать шумные и интенсивные ситуации, быстрые по темпу. Благодаря играм со словами развивается внимание к речи, звуко-буквенной структуре слов, чувство языка.

Э 9.3 Дворовые игры «на вырост»

Д Вышибалы

П Ход игры

«Вышибалы» (двое выбираются считалкой или добровольно) встают с двух сторон площадки, расстояние от одного до другого зависит от ширины площадки или просто от настроения. «Вышибаемые» встают в центре. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться.

Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут «спасти» его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, кто поймал мяч от земли — выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок, поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде «вышибаемых» остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае выбирают водящих из проигравших..

На златом крыльце сидели

Ход игры Водящий берет один конец прыгалок и крутит их вокруг себя так, чтобы другой конец едва касался земли, и произносит:

На златом крыльце сидели: царь, царевич, король, королевич,
 сапожник, портной, кто ты будешь такой?

Все остальные участники стоят по кругу и, когда прыгалка доходит до них, перепрыгивают ее. Тот, кого прыгалка задела, выходит из игры.

Гори-гори ясно

Ход игры Игроки выбирают одного водящего. Все остальные становятся парами один за другим, держась за руки. Водящий стоит перед колонной лицом к игрокам. Он говорит:

Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло,
Птички летят,
Колокольчики звенят!

После этих слов последняя пара отпускает руки, игроки бегут один по правой, другой по левой стороне колонны, а водящий старается поймать кого-то из них до того, как игроки схватятся за руки. Беглецы должны убежать от водящего, схватиться за руки и стать в начале колонны перед первой парой. Если же водящий поймает одного из них, то становится с ним перед всеми парами. А тот, кого не поймали, становится водящим и игра продолжается. Опять бежит последняя пара, а водящий догоняет одного из них. Если пара смогла сомкнуть руки, водящий остается тот же и игра продолжается.

Гори-гори ясно с платочком

Ход игры Все участники становятся парами один за другим, держась за руки. А водящий стоит перед колонной и держит в руке над головой платочек. Потом вместе говорят:

Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло,
Птички летят,
Колокольчики звенят!

После этих слов игроки последней пары бегут вперед и тот, кто первым возьмет платочек, становится водящим перед колонной, а тот, кто не успел, становится в пару с прежним водящим.

Японские салки

Ход игры Перед игрой дети определяют территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Игроков может быть сколько угодно. Водящий преследует — догоняет игроков. Если он дотрагивается до кого-нибудь, то тот начинает водить. Однако новому водящему будет намного сложнее, чем первому, потому что он должен бегать за остальными, держась рукой за ту часть тела, до которой дотронулся предыдущий водящий — это может быть рука или нога. Именно так, не отрывая руки от «засаленного» места, он должен догнать еще кого-нибудь. Только в этом случае он освобождается.

Э 9.4 Игры для развития речи

Крокодил

Цели Отгадать и назвать, что или кого показал водящий при помощи пантомимы.

Ход игры Ведущий загадывает предмет, действие или животное и изображает загаданное. Дети пытаются угадать, называя вслух свои варианты. Отгадавший становится ведущим.

Результаты Развитие воображения, пассивного и активного словаря, слухового внимания (умение подобрать подходящее слово к изображенной ситуации с учетом того, что уже называли другие дети).

Наоборот

Цели Находить слова с противоположным значением и называть их.

Ход игры Ведущий называет слово и кидает мяч ребенку, а дети кидают мяч обратно, называя антоним. Сначала ведущий называет знакомые признаки, например, большой-маленький.

Результаты Ребенок лучше понимает значение слов, расширяет словарный запас и развивает мышление, выделяя признак, по которому находит противоположное слово. Развивается быстрота реакции.

Хоть разок!

Цели Расширять активный и пассивный словарь, развить способность к воображению и диалогу со сверстниками.

Материалы По 10 спичек или палочек (или других одинаковых предметов) на каждого ребенка.

Ход игры Дети садятся вместе; у каждого в руке запас спичек или других похожих предметов. Кто-то начинает рассказывать о том, чего он никогда раньше не делал, но ему очень хотелось бы разок попробовать. Дети, у которых уже есть опыт, о котором мечтал говорящий, отдают ему по одной спичке из своего запаса. Игра заканчивается, когда все по очереди выскажут свои желания.

Результаты Дети развивают способность к воображению и диалогу в группе; обогащают свой словарный запас и понимание речи, развивают способность высказываться о себе.

Книжка-выдумка

Цели Расширять активный и пассивный словарь, понимать противоположные по смыслу слова (предметы, признаки, действия), развить чувство юмора, развить способность к воображению и диалогу со сверстниками.

Материалы Для каждого ребенка папка-скоросшиватель (формата А5) с шестью кольцами, бумага и множество журналов с изображениями людей или черно-белые копии фотографий детей из группы, клей, ножницы, карандаши.

Ход игры Дети находят в журналах и вырезают, по крайней мере, десять фигур. Они наклеивают их на листы бумаги, по размеру подходящие к папке. Фигуры нужно постараться наклеить примерно на одном уровне.

