

И.Ю. Захарова, Е.В. Моржина

Игровая педагогика

таблица развития,
подбор и описание игр



И.Ю. Захарова, Е.В. Моржина

Игровая педагогика

таблица развития, подбор и описание игр

Москва Теревинф 2018

УДК 373.2.02:794

ББК 74.100.57

З-38

Захарова, И. Ю., Моржина, Е. В.

З-38 Игровая педагогика: таблица развития, подбор и описание игр / И. Ю. Захарова, Е. В. Моржина. – М.: Теревинф, 2018. – 152 с.

ISBN 978-5-4212-0497-8

Авторы, специалисты с большим опытом психолого-педагогической работы с детьми, представляют свой взгляд на игровую педагогику.

Первая часть книги посвящена концепции игровых эпох и ступеням установления эмоционального контакта с ребенком; описывается, как проанализировать игровое поведение ребенка и определить, на каком этапе развития он находится, какие игры этому этапу соответствуют. Во второй части представлена разработанная авторами таблица развития. В третьей части на примере работы с особым ребенком иллюстрируется использование таблицы для составления программы игровых занятий. В четвертой части собраны и подробно описаны разнообразные игры для каждого этапа развития.

Методика авторов дает возможность подобрать игры как для нормативно развивающихся детей от рождения до 7 лет, так и для детей с различными особенностями развития (РАС, ЗПР, СДВГ, ДЦП, множественные нарушения и др.).

Книга адресована педагогам, психологам, воспитателям детских садов и родителям.

Издание осуществлено в рамках проектов РБОО «Центр лечебной педагогики» при поддержке Благотворительного фонда «САФМАР» Михаила Гуцериева и Благотворительного фонда Сбербанка «Вклад в будущее».



Содержание

Концепция игровых эпох	7
Введение.....	7
Значение игры в жизни ребенка	8
Игровые эпохи	9
Развитие диалога с ребенком: ступени эмоционального контакта	15
Как пользоваться таблицей.....	18
Таблица развития: игровые эпохи и этапы.....	19
Первая игровая эпоха	20
Вторая игровая эпоха	27
Третья игровая эпоха	31
Пример использования таблицы для составления программы занятий	33
Начало занятий. Саше 3 года	34
Продолжение занятий. Саше 3 г. 4 мес.	43
Конец учебного года. Саше 3 г. 9 мес.	53
Описание игр для каждого этапа развития.....	63
Игры первой игровой эпохи (0–12 мес.)	64
1-й этап (0–3 мес.)	64
1.1 Игры лицом к лицу.....	64
1.2 Сенсорные игры	65
1.2.1 Развитие зрительного внимания	65
1.2.2 Развитие слухового внимания.....	66

1.2.3 Развитие обоняния	67
1.2.4 Развитие вкусовых ощущений.....	67
1.2.5 Развитие вестибулярных ощущений – ритмичные игры в одном темпе	68
1.3 Игры на перемещение в пространстве.....	69
1.4 Игры на формирование контроля за положением головы	70
1.5 Тактильно-ритмичные игры	71
1.5.1 Игра на поверхностную чувствительность.....	71
1.5.2 Игры на глубокую чувствительность (без напряжения).....	71
1.6 Игры на формирование координации «рука-глаз», «рука-рука», «рука-рот».....	72
2-й этап (3–6 мес.)	73
2.1 Ритмичные игры	73
2.1.1 Вестибулярные ритмичные игры	73
2.1.2 Тактильно-ритмичные игры	74
2.2 Эмоциональные игры.....	75
2.3 Сенсорные игры для рук	75
2.3.1 Игры с различными материалами.....	75
2.3.2 Игра с сенсорными ковриками	76
2.4 Игры на формирование дотягивания, хватания и отпускания предмета	77
2.5 Игры на изменение положения тела	77
2.6 Игры с ногами	79
3-й этап (6–9 мес.)	80
3.1 Игры на взаимодействие.....	80
3.2 Ритмичные игры	80
3.3 Манипуляции с предметами.....	82
3.4 Циркулярные игры.....	86
3.5 Прячем предмет.....	87
3.6 Опора на руки.....	87
3.7 Игры на перемещение в пространстве.....	87
4-й этап (9–12 мес.)	89
4.1 Игры на взаимодействие.....	89
4.2 Первые игры на подражание.....	90
4.3 Ритмичные игры с кульминацией.....	91
4.4 Первые игры на локализацию ощущений на теле.....	93
4.5 Прячем игрушку.....	94
4.6 Игры с предметами.....	94
4.6.1 Соотношение предметов.....	94
4.6.2 Предметная функциональная игра.....	95
4.6.3 Игры с различными материалами.....	96
4.7 Игры на перемещение в пространстве, на исследование пространства	96
4.8 Игры, помогающие вставать и стоять	97
4.9 Игры на баланс.....	98
4.9.1 Баланс в позе сидя.....	98
4.9.2 Баланс стоя	98

Игры второй игровой эпохи (от 1 до 3 лет)100

5-й этап (от 1 до 2 лет)100

5.1 Игры на подражание	100
5.1.1 Подражание отдельным простым действиям взрослого	100
5.1.2 Игры на подражание более сложным и точным действиям, а также цепочке действий.....	103
5.1.3 Игры на речевое подражание	106
5.2 Подвижные игры, направленные на развитие игрового взаимодействия.....	109
5.3 Сенсорные игры	111
5.4 Предметная игра с пространством	112
5.4.1 Строительство и ряды	112
5.4.2 Собираательство	113
5.4.3 Игры на освоение формы, размера.....	113
5.4.4 Отдельные игровые действия с игрушками	113
5.4.5 Символические игровые действия.....	114
5.4.6 Исследование предметов по функциям	115
5.4.7 Строительство домиков и норок.....	115
5.5 Первые элементы сюжетной игры, простые цепочки действий	115
5.6 Игры на развитие самовосприятия	116
5.7 Различные игры с пространством	117
5.8 Игра со сверстниками.....	118

6-й этап (от 2 до 3 лет)119

6.1 Игры, направленные на результат.....	119
6.2 Усложнение сюжетной игры	120
6.3 Дальнейшее развитие сюжетной игры.....	121
6.4 Сюжетные игры с пугающими впечатлениями	122
6.5 Наряжаемся перед зеркалом: от неустойчивых ролей к устойчивым	123
6.6 Игры на границы.....	123
6.7 Осознание представлений о собственном теле и символическое представление о себе	125
6.8 Игры на взаимодействие.....	125
6.9 Фольклорные игры.....	126
6.10 Игры со сверстниками.....	128
6.10.1 Параллельная игра	128
6.10.2 Совместная игра	128

Игры третьей игровой эпохи (от 3 до 6 лет).....129

7-й этап (от 3 до 5 лет)129

7.1 Развернутая сюжетная игра	129
7.2 От сюжета к ролям	130
7.3 Фольклорные игры.....	131
7.4 Дворовые игры.....	134

7.5	Игры со сверстниками.....	135
7.6	Простые настольные игры.....	135
7.7	Исследование пространства.....	136
8-й этап (от 5 до 6 лет)	138
8.1	Сюжетно-ролевые игры (со скрытыми правилами)	138
8.2	Игры по правилам (со скрытыми ролями).....	140
8.2.1	<i>Настольные игры</i>	140
8.2.2	<i>Дворовые игры</i>	140
Приложение. Таблица Бразельтона		149
Литература		151

Концепция игровых эпох

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

Ф. Шиллер

Введение

Ценность игры в развитии 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?

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 нормативно развивающимися детьми, так и с детьми с различными отклонениями в развитии, в том числе с расстройствами аутистического спектра (РАС) и множественными нарушениями развития. 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. В первой части книги авторы описывают концепцию игровых эпох и рассказывают о ступенях установления контакта с ребенком. Во второй части вы найдете таблицу, в которой представлены основные этапы развития ребенка и соответствующие им игры. При составлении таблицы мы в большой степени опирались на книгу и исследования по эмоциональному развитию Е.В. Баенской (см. Баенская, 2017), а также на собственные наблюдения. В третьей части приведен пример использования таблицы для составления плана занятий с особым ребенком и описание работы с ним в течение учебного года. В четвертой части представлены подборка и описание многочисленных игр – как тех, в которые могут играть нормативно развивающиеся дети в указанном возрасте, так и специально разработанных игр для детей с теми или иными особенностями, по своим возможностям находящихся на данном этапе развития. Специалисты и родители смогут найти здесь игры, подходящие для самых разных детей – чрезмерно активных и замедленных, тревожных и импульсивных, с отставанием в развитии и одаренных, с трудностями контакта и очень общительных. Эти игры мы также распределили по игровым эпохам и этапам в соответствии с таблицей развития.

Значение игры в жизни ребенка

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 (см. А. 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 поддержать и не нарушить эту способность вести диалог?

Когда ребенок приходит в наш мир, его встречают близкие взрослые. Качество этой встречи закладывает то, как ребенок будет обходиться с самим собою, окрашивает его отношение к самому себе. Затем ребенок «встречает» себя самого: свои ощущения, свои действия, свои чувства, свои ценности, занимает позицию по отношению к себе и к миру, осознает себя (см. Л. Выготский, 1984, И. Берлянд, 1992). Для ребенка развитие отношений со взрослым и зарождение самоотношения происходят 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 (Д. Хейзинга, 2015; Д. Винникотт, 2007, Л.С. Выготский, 1933 и т.п.), 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. О правилах можно договариваться, а можно их устанавливать и не принимать чужие правила. Для этого участники должны понимать и разделять смыслы и правила друг друга;
- удовольствия/интереса (см. 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 (см. 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: при этом 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, процесс игры становится доступен ребенку с 2,5–3 лет. За единицу игры в этом подходе принимается мнимая ситуация и роль. Нас же интересует более ранний процесс зарождения субъективности и то, как он отражается в действиях ребенка.

В работе И. Берлянд «Игра как феномен сознания» 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-ни-

будь 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 с ними обходиться 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 обходиться с миром своих чувств. Взрослый находился в диалоге с чувствами ребенка, и это очень важно: то, как взрослый сопровождает чувства малыша, потом отразится на способности ребенка самому вступать в контакт и диалог с миром своих чувств.

Игровые эпохи

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, т.е., возможно, долго не переживает себя как Я (субъект). Интересно проследить, как и когда дети с нормативным развитием начинают использовать в речи местоимение «Я», какие необходимые предпосылки должны возникнуть для этого, какие игры приводят к этому грандиозному переживанию и главное – могут ли близкие взрослые способствовать и помогать этому процессу.

Достаточно рано у ребенка появляется самостоятельная игра, а также партнерская игра со взрослым или другими детьми. 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 из себя определенную последовательность, которая отражает этапы личностного развития ребенка: от простых манипуляций с предметами или собственным телом до сложных ролевых игр и игр по правилам. Нами были проанализированы игры детей от рождения до семи лет и условно разделены на три большие группы в соответствии с тремя основными линиями развития отношений в жизни человека (см. Лисина, 2007):

- 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 различные формы мы увидим во всех трех сферах развития ребенка.

Для практических целей игровой педагогики мы расположили эти три линии развития рядом в таблице 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 игр в онтогенезе 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/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 этой таблицей, мы можем понять, где сейчас он «находится» (к какой игровой эпохе и к какому этапу относятся его игры). При этом мы можем предположить, какой смысл ребенок извлекает из той или иной игры, и разделить с ним те смыслы и интересы, которые сейчас актуальны и эмоционально затрагивают ребенка, т.е. принять его «мнимую» ситуацию (хронотоп) и поддержать его игру.

Мы попытались определить основные игровые смыслы и расположить их по мере проявления в жизни ребенка. Появление нового игрового смысла ни в коей мере не отрицает уже проявленного. Наоборот, они интегрируются, что приводит к появлению все более сложно организованных игр.

Ниже опишем кратко, чем характеризуется каждая эпоха в жизни ребенка, какие важные приобретения и достижения у него появляются, в какие игры он играет. При выделении основных событий в психической жизни ребенка и объединении их в этапы (и в более крупные блоки – «игровые эпохи») мы опирались на представления о развитии личности отечественных психологов, теорию развития и теорию привязанности, а также концепцию «DIR/Floortime».

Сами термины «игровая эпоха» и «игровая история» – терминология семинаров по игровой педагогике в ЦЛП (РБОО «Центр лечебной педагогики» – прим. ред.) 90-х годов. Уже через много лет мы обнаружили, что в англоязычной литературе термин «игровая эпоха» используется давно, например, в методиках по эрготерапии (см. Takata, 1974) для условного деления игры ребенка на стадии.

В нашей типологии игровые эпохи отделены друг от друга основными кризисами развития, когда происходит перестройка отношений на всех уровнях и направлениях.

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.

Опишем подробнее каждую из эпох.

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, желательно для начала 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 находит себе выражения;
- 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, тогда 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. К. Винникотт (2007) рассматривает это состояние как близкое к переживанию смерти.

По нашим наблюдениям, то, насколько взрослый внимательно относится к знакам и сигналам младенца (см. таблицу Бразельтона, с. 149), 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, 2017) – 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.

Грубое вмешательство в телесные границы, неуважительное отношение к телу малыша (как, например, часто бывает в интернатных учреждениях) могут нарушить его собственный диалог со своим телом, что в дальнейшем может привести к ярко выраженному полевому поведению или захваченности (вплоть до неконтролируемого перевозбуждения) впечатлениями.

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 себя как ценного, 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 зарождении 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).

Новые, нарабатанные в игре, предпосылки (комфорт и безопасность, ритм и повторы, способность выдержать напряжение и даже получать от этого удовольствие) дают 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 и проблемы, связанные с выходом ребенка на новые отношения с миром (самостоятельное и активное освоение физического пространства), выделяются в отдельный важный этап в развитии.

В период кризиса ребенок в своей захваченности впечатлениями и импульсами, удивлением перед внешним миром еще плохо оценивает угрозы этого мира и свои возможности. Сформированные отношения привязанности здесь играют незаменимую роль: внутренний дискомфорт (нарастание напряжения в момент стресса) может сообщать о наличии угрозы, и малыш пускается на поиски значимого взрослого. Взрослый пока еще остается внешним регулятором поведения ребенка (следит за безопасностью). Он же проводит и первые границы, оберегая ребенка от опасности. При столкновении с границей возникает 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.

Постепенно на фоне «полевого» поведения появляется новый тип игр, которые свидетельствуют о ценности границ и порядка в жизни ребенка, 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»

Ключевыми словами при описании этой игровой эпохи будут ценности, т.е. 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 уважительного обращения ребенка с ними.

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 собствен-

ным ценностям, проживания ценности своего внутреннего мира (то, что будет происходить в Третьей игровой эпохе), основное условие формирования Самоценности.

Роль сопровождающего взрослого – сопровождать малыша при встрече с опасным и давать автономию 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 чувствами 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». Особую важность приобретает диалог по поводу ценностей: твое – мое. 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: «освоение» своего внутреннего мира – проживание ценности себя (успех–неуспех, выигрыш–проигрыш); освоение внешнего мира отношений – проживание правил и ролей, развитие творческого «обхождения» с этими мирами.

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 Собственного, чтобы следовать за ним. 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.

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: «Замяукали 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. Если у взрослого есть свои проблемы в этой сфере, он не сможет дать малышу переживания любви и принятия в таких сложных ситуациях, что в дальнейшем может привести к страху проигрыша и ошибок (избеганию или неадекватным формам защиты).

Если все условия сопровождения соблюдены и помощи со стороны взрослого достаточно, ребенок к шести-семи годам выходит на новый уровень отношений с собой и миром: появляется возможность соблюдать правила, регулирующие отношения между людьми, и соотносить свое поведение с другими. Появляется потребность быть в коллективе своих сверстников. Все это определяет его готовность к школе.

Развитие диалога с ребенком: ступени 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 несколько ступеней в установлении эмоционального контакта и развития взаимодействия (диалога) между взрослым и ребенком. При оценке способности ребенка к установлению и поддержанию контакта стоит учитывать, что 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.

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 обсудить с родными

детали их присутствия: попросить их не давать указаний, не делать замечаний, не задавать вопросов, не контролировать ребенка, а просто наблюдать, быть эмоционально и физически доступными для него. Это **первая** и необходимая **ступень** 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 (см. Обухова, 2009) 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 по возможности 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.

Почувствовав себя в безопасности, ребенок начинает играть, проявлять исследовательскую активность (а не 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 уважительную 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. Условно мы обозначили это как **вторую ступень** в установлении эмоционального контакта.

На **третьей ступени** 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 ритмические игры с многократными повторами: 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). На этой ступени мы все еще следуем за ребенком, поддерживая его активность и сохраняя комфортную и безопасную дистанцию с ним, дозируем впечатления и собственную активность.

Если ребенку доставляют удовольствие эти игры, он с радостью начинает по-своему «просить» их повторов: тянет за руку, издает различные звуки (иногда, но не всегда начинает заглядывать в глаза взрослому), «просит» взрослого о помощи. Мы говорим: начинает проявлять инициативу в играх на взаимодействие, что в нашей условной классификации обозначается как **четвертая ступень**.

На **пятой ступени** возникает совместная «творческая» игра: взрослый аккуратно начинает предлагать различные вариации любимой игры, например, немного меняя ритм/темп воспроизведения 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. И тогда мы переходим к следующей ступени. Если этого не происходит ни в одной из игр, необходимо вернуться на предыдущую

ступень. Значит, еще прошло недостаточно времени для того, чтобы ребенок почувствовал себя в безопасности: мы излишне рано начали вносить напряжение (непредсказуемость или неожиданность ситуации или нашей активности было для малыша слишком много) в нашу игру, не уследили за комфортной дистанцией во взаимодействии, вели себя «пугающе» для ребенка.

Итак, **шестая ступень**: 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 он обязательно должен пройти их все: в некоторых случаях мы даже не замечаем, как минуем первые пять, – настолько быстро и естественно это происходит.

Знание этих ступеней особую важность приобретает в случаях взаимодействия и игры с детьми с трудностями общения и поведения, в том числе с детьми с РАС. Период прохождения через первые пять ступеней установления доверительных отношений может растянуться от месяца до полугода. 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. Т.е. 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.

Все предыдущие пять этапов подготавливают почву для того, чтобы 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.

На **седьмой ступени** 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.

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 «собственное» другого и занимает по отношению к Собственному позицию. Это мы обозначим как **восьмую ступень** в развитии эмоциональных отношений со взрослым.

И, наконец, **девятая ступень**: ребенок начинает постепенно 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.

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

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.

Анализируя возможности ребенка с помощью таблицы, мы отмечаем все, что увидели в социальном взаимодействии, во взаимодействии с предметами и в самовосприятии ребенка. Продвигаясь в своем анализе сверху вниз по столбцам, мы отметим в соответствующем квадрате каким-либо значком те возможности, которые стабильно демонстрирует ребенок, можем отметить знаком вопроса возможности ребенка, требующие уточнения, а несформированные возможности будем иметь в виду для постановки развивающих задач и подбора соответствующих игр для конкретного ребенка.

В результате таких ответов на вопросы у нас получится по каждому столбику (направлению) описание возможностей ребенка – мы увидим, какие достижения пропущены или недостаточно сформированы, что является зоной ближайшего развития. Вырисовывается некоторый профиль, который может отражать неравномерность развития: 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). Например, если его сильной стороной являются отношения с предметами (как, скажем, у некоторых детей с РАС), мы сможем, предлагая ему игры из того этапа, где ребенок «находится», установить с ним эмоциональный контакт.

Через определенное время после начала занятий мы можем вновь обратиться к таблице и зафиксировать динамику, т.е. продвижение ребенка внутри последовательности игровых этапов, и затем поставить новую задачу.

Для удобства анализа удобно каждый раз делать ксерокопию таблицы, записывать фамилию, имя и возраст ребенка, дату заполнения и фамилию специалиста.

Более подробно мы проиллюстрируем использование таблицы для построения программы игровых занятий на конкретном примере – описания и анализа работы с девочкой Сашей (см. с.33).

Таблица развития: игровые эпохи и этапы

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

ФИО, возраст: _____

Дата заполнения: _____

Специалист: _____

1-й этап (0–3 мес.)

Игровой смысл: комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 1-го этапа	<input type="checkbox"/> Ребенок фиксирует взгляд на лице (врожденный интерес к человеческому лицу). <input type="checkbox"/> Копирует движения челюстью, губами, языком. <input type="checkbox"/> Предвестие улыбки («улыбка Будды», улыбка во сне). <input type="checkbox"/> Появляется обращенная к взрослому улыбка (социальная улыбка). <input type="checkbox"/> Появляется разделенное переживание. <input type="checkbox"/> Реагирует на различные выражения лица. <input type="checkbox"/> Издает разнообразные звуки. <input type="checkbox"/> Визуально следит за людьми. <input type="checkbox"/> Появляется реакция на интенсивность эмоций. <input type="checkbox"/> Появляется «комплекс оживления» – первая инициатива в общении. <input type="checkbox"/> Взрослый успокаивает ребенка с помощью еды, прикосновений, зрительного контакта, ритма, организации позы, обеспечения терморегуляции.	<input type="checkbox"/> Формируется внимание к различным сенсорным ощущениям: прислушивается к разным звукам, сосредотачивается на зрительных, тактильных и других ощущениях. <input type="checkbox"/> Поворачивает голову в сторону источника звука. <input type="checkbox"/> Прослеживает за лицом, предметом. <input type="checkbox"/> Пытается дотянуться до предмета и ударить по нему. <input type="checkbox"/> Пытается тянуть игрушку обеими ручками.	<input type="checkbox"/> Формируется внимание к вестибулярным, оральным, тактильным ощущениям. <input type="checkbox"/> Начинает контролировать положение головы. Играет с собственными руками: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> тянет руки в рот – формируется координация «рука-рот»; <input type="checkbox"/> приближает руки к лицу, рассматривает, соединяет – формируется координация «рука-глаз»; <input type="checkbox"/> тактильно исследует свои руки (ощупывание рук) – координация «рука-рука». <input type="checkbox"/> Длительно удерживает соединенными кисти и стопы и играет ими. <input type="checkbox"/> Испытывает дискомфорт при резком изменении положения тела, резком приближении объекта.

1-й этап (0–3 мес.)

Игровой смысл: комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Игры 1-го этапа	<p>Игры лицом к лицу (привлечение внимания к лицу взрослого).</p> <p>Взрослый имитирует мимику и действия ребенка («зеркало»).</p> <p>Взрослый копирует, усиливает и варьирует вокализации ребенка.</p> <p><i>Обращаем внимание на удовольствие от общения. Ищем игры, которые доставляют ребенку удовольствие.</i></p> <p><i>Стараемся не пугать и не перевозбуждать ребенка.</i></p> <p><i>Обращаем внимание на знаки, которые указывают на беспокойство ребенка (таблица Бразельтона).</i></p> <p><i>Фазы внимания и обоюдного интереса чередуются фазами отдыха.</i></p>	<p>Сенсорные игры (получение удовольствия).</p> <p>Игры на формирование прослеживания.</p> <p>Тактильно-ритмичные игры.</p>	<p>Игры на привлечение внимания к телу – в зоне удовольствия и комфорта.</p> <p><i>Ощущения не должны быть пугающими, неприятными.</i></p> <p>Тактильно-ритмичные игры: используем ровный спокойный ритм.</p> <p><i>Взрослый подстраивается под ритм ребенка.</i></p> <p>Игры на формирование контроля за положением головы.</p> <p>Игры на формирование координации «рука-глаз» и «рука-рот».</p> <p>Игры на глубокую чувствительность (без напряжения).</p>

2-й этап (3–6 мес.)