Дети могут как-то по-своему дополнить каждую картину, пририсовать своим героям, например, бороду. Кто хочет, дорисовывает подходящее или, наоборот, совсем необыкновенное окружение для своей «компании», рассказывает друг другу, какие у каждого получились необычные картинки. Когда все готово, дети закрепляют листы в скоросшивателе. Теперь у каждого получилась своя книжка с картинками, игру с которой всегда можно продолжить.

Можно подбирать фигуры и картинки для коллажа по темам, которые интересны детям или неизвестны им и будят воображение, расширяют их опыт.

Результаты Дети развивают способность к воображению и диалогу; обогащают свой словарный запас и понимание речи, узнают противоположные по смыслу слова (предметы, признаки, действия).

Лакомства

Цели Расширить активный и пассивный словарь, развить способность к воображению и диалогу со сверстниками.

МАТЕРИАЛЫ Множество журналов, бумага разных цветов и фактуры.

Ход игры Каждый ребенок выбирает себе журнал и начинает, обрывая страницу, делать из нее тарелку. Затем находит близкие по цвету и форме картинки со своими любимыми лакомствами и раскладывает их на тарелке. Не исключено даже, что в журнале окажется реклама подходящих продуктов. Расставив яства на столе, дети все вместе стараются разгадать, а что же лежит в тарелках. Всякий раз, когда одно из блюд разгадано, ребенок про него что-то рассказывает: например, может ли он сам приготовить такое же и т.д.

Можно подбирать бумагу разных цветов и фактуры, чтобы дети могли сами вырезать фигуры, напоминающие им любимую или нелюбимую еду. Сначала дети могут использовать реалистичные изображения еды, потом все менее похожие, чтобы дети могли сами создать образ (и использовать бумагу разного цвета как предмет-заместитель, основу для создания образа еды). Важно создать ситуацию, где дети смогут поделиться с другими личными предпочтениями и угадывать чужие, запустить диалог.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок расширяет активный и пассивный словарь, развивает способность к воображению и диалогу со сверстниками.

Слово за слово

Цели Расширить активный и пассивный словарь, развить способность к воображению и диалогу со сверстниками.

Ход игры Дети встают в круг. Водящий стоит в середине и называет какое-то существительное, например «море». Остальные стараются как можно быстрее подобрать подходящее к нему слово по ассоциации, например, «волна». Кто первым назвал слово, меняется с водящим местами. За «волной» следуют «прилив» и «отлив» и т.д. Когда дело дойдет до «луны», дети могут немного передохнуть. Если все ассоциации исчерпаны, водящий предлагает новое слово.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок расширяет активный и пассивный словарь, подбирает ассоциации, развивает способность к воображению и диалогу со сверстниками.

Мы охотимся на льва

Ход игры Ведущий произносит слова и показывает движения. Все вместе повторяют их:

Мы охотимся на льва,
Не боимся мы его,
У нас огромное ружье,
И точеный меч — у-у-ух!
Ой, что это?
Это — болото!
Его не обойдешь,
Под ним не проползешь,
Над ним не пролетишь,
Дорога — напрямик!

хлопают ладонями по коленям
хлопают ладонями по коленям
показывают ружье
жест большим пальцем руки назад за плечо
ладонь под козырек
слова «чпок-чпок»
руками изобразить, как что-то обходят
руками изобразить, как под чем-то ползут
руками изобразить, как над чем-то летят
руками показать дорогу впереди

Повторить еще три раза:

- в первом повторе вместо «болота» — «пустыня» *пошуршать ладонями*
- во втором повторе вместо «болота» — «море» *руками изобразить будто плывешь*
- в третьем повторе вместо «болота» — «лев» *нужно убежать и повторить все движения и звуки в обратном порядке.*

При последнем повторе ведущий изображает дрожь в голосе: «Ой, мамочка, кто это?!!»

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети речью и звуками сопровождают рассказ, делая его более выразительным, подражают друг другу, издавая звуки и придумывая новые.

Шумные слова

Цели Развить понимание слов, артикуляцию, способность взаимодействовать в группе.

Ход игры Дети стоят напротив друг друга, разделившись на две по возможности равные группы. Ведущая одной из групп говорит (только им) слово «паровоз» или «водопад» и т.д. А дети стараются изобразить понятие с помощью звуков. Другая группа старается по звукам угадать слово. Если это им удалось, ведущая называет новое слово, и группы меняются ролями.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети развивают артикуляцию, выражая слово звуками, не называя само слово; учатся выделять значение слов и существенные признаки предметов, которые можно выразить не словами, а звуками.

Испорченный телефон

Цели Развить слухоречевое внимание, разделить с другими радостные эмоции, взаимодействовать в группе.

Ход игры Игроки располагаются в линию или кругом. Ведущий загадывает слово и шепчет его игроку, находящемуся рядом так, чтобы не услышали остальные. Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать. Второй передает слово шепотом третьему и так далее по цепочке. Последний игрок громко вслух называет то, что услышал. Обычно это слово сильно отличается от слова, загаданного ведущим, и вызывает всеобщее веселье.

Ведущим становится последний игрок, а все остальные «сдвигаются» по скамейке. Бывший ведущий садится на место первого игрока.

Чтобы результат получился смешнее, игроки стараются говорить слова посложнее для произношения и распознавания в речи, очень быстро и очень тихо. Для усложнения игры можно говорить не слово, а целую фразу.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети развивают слухоречевое внимание, умение взаимодействовать в группе.

Одно к одному

Цели Научить детей подбирать слова по определенным признакам: по цвету, размеру, форме, принадлежности к какому-то классу понятий.

МАТЕРИАЛЫ Разнообразные небольшие предметы: любые игрушки, природные материалы (камушки, каштаны, деревянные бруски), канцтовары и т.д. — минимум восемь для каждого ребенка.

Ход игры Дети складывают все, что у них есть, на середину стола. После этого по очереди начинают брать по одной вещи, пока не разберут все. Теперь кто-то кладет один предмет на середину стола, а ребенок справа от сделавшего ход, находит в своем наборе предмет, имеющий что-то общее с лежащим в середине, и кладет его рядом. Это общее свойство предметов нуж-

но назвать. Если на середине оказалась, например, красная машина, то к ней можно приложить красный шарик. Пару разрешается подбирать к одному из двух крайних предметов ряда, образующегося в середине стола. Если ребенку не удалось подобрать ничего подходящего, он пропускает ход. Победителем становится тот, кто первым выложит весь свой запас.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети учатся довольно быстро подбирать схожие по признакам предметы и называть данный признак.

Дело было так...

Цели Развить умение выразить опыт в словах, составить связный рассказ, работать в команде.

Ход игры Дети садятся вместе, ведущий предлагает сочинить какую-нибудь историю. Взрослый может начать рассказ: «В одной стране жил-был...» Он произносит несколько фраз и передает ход соседу. Тот продолжает рассказ и так же передает следующему. Если кому-то из игроков сложно продолжить, ведущий может ему помочь, задавая наводящие вопросы. Сколько кругов пройдет, решают по ситуации. Ведущий помогает завершить рассказ.

Рассказы детей также могут быть о событиях, которые интересны им — о выходных, празднике, прошедшей игре, прогулке.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети учатся слушать друг друга, взаимодействовать друг с другом, составлять связный рассказ.

«Да» и «нет» не говорите

Цели Развить слухоречевое внимание, разделить с другими радостные эмоции, взаимодействовать в группе.

Ход игры

Ведущий говорит:

Вам барыня прислала сто рублей. Что хотите, то купите.

«Да» и «нет» не говорите. Белого и черного не надевайте.

Вы поедете на бал?»

После этого выбирается один участник, который будет отвечать на вопросы. Остальные задают вопросы, но таким образом, чтобы вынудить отвечающего произнести запретные слова.

Ведущий спрашивает: «А какая погода будет, когда вы поедете на бал? Будет ли идти снег? А снег какого цвета? — Белого... Ой, проиграл...»

Ведущий спрашивает: «А будете ли вы чистить зубы перед выходом? Какого цвета будут ваши зубы после чистки?»

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок проявляет внимание к речи, у него развивается чувство языка, ребенок действует по правилу, подбирая нужные слова, разделяет с другими радостные эмоции.

Какое слово ненужное

Цели Обогащать словарный запас, развивать внимание к речи и смысловым нелепицам (несоответствиям) в речи.

Ход игры Ведущий придумывает предложение с лишними по смыслу словами.

Например: Мама посолила суп солью. В деревне живут старые старики.

Игрок, который быстрее всех назовет лишнее слово, становится «ведущим».

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок становится внимательнее к словам, которые можно использовать для выражения мысли, составляя предложение или рассказ, развивает свое чувство языка.

Виселица

Цели Ребенок развивает внимание, понимание структуры слова, знакомится с письменной речью.

МАТЕРИАЛЫ Лист бумаги, карандаши или ручки.

Ход игры Один участник (водящий) загадывает слово и рисует на листе такое количество подчеркиваний, сколько букв в слове (кстати, желающие могут использовать дорожный набор для игры в Виселицу). Другой участник начинает называть буквы, чтобы отгадать слово. Если буква есть в слове, то водящий обязан вписать ее на свое место в слово (если таких букв несколько — то вписываются все), а если нет — то он рисует один элемент виселицы с человечком (стойка, перекладина, распорка, веревка, голова, туловище, две руки, две ноги — всего 10 элементов-попыток).

Если отгадывающий не успел угадать слово раньше, чем виселица нарисована полностью, то он считается «повешенным» и должен угадывать следующее слово. Если слово отгадано — то игроки меняются местами.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок учится внимательно относиться к звуко-буквенной структуре слова, анализирует состав слова, учится писать буквы.

Игра в слова

Цели Ребенок развивает слуховое внимание, фонематический слух, память.

МАТЕРИАЛЫ В случае затруднений лист бумаги, карандаши или ручки.

Ход игры Первый игрок называет слово по заданной теме (например, фрукты, животные и т.д.), второй игрок называет слово, первая буква которого совпадает с последней буквой слова, названного первым игроком. Далее третий игрок и т.д. по очереди. Если детям сложно держаться в рамках темы, то можно по договоренности называть любые слова, главное, чтобы слово начиналось с той буквы, которой закончилось предыдущее.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок учится внимательно относиться к звуко-буквенной структуре слова, подбирать слово на подходящую букву.