Игровой смысл: удовольствие/неудовольствие:

поиск того, что нравится, избегание того, что не нравится

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 2-го этапа	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Реагирует на качество эмоции (по-разному реагирует на положительные и отрицательные эмоции взрослого). <input type="checkbox"/> Ярко проявляется потребность в общении. <input type="checkbox"/> Активно проявляет инициативу в общении: издает различные звуки (лепетные, воркующие), привлекает внимание взрослого. <input type="checkbox"/> Голосом сообщает о своем удовольствии–неудовольствии. <input type="checkbox"/> Интересуется выражением лица взрослого. <input type="checkbox"/> Тянется руками, чтобы потрогать лицо взрослого. <input type="checkbox"/> Начинает наблюдать за другими детьми. <input type="checkbox"/> Появляется избирательность в контакте (начало формирования отношений привязанности). <input type="checkbox"/> Появляется объединенное внимание на игрушке. <input type="checkbox"/> Эмоции, интонации – регуляторы поведения (взрослый может успокоить ребенка с помощью интонации и эмоций). 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Удерживает вложенный в руку предмет. <input type="checkbox"/> Несет в рот, пробует игрушки «на зуб». <input type="checkbox"/> Тянется, хватает: ладонный захват двумя руками, постепенно начинает брать предмет одной рукой. <input type="checkbox"/> «Царапает» жесткие поверхности. <input type="checkbox"/> Играет с игрушкой лежа на боку. <input type="checkbox"/> Много играет лежа на животе. <input type="checkbox"/> Отпускает предмет. <input type="checkbox"/> Стучит ладошками по различным поверхностям. <input type="checkbox"/> Начинает подстраивать кисть под форму предметов. <input type="checkbox"/> Перекладывает игрушку из руки в руку. <input type="checkbox"/> По-разному реагирует на текстуру, форму и твердость предметов. <input type="checkbox"/> Все больше начинает исследовать предмет: ударяет предметами по поверхности, друг о друга. <input type="checkbox"/> Симметричные действия с двумя предметами. <input type="checkbox"/> Появляются различные захваты (рука адаптируется к предмету). 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Соединяет руки лежа на животе. <input type="checkbox"/> Соединяет и удерживает вместе две стопы, две лодыжки, руки и колени, играет с ними. <input type="checkbox"/> Лежа на животе опирается на предплечья. <input type="checkbox"/> Перекатывается со спины на бок. <input type="checkbox"/> Соединяет руки и стопы, две руки на одной стопе. <input type="checkbox"/> Поднимает таз («мостик») лежа на спине. <input type="checkbox"/> Лежа на животе поднимает руки и ноги от опоры – поза «летающего самолета». <input type="checkbox"/> Играет с ножками – формируется координация «рука-нога». <input type="checkbox"/> Формируется координация глаза и стопы. <input type="checkbox"/> Визуально-тактильно-ротовое взаимодействие. <input type="checkbox"/> Учится переворачиваться с живота на спину, со спины на живот. <input type="checkbox"/> Поворачивается на животе вокруг своей оси. <input type="checkbox"/> Формируются опорные реакции на кисти. <input type="checkbox"/> Появляется симметричное скольжение тела назад. <input type="checkbox"/> Меняет уровни подъема тела лежа на животе при помощи сгибания и разгибания рук. <input type="checkbox"/> Получает удовольствие от двигательных и сенсорных игр. <input type="checkbox"/> Боится резкого движения/приближения и резкого изменения положения тела. <input type="checkbox"/> Приспосабливается к ритму взрослого.
Игры 2-го этапа	<p>Эмоциональные и ритмичные игры, направленные на взаимодействие.</p> <p>Игры в прятки («ку-ку»), инициатор – взрослый.</p>	<p>Игры на формирование хватания и отпускания предмета.</p> <p>Игры, стимулирующие активное участие ребенка в исследовании свойств предмета руками, через рот и через рассматривание предметов.</p>	<p>Игры с балансом в позе «лежа».</p> <p>Игры в одном ритме.</p> <p>Кружение на руках.</p>

3-й этап (6–9 мес.)

Игровой смысл: удовольствие/неудовольствие:

воспроизведение повторяющихся приятных сенсорных впечатлений

Возможности 3-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Появляется устойчивое совместное объединенное внимание. <input type="checkbox"/> Складываются игровые ритуалы, привычные игры: погремушку – тряска, мячик – катать <input type="checkbox"/> Появляется тревога, связанная с «чужим». <input type="checkbox"/> Тревога расставания: начинает следовать за взрослым, с которым сложились отношения привязанности. <input type="checkbox"/> Подражает эмоциям, мимике, действиям взрослого. <input type="checkbox"/> Мимика, различные жесты регулируют поведение. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Появляется «ножничный захват». <input type="checkbox"/> Тактильно исследует предметы. <input type="checkbox"/> Манипулирует с предметом – неспецифические действия (стучит, трясет, сжимает): повторяющиеся действия больше направлены на воспроизведение сенсорного ощущения, чем на исследование среды. <input type="checkbox"/> Все больше рассматривает предметы с разных сторон (визуальное исследование), изучает трехмерную форму объектов. <input type="checkbox"/> Начинает активно исследовать ближнее пространство. <input type="checkbox"/> Изменяет уровень положения тела для исследования пространства: ползет, сидит, встает. <input type="checkbox"/> Исследует объем и глубину (дырочки, коробки, стаканы, щели). <input type="checkbox"/> Начинает учитывать препятствия, искать пути преодоления барьеров, оценивает результаты своих проб и ошибок. <input type="checkbox"/> Появляется ожидание (прогноз) событий (например, играет с выключателем) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Реципрокное ползание: совершает поочередные движения. <input type="checkbox"/> Встает на колени. <input type="checkbox"/> Раскачивается на четвереньках. <input type="checkbox"/> Разглядывает себя в зеркале, трогает отражение. <input type="checkbox"/> Ползет сначала на животе, потом на четвереньках. <input type="checkbox"/> Самостоятельно садится и самостоятельно сидит, согнув ноги перед собой. <input type="checkbox"/> При падении вбок выставляет руку. <input type="checkbox"/> Прыгает на коленях у взрослого с поддержкой. <input type="checkbox"/> Встает у опоры и ходит вдоль опоры, может присесть из положения стоя. <input type="checkbox"/> Удерживает баланс стоя. <input type="checkbox"/> Прыгает в кроватке и на коленях у взрослого (держится сам). <input type="checkbox"/> Охотно принимает игры со сменной ритма: ускорение, замедление.

4-й этап (9–12 мес.)

Игровой смысл: проживание напряжения (равновесие и покой – ожидание – мобилизация – кульминация – переживание удовольствия – равновесие и покой)

	Возможности 4-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
		<input type="checkbox"/> Внимание ребенка направляется указательным жестом взрослого. <input type="checkbox"/> Отзывается на свое имя. <input type="checkbox"/> Появляется связь между словом и действием (например, хлопает в ладоши по просьбе). <input type="checkbox"/> Появляется собственный указательный жест (для привлечения внимания взрослого к интересующему предмету). <input type="checkbox"/> Появляется совместная игра: взрослый предлагает различные вариации любимой игры (сами вариации становятся очень привлекательными для ребенка). <input type="checkbox"/> Возникает очередность, диалог. <input type="checkbox"/> Одна вариация игры плавно сменяет другую. <input type="checkbox"/> Ребенок начинает выступать в роли партнера по игре. <input type="checkbox"/> Складывается определенный тип привязанности (надежная–ненадежная). <input type="checkbox"/> Постепенно речь становится регулятором поведения.	<input type="checkbox"/> Находит спрятанный предмет – появляется образ предмета. <input type="checkbox"/> Появляется первый опыт использования орудий (дотягивается до игрушки с помощью палочки, другой игрушки). <input type="checkbox"/> Может выполнить два или три связанных действия. <input type="checkbox"/> Действует с предметом, подражая взрослому. <input type="checkbox"/> Осваивает функциональные действия с предметами. <input type="checkbox"/> Появляются асимметричные действия с двумя предметами (открывает крышечки, нанизывает кольца на стержень, строит башню). <input type="checkbox"/> Появляются разные способы брать мелкие предметы (развитие «пинцетного» захвата). <input type="checkbox"/> Действует с предметами в пространстве (кладет в..., ставит на...). <input type="checkbox"/> Постепенно начинает ориентироваться на результат. <input type="checkbox"/> Появляется возможность противостоять «захваченности» впечатлением: может на время отвернуться от недостижимого предмета, чтобы решить задачу построения маршрута к предмету в один–два шага.	<input type="checkbox"/> Ползет на четвереньках. <input type="checkbox"/> Заползает на возвышение. <input type="checkbox"/> Вздвигается вверх по лестнице. <input type="checkbox"/> Возникает защитное отставление руки назад при потере баланса. <input type="checkbox"/> Самостоятельная ходьба. <input type="checkbox"/> Сидит на корточках. <input type="checkbox"/> В процессе ходьбы переносит предметы. <input type="checkbox"/> Меняет направление при ходьбе. <input type="checkbox"/> Начинает локализовывать тактильные ощущения. <input type="checkbox"/> Показывает на другой части тела. <input type="checkbox"/> Показывает на себе пупок. <input type="checkbox"/> Показывает на себе части тела с опорой на зрение (ручки–ножки–пальчики). <input type="checkbox"/> Без опоры на зрение «обнаруживает» свою голову. <input type="checkbox"/> Снимает шапку, носки. <input type="checkbox"/> Ест ложкой, грызет сушку сам. <input type="checkbox"/> Есть любимая еда. <input type="checkbox"/> Нравятся игры с кульминацией (рванный ритм), резкое изменение положения тела доставляет удовольствие. <input type="checkbox"/> Появляется ожидание кульминации события, подстройка под нее

3-й (6–9 мес.) и 4-й (9–12 мес.) этапы

Игровой смысл: удовольствие/неудовольствие; проживание напряжения (точка равновесия и покоя – ожидание – мобилизация – кульминация – переживание удовольствия – точка равновесия и покоя)

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Игры 3-го и 4-го этапов	<p>Иницирует сам игру в прятки (накидывает тряпочку себе на голову).</p> <p>Первые игры на подражание (хлопает в ладоши, прощается).</p> <p>Игра: «Дай – на», «Покажи – назови».</p> <p>«Ку-ку»: инициатор – ребенок.</p>	<p>Взрослый присоединяется к «полевым» впечатлениям ребенка в играх, которые его захватывают: игры с водой, с фасолью, прыжки.</p> <p>Манипуляции с предметом.</p> <p>Циркулярная игра.</p> <p>Игры, направленные на установление связи «действие – результат».</p> <p>Игры, направленные на формирование образа предмета.</p> <p>Исследование пространства.</p> <p>Игры на соотношение предметов.</p> <p>Предметная функциональная игра.</p> <p>«Ку-ку»: инициатор – ребенок.</p>	<p>Ритмические игры с ускорением и замедлением темпа.</p> <p>Игры с балансом в позе «сидя» и «стоя».</p> <p>Игра с собственными действиями (прыжки, раскачивания).</p> <p>Первые игры с «рваным» ритмом и кульминацией («По кочкам-по кочкам»): в играх с кульминацией ребенок учится настраиваться на событие (Бух!), готовиться к нему, предвосхищать его.</p> <p>Появляется ожидание: ребенок внимательно смотрит в лицо взрослому.</p> <p>«Ку-ку»: инициатор – ребенок.</p>

Кризис одного года: переход к новым отношениям с миром

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Описание кризиса	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Взрослый перестает быть обязательным условием адаптации ребенка (происходит не только физическое, но и психическое отделение ребенка от взрослого). <input type="checkbox"/> Полевые тенденции временно мешают развитию взаимодействия со взрослым (трудно оторваться от объекта и разделить внимание со взрослым). <input type="checkbox"/> Появляются яркие протестные реакции (негативизм, агрессивные действия). <input type="checkbox"/> Сопровождающий комментарий помогает совладать с полевыми тенденциями в поведении. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Попадает под власть воздействия окружающего сенсорного поля. <input type="checkbox"/> Трудно прервать незавершенное действие. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Начинает сам устанавливать безопасную дистанцию с окружающим миром
Сопровождение: инструментарий	Переключение внимания ребенка на игры, доставлявшие ему удовольствие в предыдущие периоды.	Взрослый обеспечивает постоянство среды через режим, четкие границы (можно–нельзя, опасно–неопасно).	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 («собственное»)

5-й этап (1–2 года)

Игровой смысл: активное исследование мира с точки зрения «опасно – безопасно»

	Возможности 5-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
		<input type="checkbox"/> Активно имитирует действия взрослого. <input type="checkbox"/> Появляется ожидание относительно последующих действий взрослого (например, игра в «давать – брать») <input type="checkbox"/> Ищет защиты и утешения у взрослого в трудных ситуациях. <input type="checkbox"/> Показывает взрослым интересные игрушки, делится своими впечатлениями. <input type="checkbox"/> Интересуется чужими эмоциями, хочет поделиться своими эмоциями: приносит понравившуюся игрушку, хочет поделиться своими находками, своей радостью или печалью. <input type="checkbox"/> Активно ищет внимания взрослого, не разрешает близким долго с кем-нибудь общаться. <input type="checkbox"/> Развиваются положительные социальные действия и эмоции: угощает, пытается помочь, сопереживает. <input type="checkbox"/> Восприимчив к похвале и поощрению. <input type="checkbox"/> Эмоции становятся дифференцированными – гордость, стыд, смущение, ревность, протест, обида. <input type="checkbox"/> Появляется застенчивость. <input type="checkbox"/> Появляется желание все делать самому («сам») <input type="checkbox"/> Возникает первое упрямство.	<input type="checkbox"/> Манипуляции с предметами направлены на переживание сенсорных подробностей внешних объектов: тактильных ощущений, цвета, вкуса, запаха, звуков и т.п. <input type="checkbox"/> Проявляет интерес к мелким предметам (собирает игрушки в кучки, коробки). <input type="checkbox"/> Проявляет интерес к разнообразным емкостям. <input type="checkbox"/> Проявляет интерес к наполнению и опорожнению емкостей. <input type="checkbox"/> Исследует функциональные качества предметов. <input type="checkbox"/> Начинает использовать орудия: ложка, вилка, зубная щетка, карандаш, мелок. <input type="checkbox"/> Пьет и ест самостоятельно. <input type="checkbox"/> Начинает активно осваивать пространство: пролезает под столом, забирается на подоконники, шкафы, залезает в шкаф и т.п. <input type="checkbox"/> Появляется представление об опасном и безопасном пространстве. <input type="checkbox"/> Появляются символические действия, направленные на самого ребенка: изображает, что ест, пьет, говорит по телефону. <input type="checkbox"/> Появляются символические действия, направленные на окружение: может изображать, что укладывает спать куклу, умывает ее.	<input type="checkbox"/> Игра с ощущениями от собственного тела опять выходит на передний план (возвращаются игры на «самораздражение»): онанирование, теревание волос, ушей, ковыряние пупка. <input type="checkbox"/> Начинает локализовать боль. <input type="checkbox"/> Появляются сенсорные страхи: звуки, фактура. <input type="checkbox"/> Формируется целостный непрерывный образ самого себя (представление о взаимосвязи функций собственного тела, о своей физической целостности и стабильности). <input type="checkbox"/> Пьет и ест самостоятельно. <input type="checkbox"/> Сам раздевается. <input type="checkbox"/> Появляются собственные представления о «приятном» и «неприятном», любимые свойства и признаки окружающего мира. <input type="checkbox"/> Избирательность в еде, в одежде. <input type="checkbox"/> Узнает себя в зеркале, на фотографиях, появляется образ себя. <input type="checkbox"/> Формируется комплекс устойчивых признаков самого себя и окружающего мира (следит за их постоянством). <input type="checkbox"/> Проявляется страх нарушения целостности (пятна на одежде, ранка на коленке, раздеться, стричь ногти).

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 5-го этапа	<p><input type="checkbox"/> Появляется привязанность к неодушевленному предмету – «переходный объект».</p> <p>Появляется настоящий интерес к сверстникам:</p> <p><input type="checkbox"/> сверстник как объект для наблюдения и подражания;</p> <p><input type="checkbox"/> игра «рядом»: характеризуется общим движением, возней, беготней.</p> <p><input type="checkbox"/> Происходит бурное развитие речи: упорядочивание окружающих впечатлений (обозначение вещей и их качеств).</p>	<p><input type="checkbox"/> Возникает внутренний образ определенного действия (может быть перенесен в любую новую ситуацию).</p> <p><input type="checkbox"/> К двум годам появляются «цепочки» действий: последовательно связанные 2–3 действия.</p> <p><input type="checkbox"/> Нарушение целостности предмета, поверхности представляет «угрозу»: отверстие в раковине, трещины в полу, щели и т.п. пугают.</p> <p><input type="checkbox"/> Появляется избирательность в вещах (трудности переодевания, одевания, привередливость в еде).</p> <p><input type="checkbox"/> Период собирательства предметов и распределения их в пространстве: сначала выстраивает их в «стопки, башенки», ближе к двум годам появляются «ряды и линии».</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает «классифицировать» предметы: сортировка (все машинки – в один ряд, а человечки – в другой).</p> <p><input type="checkbox"/> К двум годам начинает классифицировать предметы по форме, цвету.</p> <p><input type="checkbox"/> Упорядочивает ближнее пространство и вещи под знаком «мое».</p> <p><input type="checkbox"/> Стремится к порядку в домашнем укладе, получает огромное удовольствие от соблюдения привычных ритуалов.</p> <p><input type="checkbox"/> Рисует «каракули».</p>	<p><input type="checkbox"/> Появляется понятие «мое».</p> <p><input type="checkbox"/> Использует в речи свое имя.</p> <p><input type="checkbox"/> Любит слушать истории про себя.</p> <p><input type="checkbox"/> Много и свободно двигается.</p> <p><input type="checkbox"/> Ощущает последствия своих движений (развитие самоконтроля за собственными движениями).</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает проигрывать пугающие впечатления в игре (изображает падение, изображает кашель).</p> <p><input type="checkbox"/> Появляются укрытия, «норки», залезание под стол.</p> <p><input type="checkbox"/> Появляются пространственные страхи, опасения высоты, собственной неустойчивости.</p> <p><input type="checkbox"/> Кривляется перед зеркалом.</p> <p><input type="checkbox"/> Раскрашивает себя.</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает экспериментировать со своим телом (засовывает в ухо или нос мелкие предметы).</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает формироваться половая идентификация: «это мальчики, а это девочки».</p>
Игры 5-го этапа	<p>Игра рядом со сверстниками: возня, беготня, совместные прыжки, кривания.</p>	<p>Много сенсорных игр, направленных на получение разнообразных ощущений (пересыпание, размазывание, возня с песком, красками, водой, исследование фактуры предметов). Важен процесс, а не результат.</p> <p>Выстраивание рядов, собирание предметов в кучки.</p> <p>Исследование предметов по функциям.</p> <p>«Цепочки» действий – первые элементы сюжета.</p> <p>Освоение физического пространства.</p>	<p>Игры на формирование непрерывности своего тела, его целостности.</p> <p>Выведение движения на произвольный уровень.</p> <p>Освоение физического пространства.</p>
Начальная символическая игра (начинает изображать действия «понарошку»)			

6-й этап (2–3 года)

Игровой смысл: отделение себя от внешнего мира, исследование границ. Упорядочивание впечатлений и переживаний

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 6-го этапа	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> С гордостью демонстрирует результаты своих действий. <input type="checkbox"/> Использует в речи местоимение «я». <input type="checkbox"/> Следит, чтобы все в семье вели себя «правильно». <input type="checkbox"/> Требуя постоянства в поведении от окружающих, сам постепенно начинает играть с нарушением «правильности» (получает огромное удовольствие от «путаниц – перепутаниц»). <input type="checkbox"/> Начинает выделять маму, папу, себя, изображать их с помощью значимых признаков принадлежности (очки, тапочки). Проигрывает атрибуты значимых для ребенка лиц (разные животные, доктор, шофер). <input type="checkbox"/> Экспериментирует с речью. <input type="checkbox"/> Продолжает ориентироваться на эмоциональную оценку взрослого (но теперь взрослому все труднее успокоить ребенка с помощью положительной эмоциональной оценки окружающего). <input type="checkbox"/> Играет с пугающими впечатлениями. <input type="checkbox"/> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Развивается представление о трех пространственных измерениях: вертикальное/горизонтальное строительство, постепенно появляется трехмерное строительство: гараж, домик, мост и т.п. <input type="checkbox"/> Постепенно интерес в сенсорных играх смещается с «процесса» на «результат». <input type="checkbox"/> Проявляет большой интерес к пазлам-вкладышам. <input type="checkbox"/> Начинает включать в игру неодушевленные предметы и поселять их в выдуманном мире. Появляется «целостный символический мир» (причинно-следственные связи). <input type="checkbox"/> Использует инструменты: ножницы, кисточка, молоток, веер, щетка. <input type="checkbox"/> Появляется форма (круги) в собственном рисунке и называние, кто это или что это. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Одевается сам. <input type="checkbox"/> Формируются навыки опрятности (самоконтроль). <input type="checkbox"/> Начинает ловить мяч: стоит неподвижно и ждет, когда мяч упадет в руки, еще не умеет настроиться на летящий мяч. <input type="checkbox"/> Как только ребенок более-менее начинает контролировать свою моторику, появляется интерес к разным видам игровых приспособлений и средств передвижения: горки, лесенки, качели, разные устройства на колесах, в том числе и трехколесный велосипед. <input type="checkbox"/> Появляется жадность, отстаивание личного пространства. <input type="checkbox"/> Использует в речи местоимение «я». <input type="checkbox"/> Огромный интерес к фотоальбомам. <input type="checkbox"/> Появляется страх темноты. <input type="checkbox"/> Начинает играть с эмоциями. <input type="checkbox"/> Продолжает проигрывать пугающие впечатления в игре.
Игры 6-го этапа	<p>Дальнейшее развитие сюжетной игры.</p> <p>Первые хороводные игры.</p> <p>Взрослый вводит пугающие впечатления в смысловой контекст происходящего, что помогает ребенку пережить это впечатление и дистанцироваться от него (игры с пугающими впечатлениями, сказки).</p>	<p>Игры, направленные на результат.</p> <p>Дальнейшее развитие сюжетной игры.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Игры на формирование образа себя. <input type="checkbox"/> Игры с пугающими впечатлениями в безопасной ситуации (зона безопасности).

Кризис трех лет:

умение ставить цель и удерживать ее

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Описание кризиса	<input type="checkbox"/> Протестует против предложений взрослого, делает все наоборот, «нет» на все. Таким образом отстаивает свое желание (узнает, что хочет). <input type="checkbox"/> При этом хочет получить одобрение со стороны взрослого своих действий, демонстративное поведение.	<input type="checkbox"/> Приобретает способность действовать в плане своих представлений (появляется устойчивое целостное символическое пространство, причинно-следственные связи): понимает свои желания, ставит цель, реализует несколько этапов по ее достижению.	<input type="checkbox"/> Проявляет самостоятельность в повседневной активности, отстаивание собственного личного пространства (еда, одевание, туалет).
Сопровождение: инструментарий	<p>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.</p>	<p>Взрослый уважительно относится к настойчивости ребенка в достижении целей, дает ему право.</p>	<p>Упорядочивание чувств: взрослый называет желания и чувства ребенка.</p>

Третья игровая эпоха (3–6 лет):

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

7-й этап (3–5 лет)

Игровой смысл: проживание ценности себя. Успех – неуспех.

Выигрыш – проигрыш

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 7-го этапа	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Развивается воображение (оперирует символическими образами во внутреннем плане). <input type="checkbox"/> Удерживает роль в игре, планирует игру (но план пока неустойчив и меняется в зависимости от попавшейся на глаза игрушки или предмета). <input type="checkbox"/> Любит наряжаться в соответствии с ролью. <input type="checkbox"/> Появляется совместная игра с другими детьми, но при этом пока отсутствует подлинное сотрудничество: обмениваются и делятся игрушками, действуют по очереди. <input type="checkbox"/> Иногда проявляет больший интерес к взаимодействию, чем к самой игре. <input type="checkbox"/> Появляется регуляция поведения на основе правила (появление внутренних правил). 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Интересуется игрушками для символической игры: куклы, домики, мебель, наборы для игр в больницу, фермы с животными. <input type="checkbox"/> Проявляет большой интерес к рисованию, вырезает из бумаги, раскрашивает, играет в конструкторы с мелкими деталями, лепит. <input type="checkbox"/> Больше ориентируется на результат, чем на процесс. <input type="checkbox"/> Может действовать по плану, хотя этот план может часто меняться в рамках одной игры. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Активно осваивает пространство и свои возможности. <input type="checkbox"/> Появляются смысловые страхи (Баба-Яга, серый волк, инопланетяне).
Игры 7-го этапа	<p>Сюжетно-ролевая игра.</p> <p>Символическая игра, направленная на изображение людей и их отношений.</p> <p>Совместный со взрослым рисунок (как развитие сюжетной игры).</p>	<p>Творчество.</p> <p>Бурное развитие продуктивной деятельности: рисует, лепит, вырезает, клеит.</p> <p>Режет ножом, помогает маме на кухне: салаты, пироги и т.п.</p> <p>Конструирование по образцу, по замыслу.</p>	<p>Осваивают велосипеды, ролики, коньки.</p> <p>Сам раскачивается на качелях.</p>

8-й этап (5–6 лет)

Игровой смысл: правила и роли

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 8-го этапа	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Появляется желание помогать взрослым по дому, подражать деятельности взрослых (мытьё посуды, приготовление пищи, уборка квартиры). <input type="checkbox"/> Появляется желание заботиться о младших детях. <input type="checkbox"/> Появляется способность договариваться с другими для совместного осуществления плана или достижения цели. <input type="checkbox"/> Дети договариваются о ролях, согласовывают свое поведение в соответствии с выбранными ролями и правилами. <input type="checkbox"/> Приспосабливает свое поведение к группе детей, к правилам жизни группы. <input type="checkbox"/> Регуляция поведения с помощью правил и ролей. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Пытается выстроить логическую картину мира: много вопросов «почему?», постигает причинно-следственные связи, обобщения, сравнения и т.д. (действует в символическом мире). <input type="checkbox"/> Проявляет интерес к настольным играм с малым количеством правил: лото, домино, игры с фишками. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Много играет в подвижные игры по правилам с элементами опасности и риска: Баба-яга, серый волк, привидение. <input type="checkbox"/> Лучше различает фантазию и реальность. <input type="checkbox"/> Проигрывает тревожащие и страшные моменты из своего «реального» опыта (игры в войну, доктора, пожар). <input type="checkbox"/> Проявляет интерес к волшебным сказкам (изучение своего внутреннего мира). <input type="checkbox"/> Продолжает осваивать велосипеды, ролики, коньки, лыжи. <input type="checkbox"/> Может посещать секции и кружки. <input type="checkbox"/> Много играет с мячом: забивать мяч в ворота, бросать в стену и ловить, обводить мяч вокруг препятствий. <input type="checkbox"/> Хороводные игры. <input type="checkbox"/> Начинает чаще рисковать и попадать в опасные ситуации.
Игры 8-го этапа	<p>Сюжетно-ролевые игры и игры по правилам.</p> <p>Фольклорные и дворовые игры.</p>	<p>Настольные игры с правилами.</p> <p>Рисование, конструирование.</p>	<p>Подвижные игры на взаимодействие по правилам.</p>

Пример использования таблицы для составления программы занятий

Девочка Саша П., 25.08.2012 г.р.,
ЗПРР, РАС, трудности поведения
и коммуникации

Начало занятий. Саше 3 года

Краткое описание поведения Саши, сентябрь 2015 г.

В сентябре Саша впервые пришла с мамой в детско-родительскую группу для детей от двух до трех лет. Основные трудности поведения проявлялись в высокой импульсивности, негативизме: у Саши были сильны полевые тенденции (захваченность различными импульсами из окружающего пространства), также ей было сложно выйти из повторяющейся собственной активности (процесс захватывает), не было ориентации на речь значимого взрослого, для переключения внимания и перехода из одной ситуации в другую взрослый использовал привлекательный предмет. Если Сашино внимание не переключалось на предмет, то она протестовала против действий взрослого. В этой ситуации коммуникативная цепочка не разворачивалась. Собственная активность была направлена на действия с предметами и освоение пространства. Речь девочка не пользовалась. Способы коммуникации: через предмет (берет за руку и подводит к нужному предмету, переключить из ситуации в ситуацию также можно было только при помощи предмета).

Саша стоит на верху лестничного пролета и бросает мяч вниз, наблюдает за его падением. Затем бежит вниз, хватая мяч и быстро возвращается на свое место. Игра повторяется много раз подряд. Мама стоит рядом и настойчиво предлагает Саше перейти в игровую комнату, покинуть лестницу. Саша как бы не слышит маму – не реагирует на ее слова. Все ее внимание – на мячике. Если на лестнице появляются люди, Саша иногда может подождать, чтобы они прошли и проем был свободным, при этом она нервничает – напряженно вытягивает руки. Когда бежит за мячом, не учитывает поднимающихся людей, все внимание на мяче. Мама показывает Саше мыльные пузыри и снова предлагает перейти в игровую комнату. Саша с третьего раза реагирует: смотрит на пузыри, соглашается оставить мяч внизу (уже не бежит за ним) и идет за мамой, внимание при этом – на пузырях. По дороге останавливается: на диване в коридоре лежит сенсорный коврик, Саша опускается около него, трогает его руками, мама продолжает звать Сашу и говорить про пузыри, внося пузыри в зрительное поле девочки. Саша встает, хватая пузыри, мама направляет Сашу к игровой. Там Саша протягивает маме пузыри и ждет, чтобы мама их открыла и подула.

Заполнение таблицы, сентябрь 2015 г.

Рассмотрим сформированность возможностей каждого этапа последовательно по трем сферам развития (три столбца таблицы).

Отметим в таблице определенным значком (в нашем примере отмечено знаком ☒) уже сформированные возможности (то, что Саша уверенно использует). Пометим вопросительным знаком то, что сформировано в недостаточной степени (проявляется редко, неустойчиво) или требует дополнительного наблюдения. Строки с несформированными возможностями оставим как есть, без отметок.

Если мы увидим, что пропущены какие-то возможности или они присутствуют в недостаточной степени, то отразим это в задачах: напишем про необходимость формирования данной возможности и предложим те игры, которые направлены именно на ее развитие.

При описании случая мы приводим не полный вариант таблицы, а сокращенный: только возможности, без игр (их мы укажем в плане работы). Более отдаленные этапы, где еще не сформировано ни одной возможности, приводить не будем.

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

Имя, фамилия, возраст: *Саша П., 3 года*

Дата заполнения: *сентябрь 2015 г.*

Специалист: *Моржина Е.В.*

1-й этап (0–3 мес.)

Игровой смысл: комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 1-го этапа	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Ребенок фиксирует взгляд на лице (врожденный интерес к человеческому лицу). <input checked="" type="checkbox"/> Копирует движения челюстью, губами, языком. <input checked="" type="checkbox"/> Предвестие улыбки («улыбка Будды», улыбка во сне). <input checked="" type="checkbox"/> Появляется обращенная к взрослому улыбка (социальная улыбка). <input type="checkbox"/> Появляется разделенное переживание. <input type="checkbox"/> Реагирует на различные выражения лица. <input checked="" type="checkbox"/> Издает разнообразные звуки. <input checked="" type="checkbox"/> Визуально следит за людьми. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется реакция на интенсивность эмоций. <input type="checkbox"/> Появляется «комплекс оживления» – первая инициатива в общении. <input checked="" type="checkbox"/> Взрослый успокаивает ребенка с помощью еды, прикосновений, зрительного контакта, ритма, организации позы, обеспечения терморегуляции. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Формируется внимание к различным сенсорным ощущениям: прислушивается к разным звукам, сосредотачивается на зрительных, тактильных и других ощущениях. <input checked="" type="checkbox"/> Поворачивает голову в сторону источника звука. <input checked="" type="checkbox"/> Прослеживает за лицом, предметом. <input checked="" type="checkbox"/> Пытается дотянуться до предмета и ударить по нему. <input checked="" type="checkbox"/> Пытается тянуть игрушку обеими ручками. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Формируется внимание к вестибулярным, оральным, тактильным ощущениям. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает контролировать положение головы. <p>Играет с собственными руками:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> тянет руки в рот – формируется координация «рука-рот»; <input checked="" type="checkbox"/> приближает руки к лицу, рассматривает, соединяет – формируется координация «рука-глаз»; <input checked="" type="checkbox"/> тактильно исследует свои руки (ощупывание рук) – координация «рука-рука». <input checked="" type="checkbox"/> Длительно удерживает соединенными кисти и стопы и играет ими. <input checked="" type="checkbox"/> Испытывает дискомфорт при резком изменении положения тела, резком приближении объекта.

2-й этап (3–6 мес.)

Игровой смысл: удовольствие/неудовольствие: поиск того, что нравится, избегание того, что не нравится

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 2-го этапа	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Реагирует на качество эмоции (по-разному реагирует на положительные и отрицательные эмоции взрослого). <input type="checkbox"/> Ярко проявляется потребность в общении. <input type="checkbox"/> Активно проявляет инициативу в общении: издает различные звуки (лепетные, воркующие), привлекает внимание взрослого. <input checked="" type="checkbox"/> Голосом сообщает о своем удовольствии–неудовольствии. <input checked="" type="checkbox"/> Интересуется выражением лица взрослого. <input type="checkbox"/> Тянется руками, чтобы потрогать лицо взрослого. <input type="checkbox"/> Начинает наблюдать за другими детьми. <input type="checkbox"/> Появляется избирательность в контакте (начало формирования отношений привязанности). <input checked="" type="checkbox"/> Появляется объединенное внимание на игрушке. <input checked="" type="checkbox"/> Эмоции, интонации – регуляторы поведения (взрослый может успокоить ребенка с помощью интонации и эмоций). 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Удерживает вложенный в руку предмет. <input checked="" type="checkbox"/> Несет в рот, пробует игрушки «на зуб». <input checked="" type="checkbox"/> Тянется, хватает: ладонный захват двумя руками, постепенно начинает брать предмет одной рукой. <input checked="" type="checkbox"/> «Царапает» жесткие поверхности. <input checked="" type="checkbox"/> Играет с игрушкой лежа на боку. <input checked="" type="checkbox"/> Много играет лежа на животе. <input checked="" type="checkbox"/> Отпускает предмет. <input checked="" type="checkbox"/> Стучит ладошками по различным поверхностям. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает подстраивать кисть под форму предметов. <input checked="" type="checkbox"/> Перекладывает игрушку из руки в руку. <input checked="" type="checkbox"/> По-разному реагирует на текстуру, форму и твердость предметов. <input checked="" type="checkbox"/> Все больше начинает исследовать предмет: ударяет предметами по поверхности, друг о друга. <input checked="" type="checkbox"/> Симметричные действия с двумя предметами. <input checked="" type="checkbox"/> Появляются различные захваты (рука адаптируется к предмету). 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Соединяет руки лежа на животе. <input checked="" type="checkbox"/> Соединяет и удерживает вместе две стопы, две лодыжки, руки и колени, играет с ними. <input checked="" type="checkbox"/> Лежа на животе опирается на предплечья. <input checked="" type="checkbox"/> Перекатывается со спины на бок. <input checked="" type="checkbox"/> Соединяет руки и стопы, две руки на одной стопе. <input checked="" type="checkbox"/> Поднимает таз («мостик») лежа на спине. <input checked="" type="checkbox"/> Лежа на животе поднимает руки и ноги от опоры – поза «летающего самолета». <input checked="" type="checkbox"/> Играет с ножками – формируется координация «рука-нога». <input checked="" type="checkbox"/> Формируется координация глаза и стопы. <input checked="" type="checkbox"/> Визуально-тактильно-ротовое взаимодействие. <input checked="" type="checkbox"/> Учится переворачиваться с живота на спину, со спины на живот. <input checked="" type="checkbox"/> Поворачивается на животе вокруг своей оси. <input checked="" type="checkbox"/> Формируются опорные реакции на кисти. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется симметричное скольжение тела назад. <input checked="" type="checkbox"/> Меняет уровни подъема тела лежа на животе при помощи сгибания и разгибания рук. <input checked="" type="checkbox"/> Получает удовольствие от двигательных и сенсорных игр. <input checked="" type="checkbox"/> Боится резкого движения/приближения и резкого изменения положения тела. <input checked="" type="checkbox"/> Приспосабливается к ритму взрослого.

3-й этап (6–9 мес.)

Игровой смысл: удовольствие/неудовольствие: воспроизведение повторяющихся приятных сенсорных впечатлений

Возможности 3-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Появляется устойчивое совместное объединенное внимание. <input type="checkbox"/> Складываются игровые ритуалы, привычные игры: погремушку – тряска, мячик – катать <input type="checkbox"/> Появляется тревога, связанная с «чужим». <input type="checkbox"/> Тревога расставания: начинает следовать за взрослым, с которым сложились отношения привязанности. <input type="checkbox"/> Подражает эмоциям, мимике, действиям взрослого. <input type="checkbox"/> Мимика, различные жесты регулируют поведение. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Появляется «ножничный захват». <input checked="" type="checkbox"/> Тактильно исследует предметы. <input checked="" type="checkbox"/> Манипулирует с предметом – неспецифические действия (стучит, трясет, сжимает): повторяющиеся действия больше направлены на воспроизведение сенсорного ощущения, чем на исследование среды. <input checked="" type="checkbox"/> Все больше рассматривает предметы с разных сторон (визуальное исследование), изучает трехмерную форму объектов. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает активно исследовать ближнее пространство. <input checked="" type="checkbox"/> Изменяет уровень положения тела для исследования пространства: ползет, сидит, встает. <input checked="" type="checkbox"/> Исследует объем и глубину (дырочки, коробки, стаканы, щели). <input type="checkbox"/> Начинает учитывать препятствия, искать пути преодоления барьеров, оценивает результаты своих проб и ошибок. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется ожидание (прогноз) событий (например, играет с выключателем) 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Реципрокное ползание: совершает поочередные движения. <input checked="" type="checkbox"/> Встает на колени. <input checked="" type="checkbox"/> Раскачивается на четвереньках. <input checked="" type="checkbox"/> Разглядывает себя в зеркале, трогает отражение. <input checked="" type="checkbox"/> Ползет сначала на животе, потом на четвереньках. <input checked="" type="checkbox"/> Самостоятельно садится и самостоятельно сидит, согнув ноги перед собой. <input checked="" type="checkbox"/> При падении вбок выставляет руку. <input checked="" type="checkbox"/> Прыгает на коленях у взрослого с поддержкой. <input checked="" type="checkbox"/> Встает у опоры и ходит вдоль опоры, может присесть из положения стоя. <input checked="" type="checkbox"/> Удерживает баланс стоя. <input checked="" type="checkbox"/> Прыгает в кроватке и на коленях у взрослого (держится сам). <input type="checkbox"/> Охотно принимает игры со сменной ритма: ускорение, замедление.

4-й этап (9–12 мес.)

Игровой смысл: проживание напряжения (равновесие и покой – ожидание – мобилизация – кульминация – переживание удовольствия – равновесие и покой)

Возможности 4-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<input type="checkbox"/> Внимание ребенка направляется указательным жестом взрослого. <input type="checkbox"/> Отзывается на свое имя. <input type="checkbox"/> Появляется связь между словом и действием (например, хлопает в ладоши по просьбе). <input type="checkbox"/> Появляется собственный указательный жест (для привлечения внимания взрослого к интересующему предмету). <input type="checkbox"/> Появляется совместная игра: взрослый предлагает различные вариации любимой игры (сами вариации становятся очень привлекательными для ребенка). <input type="checkbox"/> Возникает очередность, диалог. <input type="checkbox"/> Одна вариация игры плавно сменяет другую. <input type="checkbox"/> Ребенок начинает выступать в роли партнера по игре. <input type="checkbox"/> Складывается определенный тип привязанности (надежная–ненадежная). <input type="checkbox"/> Постепенно речь становится регулятором поведения.	<input checked="" type="checkbox"/> Находит спрятанный предмет – появляется образ предмета. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется первый опыт использования орудий (дотягивается до игрушки с помощью палочки, другой игрушки). <input checked="" type="checkbox"/> Может выполнить два или три связанных действия. <input type="checkbox"/> Действует с предметом, подражая взрослому. <input checked="" type="checkbox"/> Осваивает функциональные действия с предметами. <input checked="" type="checkbox"/> Появляются асимметричные действия с двумя предметами (открывает крышечки, нанизывает кольца на стержень, строит башню). <input checked="" type="checkbox"/> Появляются разные способы брать мелкие предметы (развитие «пинцетного» захвата). <input checked="" type="checkbox"/> Действует с предметами в пространстве (кладет в..., ставит на...). <input checked="" type="checkbox"/> Постепенно начинает ориентироваться на результат. <input type="checkbox"/> Появляется возможность противостоять «захваченности» впечатлением: может на время отвернуться от недостижимого предмета, чтобы решить задачу построения маршрута к предмету в один–два шага.	<input checked="" type="checkbox"/> Ползет на четвереньках. <input checked="" type="checkbox"/> Заползает на возвышение. <input checked="" type="checkbox"/> Вздвигается вверх по лестнице. <input checked="" type="checkbox"/> Возникает защитное отставление руки назад при потере баланса. <input checked="" type="checkbox"/> Самостоятельная ходьба. <input checked="" type="checkbox"/> Сидит на корточках. <input checked="" type="checkbox"/> В процессе ходьбы переносит предметы. <input checked="" type="checkbox"/> Меняет направление при ходьбе. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает локализовывать тактильные ощущения. <input checked="" type="checkbox"/> Показывает на другой части тела. <input checked="" type="checkbox"/> Показывает на себе пупок. <input type="checkbox"/> Показывает на себе части тела с опорой на зрение (ручки–ножки–пальчики). <input checked="" type="checkbox"/> Без опоры на зрение «обнаруживает» свою голову. <input checked="" type="checkbox"/> Снимает шапку, носки. <input checked="" type="checkbox"/> Ест ложкой, грызет сушку сам. <input checked="" type="checkbox"/> Есть любимая еда. <input type="checkbox"/> Нравятся игры с кульминацией (рваный ритм), резкое изменение положения тела доставляет удовольствие.

Кризис одного года: переход к новым отношениям с миром

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Описание кризиса	<input type="checkbox"/> Взрослый перестает быть обязательным условием адаптации ребенка (происходит не только физическое, но и психическое отделение ребенка от взрослого). <input checked="" type="checkbox"/> Полевые тенденции временно мешают развитию взаимодействия со взрослым (трудно оторваться от объекта и разделить внимание со взрослым). <input checked="" type="checkbox"/> Появляются яркие протестные реакции (негативизм, агрессивные действия). <input type="checkbox"/> Сопровождающий комментарий помогает совладать с полевыми тенденциями в поведении.	<input type="checkbox"/> Попадает под власть воздействия окружающего сенсорного поля. <input type="checkbox"/> Трудно прервать незавершенное действие.	<input type="checkbox"/> Начинает сам устанавливать безопасную дистанцию с окружающим миром
Сопровождение: инструментарий	Переключение внимания ребенка на игры, доставлявшие ему удовольствие в предыдущие периоды.	Взрослый обеспечивает постоянство среды через режим, четкие границы (можно–нельзя, опасно–неопасно).	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 цен- ностного мира («собственное»)

5-й этап (1–2 года)

Игровой смысл: активное исследование мира с точки зрения «опасно – безопасно»

Возможности 5-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<input type="checkbox"/> Активно имитирует действия взрослого. <input type="checkbox"/> Появляется ожидание относительно последующих действий взрослого (например, игра в «давать – брать») <input type="checkbox"/> Ищет защиты и утешения у взрослого в трудных ситуациях. <input type="checkbox"/> Показывает взрослым интересные игрушки, делится своими впечатлениями. <input type="checkbox"/> Интересуется чужими эмоциями, хочет поделиться своими эмоциями: приносит понравившуюся игрушку, хочет поделиться своими находками, своей радостью или печалью. <input type="checkbox"/> Активно ищет внимания взрослого, не разрешает близким долго с кем-нибудь общаться. <input type="checkbox"/> Развиваются положительные социальные действия и эмоции: угощает, пытается помочь, соперничает. <input type="checkbox"/> Восприимчив к похвале и поощрению. <input type="checkbox"/> Эмоции становятся дифференцированными – гордость, стыд, смущение, ревность, протест, обида. <input type="checkbox"/> Появляется застенчивость. <input type="checkbox"/> Появляется желание все делать самому («сам») <input type="checkbox"/> Возникает первое упрямство.	<input checked="" type="checkbox"/> Манипуляции с предметами направлены на переживание сенсорных подробностей внешних объектов: тактильных ощущений, цвета, вкуса, запаха, звуков и т.п. <input checked="" type="checkbox"/> Проявляет интерес к мелким предметам (собирает игрушки в кучки, коробки). <input checked="" type="checkbox"/> Проявляет интерес к разнообразным емкостям. <input checked="" type="checkbox"/> Проявляет интерес к наполнению и опорожнению емкостей. <input checked="" type="checkbox"/> Исследует функциональные качества предметов. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает использовать орудия: ложка, вилка, зубная щетка, карандаш, мелок. <input checked="" type="checkbox"/> Пьет и ест самостоятельно. <input type="checkbox"/> Начинает активно осваивать пространство: пролезает под столом, забирается на подоконники, шкафы, залезает в шкаф и т.п. <input type="checkbox"/> Появляется представление об опасном и безопасном пространстве. <input type="checkbox"/> Появляются символические действия, направленные на самого ребенка: изображает, что ест, пьет, говорит по телефону. <input type="checkbox"/> Появляются символические действия, направленные на окружение: может изображать, что укладывает спать куклу, умывает ее.	<input checked="" type="checkbox"/> Игра с ощущениями от собственного тела опять выходит на передний план (возвращаются игры на «самораздражение»): онанирование, трепание волос, ушей, ковыряние пупка. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает локализовать боль. <input checked="" type="checkbox"/> Появляются сенсорные страхи: звуки, фактура. <input type="checkbox"/> Формируется целостный непрерывный образ самого себя (представление о взаимосвязи функций собственного тела, о своей физической целостности и стабильности). <input checked="" type="checkbox"/> Пьет и ест самостоятельно. <input checked="" type="checkbox"/> Сам раздевается. <input checked="" type="checkbox"/> Появляются собственные представления о «приятном» и «неприятном», любимые свойства и признаки окружающего мира. <input checked="" type="checkbox"/> Избирательность в еде, в одежде. <input type="checkbox"/> Узнает себя в зеркале, на фотографиях, появляется образ себя. <input type="checkbox"/> Формируется комплекс устойчивых признаков самого себя и окружающего мира (следит за их постоянством). <input type="checkbox"/> Проявляется страх нарушения целостности (пятна на одежде, ранка на коленке, раздеться, стричь ногти).

Возможности 5-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<p><input type="checkbox"/> Появляется привязанность к неодушевленному предмету – «переходный объект».</p> <p>Появляется настоящий интерес к сверстникам:</p> <p><input type="checkbox"/> сверстник как объект для наблюдения и подражания;</p> <p><input type="checkbox"/> игра «рядом»: характеризуется общим движением, возней, беготней.</p> <p><input type="checkbox"/> Происходит бурное развитие речи: упорядочивание окружающих впечатлений (обозначение вещей и их качеств).</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Возникает внутренний образ определенного действия (может быть перенесен в любую новую ситуацию).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> К двум годам появляются «цепочки» действий: последовательно связанные 2–3 действия.</p> <p><input type="checkbox"/> Нарушение целостности предмета, поверхности представляет «угрозу»: отверстие в раковине, трещины в полу, щели и т.п. пугают.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Появляется избирательность в вещах (трудности переодевания, одевания, привередливость в еде).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Период собирательства предметов и распределения их в пространстве: сначала выстраивает их в «стопки, башенки», ближе к двум годам появляются «ряды и линии».</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает «классифицировать» предметы: сортировка (все машинки – в один ряд, а человечки – в другой).</p> <p><input type="checkbox"/> К двум годам начинает классифицировать предметы по форме, цвету.</p> <p><input type="checkbox"/> Упорядочивает ближнее пространство и вещи под знаком «мое».</p> <p><input type="checkbox"/> Стремится к порядку в домашнем укладе, получает огромное удовольствие от соблюдения привычных ритуалов.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Рисует «каракули».</p>	<p><input type="checkbox"/> Появляется понятие «мое».</p> <p><input type="checkbox"/> Использует в речи свое имя.</p> <p><input type="checkbox"/> Любит слушать истории про себя.</p> <p><input type="checkbox"/> Много и свободно двигается.</p> <p><input type="checkbox"/> Ощущает последствия своих движений (развитие самоконтроля за собственными движениями).</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает проигрывать пугающие впечатления в игре (изображает падение, изображает кашель).</p> <p><input type="checkbox"/> Появляются укрытия, «норки», залезание под стол.</p> <p><input type="checkbox"/> Появляются пространственные страхи, опасения высоты, собственной неустойчивости.</p> <p><input type="checkbox"/> Кривляется перед зеркалом.</p> <p><input type="checkbox"/> Раскрашивает себя.</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает экспериментировать со своим телом (засовывает в ухо или нос мелкие предметы).</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает формироваться половая идентификация: «это мальчики, а это девочки».</p>
Начальная символическая игра (начинает изображать действия «понарошку»)			

План работы, сентябрь 2015 г.

Игры с предметами и с пространством – это сильная сторона Саши, мы будем опираться на нее в работе.

Отношения с миром людей

Социальные отношения – это наименее развитая сфера Саши. Педагог может начать предлагать игры на взаимодействие, только когда у девочки появится доверие к педагогу, она расслабится, не будет напряжения, в процессе игры с предметами и с пространством она начнет учитывать действия и идеи педагога, на них ориентироваться. 1-й этап развития социальных отношений освоен не полностью, совместно-разделенное переживание и инициатива в общении проявляются редко. Поэтому в работе будем опираться на **игры 1-го этапа** (см. описание игр: 1.1): игры лицом к лицу (привлечение внимания к лицу взрослого), взрослый имитирует мимику и действия ребенка («зеркало»), взрослый копирует, усиливает и варьирует вокализации ребенка. Обращаем особое внимание на удовольствие от общения: стараемся не пугать и не перевозбуждать ребенка, обращаем внимание на знаки, которые указывают на беспокойство ребенка (таблица Бразельтона – см. с. 149). Фазы внимания и обоюдного интереса чередуем с фазами отдыха. 2-й этап находится в процессе освоения: о многих возможностях мы не можем сделать надежных выводов, исходя из наблюдения, некоторые проявляются лишь в тех случаях, когда Саша не захвачена исследованием пространства и повторяющимися действиями с предметами – это зона ближайшего развития. **Игры 2-го этапа** будем предлагать, как только решим задачи первого этапа (устойчивое разделенное переживание и инициатива в общении). Это будут игры, в которых ребенок приспосабливается к ритму взрослого, а также игры в прятки («ку-ку») (см. игры 2.1, 2.2).