п 9.5 Головоломки и лабиринты

В этом возрасте детям интересно решать разные задачи, требующие сообразительности, логики, часто — нестандартных решений.

ВАРИАНТЫ

Головоломка типа «Танграм»: предлагается собрать фигуру из семи плоских фигур, которые складываются определенным образом, для получения другой, более сложной фигуры. Фигура, которую необходимо получить, задается в виде силуэта или внешнего контура. В набор входят фигуры разного цвета и формы.

Игра помогает осваивать пространство на плоскости, соотносить фигуры с их изображением, соединять части фигур определенным образом, заполнять пространство подходящими фигурами и выполнять ряд последовательных действий, направленных на результат.

Лабиринты: например, провести машинку, прокатить шарик или нарисовать карандашом линию по единственному возможному маршруту от входа до выхода.

Игра помогает пробовать разные способы достижения цели, выбирать единственный, учиться прорабатывать правильный маршрут до цели, минуя препятствия, удерживать цель.

Д 9.6 Тренировка моторных возможностей (велосипеды, ролики, коньки). Соревнования

Ребенок продолжает осваивать навык езды на велосипеде: от четырехколесного — до двухколесного. Может проехать сам по безопасному маршруту, распределяя внимание между направлением маршрута, целью пути, согласованным взаимодействием ног и рук (крутить педали и рулить), рельефом дороги (учет препятствий, ям и возвышений). Осваивает навык временно поворачивать, навык длительной езды.

На роликах и коньках осваивает разные способы езды, разворотов, спуска и подъема с небольшого возвышения.

Дети соревнуются друг с другом (гонки, футбол и т.д.).

П 9.7 Рисование и конструирование

Ребенок освоил предметное рисование и может создавать уже целые миры. В рисунке он может передать свое отношение к человеку через размер и расположение на листе бумаги, через детализацию. Как правило, образы могут отражать характер персонажа. В рисунке ребенок может выразить свои чувства, переживания. На бумаге может появиться сюжетная история.

Ребенок рисует по образцу, учитывая пространственные и цветовые характеристики изображенных на образце деталей. Рисует по замыслу. Осваивает разные техники рисования и разные материалы.

Конструирует по образцу и по замыслу из готовых материалов (лего, кубики, магнитный конструктор, трубочки с креплениями и т.д.) и из природных материалов. Активно развиваются воображение и творчество.

П 9.8 Опыты, эксперименты, изобретения

Растет познавательный интерес и исследовательская активность по отношению к разным материалам, желание изучить их свойства. Взрослый показывает, что получается, если соединить два вещества, например соду и уксус; или предлагает приготовить раствор для мыльных пузырей и т.д. Он помогает организовать место и подбирает безопасный материал, чтобы сначала вместе, а потом самостоятельно ребенок мог с этим материалом экспериментировать.

Приложение

Одним из важных инструментов при взаимодействии и общении с детьми является Ульмская таблица — результат исследований состояния и невербального поведения детей от рождения до 2 лет, проведенных учеными Ульмского университета (Германия). В основу исследований легли работы американского педиатра Т. Бразельтона.

Невербальное поведение ребенка часто указывает на его актуальное состояние и помогает взрослому определить, стоит ли приходить на помощь или малыш справится с ситуацией самостоятельно. Это могут быть телесные и физические проявления, уровень контакта и взаимодействия, а также показатели возбуждения и торможения. Все эти сигналы ребенка сведены в единую таблицу и разделены на три столбика в соответствии с состоянием ребенка:

- открытость и сосредоточенность;
- перегрузка с возможностью саморегуляции;
- перегрузка с невозможностью регуляции без помощи взрослого.

Первое состояние мы называем зеленой зоной — зоной, где ребенок готов к взаимодействию, игре и исследовательской активности. Он хорошо себя чувствует, достаточно активен и хорошо выдерживает небольшое напряжение.

Во втором столбике описано состояние, которое мы называем желтой зоной, в нем могут появиться признаки напряжения, с которыми ребенку справиться чуть сложнее. В этой зоне он будет, например, зевать, гримасничать, отводить взгляд, часто моргать, может вцепиться руками в одежду, прижать друг к другу ноги или руки. В этот момент пропадает контакт с другим человеком, так как ребенок пытается вернуть себе внутренний баланс и спокойное состояние через сброс напряжения. В желтой зоне он может сам отрегулировать свое состояние с небольшой помощью взрослого: если взрослый чутко отслеживает знаки начинающейся перегрузки ребенка, он может немного изменить ситуацию и/или сделать паузу во взаимодействии, тогда ребенок сможет вернуться в зеленую зону.

Если мы видим, что у ребенка появляются знаки красной зоны — зоны сильной перегрузки, то взрослому необходимо вмешаться, чтобы помочь ребенку вернуть чувство безопасности и комфорта. Показателями красной зоны являются неравномерность дыхания, бледная кожа, сильный тонус в теле (тело распрямляется, пальцы рук могут быть растопырены), неустойчивый эмоциональный баланс, остановившийся взгляд, замирание, плач, дремота. В этот момент ребенок уже недоступен для общения, и необходимо быстро прийти ему на помощь.