Взрослый может выстраивать отношения с Сашей, в том числе присоединяясь к ее повторяющимся действиям с предметом (такая циркулярная игра относится к 4-му этапу развития отношений с миром предметов и физическим пространством – см. 2-й столбец таблицы). Для Саши характерны многие черты, свойственные ребенку, который переживает кризис одного года: мы видим, что поведение девочки зависит от поля, его объектов; управляется импульсами, ощущениями, аффектами. Переход из одной ситуации в другую осуществляется с большим трудом, через предмет или демонстрацию новой ситуации (дверь открыта, все выходят). Будем учитывать это в работе с Сашей.

Отношения с миром предметов и физическим пространством

Во втором столбце освоены первые три этапа и частично четвертый и пятый. Это также сфера интересов Саши – от них она получает удовольствие, мы будем начинать работу с Сашей с игр с предметами и пространством, постепенно подключаясь к собственной игре девочки и внося туда новые способы действия, идеи и вариации.

На третьем этапе не освоена возможность учитывать препятствия и искать пути преодоления барьеров – препятствие вызывает негативное поведение, крик, разбрасывание игрушек. На четвертом этапе также есть несформированные возможности. Мы видим, что предпосылки к тому, чтобы справляться с полевыми тенденциями не сформировались на предыдущем этапе, девочка «застревает» в сенсорных играх, на получении ощущений, но также легко может увлечься другим привлекательным предметом. Предлагаем девочке **игры 3-го и 4-го этапов** (см. игры 3.7, 4.7) с препятствиями (обползти, перелезть, обогнуть препятствие, чтобы достать нужный предмет). Взрослый может присоединяться к «полевым» впечатлениям ребенка в играх, которые его захватывают: игры с водой, с фасолью, прыжки.

Для помощи в формировании возможностей **5-го этапа**, которые пока не демонстрирует девочка, предлагаем Саше следующие игры: выстраивание рядов, собирание предметов в кучки, исследование предметов по функциям (см. игры 5.4).

Отношения с собой

Отметим, что несмотря на то, что **1-й и 2-й этапы** полностью сформированы, у Саши все еще присутствует страх изменения положения тела и резкого приближения объекта, который характерен для 1-го этапа. Для помощи в преодолении этого страха можем предложить Саше следующие игры из **1-го и 2-го этапов** (см. игры 1.2.5, 1.3, 1.5.2, 2.1): 1) как только возникнут доверительные отношения благодаря играм, от которых Саша получает удовольствие, можно предлагать игры на мяче лежа на удержание баланса при изменении положения тела, начиная с небольшого отклонения; 2) игры с большим мячом, который приближается к лицу медленно и предсказуемо, сначала с одной стороны, потом с разных сторон; 3) другие вестибулярные игры (кружить, качать в гамаке, на руках – начиная с зоны комфорта и постепенно усиливая напряжение); 4) игры на глубокую чувствительность – для того, чтобы лучше почувствовать свое тело, его физические границы; 5) игры в одном ритме.

Продолжение занятий. Саше 3 г. 4 мес.

Краткое описание поведения Саши, конец декабря 2015 г.

Саша посещала детско-родительскую группу с двумя ведущими. И мама, и педагог группы предлагали Саше отмеченные в плане работы игры. Создавалась среда с четкими временно-пространственными границами, повторяющимися событиями, девочке предоставлялись возможности свободного входа и выхода из игры. Если Саша не удерживалась в совместной игре, предложенной группой первым ведущим, второй ведущий перехватывал внимание девочки и создавал рядом с дверью в коридор (куда Саша пыталась выйти) игровое пространство с учетом ее интересов (например строительство из деревянных кубиков). В результате Саша заинтересовалась выстраиванием рядов (вертикальных и горизонтальных), а мама увидела способ, которым можно помочь девочке удержаться в помещении, а затем и структуре группового занятия. Задержавшись в такой специально организованной для нее игре, Саша стала наблюдать за тем, что делают другие дети на общем занятии (например, поют песни, играют на инструментах), и когда начиналась интересная и безопасная для Саши игра в группе, ей было проще вернуться и присоединиться к ней.

Приведем описание поведения Саши после четырех месяцев занятий в этой группе.

Мама ставит посреди игровой горку, поясняя девочке, что она делает. Саша замечает это, оставляет свою игру с кубиками (выстраивала их в ряды) и начинает активно осваивать подъем и спуск с мягкой горки. Когда девочка забирается на горку, мама радостно комментирует «Ура, ты забралась!» В этот момент Саша успевает посмотреть в сторону мамы, улыбнуться, издать радостный крик и затем съезжает с горы. Так повторяется несколько раз. С каждым разом Саша все дольше задерживается наверху и смотрит уже не только в сторону мамы, а ей в глаза. Вот Саша сбегала вниз, взгляд упал на полку с игрушками, подбегает к ней и понимает, что сама не

достанет то, что хочется. Тогда девочка бежит к маме, берет ее за руку и тянет за собой к шкафу. У шкафа показывает рукой, что хочет достать, тянет мамину руку в сторону игрушки, прыгает в ожидании. Мама достает понравившуюся игрушку и комментирует Сашины действия.

Затем мама предлагает Саше поиграть в прятки с платочком: садится рядом с девочкой, начинает махать платочком. Завладев ее вниманием, накрывает себя платочком и зовет Сашу. Девочка снимает с мамы платок и радуется в ответ. Так Саша может поиграть 2–3 раза, при этом ей удастся переносить внимание с платка на маму и обратно. Потом девочка теряет интерес к игре, ее внимание успевает переключиться на другой предмет или пробежавшего рядом ребенка. Через некоторое время мама может снова помахать платочком, и если это совпадет с Сашиной готовностью, может накрыть теперь саму девочку после слов «раз, два, три». Саша еще не столько сосредоточена на словах, сколько смотрит за движением платочка. Посидев под прозрачным платочком несколько секунд, Саша сдергивает его с себя, очень кратко временно разделяет мамины эмоции (улыбается, смотрит в лицо). Вот Саша заметила в руках у другого ребенка разноцветный металлофон, подбегает к нему, начинает вырывать. Мальчик не отдает, убегает с ним. Саша кричит, плачет, очень расстроена. Мама подходит и, опустившись рядом с Сашей, начинает ее эмоционально успокаивать: «Ты так хотела поиграть! Ваня не дал! Он тоже хочет! Ой, как Саша расстроилась... давай пожалею». Саша не сразу, но успокаивается: начинает слышать мамин голос и кричать все тише. Затем встает и направляется к лабиринту с шариками. Мама показывает, как можно запускать шарик по туннелю. Саша, не дожидаясь, пока докатится мамин шарик, берет свободный и тоже опускает его в дырочку.

Заполнение таблицы, конец декабря 2015 г.

К отмеченным ранее возможностям добавим результаты наших наблюдений за рассматриваемый период (в нашем примере отмечено знаком ☒).

Первая игровая эпоха (0–12 мес.):

начало формирования отношений с близкими,
с окружающим миром и обнаружение себя
через диалог с ними

Имя, фамилия, возраст: *Сама П., 3 г. 4 м*
Дата заполнения: *25 декабря 2015 г.*
Специалист: *Моржина Е.В.*

1-й этап (0–3 мес.)

Игровой смысл: комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта

	Возможности 1-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
		<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Ребенок фиксирует взгляд на лице (врожденный интерес к человеческому лицу). <input checked="" type="checkbox"/> Копирует движения челюстью, губами, языком. <input checked="" type="checkbox"/> Предвестие улыбки («улыбка Будды», улыбка во сне). <input checked="" type="checkbox"/> Появляется обращенная к взрослому улыбка (социальная улыбка). <input checked="" type="checkbox"/> Появляется разделенное переживание. <input checked="" type="checkbox"/> Реагирует на различные выражения лица. <input checked="" type="checkbox"/> Издает разнообразные звуки. <input checked="" type="checkbox"/> Визуально следит за людьми. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется реакция на интенсивность эмоций. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется «комплекс оживления» – первая инициатива в общении. <input checked="" type="checkbox"/> Взрослый успокаивает ребенка с помощью еды, прикосновений, зрительного контакта, ритма, организации позы, обеспечения терморегуляции. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Формируется внимание к различным сенсорным ощущениям: прислушивается к разным звукам, сосредотачивается на зрительных, тактильных и других ощущениях. <input checked="" type="checkbox"/> Поворачивает голову в сторону источника звука. <input checked="" type="checkbox"/> Прослеживает за лицом, предметом. <input checked="" type="checkbox"/> Пытается дотянуться до предмета и ударить по нему. <input checked="" type="checkbox"/> Пытается тянуть игрушку обеими ручками. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Формируется внимание к вестибулярным, оральным, тактильным ощущениям. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает контролировать положение головы. <p>Играет с собственными руками:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> тянет руки в рот – формируется координация «рука-рот»; <input checked="" type="checkbox"/> приближает руки к лицу, рассматривает, соединяет – формируется координация «рука-глаз»; <input checked="" type="checkbox"/> тактильно исследует свои руки (ощупывание рук) – координация «рука-рука». <input checked="" type="checkbox"/> Длительно удерживает соединенными кисти и стопы и играет ими. <input checked="" type="checkbox"/> Испытывает дискомфорт при резком изменении положения тела, резком приближении объекта.

2-й этап (3–6 мес.)

Игровой смысл: удовольствие/неудовольствие: поиск того, что нравится, избегание того, что не нравится

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 2-го этапа	<input checked="" type="checkbox"/> Реагирует на качество эмоции (по-разному реагирует на положительные и отрицательные эмоции взрослого).	<input checked="" type="checkbox"/> Удерживает вложенный в руку предмет.	<input checked="" type="checkbox"/> Соединяет руки лежа на животе.
	<input checked="" type="checkbox"/> Ярко проявляется потребность в общении.	<input checked="" type="checkbox"/> Несет в рот, пробует игрушки «на зуб».	<input checked="" type="checkbox"/> Соединяет и удерживает вместе две стопы, две лодыжки, руки и колени, играет с ними.
	<input checked="" type="checkbox"/> Активно проявляет инициативу в общении: издает различные звуки (лепетные, воркующие), привлекает внимание взрослого.	<input checked="" type="checkbox"/> Тянется, хватает: ладонный захват двумя руками, постепенно начинает брать предмет одной рукой.	<input checked="" type="checkbox"/> Лежа на животе опирается на предплечья.
	<input checked="" type="checkbox"/> Голосом сообщает о своем удовольствии–неудовольствии.	<input checked="" type="checkbox"/> «Царапает» жесткие поверхности.	<input checked="" type="checkbox"/> Перекатывается со спины на бок.
	<input checked="" type="checkbox"/> Интересуется выражением лица взрослого.	<input checked="" type="checkbox"/> Играет с игрушкой лежа на боку.	<input checked="" type="checkbox"/> Соединяет руки и стопы, две руки на одной стопе.
	<input checked="" type="checkbox"/> Тянется руками, чтобы потрогать лицо взрослого.	<input checked="" type="checkbox"/> Много играет лежа на животе.	<input checked="" type="checkbox"/> Поднимает таз («мостик») лежа на спине.
	<input checked="" type="checkbox"/> Начинает наблюдать за другими детьми.	<input checked="" type="checkbox"/> Отпускает предмет.	<input checked="" type="checkbox"/> Лежа на животе поднимает руки и ноги от опоры – поза «летающего самолета».
	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется избирательность в контакте (начало формирования отношений привязанности).	<input checked="" type="checkbox"/> Стучит ладошками по различным поверхностям.	<input checked="" type="checkbox"/> Играет с ножками – формируется координация «рука-нога».
	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется объединенное внимание на игрушке.	<input checked="" type="checkbox"/> Начинает подстраивать кисть под форму предметов.	<input checked="" type="checkbox"/> Формируется координация глаза и стопы.
	<input checked="" type="checkbox"/> Эмоции, интонации – регуляторы поведения (взрослый может успокоить ребенка с помощью интонации и эмоций).	<input checked="" type="checkbox"/> Перекладывает игрушку из руки в руку.	<input checked="" type="checkbox"/> Визуально-тактильно-ротовое взаимодействие.
		<input checked="" type="checkbox"/> По-разному реагирует на текстуру, форму и твердость предметов.	<input checked="" type="checkbox"/> Учится переворачиваться с живота на спину, со спины на живот.
		<input checked="" type="checkbox"/> Все больше начинает исследовать предмет: ударяет предметами по поверхности, друг о друга.	<input checked="" type="checkbox"/> Поворачивается на животе вокруг своей оси.
		<input checked="" type="checkbox"/> Симметричные действия с двумя предметами.	<input checked="" type="checkbox"/> Формируются опорные реакции на кисти.
		<input checked="" type="checkbox"/> Появляются различные захваты (рука адаптируется к предмету).	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется симметричное скольжение тела назад.
			<input checked="" type="checkbox"/> Меняет уровни подъема тела лежа на животе при помощи сгибания и разгибания рук.
			<input checked="" type="checkbox"/> Получает удовольствие от двигательных и сенсорных игр.
			<input checked="" type="checkbox"/> Боится резкого движения/приближения и резкого изменения положения тела.
			<input checked="" type="checkbox"/> Приспосабливается к ритму взрослого.

3-й этап (6–9 мес.)

Игровой смысл: удовольствие/неудовольствие: воспроизведение повторяющихся приятных сенсорных впечатлений

Возможности 3-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<p><input type="checkbox"/> Появляется устойчивое совместное объединенное внимание.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Складываются игровые ритуалы, привычные игры: погремушку – тряска, мячик – катать</p> <p><input type="checkbox"/> Появляется тревога, связанная с «чужим».</p> <p><input type="checkbox"/> Тревога расставания: начинает следовать за взрослым, с которым сложились отношения привязанности.</p> <p><input type="checkbox"/> Подражает эмоциям, мимике, действиям взрослого.</p> <p><input type="checkbox"/> Мимика, различные жесты регулируют поведение.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Появляется «ножничный захват».</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Тактильно исследует предметы.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Манипулирует с предметом – неспецифические действия (стучит, трясет, сжимает): повторяющиеся действия больше направлены на воспроизведение сенсорного ощущения, чем на исследование среды.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Все больше рассматривает предметы с разных сторон (визуальное исследование), изучает трехмерную форму объектов.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Начинает активно исследовать ближнее пространство.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Изменяет уровень положения тела для исследования пространства: ползет, сидит, встает.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Исследует объем и глубину (дырочки, коробки, стаканы, щели).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Начинает учитывать препятствия, искать пути преодоления барьеров, оценивает результаты своих проб и ошибок.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Появляется ожидание (прогноз) событий (например, играет с выключателем)</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Реципрокное ползание: совершает поочередные движения.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Встает на колени.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Раскачивается на четвереньках.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Разглядывает себя в зеркале, трогает отражение.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ползет сначала на животе, потом на четвереньках.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Самостоятельно садится и самостоятельно сидит, согнув ноги перед собой.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> При падении вбок выставляет руку.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Прыгает на коленях у взрослого с поддержкой.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Встает у опоры и ходит вдоль опоры, может присесть из положения стоя.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Удерживает баланс стоя.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Прыгает в кроватке и на коленях у взрослого (держится сам).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Охотно принимает игры со сменой ритма: ускорение, замедление.</p>

4-й этап (9–12 мес.)

Игровой смысл: проживание напряжения (равновесие и покой – ожидание – мобилизация – кульминация – переживание удовольствия – равновесие и покой)

Возможности 4-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<input checked="" type="checkbox"/> Внимание ребенка направляется указательным жестом взрослого.	<input checked="" type="checkbox"/> Находит спрятанный предмет – появляется образ предмета.	<input checked="" type="checkbox"/> Ползет на четвереньках.
	<input checked="" type="checkbox"/> Отзывается на свое имя.	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется первый опыт использования орудий (дотягивается до игрушки с помощью палочки, другой игрушки).	<input checked="" type="checkbox"/> Заползает на возвышение.
	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется связь между словом и действием (например, хлопает в ладоши по просьбе).	<input checked="" type="checkbox"/> Может выполнить два или три связанных действия.	<input checked="" type="checkbox"/> Вздвигается вверх по лестнице.
	<input type="checkbox"/> Появляется собственный указательный жест (для привлечения внимания взрослого к интересующему предмету).	<input checked="" type="checkbox"/> Действует с предметом, подражая взрослому.	<input checked="" type="checkbox"/> Возникает защитное отставление руки назад при потере баланса.
	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется совместная игра: взрослый предлагает различные вариации любимой игры (сами вариации становятся очень привлекательными для ребенка).	<input checked="" type="checkbox"/> Осваивает функциональные действия с предметами.	<input checked="" type="checkbox"/> Самостоятельная ходьба.
	<input type="checkbox"/> Возникает очередность, диалог.	<input checked="" type="checkbox"/> Появляются асимметричные действия с двумя предметами (открывает крышечки, нанизывает кольца на стержень, строит башню).	<input checked="" type="checkbox"/> Сидит на корточках.
	<input type="checkbox"/> Одна вариация игры плавно сменяет другую.	<input checked="" type="checkbox"/> Появляются разные способы брать мелкие предметы (развитие «пинцетного» захвата).	<input checked="" type="checkbox"/> В процессе ходьбы переносит предметы.
	<input type="checkbox"/> Ребенок начинает выступать в роли партнера по игре.	<input checked="" type="checkbox"/> Действует с предметами в пространстве (кладет в..., ставит на...).	<input checked="" type="checkbox"/> Меняет направление при ходьбе.
	<input type="checkbox"/> Складывается определенный тип привязанности (надежная–ненадежная).	<input checked="" type="checkbox"/> Постепенно начинает ориентироваться на результат.	<input checked="" type="checkbox"/> Начинает локализовывать тактильные ощущения.
	<input type="checkbox"/> Постепенно речь становится регулятором поведения.	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется возможность противостоять «захваченности» впечатлением: может на время отвернуться от недостижимого предмета, чтобы решить задачу построения маршрута к предмету в один–два шага.	<input checked="" type="checkbox"/> Показывает на другом части тела.
			<input checked="" type="checkbox"/> Показывает на себе пупок.
			<input type="checkbox"/> Показывает на себе части тела с опорой на зрение (ручки–ножки–пальчики).
			<input checked="" type="checkbox"/> Без опоры на зрение «обнаруживает» свою голову.
			<input checked="" type="checkbox"/> Снимает шапку, носки.
			<input checked="" type="checkbox"/> Ест ложкой, грызет сушку сам.
			<input checked="" type="checkbox"/> Есть любимая еда.
			<input type="checkbox"/> Нравятся игры с кульминацией (рванный ритм), резкое изменение положения тела доставляет удовольствие.

Кризис одного года: переход к новым отношениям с миром

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Описание кризиса	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Взрослый перестает быть обязательным условием адаптации ребенка (происходит не только физическое, но и психическое отделение ребенка от взрослого). <input checked="" type="checkbox"/> Полевые тенденции временно мешают развитию взаимодействия со взрослым (трудно оторваться от объекта и разделить внимание со взрослым). <input checked="" type="checkbox"/> Появляются яркие протестные реакции (негативизм, агрессивные действия). <input checked="" type="checkbox"/> Сопровождающий комментарий помогает совладать с полевыми тенденциями в поведении. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Попадает под власть воздействия окружающего сенсорного поля. <input checked="" type="checkbox"/> Трудно прервать незавершенное действие. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Начинает сам устанавливать безопасную дистанцию с окружающим миром
Сопровождение: инструментарий	Переключение внимания ребенка на игры, доставлявшие ему удовольствие в предыдущие периоды.	Взрослый обеспечивает постоянство среды через режим, четкие границы (можно–нельзя, опасно–неопасно).	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 цен- ностного мира («собственное»)

5-й этап (1–2 года)

Игровой смысл: активное исследование мира с точки зрения
«опасно – безопасно»

Возможности 5-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<input type="checkbox"/> Активно имитирует действия взрослого. <input type="checkbox"/> Появляется ожидание относительно последующих действий взрослого (например, игра в «давать – брать») <input type="checkbox"/> Ищет защиты и утешения у взрослого в трудных ситуациях. <input type="checkbox"/> Показывает взрослым интересные игрушки, делится своими впечатлениями. <input type="checkbox"/> Интересуется чужими эмоциями, хочет поделиться своими эмоциями: приносит понравившуюся игрушку, хочет поделиться своими находками, своей радостью или печалью. <input type="checkbox"/> Активно ищет внимания взрослого, не разрешает близким долго с кем-нибудь общаться. <input type="checkbox"/> Развиваются положительные социальные действия и эмоции: угощает, пытается помочь, сопереживает. <input type="checkbox"/> Восприимчив к похвале и поощрению. <input type="checkbox"/> Эмоции становятся дифференцированными – гордость, стыд, смущение, ревность, протест, обида. <input type="checkbox"/> Появляется застенчивость. <input type="checkbox"/> Появляется желание все делать самому («сам») <input type="checkbox"/> Возникает первое упрямство.	<input checked="" type="checkbox"/> Манипуляции с предметами направлены на переживание сенсорных подробностей внешних объектов: тактильных ощущений, цвета, вкуса, запаха, звуков и т.п. <input checked="" type="checkbox"/> Проявляет интерес к мелким предметам (собирает игрушки в кучки, коробки). <input checked="" type="checkbox"/> Проявляет интерес к разнообразным емкостям. <input checked="" type="checkbox"/> Проявляет интерес к наполнению и опорожнению емкостей. <input checked="" type="checkbox"/> Исследует функциональные качества предметов. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает использовать орудия: ложка, вилка, зубная щетка, карандаш, мелок. <input checked="" type="checkbox"/> Пьет и ест самостоятельно. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает активно осваивать пространство: пролезает под столом, забирается на подоконники, шкафы, залезает в шкаф и т.п. <input type="checkbox"/> Появляется представление об опасном и безопасном пространстве. <input type="checkbox"/> Появляются символические действия, направленные на самого ребенка: изображает, что ест, пьет, говорит по телефону. <input type="checkbox"/> Появляются символические действия, направленные на окружение: может изображать, что укладывает спать куклу, умывает ее.	<input checked="" type="checkbox"/> Игра с ощущениями от собственного тела опять выходит на передний план (возвращаются игры на «самораздражение»): онанирование, трепание волос, ушей, ковыряние пупка. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает локализовать боль. <input checked="" type="checkbox"/> Появляются сенсорные страхи: звуки, фактура. <input checked="" type="checkbox"/> Формируется целостный непрерывный образ самого себя (представление о взаимосвязи функций собственного тела, о своей физической целостности и стабильности). <input checked="" type="checkbox"/> Пьет и ест самостоятельно. <input checked="" type="checkbox"/> Сам раздевается. <input checked="" type="checkbox"/> Появляются собственные представления о «приятном» и «неприятном», любимые свойства и признаки окружающего мира. <input checked="" type="checkbox"/> Избирательность в еде, в одежде. <input type="checkbox"/> Узнает себя в зеркале, на фотографиях, появляется образ себя. <input type="checkbox"/> Формируется комплекс устойчивых признаков самого себя и окружающего мира (следит за их постоянством). <input checked="" type="checkbox"/> Проявляется страх нарушения целостности (пятна на одежде, ранка на коленке, раздеться, стричь ногти).

Возможности 5-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<p><input type="checkbox"/> Появляется привязанность к неодушевленному предмету – «переходный объект».</p> <p>Появляется настоящий интерес к сверстникам:</p> <p><input type="checkbox"/> сверстник как объект для наблюдения и подражания;</p> <p><input type="checkbox"/> игра «рядом»: характеризуется общим движением, возней, беготней.</p> <p><input type="checkbox"/> Происходит бурное развитие речи: упорядочивание окружающих впечатлений (обозначение вещей и их качеств).</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Возникает внутренний образ определенного действия (может быть перенесен в любую новую ситуацию).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> К двум годам появляются «цепочки» действий: последовательно связанные 2–3 действия.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Нарушение целостности предмета, поверхности представляет «угрозу»: отверстие в раковине, трещины в полу, щели и т.п. пугают.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Появляется избирательность в вещах (трудности переодевания, одевания, привередливость в еде).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Период собирательства предметов и распределения их в пространстве: сначала выстраивает их в «стопки, башенки», ближе к двум годам появляются «ряды и линии».</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Начинает «классифицировать» предметы: сортировка (все машинки – в один ряд, а человечки – в другой).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> К двум годам начинает классифицировать предметы по форме, цвету.</p> <p><input type="checkbox"/> Упорядочивает ближнее пространство и вещи под знаком «мое».</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Стремится к порядку в домашнем укладе, получает огромное удовольствие от соблюдения привычных ритуалов.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Рисует «каракули».</p>	<p><input type="checkbox"/> Появляется понятие «мое».</p> <p><input type="checkbox"/> Использует в речи свое имя.</p> <p><input type="checkbox"/> Любит слушать истории про себя.</p> <p><input type="checkbox"/> Много и свободно двигается.</p> <p><input type="checkbox"/> Ощущает последствия своих движений (развитие самоконтроля за собственными движениями).</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает проигрывать пугающие впечатления в игре (изображает падение, изображает кашель).</p> <p><input type="checkbox"/> Появляются укрытия, «норки», залезание под стол.</p> <p><input type="checkbox"/> Появляются пространственные страхи, опасения высоты, собственной неустойчивости.</p> <p><input type="checkbox"/> Кривляется перед зеркалом.</p> <p><input type="checkbox"/> Раскрашивает себя.</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает экспериментировать со своим телом (засовывает в ухо или нос мелкие предметы).</p> <p><input type="checkbox"/> Начинает формироваться половая идентификация: «это мальчики, а это девочки».</p>
Начальная символическая игра (начинает изображать действия «понарошку»)			

План работы, конец декабря 2015 г.

Отношения с миром людей

Благодаря играм с предметами и пространством, а затем играм лицом к лицу появляется разделенное переживание и первая инициатива в общении. Потребность в общении проявляется ярко, но Саша пока не удерживается долго в процессе общения. Голосом стала сообщать не только о неудовольствии, но и об удовольствии. Стала выделять одного-двух взрослых и несколько детей, к которым чаще всего подходит, в присутствии мамы более расслаблена и готова к исследованию в игре. Маме и педагогу, который выстраивал отношения с Сашей в группе, удается регулировать поведение девочки с помощью эмоций и интонаций. Устойчивое и объединенное внимание появляется, но Сашу отвлекают импульсы из окружающего пространства. Саша уже подражает действиям взрослого, но мимике и интонациям – пока нет. Появляется совместная игра: взрослый может предложить различные вариации любимой игры, в таких играх Саша может подождать, понаблюдать за действиями взрослого. Внимание направляется указательным жестом взрослого изредка, неустойчиво. Таким образом, полностью освоены 1-й и 2-й этапы, 3-й и 4-й этапы в процессе освоения, они сейчас являются актуальными в развитии ребенка. Поэтому предлагаем игры: в прятки «ку-ку» (теперь уже ребенок сам инициирует игру – накидывает платочек себе на голову) и другие игры из 3-го и затем 4-го этапов (см. описание игр 3,1, 4,1, 4,2).

Отношения с миром предметов и физическим пространством

Возможности Саши в отношении с миром предметов и физическим пространством (2-й столбец таблицы) мы рассматриваем по-прежнему как опору: в рамках предметной игры удалось выйти на начало совместной игры. После того как с Сашей поиграли в предложенные игры с препятствием сформировались все возможности 3-го этапа. Саша может теперь удержаться в небольшой, организованной взрослым игре. Наблюдает за действиями взрослого, подражает его действиям с предметами. Распределяет внимание между своей игрой и происходящим в группе. Из возможностей 5-го этапа Саша освоила классификацию предметов, любит собирать предметы в ряды и кучки, стала обращать внимание на щели, трещины, отверстия. Теперь стоит задача освоения начальной символической игры – действия «понарошку» (см. игры 5-го этапа: 5.4.4, 5.4.5), это произойдет, когда будут освоены 3-й и 4-й этапы из первого столбика.

Отношения с собой

С Сашей много играли в игры с приближением и удалением объекта, а также в вестибулярные игры, в результате этого страх неожиданного изменения положения тела прошел, резкое приближение большого мяча не пугает, наоборот, Саша стала ожидать этого и радоваться. Саша научилась приспосабливаться к смене ритма взрослым и выдерживать более резкие переходы между ускорением/замедлением в ритмичных играх. Теперь начинаем подходить к играм с напряжением, которое Саше трудно выдерживать. Для этого сначала предлагаем девочке игры с меняющимся ритмом (см. игры 3-го этапа: 3.2), чтобы подготовить к играм с кульминацией и «рваным» ритмом (см. игры 4-го этапа: 4.3).

Конец учебного года. Саше 3 г. 9 мес.

Краткое описание поведения Саши, май 2016 г.

Саша приходит на занятия со своей игрушкой из дома, чаще всего это фигурки кошек. В конце занятия может забыть о ней, а когда мама напоминает, Саша идет искать игрушку. Во время совместной игры с другими детьми играет рядом, может подождать своей очереди, чтобы ее покачали в одеяле, при этом взрослый помогает ей удержаться в ситуации за счет речевого комментария. За столом на занятии ручной деятельностью педагог может спросить Сашу, каким цветом она будет рисовать, и попросить показать, предлагая две баночки, и Саша показывает пальцем на ту, которую хочет, только затем берет ее. На вопросы педагога «Саша, тебе дать бубен?» кивает или говорит «да»/ «нет». Когда устает и хочет уйти из помещения, находит маму глазами и зовет ее «мама», стоя при этом у двери. Мама выходит с ней из комнаты, Саша начинает бегать по коридору, через некоторое время мама начинает называть значимые для Саши игрушки или игры, предлагая ей вернуться в игровую комнату: «Пойдем дуть пузыри?», – и теперь это может «сработать»: Саша соглашается и бежит обратно в игровую.

Саша любит строить из кубиков. Знакомый педагог может подсесть и начать строить рядом, девочка посматривает, затем «пускает» в свою игру, начинает повторять действия с кубиками за взрослым и использовать его постройки (заводит свою кошку в построенный педагогом домик). Когда ей удастся построить высокую башню – радуется, хлопает себе в ладоши. Собственный темп Саши при этом сильно снизился, она замедлилась: дольше удерживает внимание, подхватывает вариации игры, предлагаемые взрослым. Саша начала наблюдать за действиями других детей и взрослых. Уходит импульсивность, появляется осознанный выбор, девочка начинает соотносить появляющиеся возможности среды со своими предпочтениями: сидит и оглядывается, рассматривает, что есть в комнате, выбирает, во что бы ей поиграть.

В организованную совместную игру (раздувать парашют и прятаться под ним, в кругу повторять за взрослым действия под стишок) Саше включиться пока сложно по разным причинам: парашют действует слишком возбуждающе, музыкальные инструменты пугают громкими звуками, в кругу трудно сконцентрироваться на ведущем и сам организованный процесс вызывает напряжение. Зато Саша хорошо включается в свободную игру «рядом», например, в песочнице, и в пространственные игры типа «полосы препятствий», в которых нет четкой заданности и есть возможность самой регулировать свое участие.

Заполнение таблицы, мая 2016 г.

Вновь появившиеся возможности Саши выделены в таблице знаком ~~✗~~.

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

Имя, фамилия, возраст: *Саша П., 3 г. 9 м*
Дата заполнения: *25 мая 2016 г.*
Специалист: *Моржина Е.В.*

1-й этап (0–3 мес.)

Игровой смысл: комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 1-го этапа	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Ребенок фиксирует взгляд на лице (врожденный интерес к человеческому лицу). <input checked="" type="checkbox"/> Копирует движения челюстью, губами, языком. <input checked="" type="checkbox"/> Предвестие улыбки («улыбка Будды», улыбка во сне). <input checked="" type="checkbox"/> Появляется обращенная к взрослому улыбка (социальная улыбка). <input checked="" type="checkbox"/> Появляется разделенное переживание. <input checked="" type="checkbox"/> Реагирует на различные выражения лица. <input checked="" type="checkbox"/> Издает разнообразные звуки. <input checked="" type="checkbox"/> Визуально следит за людьми. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется реакция на интенсивность эмоций. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется «комплекс оживления» – первая инициатива в общении. <input checked="" type="checkbox"/> Взрослый успокаивает ребенка с помощью еды, прикосновений, зрительного контакта, ритма, организации позы, обеспечения терморегуляции. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Формируется внимание к различным сенсорным ощущениям: прислушивается к разным звукам, сосредотачивается на зрительных, тактильных и других ощущениях. <input checked="" type="checkbox"/> Поворачивает голову в сторону источника звука. <input checked="" type="checkbox"/> Прослеживает за лицом, предметом. <input checked="" type="checkbox"/> Пытается дотянуться до предмета и ударить по нему. <input checked="" type="checkbox"/> Пытается тянуть игрушку обеими ручками. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Формируется внимание к вестибулярным, оральным, тактильным ощущениям. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает контролировать положение головы. <p>Играет с собственными руками:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> тянет руки в рот – формируется координация «рука-рот»; <input checked="" type="checkbox"/> приближает руки к лицу, рассматривает, соединяет – формируется координация «рука-глаз»; <input checked="" type="checkbox"/> тактильно исследует свои руки (ощупывание рук) – координация «рука-рука». <input checked="" type="checkbox"/> Длительно удерживает соединенными кисти и стопы и играет ими. <input checked="" type="checkbox"/> Испытывает дискомфорт при резком изменении положения тела, резком приближении объекта.

2-й этап (3–6 мес.)

Игровой смысл: удовольствие/неудовольствие: поиск того, что нравится, избегание того, что не нравится

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 2-го этапа	<input checked="" type="checkbox"/> Реагирует на качество эмоции (по-разному реагирует на положительные и отрицательные эмоции взрослого).	<input checked="" type="checkbox"/> Удерживает вложенный в руку предмет.	<input checked="" type="checkbox"/> Соединяет руки лежа на животе.
	<input checked="" type="checkbox"/> Ярко проявляется потребность в общении.	<input checked="" type="checkbox"/> Несет в рот, пробует игрушки «на зуб».	<input checked="" type="checkbox"/> Соединяет и удерживает вместе две стопы, две лодыжки, руки и колени, играет с ними.
	<input checked="" type="checkbox"/> Активно проявляет инициативу в общении: издает различные звуки (лепетные, воркующие), привлекает внимание взрослого.	<input checked="" type="checkbox"/> Тянется, хватает: ладонный захват двумя руками, постепенно начинает брать предмет одной рукой.	<input checked="" type="checkbox"/> Лежа на животе опирается на предплечья.
	<input checked="" type="checkbox"/> Голосом сообщает о своем удовольствии–неудовольствии.	<input checked="" type="checkbox"/> «Царапает» жесткие поверхности.	<input checked="" type="checkbox"/> Перекатывается со спины на бок.
	<input checked="" type="checkbox"/> Интересуется выражением лица взрослого.	<input checked="" type="checkbox"/> Играет с игрушкой лежа на боку.	<input checked="" type="checkbox"/> Соединяет руки и стопы, две руки на одной стопе.
	<input checked="" type="checkbox"/> Тянется руками, чтобы потрогать лицо взрослого.	<input checked="" type="checkbox"/> Много играет лежа на животе.	<input checked="" type="checkbox"/> Поднимает таз («мостик») лежа на спине.
	<input checked="" type="checkbox"/> Начинает наблюдать за другими детьми.	<input checked="" type="checkbox"/> Отпускает предмет.	<input checked="" type="checkbox"/> Лежа на животе поднимает руки и ноги от опоры – поза «летающего самолета».
	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется избирательность в контакте (начало формирования отношений привязанности).	<input checked="" type="checkbox"/> Стучит ладошками по различным поверхностям.	<input checked="" type="checkbox"/> Играет с ножками – формируется координация «рука-нога».
	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется объединенное внимание на игрушке.	<input checked="" type="checkbox"/> Начинает подстраивать кисть под форму предметов.	<input checked="" type="checkbox"/> Формируется координация глаза и стопы.
	<input checked="" type="checkbox"/> Эмоции, интонации – регуляторы поведения (взрослый может успокоить ребенка с помощью интонации и эмоций).	<input checked="" type="checkbox"/> Перекладывает игрушку из руки в руку.	<input checked="" type="checkbox"/> Визуально-тактильно-ротовое взаимодействие.
		<input checked="" type="checkbox"/> По-разному реагирует на текстуру, форму и твердость предметов.	<input checked="" type="checkbox"/> Учится переворачиваться с живота на спину, со спины на живот.
		<input checked="" type="checkbox"/> Все больше начинает исследовать предмет: ударяет предметами по поверхности, друг о друга.	<input checked="" type="checkbox"/> Поворачивается на животе вокруг своей оси.
		<input checked="" type="checkbox"/> Симметричные действия с двумя предметами.	<input checked="" type="checkbox"/> Формируются опорные реакции на кисти.
		<input checked="" type="checkbox"/> Появляются различные захваты (рука адаптируется к предмету).	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется симметричное скольжение тела назад.
			<input checked="" type="checkbox"/> Меняет уровни подъема тела лежа на животе при помощи сгибания и разгибания рук.
			<input checked="" type="checkbox"/> Получает удовольствие от двигательных и сенсорных игр.
			<input checked="" type="checkbox"/> Боится резкого движения/приближения и резкого изменения положения тела.
			<input checked="" type="checkbox"/> Приспосабливается к ритму взрослого.

3-й этап (6–9 мес.)

Игровой смысл: удовольствие/неудовольствие: воспроизведение повторяющихся приятных сенсорных впечатлений

Возможности 3-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Появляется устойчивое совместное объединенное внимание. <input checked="" type="checkbox"/> Складываются игровые ритуалы, привычные игры: погремушку – тряска, мячик – катать <input checked="" type="checkbox"/> Появляется тревога, связанная с «чужим». <input checked="" type="checkbox"/> Тревога расставания: начинает следовать за взрослым, с которым сложились отношения привязанности. <input checked="" type="checkbox"/> Подражает эмоциям, мимике, действиям взрослого. <input checked="" type="checkbox"/> Мимика, различные жесты регулируют поведение. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Появляется «ножничный захват». <input checked="" type="checkbox"/> Тактильно исследует предметы. <input checked="" type="checkbox"/> Манипулирует с предметом – неспецифические действия (стучит, трясет, сжимает): повторяющиеся действия больше направлены на воспроизведение сенсорного ощущения, чем на исследование среды. <input checked="" type="checkbox"/> Все больше рассматривает предметы с разных сторон (визуальное исследование), изучает трехмерную форму объектов. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает активно исследовать ближнее пространство. <input checked="" type="checkbox"/> Изменяет уровень положения тела для исследования пространства: ползет, сидит, встает. <input checked="" type="checkbox"/> Исследует объем и глубину (дырочки, коробки, стаканы, щели). <input checked="" type="checkbox"/> Начинает учитывать препятствия, искать пути преодоления барьеров, оценивает результаты своих проб и ошибок. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется ожидание (прогноз) событий (например, играет с выключателем) 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Реципрокное ползание: совершает поочередные движения. <input checked="" type="checkbox"/> Встает на колени. <input checked="" type="checkbox"/> Раскачивается на четвереньках. <input checked="" type="checkbox"/> Разглядывает себя в зеркале, трогает отражение. <input checked="" type="checkbox"/> Ползет сначала на животе, потом на четвереньках. <input checked="" type="checkbox"/> Самостоятельно садится и самостоятельно сидит, согнув ноги перед собой. <input checked="" type="checkbox"/> При падении вбок выставляет руку. <input checked="" type="checkbox"/> Прыгает на коленях у взрослого с поддержкой. <input checked="" type="checkbox"/> Встает у опоры и ходит вдоль опоры, может присесть из положения стоя. <input checked="" type="checkbox"/> Удерживает баланс стоя. <input checked="" type="checkbox"/> Прыгает в кроватке и на коленях у взрослого (держится сам). <input checked="" type="checkbox"/> Охотно принимает игры со сменной ритма: ускорение, замедление.

4-й этап (9–12 мес.)

Игровой смысл: проживание напряжения (равновесие и покой – ожидание – мобилизация – кульминация – переживание удовольствия – равновесие и покой)

Возможности 4-го этапа	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Внимание ребенка направляется указательным жестом взрослого. <input checked="" type="checkbox"/> Отзывается на свое имя. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется связь между словом и действием (например, хлопает в ладоши по просьбе). <input checked="" type="checkbox"/> Появляется собственный указательный жест (для привлечения внимания взрослого к интересующему предмету). <input checked="" type="checkbox"/> Появляется совместная игра: взрослый предлагает различные вариации любимой игры (сами вариации становятся очень привлекательными для ребенка). <input checked="" type="checkbox"/> Возникает очередность, диалог. <input checked="" type="checkbox"/> Одна вариация игры плавно сменяет другую. <input checked="" type="checkbox"/> Ребенок начинает выступать в роли партнера по игре. <input type="checkbox"/> Складывается определенный тип привязанности (надежная–ненадежная). <input checked="" type="checkbox"/> Постепенно речь становится регулятором поведения. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Находит спрятанный предмет – появляется образ предмета. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется первый опыт использования орудий (дотягивается до игрушки с помощью палочки, другой игрушки). <input checked="" type="checkbox"/> Может выполнить два или три связанных действия. <input checked="" type="checkbox"/> Действует с предметом, подражая взрослому. <input checked="" type="checkbox"/> Осваивает функциональные действия с предметами. <input checked="" type="checkbox"/> Появляются асимметричные действия с двумя предметами (открывает крышечки, нанизывает кольца на стержень, строит башню). <input checked="" type="checkbox"/> Появляются разные способы брать мелкие предметы (развитие «пинцетного» захвата). <input checked="" type="checkbox"/> Действует с предметами в пространстве (кладет в..., ставит на...). <input checked="" type="checkbox"/> Постепенно начинает ориентироваться на результат. <input checked="" type="checkbox"/> Появляется возможность противостоять «захваченности» впечатлением: может на время отвернуться от недостижимого предмета, чтобы решить задачу построения маршрута к предмету в один–два шага. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Ползет на четвереньках. <input checked="" type="checkbox"/> Заползает на возвышение. <input checked="" type="checkbox"/> Вздвигается вверх по лестнице. <input checked="" type="checkbox"/> Возникает защитное отставление руки назад при потере баланса. <input checked="" type="checkbox"/> Самостоятельная ходьба. <input checked="" type="checkbox"/> Сидит на корточках. <input checked="" type="checkbox"/> В процессе ходьбы переносит предметы. <input checked="" type="checkbox"/> Меняет направление при ходьбе. <input checked="" type="checkbox"/> Начинает локализовывать тактильные ощущения. <input checked="" type="checkbox"/> Показывает на другой части тела. <input checked="" type="checkbox"/> Показывает на себе пупок. <input type="checkbox"/> Показывает на себе части тела с опорой на зрение (ручки–ножки–пальчики). <input checked="" type="checkbox"/> Без опоры на зрение «обнаруживает» свою голову. <input checked="" type="checkbox"/> Снимает шапку, носки. <input checked="" type="checkbox"/> Ест ложкой, грызет сушку сам. <input checked="" type="checkbox"/> Есть любимая еда. <input checked="" type="checkbox"/> Нравятся игры с кульминацией (рванный ритм), резкое изменение положения тела доставляет удовольствие.

Кризис одного года: переход к новым отношениям с миром

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Описание кризиса	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Взрослый перестает быть обязательным условием адаптации ребенка (происходит не только физическое, но и психическое отделение ребенка от взрослого). <input checked="" type="checkbox"/> Полевые тенденции временно мешают развитию взаимодействия со взрослым (трудно оторваться от объекта и разделить внимание со взрослым). <input checked="" type="checkbox"/> Появляются яркие протестные реакции (негативизм, агрессивные действия). <input checked="" type="checkbox"/> Сопровождающий комментарий помогает совладать с полевыми тенденциями в поведении. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Попадает под власть воздействия окружающего сенсорного поля. <input checked="" type="checkbox"/> Трудно прервать незавершенное действие. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Начинает сам устанавливать безопасную дистанцию с окружающим миром
Сопровождение: инструментарий	Переключение внимания ребенка на игры, доставлявшие ему удовольствие в предыдущие периоды.	Взрослый обеспечивает постоянство среды через режим, четкие границы (можно–нельзя, опасно–неопасно).	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 («собственное»)

5-й этап (1–2 года)

Игровой смысл: активное исследование мира с точки зрения
«опасно – безопасно»

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 5-го этапа	<input checked="" type="checkbox"/> Активно имитирует действия взрослого.	<input checked="" type="checkbox"/> Манипуляции с предметами направлены на переживание сенсорных подробностей внешних объектов: тактильных ощущений, цвета, вкуса, запаха, звуков и т.п.	<input checked="" type="checkbox"/> Игра с ощущениями от собственного тела опять выходит на передний план (возвращаются игры на «самораздражение»): онанирование, теревание волос, ушей, ковыряние пупка.
	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется ожидание относительно последующих действий взрослого (например, игра в «давать – брать»).	<input checked="" type="checkbox"/> Проявляет интерес к мелким предметам (собирает игрушки в кучки, коробки).	<input checked="" type="checkbox"/> Начинает локализовать боль.
	<input checked="" type="checkbox"/> Ищет защиты и утешения у взрослого в трудных ситуациях.	<input checked="" type="checkbox"/> Проявляет интерес к разнообразным емкостям.	<input checked="" type="checkbox"/> Появляются сенсорные страхи: звуки, фактура.
	<input checked="" type="checkbox"/> Показывает взрослым интересные игрушки, делится своими впечатлениями.	<input checked="" type="checkbox"/> Проявляет интерес к наполнению и опорожнению емкостей.	<input checked="" type="checkbox"/> Формируется целостный непрерывный образ самого себя (представление о взаимосвязи функций собственного тела, о своей физической целостности и стабильности).
	<input checked="" type="checkbox"/> Интересуется чужими эмоциями, хочет поделиться своими эмоциями: приносит понравившуюся игрушку, хочет поделиться своими находками, своей радостью или печалью.	<input checked="" type="checkbox"/> Исследует функциональные качества предметов.	<input checked="" type="checkbox"/> Пьет и ест самостоятельно.
	<input checked="" type="checkbox"/> Активно ищет внимания взрослого, не разрешает близким долго с кем-нибудь общаться.	<input checked="" type="checkbox"/> Начинает использовать орудия: ложка, вилка, зубная щетка, карандаш, мелок.	<input checked="" type="checkbox"/> Сам раздевается.
	<input checked="" type="checkbox"/> Развиваются положительные социальные действия и эмоции: угощает, пытается помочь, сопереживает.	<input checked="" type="checkbox"/> Пьет и ест самостоятельно.	<input checked="" type="checkbox"/> Появляются собственные представления о «приятном» и «неприятном», любимые свойства и признаки окружающего мира.
	<input checked="" type="checkbox"/> Восприимчив к похвале и поощрению.	<input checked="" type="checkbox"/> Начинает активно осваивать пространство: пролезает под столом, забирается на подоконники, шкафы, залезает в шкаф и т.п.	<input checked="" type="checkbox"/> Избирательность в еде, в одежде.
	<input checked="" type="checkbox"/> Эмоции становятся дифференцированными – гордость, стыд, смущение, ревность, протест, обида.	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется представление об опасном и безопасном пространстве.	<input checked="" type="checkbox"/> Узнает себя в зеркале, на фотографиях, появляется образ себя.
	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется застенчивость.	<input checked="" type="checkbox"/> Появляются символические действия, направленные на самого ребенка: изображает, что ест, пьет, говорит по телефону.	<input checked="" type="checkbox"/> Формируется комплекс устойчивых признаков самого себя и окружающего мира (следит за их постоянством).
	<input checked="" type="checkbox"/> Появляется желание все делать самому («сам»).	<input checked="" type="checkbox"/> Появляются символические действия, направленные на окружение: может изображать, что укладывает спать куклу, умывает ее.	<input checked="" type="checkbox"/> Проявляется страх нарушения целостности (пятна на одежде, ранка на коленке, раздеться, стричь ногти).
	<input checked="" type="checkbox"/> Возникает первое упрямство.		

	Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
Возможности 5-го этапа	<p><input checked="" type="checkbox"/> Появляется привязанность к неодушевленному предмету – «переходный объект».</p> <p>Появляется настоящий интерес к сверстникам:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> сверстник как объект для наблюдения и подражания;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> игра «рядом»: характеризуется общим движением, возней, беготней.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Происходит бурное развитие речи: упорядочивание окружающих впечатлений (обозначение вещей и их качеств).</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Возникает внутренний образ определенного действия (может быть перенесен в любую новую ситуацию).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> К двум годам появляются «цепочки» действий: последовательно связанные 2–3 действия.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Нарушение целостности предмета, поверхности представляет «угрозу»: отверстие в раковине, трещины в полу, щели и т.п. пугают.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Появляется избирательность в вещах (трудности переодевания, одевания, привередливость в еде).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Период собирательства предметов и распределения их в пространстве: сначала выстраивает их в «стопки, башенки», ближе к двум годам появляются «ряды и линии».</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Начинает «классифицировать» предметы: сортировка (все машинки – в один ряд, а человечки – в другой).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> К двум годам начинает классифицировать предметы по форме, цвету.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Упорядочивает ближнее пространство и вещи под знаком «мое».</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Стремится к порядку в домашнем укладе, получает огромное удовольствие от соблюдения привычных ритуалов.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Рисует «каракули».</p>	<p><input type="checkbox"/> Появляется понятие «мое».</p> <p><input type="checkbox"/> Использует в речи свое имя.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Любит слушать истории про себя.</p> <p><input type="checkbox"/> Много и свободно двигается.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ощущает последствия своих движений (развитие самоконтроля за собственными движениями).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Начинает проигрывать пугающие впечатления в игре (изображает падение, изображает кашель).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Появляются укрытия, «норки», залезание под стол.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Появляются пространственные страхи, опасения высоты, собственной неустойчивости.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Кривляется перед зеркалом.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Раскрашивает себя.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Начинает экспериментировать со своим телом (засовывает в ухо или нос мелкие предметы).</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Начинает формироваться половая идентификация: «это мальчики, а это девочки».</p>
Начальная символическая игра (начинает изображать действия «понарошку»)			

План работы, май 2016 г.

Основной игровой смысл сейчас – проживание напряжения, и мы развиваем эту возможность по всем трем линиям отношений.

В работе будем учитывать особенности девочки: быстрый темп; для того, чтобы выдерживать паузу, пока еще необходим эмоционально-смысловой комментарий взрослого; Саша истощается в рамках организованного занятия (исключение – занятие ручной деятельностью); пользуется преимущественно зрительной информацией.

Отношения с миром людей

У Саши появилось ожидание относительно последующих действий взрослого: девочка может ждать приятного события в совместной игре пока еще совсем недолго и только в рамках одной игры. Появились положительные социальные действия: Саша угощает взрослого едой, по просьбе помогает собрать кубики в коробку. Появились более дифференцированные эмоции: удивляется, стесняется, обижается, сердится, радуется, выражает восторг. У Саши развивается речь: появились отдельные слова, связанные с ситуацией («мама», «дай», «нет», «мяу»). Начинает использовать речь для коммуникации (зовет маму, может сказать «пока» и попросить – «дай»). Появились символические действия: изображает, что кормит маму, себя, кошку. Таким образом, Саша освоила **5-й этап**: взрослый может управлять вниманием девочки, регулировать ее поведение не только эмоционально, мимикой, жестами, но и речью. Эта база помогает Саше преодолевать полевое поведение, выходить из захваченности различными импульсами и постепенно осваивать **6-й этап**. Для перехода к 6-му этапу предлагаем игры рядом со сверстниками (см. описание игр 5-го этапа: 5.8), поддерживаем появившуюся символическую игру (действия «понарошку») в группе и на индивидуальных игровых занятиях. Учитывая то, что ждать Саше еще не так просто, продолжаем играть в игры с кульминацией (см. игры 4-го этапа: 4.3). Как только Саша будет хорошо переносить напряжение в игре, перейдем к играм на подражание (см. игры 5-го этапа: 5.1). Также важной задачей будет развитие партнерских отношений, диалога, очередности: подвижные игры на взаимодействие – догонялки, кидание подушками по очереди, более сложные игры в прятки (см. игры 5-го этапа: 5.2).

Отношения с миром предметов и физическим пространством

Пятый этап полностью освоен, присутствуют даже некоторые возможности 6-го этапа. Например, в деятельности интерес смещается с процесса на результат. Предлагаем более сложные сенсорные и предметные игры (см. игры 5-го этапа: 5.3, 5.4). Задача на ближайшее будущее: расширить репертуар символических действий и объединить их в цепочки по 2–3 действия внутри одного сюжета (см. игры 5-го этапа: 5.5). Можно использовать вариации символической игры, где также присутствует напряжение (одна игрушка прячется, вторая ее ищет, одна убегает, другая догоняет и т.д.).

Отношения с собой

4-й этап полностью освоен, сейчас важно проиграть напряжение в играх с кульминацией, закрепить возможности ожидания – игры с «рваным ритмом» (см. игры 4-го этапа: 4.3), подвижные игры: игры с парашютом (пробежать под большим подвижным объектом, прыжки на счет «три» на маты и заваливание подушками; игры с неожиданным изменением положения тела – катание на одеяле с резкими поворотами). **5-й этап** в процессе освоения, можем пред-

ложить Саше игры на формирование ощущения непрерывности своего тела, его целостности, игры на освоение физического пространства (см. игры 5-го этапа: 5.6, 5.7). Для формирования образа себя полезно также рассказывать и рисовать истории про Сашу.

После полугода занятий по этому плану Саша смогла пойти в интегративную группу детского сада и успешно адаптировалась в ней.

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

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.

1.1 Игры 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 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 «сдувать»;
- 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 звуки, интонации, мимику и действия ребенка (например, ребенок кивает или крутит головой, трогает себя за разные части лица, головы, шеи) – выступает «зеркалом» для ребенка.

Условия

- 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 нескоординированные движения мешают ребенку сосредоточиться;
- для подвижных детей можно использовать гамак, качели, домики и норки, кресло-качалку, подушки и маты. Можно предлагать ребенку устроиться в подушках – таким образом мы создаем для него возможность «выйти» из перемещения по пространству, ограничиваем его высокую двигательную активность и оказываемся с ним лицом к лицу. Покачивая в гамаке, остановить гамак и тоже поиграть с ним лицом к лицу, постепенно наращивая время таких игр.

РЕЗУЛЬТАТ 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.

1.2 Сенсорные игры

Цели Формирование внимания к различным сенсорным ощущениям.

1.2.1 Развитие зрительного внимания

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 на 50 см разных цветов. Предметы и игрушки должны быть разных размеров: от размера шарика из сухого бассейна до размера большого воздушного шара.

Ход игры

- *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, то взрослый начинает перемещать ее в горизонтальной плоскости, затем в вертикальной плоскости; затем свечу перемещаем по кругу; после того как ребенок следит 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 проследить за движением палочки; можно скатать из мишуры шарик и следить за его перемещением, еще вариант 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 рядом, по мере освоения – разворачиваем гирлянду во всю длину, делаем горизонтальные и вертикальные дорожки;
- *с пузырями:* ребенок перед нами, мы выдуваем медленно пузыри, ждем его зрительной реакции; сначала задействуем ближнее поле, затем дуем пузыри вверх, вниз и в стороны. Каждый раз хорошо делать паузу, затем снова привлекать внимание ребенка;
- *цветная прозрачная бумага (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 поднимают и опускают парашют, не касаясь лица ребенка; сначала медленно поднимаем и медленно опускаем парашют;
- *с платочком:* ребенок лежит на спине, мы медленно проводим прозрачным платочком от головы к ногам и в обратном направлении; когда ребенок начал следить за платочком, то смещаем его в стороны, заводим за голову.

Условия

- 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 он лучше собирает 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;
- подбираем оптимальное расстояние, на котором ребенок может фиксировать взгляд на предмете;
- предлагаем предмет в том поле зрения, куда в данный момент повернута голова ребенка или в том поле зрения, которым ребенок чаще пользуется;
- дожидаемся фиксации взгляда на предмете, и только потом начинаем перемещать предмет по горизонтали (вертикали, по кругу, приближая и удаляя);
- подбираем оптимальную интенсивность стимула для каждого ребенка с учетом его зрительных возможностей.

Все игры направлены **на получение удовольствия** от различных стимулов.

ВАРИАЦИИ

- при игре с фонарем, свечкой, гирляндой можно использовать большой стол – застелить его большой скатертью и забраться с ребенком под стол;
- 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.

РЕЗУЛЬТАТ Появляется устойчивое **зрительное внимание** на предмете, без поворота головы, а затем и с поворотом головы за движущимся предметом – **прослеживание** по вертикали, горизонтали, по кругу.

1.2.2 Развитие слухового внимания

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 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, то постепенно предлагаем ему находить источник звука при помощи поворота головы, 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 реакцию ребенка, если ему сложно обнаружить источник звука, то смещаем звук на границу.

Условия

Как и при играх на зрительное внимание – для детей с двигательными нарушениями тоже 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 его (начинаем с менее интенсивных, тихих звуков).

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

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

1.2.3 Развитие обоняния

Примечание Для более позднего возраста, на первом году не предлагаем.

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.

Меры предосторожности

Восприятие запахов является сильной стимуляцией затылочной области коры головного мозга. Если у ребенка есть эписиндром – то запахи используем крайне аккуратно. Если очаг расположен в затылочной части – совсем не используем.

Так как работа с запахами тонизирует нервную систему, то легко возбудимым детям предлагаем совсем немного по времени и не более двух–трех запахов.

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

1.2.4 Развитие вкусовых ощущений

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

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.

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 капнуть на язык несколько капель фруктового или овощного сока, дотронуться до губ долькой фруктов.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Узнаём, 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.

1.2.5 Развитие вестибулярных ощущений – ритмичные игры в одном темпе

МАТЕРИАЛЫ Гамак, большой мяч – обычный и ролл, одеяло

Ход игры Ребенок пассивно получает вестибулярные ощущения под потешки или песенки.

ВАРИАНТЫ

- 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 два взрослых, встав друг напротив друга, ребенка 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.
- На мяче: кладем ребенка на мяч животом вниз, даем ему время на адаптацию, потом начинаем медленно покачивать мяч.
- Взрослый садится 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 у нас на руках по-разному – лицом к нам, спиной к нам, боком к нам, 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); можно положить ребенка к себе на руки – спиной вниз, спиной вверх – и покачать.

Примеры используемых колыбельных песенок и стихов

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

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

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.

Условия

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

Взрослый ищет темп, который ребенку максимально комфортен, чутко подстраиваясь под его адаптивные возможности. Если ребенок раскачивается корпусом (как вариант аутостимулирующий), то взрослый сначала может подстроиться к темпу и направлению ребенка, а затем осваивать в этом темпе и другие направления.

Размер мяча сначала должен быть таким, чтобы ноги ребенка при качании могли коснуться пола.

Меры предосторожности

Эта игра может не пойти у детей с высокой вестибулярной чувствительностью; единственный вариант, который можно вначале попробовать – это слегка заметное качание на руках.

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

Результат

У ребенка появляется адаптация к различным вестибулярным ощущениям – он осваивает перемещение тела в разных направлениях, ритмическая основа за счет повторов помогает адаптации. Появляется возможность сосредоточить внимание на этих ощущениях и, по мере привыкания, распределять внимание между вестибулярными и зрительными или слуховыми ощущениями.

Взрослому удастся подобрать комфортный темп для ребенка – подстроиться под его темп и выявить зону комфорта и дискомфорта (например, качаться вверх-вниз и в таком темпе ребенку явно не нравится, он сразу расстраивается).

Вестибулярные игры тонизируют ребенка, после них можно предлагать игры на концентрацию внимания, и помогают установить теплые эмоциональные отношения.

1.3 Игры на перемещение в пространстве

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 на живот в горизонтальном положении (на спину, 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.

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 – вариант вестибулярных игр (просто покачать медленно на руках, на коленях).

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.

РЕЗУЛЬТАТ

Ребенок на уровне тела 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, от 0 до 6 мес., 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.

1.4 Игры на формирование контроля за положением головы

Цели Формирование контроля за положением головы.

Ход игры

- можно класть ребенка животом к себе на грудь, подкладывая ему под грудь свою руку, чтобы ему легче было удерживать голову;
- ребенок лежит на спине, мы ему протягиваем свои пальцы, обхватываем его кисти и слегка тянем вперед, чтобы он смог сгруппироваться и немного приподнять голову;
- ребенок лежит на спине – предмет, за которым он прослеживает, мы медленно перемещаем вниз, в сторону груди, живота. Вслед за взглядом ребенок и головой делает небольшое движение вниз, к груди.

Условия проведения Ребенку должно быть комфортно в позе на спине и на животе. Для детей с двигательными нарушениями можно использовать небольшую наклонную плоскость, чтобы препятствовать разгибательным реакциям.

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

1.5 Тактильно-ритмичные игры

Цели Привлечение внимания к телу в зоне удовольствия и комфорта.

1.5.1 Игра на поверхностную чувствительность

Ход игры Поглаживаем медленными движениями ребенка по всему телу, начинаем с зоны комфорта, постепенно переходим к другим зонам; при этом поддерживаем зрительный и эмоциональный контакт с ребенком, называем те части тела, которые сейчас гладим.

Условия Комфортное положение ребенка, ровный спокойный ритм.

РЕЗУЛЬТАТ

Ребенок получает тактильные ощущения со всего тела, появляется тактильное внимание – внимание к ощущениям от прикосновений. Это первый опыт знакомства со своими телесными границами.

Как правило, эти игры успокаивают ребенка, помогают от внешних ощущений переключить внимание на собственное тело.

1.5.2 Игры на глубокую чувствительность (без напряжения)

Игра в «потягушеньки»

Ход игры

Ребенок лежит на спине, 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 подстраивается под ритм ребенка.

Меры предосторожности Перед игрой выяснить, нет ли проблем у ребенка с суставами рук и ног (вывих, подвывихи), также если руки, ноги находятся в спастическом тонусе, то эта игра может не пойти. Сначала надо добиться снижения 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»

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 – но наблюдая за реакцией ребенка.

Игра на обнимания

Ход игры Крепко обнимаем ребенка, посадив его к себе 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 на внимание.

1.6 Игры на формирование координации «рука-глаз», «рука-рука», «рука-рот»

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 (речь идет о детях 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).

РЕЗУЛЬТАТ Ребенок сам начинает рассматривать свои руки, соединять руки вместе и 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.

2.1 Ритмичные игры

2.1.1 Вестибулярные ритмичные игры

Цели Ребенок приспосабливается к ритму взрослого.

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

Ход игры

Взрослый предлагает игры пока еще в одном, ровном ритме. Ребенок сидит на коленях у взрослого, который в такт стиха приподнимает и опускает ребенка или раскачивает его влево-вправо, вперед-назад. Если ребенок сидит к нам спиной, то можно играть перед зеркалом.

Предлагаем попрыгать у взрослого 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.

С детьми более старшего возраста:

- 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.

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.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Аккуратно и дозированно используем эти игры с детьми с эпилепсией.

Детям с двигательными нарушениями подбираем стабильную и безопасную позу.

Детям, склонным «застрывать» в этих играх, предлагаем вариации внутри игры (см. условия).

Условия проведения Если ребенок освоил одно направление, например, прыгать на коленях у взрослого спиной к нему под определенный стишок, то 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.

РЕЗУЛЬТАТ

- Ребенок подстраивается под ритм взрослого. Это важная способность как внутри контакта, так и с точки зрения сенсорной интеграции.
- Ритмичные игры перед зеркалом создают возможность дополнительной опоры на зрение, уменьшая таким образом вестибулярные страхи, и интеграцию зрительных и вестибулярных ощущений.
- Ребенок более активно осваивает перемещение тела в разных плоскостях и удерживает позу за счет группировки.

2.1.2 Тактильно-ритмичные игры

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

Ход игры

Предлагаем ребенку различное тактильное воздействие по всему телу 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 из 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.	<i>гладим спинку или животик</i>
Прилетели две тетери,	<i>пощипываем или похлопываем</i>
Поклевали — улетели,	<i>пробегаем пальчиками</i>
Поклевали — улетели,	
На лугу зеленом сели.	<i>мягко нажать ладонью</i>

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

2.2 Эмоциональные игры

Цели Развитие взаимодействия между ребенком и взрослым, ребенок начинает проявлять инициативу в общении.

Игра в прятки

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

Ход игры Инициатор – взрослый, прячет лицо за ладонями, спрашивает «где мама?», открывает ладони «вот мама!»; как вариант – взрослый прячется за/под платочком и появляется.

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. Ребенок отвечает, взрослый подхватывает звуки и интонацию ребенка и строит новую фразу – возникает диалог – обмен интонационно окрашенными фразами, взглядами, мимикой. Общение идет на так называемом детском языке – baby talk.

РЕЗУЛЬТАТ 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).

2.3 Сенсорные игры для рук

2.3.1 Игры с различными материалами

Цели Через сенсорный опыт подготовить руки к хватанию.

МАТЕРИАЛЫ Лоточки с разными крупами – гречка, манка, фасоль; поднос с песком, таз с водой, тесто, глина, крахмал, краски для рук.

Ход игры

- **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.

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, если ребенок смеется, кашляет, активно передвигается.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ

Ориентируемся на сенсорные предпочтения ребенка при выборе материала для занятий.

Подбираем позу, в которой ребенку будет комфортно играть.

2.3.2 Игра с сенсорными ковриками

МАТЕРИАЛЫ Варежка с сенсорным покрытием, сенсорные коврики, бумага для выпечки, фольга.

ХОД ИГРЫ

- 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;
- предлагаем потрогать по очереди разные на ощупь коврики (гладкие, шершавые, колючие, ребристые, мягкие, твердые...), ткани;
- бумагу для выпечки – смять, пошуршать;
- фольгу – трогаем, мнем, ощущаем с привлечением зрения.

РЕЗУЛЬТАТЫ

- ребенок получает много разнообразных тактильных ощущений в руках, это помогает снизить высокую чувствительность в руках, которая часто препятствует осваивать действия с предметами, приобретает важный тактильный опыт, с помощью которого рука подготавливается к хватанию;
- пальцы подстраиваются под форму или структуру материала, 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.

2.4 Игры на формирование дотягивания, хватания и отпускания предмета

Цели Формирование дотягивания, хватания и отпускания предмета.

Материалы Разные по форме, на ощупь, по фактуре предметы, удобные для захватывания: целлофановый пакет, немного надутый, в котором лежит 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 меняют форму), резиновые игрушки, бутылки из-под воды 0,3 л с крупой внутри, или мишурой, или одним–двумя шариками; мячик или шар на веревочке.

Ход игры

Взрослый протягивает ребенку предмет или кладет перед ним. Взрослый комментирует действия ребенка с предметом.

Подносим предмет так, чтобы ребенок мог дотянуться то одной, то другой рукой до привлекательного предмета; предлагаем, чтобы участвовали в хватании две 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, то 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.

Результат

Ребенок знакомится с различными свойствами предметов – 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 соотношение 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.

2.5 Игры на изменение положения тела

Катаем ребенка на мяче

Цели Формирование баланса в позе «лежа».

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 – то 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).

РЕЗУЛЬТАТ Ребенок начинает толкаться 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.

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

РЕЗУЛЬТАТ Повышение психической активности ребенка, удержание позы (группировка) при изменении угла наклона, освоение в медленном темпе разных направлений наклона, формируются балансные реакции в положении лежа.

Поворот со спины на живот

Ход игры

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.

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

2.6 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.

Внутри 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 плохо чувствует свои ноги, плохо их обнаруживает, внимание к ногам привлечь сложно, то подбираем такую позу, чтобы ноги оказались на уровне глаз, чтобы руками он мог дотянуться до пальцев ног. Например, ребенка можно положить на пол или диван, а ноги опереть на живот или грудь взрослого; или посадить ребенка в гамак с ногами, или в кресло-качалку тоже с ногами.

Привлекаем внимание то к одной ноге, то 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 и приподняв таким образом ноги.

РЕЗУЛЬТАТ Ребенок обнаруживает свои ноги, может до них дотянуться – формируется координации «рука – нога», начинает формироваться нижнее пространство при ходьбе – внимание привлекается к ощущениям в ногах. Возникает контроль за тазобедренными суставами, что является предпосылкой для сидения.

3-й этап (6–9 мес.)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Удовольствие/неудовольствие: воспроизведение повторяющихся приятных сенсорных впечатлений

3.1 Игры на взаимодействие

Цели Ребенок – активный инициатор взаимодействия.

Игра в «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».

РЕЗУЛЬТАТ 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, надувает щеки. 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-яй», хмурит лицо, брови, качает головой; причитает, ворчит и качает головой «ой-ой-ой, что же случилось».

РЕЗУЛЬТАТ Ребенок начинает подражать эмоциям, мимике, действиям взрослого.

3.2 Ритмичные игры

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 нас на коленях, спиной к нам или лицом; если спиной ко взрослому, то можно садиться перед зеркалом;
- на большом мяче с нашей поддержкой (взрослый сидит сзади), или взрослый сажает ребенка на мяч, или поворачивает бревно лицом к себе, поддерживая ребенка за корпус,

за ноги или за руки. Еще вариант – качать в кресле-качалке или в одеяле. Одеяло держат за концы два взрослых, ребенок лежит на одеяле. На коленях или мяче, бревне можно прыгать или раскачиваться в разные стороны. Одеяло тоже можно медленно качать, а затем ребенка 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 нас на коленях, под первые две строчки мы с ним медленно раскачиваемся, 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 в кругу, сидя на стульчиках 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 ускоряясь

Дети на телятках, внуки на собачках.

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 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, или они сидят рядом в кругу и топают или стучат 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>

Играем, сажая ребенка на колени взрослому или на мяч.

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 колется, колется.	<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 щечочем</i>

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

РЕЗУЛЬТАТ 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.

3.3 Манипуляции с предметами

Цели Освоить различные манипуляции с предметами.

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 колеброса, 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.

ВАЖНО 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 всю поверхность предмета, а также и ртом). Эта ориентировка может быть для него отдельной задачей.

Ход игр

Стучать по разным поверхностям

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

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

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 погребеть коробкой и повторить игру. Положить руку ребенка на шарик, который лежит на краю, и помочь движением локтя сдвинуть шарик в дырку. Снова погребеть коробкой.

Доставать шарики, кубики из емкостей различной глубины

- 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 заменяются на непрозрачные.

ВАРИАНТЫ Детям с двигательными ограничениями предлагаем достать из миски яркий платок, целлофановый пакет с крупой, слегка надутый и завязанный. Их легче захватить и удерживать при доставании.

- 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, погремев коробкой, показав наполовину предмет из отверстия.

ВАРИАНТЫ Детям со зрительными и двигательными ограничениями предлагаем вытащить из коробки платок, ленту или вощеную бумагу, которые немного свисают из отверстия.

Нажимать и сжимать резиновые игрушки

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 звука и издающие плавный звук при нажатии.

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 игрушку, помахать ею в разных направлениях, покрутить в руке, поворачивая ее в разные стороны

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

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

Палочкой с ленточкой можно водить в разные стороны, совершая более 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

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ

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.

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»

Стучим ложками по разным поверхностям (описание выше).

Гремим бутылками с разным содержанием, извлекая разные звуки (описание выше).

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 для игры (см. предыдущий этап).

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 каждой рукой по очереди (то одной стучит, то другой). Осваивает разные стратегии действий с предметом: перенос через среднюю линию предмета, перекалывание предмета из руки в руку.

Подбирает позу, наиболее удобную для данного действия. Внимательно наблюдает за действиями взрослого с предметом и повторяет их.

3.4 Циркулярные игры

Это игры, в которых воспроизводятся одни и те же действия с предметами, с собственным телом.

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

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 через предмет пространство. Взрослый комментирует, называет, куда упал мячик, и снова возвращает.

ВАРИАЦИИ Взрослый каждый раз по-разному подает предмет; можно издавать какой-нибудь звук, например, как летит самолет: «У-у-у, летит к Ване кубик». Кубик может медленно топтать по полу, по дивану. 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.

РЕЗУЛЬТАТ 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 действий, 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.

3.5 Прячем предмет

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.

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

3.6 Опора 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.

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

3.7 Игры на перемещение в пространстве

Вращение вокруг своей оси на животе

Цели Повернуться на животе за предметом, расширить возможности перемещения ребенка на полу.

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 ее найти с другой стороны и начинаем медленно двигать игрушку 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.

РЕЗУЛЬТАТ 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. Осваивает переход из фронтального поля зрения в боковое, лежа на животе. Появляется и опора на ноги – ногами он также совершает переступательные движения и отталкивается от опоры.

Заползти на возвышение

Цели Преодоление препятствия, усложнение ползания.

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.

РЕЗУЛЬТАТ Ребенок учится забираться на небольшое возвышение.

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

Цели Разворачиваться на ограниченном пространстве, спускаться с него, переползать через него.

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.

РЕЗУЛЬТАТ 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.

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

РЕЗУЛЬТАТ 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).

4.1 Игры на взаимодействие

Игра «дай» – «на»

Цели Появление очередности внутри взаимодействия.

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.

РЕЗУЛЬТАТ 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.

РЕЗУЛЬТАТ Возникает связь между предметом и обозначающим его словом, картинкой и словом внутри общения ребенка и взрослого по поводу предмета или картинки.

«Ку-ку»

Ход игры На этом этапе инициатором уже может выступать ребенок. Он может прятаться, закрыв лицо ладонями, под платок или одеяло, за спиной другого взрослого и выглядывать оттуда, за спинкой дивана. Ждать еще сложно, поэтому часто дети прячутся и сами выглядывают. Взрослый тоже прячется. Появляется очередность.