В зеленую зону помогают вернуться телесный контакт, стабильный ритм, спокойный голос. Способы успокоения детей очень индивидуальны и могут различаться в разных конкретных случаях. Если в данный момент происходит сенсорная перегрузка ребенка, то важно убрать раздражающие стимулы из окружающей среды.

Хотя в таблице отражены показатели, актуальные для младенцев и маленьких детей до двух лет, мы используем ее в работе с детьми и более старшего возраста, опираясь на эти признаки перегрузки. Учитываем при этом возрастные и индивидуальные особенности детей.

Ульмская таблица: показатели баланса и перегрузки младенцев и маленьких детей *

Состояние ребенка Показатели	Открытость и сосредоточенность	Перегрузка с возможностью саморегуляции	Перегрузка с невозможностью регуляции без помощи взрослого
Физиологические	- Равномерное дыхание - Розовая кожа	- Ребенок зевает, вздыхает, чихает - Гримасничает	- Сдавленное, неравномерное дыхание, задержка дыхания - Мраморная, покрасневшая или слишком бледная кожа - Позывы на рвоту, срыгивание (у младенцев)
Двигательные	- Голова повернута в сторону собеседника - Прижимается к взрослому - Мягкие, хорошо модулированные движения - Ненапряженное положение тела, равномерно распределенный по всему телу мышечный тонус	- Вцепляется руками (например, в одежду) - Руки или ноги прижаты друг к другу - Рука находится во рту, прижата к голове или к уху - Рука прижата к телу, водит рукой по телу - Сосет палец, соску	- Тело непроизвольно распрямляется - Пальцы руки растопырены и подняты вверх - Отклоняется всем телом, отворачивается - Стучит руками - Отводит, отталкивает от себя руки взрослого - Замирание, застывание всем телом
Сна и бодрствования (возбуждения, уравновешенности)	- Ребенок бодр и внимателен - Устойчивый эмоциональный баланс - Хорошо выдерживает незначительные перемены ситуации и небольшое напряжение	Отчасти бодр и внимателен, отчасти утомлен и беспокоен	- Неустойчивый эмоциональный баланс (частые перемены поведения) - Дремота - Выпучивание глаз, остановившийся взгляд - Хнычет, плачет
Взаимодействия	- Ищет взглядом контакта с взрослым, перенимает и поддерживает контакт - Улыбается (слегка расклевываясь, приоткрыв рот), смеется - Открыт, активен, заинтересован	- Лицо без всякого выражения - Отводит взгляд - Часто моргает, закрывает глаза	- Недоступен для общения - Возбужден, чрезмерно бодр

* Впервые опубликована в книге Lernprogramm Baby-Lesen, Hippokrates Verlag, 2010, Stuttgart. Авторы — исследовательская группа Ульмского университета. Перевод с немецкого Ольги Поповой.

Литература

1. Айрес Д. Ребенок и сенсорная интеграция: понимание скрытых проблем развития. – М.: Теревинф, 2025.
2. Баенская Е.Р. Помощь в воспитании детей с особым эмоциональным развитием (ранний возраст). – М.: Теревинф, 2017.
3. Баенская Е.Р., Выродова Е.А., Разенкова Ю.А. Научитесь общаться с младенцем. – М.: Просвещение, 2008.
4. Банди А., Лейн Ш., Мюррей Э. Сенсорная интеграция: теория и практика. – М.: Теревинф, 2024.
5. Баум Х. Крокодилопопугай: игры в помещении для развития и отдыха. – М.: Теревинф, 2021.
6. Берлянд И. Игра как феномен сознания. – Кемерово: Алеф, 1992.
7. Бин Дж., Оулдфилд А. Волшебная дудочка. 78 развивающих музыкальных игр. – М.: Теревинф, 2015.
8. Бондарь Т.А., Захарова И.Ю., Константинова И.С. и др. Подготовка к школе детей с нарушениями эмоционально-волевой сферы: от индивидуальных занятий к обучению в классе. – М.: Теревинф, 2025.
9. Боулби Д. Привязанность. – М.: Гардарики, 2003.
10. Боулби Дж. Создание и разрушение эмоциональных связей. – М.: Канон+РООИ «Реабилитация», 2023.
11. Бриш К. Биндунг-психотерапия: беременность и роды. – М.: Теревинф, 2018. – (Консультирование и терапия, основанные на теории привязанности).
12. Бриш К. Биндунг-психотерапия: младенчество и ранний возраст. – М.: Теревинф, 2018. – (Консультирование и терапия, основанные на теории привязанности).
13. Бриш К. Биндунг-психотерапия: дошкольный возраст. – М.: Теревинф, 2019. – (Консультирование и терапия, основанные на теории привязанности).
14. Бриш К. Теория привязанности и воспитание счастливых людей. – М.: Теревинф, 2024.
15. Бриш К. Терапия нарушений привязанности. – М.: Когито-Центр, 2012.
16. Винникотт Д. Маленькие дети и их матери. – М.: Независимая фирма «Класс», 2007.
17. Винникотт Д.В. Ребенок, семья и внешний мир. – М.: ИОИ, 2015.
18. Выготский Л.С. Собр. соч.: в 6 т. Т. 4: Детская психология / Под ред. Д.Б. Элькониной. – М.: Педагогика, 1984.
19. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка: стенограмма лекции, прочитанной в 1933 г. в ЛГПИ им. А.И. Герцена // Психология развития. – СПб.: Питер, 2001. – С. 56–79.
20. Герхардт С. Как любовь формирует мозг ребенка. – М.: Этерна, 2021. – (Современная психология).
21. Грин Р. Взрывной ребенок: новый подход к воспитанию и пониманию легко раздражимых, хронически несговорчивых детей. – М.: Теревинф, 2024.
22. Грин Р. Затерянные в школе. Как помочь ребенку с поведенческими трудностями не выпасть из школьной жизни. – М.: Теревинф, 2024.
23. Гринспен С. На ты с аутизмом: использование методики Floortime для развития отношений, общения и мышления. – М.: Теревинф, 2018.