РЕЗУЛЬТАТ Ребенок – инициатор, появляются вариации – прятаться можно по-разному – и очередность – то взрослый прячется, то ребенок.

Кружим ребенка на руках

Цели Тактильный и эмоциональный контакт между мамой и ребенком.

Ход игры Взрослый 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.

РЕЗУЛЬТАТ 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

Цели Убежать, уползти от взрослого.

Ход игры

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

РЕЗУЛЬТАТ Ребенок ожидает, что его будут догонять, и с радостью ползет от взрослого. Эмоциональный подъем.

4.2 Первые игры на подражание

«Ладушки»

Цели Научить подражать действиям взрослого.

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.

РЕЗУЛЬТАТ 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 ладонке 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.

РЕЗУЛЬТАТ 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. Совсем 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)».

РЕЗУЛЬТАТ Ребенок начинает ориентироваться в частях тела и по подражанию совершать простые действия – хлопать и топать.

4.3 Ритмичные игры с кульминацией

Цели Ожидание события, умение держать внимание во время паузы.

«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» «роняет» ребенка в ямку между ног. Затем помогает выбраться и предлагает снова поиграть.

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! — покати́лась!
С горки свали́лась!

ВАРИАЦИИ

- К подскокам добавляются качания влево-вправо и подъемы «высоко» и опускания «низко». Простраивается связь между словом и типом качания (влево-вправо, вверх-вниз) на самом «маршруте», еще до кульминации.

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-окую 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,	<i>можно погладить, похлопать,</i>
Уж он кис, кис, кис!	<i>пощекотать</i>
Вымок, выкис,	
Вылез, высох,	<i>поднимаем к себе на колени, встряхиваем</i>
Встал на колоду...	
Бултых в воду!	<i>бросаем на мягкую подушку</i>

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

«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. Затем можно вместе порадоваться, пощекотать ребенка: «ой, кого я поймала! за ручку поймала!»

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

4.4 Первые игры на локализацию ощущений на теле

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 (щечок, 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 слове «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.*

- Выделяем каждый пальчик и обращаем внимание ребенка на это.
«Сорока-ворона...»

- 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 смотрит на названные части тела, показывает их – вытягивает руки, показывает на них – трогает ладонями ноги, голову; появляется связь между словом и частью тела.

4.5 Прячем игрушку

Цели Формирование образа предмета, развитие памяти – объем кратковременной памяти увеличивается, удержание цели (поиск предмета).

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 начнет доставать из коробки предмет или снимать коробку (стаканчик, тазик), то 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, говорит: «Вот мячик, ты его нашел!»

ВАРИАНТЫ

- если ребенку сложно ориентироваться только по зрению, он легко отвлекается и забывает про спрятанный предмет, то 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 – искать спрятанный предмет – в разных условиях.

4.6 Игры с предметами

4.6.1 Соотношение предметов

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, колеброс 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. Затем предлагает ему.
- 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, если предмет оказывается во рту (договариваемся, чтобы ребенок не смеялся и не прыгал с предметом во рту).

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок начинает соотносить предметы друг с другом, руки выполняют разные функции и согласуются друг с другом, развивается внимание, удержание цели, ребенок изучает пространство, получает удовольствие от процесса.

4.6.2 Предметная функциональная игра

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.
- 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, повернуть рукоятку.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок наблюдает за взрослым, запоминает и повторяет, как с каким предметом можно действовать; расширяется пассивный словарь – название предметов и название действий предметов (молоток стучит, машина едет).

4.6.3 Игры с различными материалами

Цели Изучение свойств разных материалов.

МАТЕРИАЛЫ Спагетти, бумага, картонная коробка, тесто, крупы, песок, вода, крахмал, ленточки, палочки, стаканчики, миски, тазы и кастрюли.

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.

РЕЗУЛЬТАТЫ Формируются причинно-следственные связи, развитие двуручных асимметричных действий руками, новый сенсорный опыт.

4.7 Игры на перемещение в пространстве, на исследование пространства

Цели Освоение более сложного 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.

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, то 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 ногами вниз спуститься. Внимание ребенка будет на игрушке, взрослый поможет ему приобрести опыт спуска 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 будет ее всю удерживать в поле внимания и сможет 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 сесть и знакомиться с игрушкой. Когда он выползет из-под стола, то можно положить 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 движение к предмету «не напрямую» – новая стратегия – чтобы получить предмет, надо от него отползти в сторону, а потом уже к нему.

4.8 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.

4.9 Игры на баланс

4.9.1 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 Ребенок уже садится, и мы предлагаем сидя на мяче поиграть с балансными реакциями – начинаем медленно качать его 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 ребенка к этой игре он расслабляется, держит корпус и начинает подстраиваться под смену положения корпусом – постепенно меняем амплитуду качания, темп, направление. Наша поддержка за корпус уменьшается.

ВАРИАНТЫ Качаем ребенка в качалке в виде луны, верхом на валике. Сажаем верхом на бочку и качаем; можно посадить внутрь бочки и тоже покачать.

Катаем в 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 удерживать 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 адаптироваться к внезапной остановке.

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

4.9.2 Баланс стоя

Цели Нарботать балансные реакции в позе стоя.

Подготовка к первым шагам

Ход игры

- шажки вбок (взрослый слегка качает ребенка за плечи вбок, 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;
- ходим по сенсорным коврикам.

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.

Игры второй игровой эпохи (от 1 до 3 лет): освоение физического пространства и форми- рование границ с миром. Появление своего соб- ственного ценностного мира («собственное»)

5-й этап (от 1 до 2 лет)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ **Активное исследование мира с точки зрения «опасно-безопасно».**

5.1 Игры на подражание *

Подражание – один из основных способов усвоения социального опыта. Игры на подражание требуют многократных повторов в том темпе, который комфортен ребенку.

Инициатором этих игр скорее выступает взрослый.

Дети иницируют эту игру друг с другом, когда начинают «обезьянничать» и «передразни-
вать» друг друга.

Мы предлагаем следующую последовательность игр на подражание:

- игры на подражание отдельным простым действиям и движениям;
- игры на подражание цепочке действий и более сложным и точным движениям кистей рук, например;
- игры на звукоподражание.

5.1.1 Подражание отдельным простым действиям взрослого

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

Мишка косолапый

Цели Развитие подражания действиям взрослого, развитие понимания речи.

Ход игры Ребенок и взрослый стоят друг напротив друга (можно держаться за руки).

Предложите ребенку поиграть в «мишку».

Мишка косолапый по лесу идет,
Шишки собирает, песенку поет.
Вдруг упала шишка прямо мишке в лоб,
Мишка рассердился и ногою – топ!

*ходим переваливаясь
продолжаем идти
легонько ударяем себя по лбу
топаем ногой*

* Варианты игр на подражание можно также посмотреть в книгах: Янушко Е. Помогите малышу заговорить! – М.: Эксмо, 2015; Зарубина Ю.Г. и др. Адаптация ребенка в группе и развитие общения на игровом занятии КРУГ. – М.: Теревинф, 2018.

ВАРИАНТЫ

Мишка косолапый по лесу идет,
 Шишки собирает, песенки поет.
 Вдруг одна из шишек – прямо мишке в лоб,
 Мишка рассердился и ногою – топ!
 Больше я не буду шишки собирать, *грозим пальчиком*
 Сяду на машину и поеду спать. *ладошки под щеку – спим*

Была Аня маленькой...

Цели Развитие подражания действиям взрослого, развитие понимания речи.

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

Была Аня маленькой, *показываем руками вниз*
 Выросла большой. *поднимаем руки вверх*
 Видно, мама полила
 Из леечки водой. *легонько стучим пальцами по своей голове*

ВАРИАНТЫ

Вместо имени «Аня» используйте имя ребенка, с которым играете.

Из-за леса, из-за гор...

Цели Развитие подражания действиям взрослого, развитие понимания речи.

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.

На протяжении всего стихотворения хлопаем двумя руками себя по коленям, попадая в его ритм. Особый восторг у детей вызывает ускорение темпа к концу стихотворения.

ВАРИАНТЫ

Можно попеременно топать ногами, попадая в ритм стихотворения, постепенно увеличивая темп и громкость топая.

По мере освоения игры можно хлопать себя по коленям каждой рукой поочередно.

Мы в ладоши хлопаем...

Цели Развитие подражания действиям взрослого, развитие понимания речи.

Ход игры Ребенок и взрослый сидят друг напротив друга.

Мы в ладоши хлопаем,
 Мы в ладоши хлопаем,
 Мы в ладоши хлопаем,
 Сидя на диване. *хлопаем в ладоши в такт стихотворения*

Мы ногами дрыгаем,
 Мы ногами дрыгаем,
 Мы ногами дрыгаем,
 Сидя на диване. *дрыгаем ногами в такт стихотворения*

ВАРИАНТЫ

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

Следите, чтобы ребенок не устал от количества предложенных вариантов игры.

Тики-так, тики-так

Цели Развитие подражания действиям взрослого, развитие понимания речи.

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

Тики-так, тики-так –	
Так часики стучат.	<i>хлопать руками то по одному, то по другому боку или качать головой</i>
Туки-так, туки-так –	
Так колеса стучат.	<i>крутить перед собой сжатыми кулачками</i>
Токи-ток, токи-ток –	
Так стучит молоток.	<i>кулачки стучат по полу или друг по другу</i>
Туки-ток, туки-ток –	
Так стучит каблук.	<i>ножки топают по полу</i>

Курочка-Ряба

Цели Развитие подражания действиям взрослого, развитие понимания речи.

Ход игры Взрослый рассказывает ребенку сказку «Курочка-Ряба», сопровождая рассказ соответствующими действиями.

Жили-были дед и баба, И была у них курочка Ряба. Снесла курочка яичко, Не простое, а золотое. Дед бил-бил-бил – не разбил. Баба била-била-била – не разбила. Мышка бежала, хвостиком махнула, Яичко упало и разбилось. Дед плачет, баба плачет,	<i>стучим кулаками друг об друга разводим руками стучим кулаками друг об друга разводим руками изображаем плач изображаем плач</i>
--	---

А курочка кудахчет:
«Не плачь, дед, не плачь, баба,
Снесу вам новое яичко
Не золотое, а простое».

ВАРИАНТЫ

Можно добавить более мелкие действия и звукоподражание. Например, изобразить пальцами, как бежит мышка и при этом «пищит», или как курочка кудахчет.

5.1.2 Игры на подражание более сложным и точным действиям, а также цепочке действий

Появляются последовательности действий и усложняются сами действия (позы пальцев, развороты кистей рук по отношению к телу).

Цели Развитие подражания движениям и действиям взрослого, развитие движений, развитие понимания речи.

Медведь идет...

Ход игры Игра проводится в группе детей, дети стоят по кругу, друг за другом. Взрослый стоит впереди и начинает медленное движение по кругу, комментируя их следующими словами:

Медведь идет, медведь идет. (несколько раз)	<i>все медленно, переваливаясь из стороны в сторону, идут по кругу.</i>
Лисичка бежит, лисичка бежит, (несколько раз)	<i>медленный бег.</i>
Зайка прыгает, зайка прыгает, (несколько раз)	<i>все прыгают как зайчики.</i>
Мышка побежала-побежала-побежала.	<i>быстрый бег мелкими шажками.</i>

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!	<i>перебираем пальцами перед собой</i>
Умой мое личико!	<i>показываем, как мы умываемся</i>
Чтобы глазки блестели!	<i>указательными пальцами показываем на глаза, можно глаза слегка потереть</i>
Чтобы щечки покраснели!	<i>дотрагиваемся до щек и слегка их потираем</i>
Чтоб смеялся роток!	<i>улыбаемся или растягиваем слегка рот указательными пальцами</i>
Чтоб кусался зубок!	<i>стучим зубами</i>

ВАРИАНТЫ Эту же игру можно использовать и в играх на развитие локализации телесных ощущений и проживание схемы тела.

Деревцо

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

Дует ветер нам в лицо, Закачалось деревцо!	<i>машем кистями рук, обмахивая свое лицо руки, чуть согнутые в локтях, поднимаем вверх, всем корпусом раскачиваемся вправо-влево</i>
Ветерок все тише-тише, Деревцо все выше-выше!	<i>качаемся медленнее, затем останавливаемся тянемся вверх</i>

Капуста

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

Мы капусту рубим, рубим!	<i>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</i>
Мы капусту солим, солим!	<i>собираем пальцы обеих рук в щепоть, шевелим пальцами, будто солим</i>
Мы капусту трем, трем!	<i>трем кулаками друг о друга</i>
Мы капусту жмем, жмем!	<i>то распрямляем пальцы, то сжимаем их в кулаки</i>

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: Кудях-тах-тах.

Купим мы, бабушка, себе **кисоньку** (2 раза)

А кисонька: Мяу-мяу,
Индюшонок шалды-балды,
Уточка: Кря-кря-кря-кря,

Курочка по зернышку: Кудях-тах-тах.

Купим мы, бабушка, себе **собачонку** (2 раза)

Собачонка: Гав-гав,

А кисонька: Мяу-мяу,
Индюшонок: Шалды-балды,
Уточка: Кря-кря-кря-кря,

Курочка по зернышку: Кудях-тах-тах.

Купим мы, бабушка, себе **поросенка** (2 раза)

Поросенок: Хрюки-хрюки,

Собачонка: Гав-гав,

А кисонька: Мяу-мяу,
Индюшонок: Шалды-балды,
Уточка: Кря-кря-кря-кря,

Курочка по зернышку: Кудях-тах-тах.

Купим мы, бабушка, себе **коровенку** (2 раза)

Коровенка: Муки-муки,

Поросенок: Хрюки-хрюки,

Собачонка: Гав-гав,

А кисонька: Мяу-мяу,
Индюшонок: Шалды-балды,
Уточка: Кря-кря-кря-кря,

Курочка по зернышку: Кудях-тах-тах.

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

показываем, как кошка «умывает мордочку» вращаем ладонями обеих рук перед собой ладонью правой руки делаем волнообразные движения, словно «плывет уточка» указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

приставляем ладони к голове как «уши» и машем ими показываем, как кошка «умывает мордочку» вращаем ладонями обеих рук перед собой ладонью правой руки делаем волнообразные движения, словно «плывет уточка» указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

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

показываем, как кошка «умывает мордочку» вращаем ладонями обеих рук перед собой ладонью правой руки делаем волнообразные движения, словно «плывет уточка» указательным пальцем правой руки стучим по ладони левой руки, показываем, как «клюет курочка»

делаем вид, что бодаемся, показывая указательными пальцами «рога» кулаки обеих рук или одной руки приставляем к носу и слегка вращаем, обозначая пяточок приставляем ладони к голове как «уши» и машем ими

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

Эту игру мы проводим с детьми и в более старшем возрасте, например, на музыкальных занятиях.

5.1.3 Игры на речевое подражание

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.

Самолет

Цели Развитие звукоподражания: повторение эмоционально заряженного звука «у».

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!

РЕЗУЛЬТАТ 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 вестибулярной недостаточностью.

По дорожке гладкой-гладкой...

Цели Развитие звукоподражания: подражание голосам зверей.

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

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

У тетушки Натальи...

Цели Развитие звукоподражания: подражание голосам зверей.

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

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

Баба сеяла горох...

Цели Развитие подражания движениям и речи взрослого (по возможности).

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, батуте, что детям очень нравится.

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.

Пальчики

Ход игры Взрослый загибает по очереди пальчики у ребенка и говорит про каждый пальчик, помогая его выделить. На последней фразе поднимаем ручку и распрямляем 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

он бежит

И пыхтит, пыхтит, пыхтит.

катаем мячик в ладошках

ручки, спинку, животик...

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 на ребенке, затем предлагает ему вместе дотянуться, рукой ребенка обнаружить ноги, голову...

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 и показывает на себе разные части тела.

5.2 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 его вернуть ему 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, или постучать по нему, или 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 вносит в игру вариации каждый раз. 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.

Условия Для ребенка с проблемами зрения взрослый начинает игру на небольшом расстоянии, фактически игра напоминает «на» – «дай», постепенно расстояние увеличивается, 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. Здесь появляется возможность держать паузу на дистанции.

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 игре: смотрит на бросающего, радуется от неожиданности попадания, 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 эмоцию.

нальную 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, который 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.
Тушки-тутушки,
В городе пичужки.
На печи-то калачи,
они больно горячи.
На печи-то калачи,
Они больно горячи.

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.

РЕЗУЛЬТАТ Тонизация ребенка, ребенок получает удовольствие и начинает просить еще его покружить, тем самым продолжая цепочку коммуникации.

Прятки

Цели Удержать задачу – найти взрослого, которого не видно, не поддаться полевым стимулам.

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 маму». Затем может ребенок начать прятаться сначала в одном и том же месте, как правило, в том, в котором спрятался до этого взрослый. Сначала ребенка видно, он еще не понимает, что его видно со стороны. Постепенно количество мест расширяется в пределах одной комнаты, и только потом начинают прятаться по всей квартире.

РЕЗУЛЬТАТЫ Взаимодействие со взрослым, в процессе которого зарождаются роли; запоминание мест для прятания; ребенок учится ждать; радуется, когда его находят – обнаружение себя («меня не было, нашли – я появился – и назвали»).

5.3 Сенсорные игры

Цели Изучение сенсорных подробностей, сравнение различных ощущений от различных веществ, предметов; освоение повторяющихся действий – пересыпать, переливать из одной емкости в другую.

МАТЕРИАЛЫ Сенсорные коврики, подносы с разными крупами, пена для бритья, вода, глина, тесто, краски для рук, песок, крахмал, снег, лед, фольга, стаканчики, ведерки, лопатки или ложки, тазики.

Ход игры

- *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*: переливаем из одной емкости в другую, окрашиваем воду в прозрачной баночке в разные цвета и смотрим, что получается;
- *тазик с песком*: трогаем, закапываем руки, ноги, пересыпаем руками, ложкой, стаканчиком;
- *игры с глиной*: размазываем руками жидкую глину по поверхности подноса, ставим отпечатки на бумаге; мнем и отрываем куски от более твердой глины, тыкаем ее 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; красим раскатанную лепешку из теста (руками, кисточкой);
- *с красками для рук*: 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 разводится водой до сметанообразного состояния, затем его трогают руками, сжимают ладони с крахмалом и разжимают – сравнивают ощущения.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок знакомится с различными ощущениями, может их сравнивать, тем самым дистанцируется от конкретного ощущения, может совершать различные действия при помощи инструментов (кисти, палочки, ложки, лопатки) и емкостей разного объема (стаканчики, ведерки, тазы), закладывается основа для последующей классификации предметов и формирования сенсорных эталонов.

5.4 Предметная игра с пространством

5.4.1 Строительство и ряды

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

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?»

Условия проведения

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 двойным скотчем.

Детям с задержкой речевого развития хорошо сопровождать простые фразы жестами, сами слова четко проговаривать, в замедленном темпе, как бы 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.

Условия проведения

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 – осваивает пространство на символическом уровне, продолжает заданную последовательность и сам начинает ее воспроизводить – удерживается в рамках поставленной задачи, запоминает предлоги «на», «за».

5.4.2 Собираательство

Цели Творчество в обхождении с предметами, дистанцирование себя от предметов, чувство обладания и чувство ценности собранных предметов – «коллекция».

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.

5.4.3 Игры на освоение формы, размера

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, пробуя, подходит или нет 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 сориентироваться ребенку.

Результаты Ребенок, опираясь на зрение, соотносит фигуры и их проекции и вставляет их в подходящие отверстия, собирает матрешку с учетом размера.

5.4.4 Отдельные игровые действия с игрушками

Цели Действия с игрушками вводятся в игровой контекст, и надо удержать событийное поле, которое шире, чем просто использование игрушки по назначению (как на предыдущем этапе).

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...» 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.

5.4.5 Символические игровые действия

Цели Перенос ежедневных действий, направленных на ребенка, на взрослого, 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 настоящей едой, потом игрушечной или «понарошку» – начинает изображать, что кормит взрослого: подносит руку как бы с едой ко рту взрослого;
- переносит действие на куклу: взрослый разыгрывает одну из ситуаций – кормление, одевание, раздевание, причесывание, укладывание спать, укачивание, купание – предлагая ребенку в ней поучаствовать. Действие повторяется много раз: кормится с ложки медведь, кукла, лошадка, снова кукла, 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, то они начинают переходить одно в другое, без какой-либо логики и порядка; как правило, действия задаются игрушками. 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 Действие отрывается от предмета (ложка) и изображается жестом (символично) – губами, рукой. Складывается разнообразный репертуар игровых действий.

5.4.6 Исследование предметов по функциям

Цели Связать предмет и действие, закрепленное за ним, использовать предмет по функции.

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 запомнил и может воспроизвести действия с разными предметами, действие уже может «отрываться» от конкретного предмета и переходить на предмет-заместитель, ребенок может изображать действие без предмета: «Как Ваня причесывается? Как говорит по телефону?»

5.4.7 Строительство домиков и норок

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

МАТЕРИАЛЫ Стол, стулья, коробки большие, одеяла.

Ход игры Из стульев и одеял взрослый строит дом, вместе с ребенком его осваивает; затем ребенок сам начинает залезать под стол и устраивать себе там домик из подручного материала (подушек, тряпочек...).

РЕЗУЛЬТАТ Устойчивое эмоциональное состояние, проживание физических и пространственных границ.

5.5 Первые элементы сюжетной игры, простые цепочки действий

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

- кукла оделась, села в коляску и поехала на прогулку – 3 действия;
- мишка покушал и лег спать – 2 действия;
- зайчик умылся, съел морковку, стал прыгать на полянке – 3 действия;
- машина едет по дороге (по скамейке, по полоске из малярного скотча на полу) и заезжает в домик – гараж (из кубиков, из коробки);
- грузим машинку кубиками, перевозим их на одеяло, высыпаем, снова приезжаем на место погрузки.

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

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок может удержать внимание на последовательности из нескольких действий с одним предметом – появляется программа из двух и более действий. Отыгрывая отдельные цепочки, он переносит акцент с действий на персонажа и начинает про него создавать историю, переходя таким образом к простому сюжету. Главным становится персонаж и то, что с ним происходит.

5.6 Игры на развитие самовосприятия

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» по телу 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, сколько у ребенка хватает внимания. Сначала все происходит под зрительным контролем: ребенок прослеживает маршруты животных по различным частям тела. Это 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 по телу дорожки

РЕЗУЛЬТАТЫ Появляется представление о теле как о целостном, ребенок без зрительного контроля может осуществлять различные действия руками, ногами и корпусом и только теперь

может сам снимать с себя одежду и частично одеваться (натянуть штаны, просунуть руки в рукава); активно исследует пространство на телесном уровне (нравится полоса препятствий, залезать в щели и узкие места).

5.7 Различные игры с пространством

Цели Выведение движения на максимально произвольный уровень.

Материалы Труба, горки с разным углом наклона, лестницы из мягкого конструктора, широкие доски, коробки большие разных размеров с обрезанным дном, кочки, маленькие табуретки пластиковые, веревка длинная 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 добавляется еще по одному. Сначала последовательность не меняется, по мере освоения усложняем.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ

Ребенку со зрительными ограничениями предлагаем сначала сориентироваться в маршруте, оказывая необходимую помощь для ориентации (называем препятствие, трогаем его руками, ногами);

Для ребенка с двигательными ограничениями подбираем те препятствия, которые он может максимально сам преодолеть, и оказываем необходимую поддержку (придерживаем за корпус, даем время на ориентацию и адаптацию к препятствию).

- Взрослый в игре 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, получается маршрут. Сначала просто натянуть ровно, после освоения – сделать зигзаги, круг из веревки. Взрослый идет по веревке и приглашает ребенка идти за ним.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ

Слабовидящим детям предлагаем идти по дороге между скамейками, из них выстраиваем маршрут. Сначала осваиваем движение вперед, развернуться и прийти обратно, потом строится маршрут «прямо и направо», «прямо и налево», затем осваиваются по очереди диагональные направления в разные стороны.

- 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.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок соотносит свое тело, его физические параметры, со сложно организованным пространством, подстраивает тело под среду, делает это уже произвольно, то есть внимание распределено между телесными действиями и объектом и все время происходит соотне-

сение, подстройка и контроль; пробуя разные способы, ребенок начинает выбирать наиболее для него подходящие. Получает удовольствие от освоения пространства на таком уровне.

5.8 Игра со сверстниками

Игра рядом

Цели Отношение к другому ребенку как к интересному объекту.

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, независимо от товарища. Если игрушка привлекает внимание ребенка, отбирает ее у товарища. Могут касаться друг друга, наступать и переступать (другой – как препятствие).

Условия проведения 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 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 – возникает субъектное подражание; заражаются общей возней, беготней, кривлянием, освоением пространства.