24. Делакрук М. Психология детского поведения: как помочь ребенку справиться с эмоциональными проблемами. – М.: Бомбора, 2022.
25. Зарубина Ю.Г. и др. Адаптация ребенка в группе и развитие общения на игровом занятии КРУГ. – М.: Теревинф, 2018.
26. Захарова И.Ю. Лечебно-педагогическая диагностика детей с нарушениями эмоционально-волевой сферы. – М.: Теревинф, 2018.
27. Захарова И.Ю., Ермолаев Д.В. Использование сказок в коррекционной работе с детьми, имеющими эмоциональные нарушения // Особый ребенок. Исследования и опыт помощи: научно-практический сборник. – Вып. 5. – М.: Теревинф, 2006. – С. 150–158.
28. Захарова И.Ю., Ермолаев Д.В. Средовой подход в работе с детьми с нарушениями развития эмоциональной сферы // Особый ребенок: исследования и опыт помощи. – Вып. 5. – М.: Теревинф, 2006. – С. 9–33.
29. Зиннхубер Х. Как развивается ваш ребенок? Таблицы сенсомоторного развития, игры и упражнения от 4 до 7,5 лет. – М.: Теревинф, 2025.
30. Кипхард Э. Как развивается ваш ребенок. Таблицы сенсомоторного развития от рождения до 4 лет. – М.: Теревинф, 2026.
31. Кислинг У. Сенсорная интеграция в диалоге: понять ребенка, распознать проблему, помочь обрести равновесие. – М.: Теревинф, 2024.
32. Ларго Р. Детские годы: индивидуальность ребенка как вызов педагогам. – М.: Национальное образование, 2015.
33. Ларго Р. Младенческие годы. Развитие и воспитание детей с рождения до четырех лет. – М.: Национальное образование, 2025.
34. Лэнгле А. Person. Экзистенциально-аналитическая теория личности. – М.: Генезис, 2009.
35. Лисина М.И. Общение, личность и психика ребенка. – М.: Издательство «Институт практической психологии»; Воронеж: НПО «МОДЭК», 1997.
36. Лисина М.И. Формирование личности ребенка в общении. – СПб.: Питер, 2009.
37. Мудрость народная. Жизнь человека в русском фольклоре. Младенчество. Детство / Под ред. Аникина В.П. – М.: Художественная литература, 1991.
38. Надеждина В. 500 игр и заданий для чудо-воспитания. – Минск: Харвест, 2007.
39. Новые направления в игровой терапии: проблемы, процесс и особые популяции / Под ред. Лэндрета Г. – М.: Когито-Центр, 2022.
40. Ньюмен С. Игры и занятия с особым ребенком. Руководство для родителей. – М.: Теревинф, 2025.
41. Обухова Л.Ф. Возрастная психология: учебник для студ. вузов. – М.: Юрайт, 2026.
42. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. – СПб.: Питер, 2021.
43. Папушек М., Папушек Х., Солоед К.В. Значение невербального общения в младенческом возрасте для психического развития // Журнал практической психологии и психоанализа. – 2001. – № 4. URL: <https://psyjournal.ru/articles/znachenie-neverbalnogo-obshcheniya-v-mladencheskom-vozhraсте-dlya-psihicheskogo-razvitiya> (дата обращения: 26.06.2026).
44. Пиклер Э. и др. Доверие и уверенность друг в друге: забота о младенцах и детях раннего возраста. Опыт и размышления. – М.: Национальное образование, 2022.
45. Полински Л. РЕКІР: игра и движение: более 100 развивающих игр для детей первого года жизни. – М.: Теревинф, 2025.

46. Развивающий уход за детьми с тяжелыми и множественными нарушениями развития / под ред. О.С. Бояршиновой. – М.: Теревинф, 2024.
47. Разенкова Ю.О., Выродова И.А. Игры с детьми младенческого возраста. – М.: Школьная пресса, 2021.
48. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми. – М.: Владос, 1994.
49. Сингер Э., Хаан Д. Играть, удивляться, узнавать. Теория развития, воспитания и обучения детей: от рождения до школы. – М.: Мозаика-Синтез, 2020.
50. Смирнова Е.О. Детская психология. – СПб.: Питер, 2008.
51. Смирнова Е.О., Соколова М.В., Шеина Е.Г. Подходы к пониманию игры в современной западной психологии // Современная зарубежная психология. – 2012. – Т. 1. № 1. – С. 53–64.
52. Соломон Д. Малышу виднее: секреты спокойных родителей. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
53. Стерн Д. Дневник младенца. – М.: Генезис, 2001.
54. Стоукс Б. Развивающие движения. – Минск: Попурри, 2010.
55. Томаселло М. Истоки человеческого общения. – М.: Языки славянских культур, 2011.
56. Троник Э., Голд К. От разногласия к близости: почему взлеты и падения – ключ к лучшим отношениям. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021.
57. Фопель К. Создание команды. Психологические игры и упражнения. – М.: Генезис, 2016.
58. Хейзинга Й. Homo Ludens (Человек играющий). – М.: Издательство Ивана Лимбаха, 2017.
59. Хельбрюгге Т., Лайоши Ф., Менара Д. и др. Мюнхенская функциональная диагностика развития. Первые три года жизни / под науч. ред. и пер. Ф. Л. Ратнер, М. А. Уткузовой. – Казань : Центр инновац. технологий, 2004.
60. Циммер Р. Компетентный малыш. Руководство для родителей с многочисленными примерами увлекательных подвижных игр. От рождения до трех лет. – М.: Теревинф, 2025.
61. Шенкер С., Баркер Т. Саморегуляция: как помочь ребенку (и себе) справиться со стрессом. – Минск: Попурри, 2021.
62. Шниц Р., Коблинер Г. Первый год жизни. – М.: Геррус, 2000.
63. Эльконин Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте. // Вопросы психологии, 1971. – № 4.
64. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978.
65. Юуль Е. Ваш ребенок знает лучше! Как построить отношения в семье на доверии, любви и уважении. – М.: Бомбора, 2022.
66. Юуль Е. Детская агрессия: что стоит за деструктивными эмоциями и как развивать в детях эмпатию. – М.: Бомбора, 2023.
67. Янушко Е. Игры с аутичным ребенком. – М.: Теревинф, 2025.
68. Янушко Е. Помогите малышу заговорить! – М.: Эксмо, 2015.
69. Brazelton T. Berry, Nugent J. Kevin. The Neonatal Behavioral Assessment Scale. – 4th ed. – London: Mac Keith Press, 2011.
70. Gerber M., Johnson A. Your Self-Confident Baby: How to Encourage Your Child's Natural Abilities – From the Very Start. – New York: John Wiley & Sons, 1998.
71. Takata N. Play as a prescription // Play as exploratory learning / Ed. by M. Reilly. – Beverly Hills (CA): Sage Publications, 1974.
72. Ziegenhain U., Gebauer S., Ziesel B., Künster A. K., Fegert J.M. Lernprogramm Baby-Lesen: Übungsfilme für Hebammen, Kinderärzte, Kinderkrankenschwestern und Sozialberufe. – Stuttgart: Hippokrates, 2010.

Указатель игр

1-й этап (0–3 мес.)

- 1.1 Игры на взаимодействие лицом к лицу 103
- 1.2 Игры на развитие вестибулярных ощущений (ритмичные игры в одном темпе) 104
- 1.3 Игры на развитие зрительного внимания и прослеживания 107
- 1.4 Игры на развитие слухового внимания 108
- 1.5 Игры на перемещение в пространстве 109
- 1.6 Игры на формирование контроля за положением головы 110
- 1.7 Игра на поверхностную чувствительность 110
- 1.8 Игры на глубокую чувствительность (без напряжения) 110
- 1.9 Игры на формирование координации «рука-глаз», «рука-рука», «рука-рот» 111

2-й этап (3–6 мес.)

- 2.1 Вестибулярные ритмичные игры 113
- 2.2 Тактильно-ритмичные игры 114
- 2.3 Игры на развитие взаимодействия 115
- 2.4 Игры с различными материалами 115
- 2.5 Игры на формирование дотягивания, хватания и отпускания предмета 117
- 2.6 Игры на изменение положения тела 118
- 2.7 Игры с ногами 119

3-й этап (6–9 мес.)

- 3.1 Игры на взаимодействие 121
- 3.2 Ритмические игры 121
- 3.3 Манипуляции с предметами 123
- 3.4 Циркулярные (повторяющиеся) игры 127
- 3.5 Игры, направленные на формирование образа предмета (прячем предмет) 128
- 3.6 Игры с опорой на руки 128
- 3.7 Игры на перемещение в пространстве 128

4-й этап (9–12 мес.)

- 4.1 Игры на взаимодействие 130
- 4.2 Первые игры на подражание 131
- 4.3 Ритмические игры с кульминацией 132
- 4.4 Прячем игрушку 135
- 4.5 Простые игры с предметами 135
- 4.6 Первые функциональные игры с предметами 136
- 4.7 Игры с различными материалами 137

- 4.8 Игры на развитие обоняния 137
- 4.9 Игры на развитие вкусовых ощущений 138
- 4.10 Игры на перемещение в пространстве, исследование пространства 138
- 4.11 Первые игры на локализацию ощущений на теле 140
- 4.12 Игры, помогающие вставать и стоять 141
- 4.13 Игры на баланс в позе сидя 141
- 4.14 Игры на баланс стоя 142
- 4.15 Игры перед зеркалом 143

5-й этап (1–2 года)

- 5.1 Игры на подражание отдельным простым действиям взрослого 144
- 5.2 Игры на подражание более сложным и точным действиям, а также цепочке действий 146
- 5.3 Игры на речевое подражание 149
- 5.4 Подвижные игры, направленные на развитие игрового взаимодействия 152
- 5.5 Игры с эмоциями 154
- 5.6 Сенсорно-предметные игры 155
- 5.7 Предметная игра: строительство и ряды 156
- 5.8 Предметная игра: собирательство 158
- 5.9 Предметные игры на освоение формы, размера 158
- 5.10 Отдельные игровые действия с игрушками 158
- 5.11 Символические игровые действия 159
- 5.12 Исследование предметов по функциям 160
- 5.13 Строительство домиков и норок 160
- 5.14 Эмоциональные игры с опасным/безопасным пространством 161
- 5.15 Первые элементы сюжетной игры, простые цепочки действий 161
- 5.16 Игры на развитие зрительно-моторной и слухо-моторной координации 162
- 5.17 Игры на развитие самовосприятия 164
- 5.18 Маршрутные игры в пространстве 164
- 5.19. Игры перед зеркалом: кривляться 165
- 5.20 Игры перед зеркалом: наряжаться 166
- 5.21 Игры со сверстниками (игра рядом) 166

6-й этап (2–3 года)

- 6.1 Игры, направленные на результат 167
- 6.2 Исследование свойств материалов, первые опыты 169
- 6.3 Полоса препятствий 169
- 6.4 Использование знакомых ребенку предметов непривычным образом (путаница) 170
- 6.5 Сюжетная игра: появление смыслового контекста 170
- 6.6 Сюжетная игра: от сюжета к роли 171
- 6.7 Наряжаемся перед зеркалом: от неустойчивых ролей к устойчивым 173
- 6.8 Первые ролевые игры: от роли к сюжету 173
- 6.9 Сюжетные игры с пугающими впечатлениями 174
- 6.10 Игры на границы 175

- 6.11 Осознание представлений о собственном теле, формирование образа себя 176
- 6.12 Рисование историй про ребенка 177
- 6.13 Совместное со взрослым предметное рисование 178
- 6.14 Игры на взаимодействие 178
- 6.15 Фольклорные игры (первые хороводные игры) 179
- 6.16 Игры со сверстниками, параллельная игра 183
- 6.17 Игры со сверстниками, совместная игра 183

7-й этап (3-4 года)

- 7.1 Развернутая сюжетная игра со взрослым 184
- 7.2 Развитие самостоятельной сюжетной игры у ребенка 185
- 7.3 Игра с различными материалами, направленная на получение результата (творчество, поделки, рукоделие) 186
- 7.4 Сюжетное рисование 186
- 7.5 Игры на успешность и распределение ролей 187
- 7.6 Фольклорные игры 188
- 7.7 Хороводные игры с водящим в центре круга 189
- 7.8 Свободная игра со сверстниками: переход от параллельной игры к совместной 191

8-й этап (4–5,5 лет)

- 8.1 От сюжета к ролям (совместная игра) 193
- 8.2 Сюжетно-ролевые игры (со скрытыми правилами) 195
- 8.3 Сюжетные игры с пугающими событиями 197
- 8.4 Простые дворовые игры 198
- 8.5 Простые настольные игры 199
- 8.6 Исследование пространства 200
- 8.7 «Чего не хватает?» и другие интересные задания 201
- 8.8 Игры со сверстниками со звуками и словами 201

9-й этап (5,5–7 лет)

- 9.1 Игры по правилам (со скрытыми ролями). Настольные игры 205
- 9.2 Игры по правилам (со скрытыми ролями). Дворовые игры 205
- 9.3 Дворовые игры «на вырост» 213
- 9.4 Игры для развития речи 214
- 9.5 Головоломки и лабиринты 219
- 9.6 Тренировка моторных возможностей (велосипеды, ролики, коньки). Соревнования 220
- 9.7 Рисование и конструирование 220
- 9.8 Опыты, эксперименты, изобретения 220

Учебное электронное издание

Захарова Има Юрьевна, Моржина Елена Вячеславовна

Игровая педагогика. Система подбора игр с помощью таблиц развития

Редактор М.С. Дименштейн

Макет и верстка Д.Р. Дименштейн

Корректор Г.П. Толмачёв

Подписано 30.08.2026. Формат 20,5×26,0 см.

Гарнитуры PT Serif, PT Sans.

Издательство «Теревинф»

Тел.: (495) 585 0 587

Эл. почта: shop@terevinf.ru

Интернет-магазин: terevinf.com

Соцсеть: vk.com/terevinf

Издание подготовлено по проекту
РБОО «Центр лечебной педагогики»
при поддержке Сбербанка.