Маленькие дети на этом этапе хватают друг друга за лицо, волосы; гладят, хлопают по лицу, ссорятся из-за игрушек.

6-й этап (от 2 до 3 лет)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Отделение себя от внешнего мира, исследование границ. Упорядочивание впечатлений и переживаний.

6.1 Игры, направленные на результат

Цели Сместить акцент с процесса на результат. Получать удовольствие от результата и социально значимую реакцию – подтверждение.

МАТЕРИАЛЫ Машинки, фигурки зверей и людей, кубики, лего, песок, тесто, глина, пластилин, формочки, краски, железная дорога.

Ход игры

Строительство из кубиков, или палок, или лего, или песка, глины

Если ребенок еще увлечен процессом, то 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.

Появляется сочетание вертикального пространства с горизонтальным – трехмерное строительство – 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 самому объекту игры: поломалась ж/д, пассажир хочет сесть в поезд, поезд теперь проезжает под мостом.

Делаем куличики из влажного песка

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 человечка 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.

6.2 Усложнение сюжетной игры

Цели Связать отдельные действия, получить последовательность из нескольких действий в смысловом контексте проигрываемой ситуации.

МАТЕРИАЛЫ 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 входят в дом. Сначала из мешочка появляются последовательно 2–3 персонажа, постепенно их количество может увеличиваться. Звери начинают вести диалог, как в «Теремке»;
- отдельные игровые действия объединяются, появляется контекст – фон, на котором ребенок совершает действие и который он учитывает. Например, коляска едет по дороге, кровать подбирается по размеру, зайчик прыгает на полянке. Контекст условный, используем замещение (один предмет замещает другой). 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 действиям с этим объектом. Здесь можно обратиться к прежнему опыту различных вариаций с одним объектом. 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 некоторая событийная картинка. 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».

6.3 Дальнейшее развитие сюжетной игры

Цели Дальнейшее удлинение цепочки игровых действий; привнесение в игру жизненных эмоциональных смыслов; появление ролей, которые определяются характером действия.

Материалы Набор разных человечков (семья), куклы, разные игрушечные звери разных размеров (маленькие и большие), игрушечная посуда, мебель, машины, железная дорога, кубики, разные игрушечные инструменты (расческа, веник, совок, стиральная машина, телефон...), пластилин (из него лепим предметы-заместители или сами предметы).

Ход игры Ребенку предлагаются разные сюжеты, или ребенок сам начинает их проигрывать; 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 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 мультлика, 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 новую фигурку, 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 растет произвольность: появляется сюжет, который определяет игровые действия ребенка; он учится планировать и разворачивать программу действий (последовательность действий, подчиненных одному замыслу); появляется представление о ряде, взаимно однозначном соответствии; ребенок начинает лучше ориентироваться в соответствующей жизненной ситуации (режимные моменты, гости, поездки, дни рождения...).

6.4 Сюжетные игры с пугающими впечатлениями

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. Фу, убежали».

То есть создаем напряжение, опасность и показываем безопасное место, где можно спрятаться, где нет угрозы.

ВАРИАНТЫ

1) снижаем угрозу от объекта через социальные действия (покормить);

2) снимаем 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);
- взрослый разбрызгивает воду из брызгалки – «начался дождь», но можно спрятаться под зонтиком (там безопасно).

Здесь взрослый играет на «2 лагеря»: изображает при помощи игрушки или предмета эмоционально окрашенное событие, он же помогает ребенку справиться с этой ситуацией.

Постепенно ребенок начинает сам играть за собаку, медведя, нападать на взрослого с брызгалкой, то есть брать на себя эту роль.

В эти игры можно играть как индивидуально, так и в группе.

3) в случае стереотипного воспроизведения одного и того же сюжета взрослый сначала создает доверительные отношения в игре – поддерживает стереотип, затем начинает его «размывать» – вносит небольшие изменения в сюжет, например станции теперь можно объявлять в микрофон или 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, сместив акцент на объект: «Пассажиры не слышат остановки и проезжают, а микрофон им поможет услышать. Хочешь сам объявлять?»

Когда ребенок принимает небольшие изменения, взрослый вносит в сюжет значительное изменение: сильный ливень размывает 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 более гибким. Стереотип уже перестает быть опорой.

6.5 Наряжаемся перед зеркалом: от неустойчивых ролей к устойчивым

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 в костюме, 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.

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.

6.6 Игры на границы

Цели Помочь ребенку обнаружить свои границы, научиться их защищать, а затем перейти от защиты к умению договариваться и учитывать желания другого.

ВАРИАНТЫ

- Если ребенок находится на этапе «все мое», у него может быть сильное желание обладать определенными предметами; 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.

- Если ребенок защищает свои границы и не пускает в свою игру. Например, возит машину по столу и не разрешает никому возить что-либо тоже по столу или еще как-либо вторгаться в пространство этого стола. Если кто-то нарушает его границу, реагирует негативно.

Педагог ставит рядом стул и возит по нему свою машину (игра рядом), комментируя соответственно: «Там Мишина 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 Мишина 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 рядом с пересечением границ, а затем и к совместной игре.

- Еще вариант обнаружения и защиты собственных границ.

Взрослый вместе с ребенком строят домик, в котором будут жить (сначала вдвоем, взрослый как опора и помощник, затем ребенок уже живет один). 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 «снежная крепость» 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: граница не ставится, взрослый сидит напротив ребенка, у каждого есть свое пространство, огороженное (стульями, 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 забрали 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.

6.7 Осознание представлений о собственном теле и символическое представление о себе

Цели Сформировать у ребенка:

- образ своего тела;
- образ себя;
- ввести образ себя в смысловой контекст.

МАТЕРИАЛЫ Большое зеркало, краски, кисти, фломастеры, обои, ватман, альбом, пластилин, ножницы.

Ход первой игры

- рисуем с ребенком его портрет: на большом зеркале, соотнося части тела с нарисованными;
- обводим ладони, стопы, на рулоне обоев, ватмане; красим ладони и ставим отпечатки;
- обводим все тело целиком на раскатанном на полу рулоне бумаги и закрашиваем готовый контур;
- рисуем ребенка на ватмане в полный рост, проговариваем, что надето на ногах, голове, какого цвета глаза, волосы – постепенно обозначаем все детали; можно делать подписи к разным частям тела;
- затем переходим к рисунку в альбоме за столом: рисует взрослый, а ребенок может красить отдельные детали, наклеивать из пластилина нос, рот, волосы.

Ход второй игры

- 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 купается, как катался с горки) до более сложных (как Ваня ходил с мамой в зоопарк). Когда мы сочиняем истории про ребенка и прорисовываем их – мы вводим образ себя в смысловой контекст.

РЕЗУЛЬТАТЫ Ребенок соотносит себя и свой портрет, эмоционально это проживает, обнаруживает себя; начинает через истории о себе воспринимать себя в некотором контексте реальных событий: это со мной было, и я могу к этому вернуться, еще раз прожить – уже на расстоянии. Зарождается самосознание.

6.8 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 составе: один взрослый и два, три ребенка. Это уже более подвижная и активная среда.

Условия проведения Если ребенок еще не может сам удерживаться в более сложной ситуации, чем катание мяча друг другу, то с ним может сесть рядом взрослый и поможет ему удержать и распределить внимание между участниками: «Смотри, мяч у Миши, а теперь у кого? А Ваня покати тебе мяч».

Результаты Ребенок ждет очереди и может находиться 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 ребенку тоже спрятаться, 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, и появляются первые правила.

Догонялки

Ход игры Взрослый догоняет ребенка, как только догнал – предлагает поменяться ролями: догонять взрослого.

ВАРИАНТЫ Чтобы лучше ощутить момент смены ролей, можно использовать малярный скотч: тот, кто догоняет, наклеивает малярный скотч на того, кого догоняют. Сначала взрослый на ребенка; потом они меняются ролями.

Результаты Догонялки становятся двусторонними, поведение ребенка начинает определяться ролью.

6.9 Фольклорные игры

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 направо
идем в круг
идем из круга*

Хороводные с водящим в центре круга

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*

Условия проведения Если ребенку сложно самому стоять в кругу в силу двигательных или эмоциональных проблем, то с ним встает взрослый, который ему помогает и побыть в кругу, и сделать выбор. Постепенно помощь уменьшается.

Сижу, сижу на камушке

Ход игры Все стоят в кругу, ребенок сидит в центре круга на стульчике, вокруг него водят хоровод. Водящего выбирают по желанию или по считалочке.

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*

Результаты Поведение ребенка начинает подчиняться заданным условиям игры, ребенок начинает действовать своевременно: в нужный момент менять направление движения или сменять водящего.

6.10 Игры со сверстниками

Цели Научиться играть рядом с детьми, затем – учитывать друг друга, договариваться.

МАТЕРИАЛЫ Таз с фасолью и одеяло, ящик с посудкой, ящик с машинками, со зверями, с кубиками.

6.10.1 Параллельная игра

ПРИМЕЧАНИЕ В онтогенезе с двух лет.

Ход игры Дети находятся рядом, играют отдельно друг от друга, но в одну и ту же игру. Например, песочница.

ВАРИАНТЫ Взрослый ставит в центре комнаты коробку с посудкой, 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, где начинается конфликт, и не дать ему произойти.

Взрослый может и сам начать играть, если детям сложно начать действовать, но потом он отходит на задний план.

РЕЗУЛЬТАТЫ Дети спокойно, мирно могут 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 по ситуации приводят к тому, что дети учатся ждать игрушку или брать свободную, но не нападать.

6.10.2 Совместная игра

ПРИМЕЧАНИЕ В онтогенезе с 2,5 лет.

Ход игры Дети играют в одном игровом пространстве, это тоже может быть песочница или выше перечисленные игры. 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.

Игры третьей игровой эпохи (от 3 до 6 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 5 лет)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Проживание ценности себя. Успех – неуспех.
Выигрыш – проигрыш.

7.1 Развернутая сюжетная игра

Цели

- проигрывание какой-нибудь истории с начала до конца, удержание внимания в ее контексте;
- внесение в игру эмоционального напряжения, динамичности;
- «нарушение» сложившихся игровых стереотипов; работа со страхами;
- появление роли «спасателя».

МАТЕРИАЛЫ Те же, что и в начальной сюжетной игре (предыдущая эпоха) и 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.

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 осуществления определенного отношения к другому играющему в соответствии со взятой на себя ролью.

7.2 От сюжета к ролям

Цели

- воспроизведение (разыгрывание) простого знакомого сюжета или отдельных мест из сюжета;
- 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 5 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, «Теремок». 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...) – придумываем вместе, взрослый может спросить: «А Лягушка что будет делать?» Если ребенку сложно придумать, 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 и уже с самым напряжением от ломающегося домика легче справиться. 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.

Возможно продолжение: 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 также, не отступая от сюжета, проигрывается вся сказка.

Затем появляются вариации. Педагог все меньше участвует 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?»

ВАРИАЦИИ 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 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 потом, 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 уже определяется ролью и ей подчиняется.

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.

7.3 Фольклорные игры

Цели Научиться ходить цепочкой, держась за руки, подстраиваясь под смену направления; совершать определенные действия по ходу игры: топать, хлопать и т.д., выбирать и быть выбран-

ным; удерживать смену ритма и действий, запоминать последовательность действий; ориентироваться на ведущего.

«Золотые ворота»

Ход игры Два и более человек образуют ворота, стоя в кругу, держась за руки и поднимая руки вверх. Остальные берутся за руки и вслед за первым проходят под «воротами» – руками, один или несколько раз пересекая круг. При этом говорятся 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 тоже «воротами» и игра продолжается, пока всех не переловят.

Тетера 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.

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.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

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. Отслеживать степень вовлеченности ребенка в игры. Перед началом игр договариваться 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, ритм помогает быть в тонусе и удерживать внимание; осваивает роли; учится делать что-либо своевременно – в нужный момент топнуть ногой, пойти в круг, поменять направление движения.

7.4 Дворовые игры

Примечание На этом этапе дворовые игры только начинаются.

Цели Освоение игр с простыми правилами, где есть зрительная опора и взрослый-помощник.

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 считалкой или по желанию водящего ребенка, взрослый ему помогает 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).

Догонялки

Ход игры Взрослый проговаривает перед началом игры правила: он догоняет детей, кого поймал – тот садится на лавочку или выходит за скамейку. Когда всех переловил, игра заканчивается. В следующий раз взрослому может помогать кто-то из детей. Помощником может быть первый пойманный, последний, 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 внутри знакомых игр. Взрослый может предложить игру и помочь ее организовать вначале, распределив роли и обозначив пространство.

7.5 Игры со сверстниками

Примечание Эти игры появились на предыдущем этапе.

Параллельная игра (см. предыдущий этап) постепенно переходит в совместную игру.

Дети взаимодействуют друг с другом в процессе совместной игры: общаются, используют общие игрушки, делятся игрушками, договариваются при обмене, действуют по очереди, помогают друг другу. Но интерес к взаимодействию больше, чем к процессу игры.

Цели Обращение к другому ребенку как к партнеру по игре: умение с ним договориться, подождать своей очереди.

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 вначале 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, соотносить свои действия с тем ребенком, который впереди;
- *прыжки с горы*: взрослый кладет матрасы или маты один на другой, сверху – подушки большие, перед этой горой на полу лежит большой мат. Предлагает детям по очереди взбираться на гору (помогает), 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.

7.6 Простые настольные игры

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. 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.

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 картинку.

По мере освоения правил игры роль водящего может брать на себя и кто-то из детей.

Особые условия 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.).

Результаты Развитие зрительного и слухового внимания (тактильного внимания), пассивного словаря и активного, освоение правил игры, регуляция и саморегуляция поведения.

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.).

Результаты Развитие зрительного и слухового внимания (тактильного внимания), пассивного словаря и активного, освоение правил игры, регуляция и саморегуляция поведения.

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 из толстых ниток или веревки на пластилиновой основе.

Результаты Развитие целостного зрительного восприятия, слухового внимания (тактильного восприятия), пассивного словаря и активного, освоение правил игры, регуляция и саморегуляция поведения.

7.7 Исследование пространства

Цели Ориентация в макространстве (спортзал, площадка), способы обращения с разными спортивными приспособлениями, развитие соотношенных с объектом координаторных действий.

Ход игры Взрослый создает безопасную среду из различных спортивных объектов (лавки, лесенки, горки, веревки, батуты, барьеры для перешагивания...) и предлагает детям по очереди исследовать пространство. Можно использовать сюжет «Выступление в цирке». Тогда 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, вписывание в разный рельеф пространства. Ребенок решает содержательные задачи, и пространство выступает как фон или как средство, не отвлекает сильно его внимание.

8-й этап (от 5 до 6 лет)

ИГРОВОЙ СМЫСЛ Правила и роли

8.1 Сюжетно-ролевые игры (со скрытыми правилами)

Проигрывание жизненных ситуаций, требующих определенных ролей и соблюдения правил:

Цели Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, а также выполнение правил в соответствии со взятой на себя ролью.

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 считалкой. 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».

С каждым конкретным ребенком ставится своя задача по освоению игры и оказывается посильная помощь. Также помощником могут быть те 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. Вторым вариантом – 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 читает 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 за-

тронули кого-то из детей (осмотр врача, день рождения в саду). Это могут быть как позитивные события, так и негативные (опоздали в сад и 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 навещают. 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.

Условия проведения сюжетно-ролевых игр Здесь активность и инициатива принадлежит 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, включает в игру и снова из нее выходит.

Результаты Дети осваивают разные роли, поведение становится произвольным – подчинено роли, учатся договариваться друг с другом, быть в одной команде, проигрывают разные отношения в социуме и разные напряженные моменты из своей жизни. Развивается фантазия и воображение. Появляется и развивается планирование игры.

Игры со страшным, напряженным, пугающим событием

Цели Коррекция конкретных страхов путем введения пугающего объекта в игру.

■ игра в пожарников

Ход игры Распределяются роли – пожарники, 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 (были) – 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.

■ поход с приключениями

Ход игры К знакомой игре в путешествие добавляются разные неожиданные повороты в сюжете – «корабль разбился и все оказались на необитаем острове, что же делать, как спастись и вернуться домой?»

▪ проигрывание страшных или пугающих сказочных сюжетов

Ход игры В этом возрасте, как правило, сюжет берется из волшебной сказки. Взрослый (сами дети) может предложить какой-нибудь свой сюжет. В процессе игры с пугающим объектом что-то происходит, он перестает быть уже таким страшным (заболел, потерял свою силу, вылили на него воду, и он заржавел, превратили в кого-то маленького и беззащитного).

Результаты Это 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 по отношению к этому объекту, прожить свои эмоции и начать их контролировать.

8.2 Игры по правилам (со скрытыми ролями)

Цели 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. Главная задача этих игр – неукоснительно соблюдать правила, что требует высокой степени произвольного поведения.

Результаты Дети учатся регулировать свое поведение, опираясь на правило, степень произвольности сильно растет. Развиваются отношения в команде: поддержка, помощь, сопереживание. Гибкость в поведении при смене ролей: победивший, проигравший. Растут возможности по ориентации в событиях внутри игры, так как смена «картинки» происходит постоянно и надо к ней быть готовым. Растут психоэмоциональные возможности выдерживать шумные и интенсивные ситуации, быстрые по темпу.

8.2.1 Настольные игры

Варианты игр Лото, домино, мемори, игры с фишками; различные карточные игры.

8.2.2 Дворовые игры

Съедобное – несъедобное

Ход игры (правила)

Для игры требуется мячик и группа игроков.

Дети становятся в шеренгу, а водящий по очереди кидает им мяч. В момент кидания 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, выйди на крылечко

Ход игры (правила)

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 (ПРАВИЛА)

Выбирается один водящий («садовник»). Он на ушко шепотом называет (назначает) сидящим на лавочке игрокам названия цветов (растений). Вариант: дети сами придумывают, каким цветом кто будет называться. Далее произносит считалочку:

Я садовником родился, не на шутку рассердился,
все цветы мне надоели, кроме...

и называет «имя» (название растения) 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 любое название растения, пришедшее ему в голову. 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.

Вышибалы

Ход игры (правила)

«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 сторону). Но его могут «спасти» его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. 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 команды меняются местами.

Салочки с вариациями

■ салки (латки) обычные

Ход игры (правила)

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 всех 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 – 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 (ПРАВИЛА) 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. Когда заметил кого-то – бежит обратно к той самой стене/дереву/столбу, стучит и громко кричит: «Стук-стук за себя, пара-выра за себя». Собственно, задача водящего – всех «застукать», задача спрятавшихся – вовремя заметить, что его нашли или что водящий отвлекся-отвернулся, и попытаться добежать к стене первым. Тот, кто успевает раньше водящего – считается «незастукаленным» и ждет, пока найдут остальных. Кого «застукали» первым – становится водящим в следующей игре.

Те, кого застукали раньше, иногда развлекались и помогали 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 «застукалиться».

Еще могли кричать: «Пила-пила, лети как стрела», – это означало, что водящий ушел далеко в сторону, и спрятавшийся может успеть «застукалиться», если прямо сейчас выбежит из укрытия.

Жмурки

Ход игры (ПРАВИЛА)

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 выступающим предметам, то игроки должны крикнуть «Огонь!», – но нельзя так делать, чтобы отвлечь жмурку от игрока.

На златом крыльце сидели

Ход игры (ПРАВИЛА) 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. На следующем кону его будут называть именно тем словом, на котором он сбился: «царь», или «портной», или «сидели».

Ловишки-перебежки

Ход игры (ПРАВИЛА) 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 (ПРАВИЛА) 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.

Ручные пятнашки

Ход игры (ПРАВИЛА) 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 (ПРАВИЛА) Дети бегают по площадке – это «птицы». По сигналу водящего: «Ветер, буря!» дети подбегают к гимнастической стенке (пенькам) и быстро залезают на нее – прячутся. Затем водящий говорит: «Солнце выглянуло». Дети слезают и вновь бегают по площадке. Игра повторяется 4–5 раз.

Птички и клетка

Ход игры (ПРАВИЛА) 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 «клетку» (в круг) и тут же вылетают из нее. Водящий говорит: «Заккрыть 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 (ПРАВИЛА) 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 (ПРАВИЛА) Встав шеренгой, дети одновременно сначала делают по 3 прыжка. Кто окажется дальше всех? Затем делают 5 прыжков и т.д.

Гори-гори ясно

Ход игры (ПРАВИЛА) Игроки выбирают одного водящего. Все остальные становятся парами друг к другу. 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 (ПРАВИЛА) 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 такой ловкий, «горит».

Ручеек

Ход игры (ПРАВИЛА) 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 и беспрерывно.

Третий лишний

Ход игры (ПРАВИЛА) 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 убежать 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 (правила) 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 (правила) 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.

Игра в номера

Ход игры (правила) Игроков шестеро, но может быть и больше. Для игры все участники становятся в круг. Каждому игроку присваивается номер. Водящий бросает мяч вверх и одновременно выкрикивает какой-либо номер. Игрок, чей номер был назван, должен успеть поймать мяч, пока он не коснулся земли. Если он поймал мяч, то водящий опять выкрикивает номер. А если игрок не сделал этого, то сам становится водящим. Выигрывает тот, кто пропустил меньше мячей.

Квинта

Ход игры (правила) Игра в квинту требует необыкновенной ловкости, реакции, прыгучести и быстроты. Играют в квинту впятером. 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 (правила) 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 (правила) Из числа игроков выбираются волк и пастух. Остальные дети – гуси. С одной стороны площадки проводится черта, за который 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 – распрямляют руки в стороны. Потом пастух говорит:

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 (правила) 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 игрока не поймали бульдоги. Тот, кого поймали, становится ловцом. Игра длится до тех пор, пока все бегуны не станут бульдогами.

Дай руку

Ход игры (правила) 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.

Японские салки

Ход игры (правила) 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.

Поймай последнего

Ход игры (правила) 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 коман-

ды. 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 (правила) 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». В данном случае 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?

На кого выпал вопрос, тот и отвечает, что ему из этого угодно. Потом считалочка начинается со слов «Вор шел, шел, шел...», и на кого выпадает предмет, который назвали, тот и водит.

Приложение

Таблица Бразельтона

Показатели баланса и перегрузки у младенцев и маленьких детей по Эльсу и Бразельтону (Als, Brazelton) *

Состояние ребенка Показатели	Открытость и сосредоточенность	Перегрузка с возможностью саморегуляции	Перегрузка с невозможностью регуляции без помощи взрослого
Физиологические	<ul style="list-style-type: none"> Равномерное дыхание Розовая кожа 	<ul style="list-style-type: none"> Ребенок зевает, вздыхает, чихает Гримасничает 	<ul style="list-style-type: none"> Сдавленное, неравномерное дыхание, задержка дыхания Мраморная, покрасневшая или слишком бледная кожа Позывы на рвоту, срыгивание (у младенцев)
Двигательные	<ul style="list-style-type: none"> Голова повернута в сторону собеседника Прижимается к взрослому Мягкие, хорошо модулированные движения Ненапряженное положение тела, равномерно распределенный по всему телу мышечный тонус 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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)	<ul style="list-style-type: none"> Ребенок бодр и внимателен Устойчивый эмоциональный баланс Хорошо выдерживает незначительные перемены ситуации и небольшое напряжение 	<ul style="list-style-type: none"> Отчасти бодр и внимателен, отчасти утомлен и беспокоен 	<ul style="list-style-type: none"> Неустойчивый эмоциональный баланс (частые перемены поведения) Дремота Выпучивание глаз, остановившийся взгляд Хнычет, плачет
Взаимодействия	<ul style="list-style-type: none"> Ищет взглядом контакта с взрослым, перенимает контакт и поддерживает Улыбается (слегка раскачиваясь, приоткрыв рот), смеется Открыт, активен, заинтересован 	<ul style="list-style-type: none"> Лицо без всякого выражения Отводит взгляд Часто моргает, закрывает глаза 	<ul style="list-style-type: none"> Недоступен для общения Возбужден, чрезмерно бодр

* Ziegenhain U., 2010. Перевод таблицы О.Ю. Поповой.

Литература

1. *Баенская Е.Р.* Помощь в воспитании детей с особым эмоциональным развитием (ранний возраст). – М.: Теревинф, 2017.
2. *Бахтин М.М.* Проблемы поэтики Достоевского. – М.: Сов. Россия, 1978.
3. *Бахтин М.М.* Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 1979.
4. *Берлянд, И.* Игра как феномен сознания. – Кемерово: Алеф, 1992
5. *Бинсвангер Л.* Бытие в мире. Введение в экзистенциальную психиатрию. – М.: КСП+ ; СПб.: Ювента, 1999.
6. *Боулби Д.* Привязанность. – М.: Гардарики, 2003.
7. *Бриш Карл.* Биндунг-психотерапия: беременность и роды. – М.: Теревинф, 2018. – (Консультирование и терапия, основанные на теории привязанности).
8. *Бриш Карл.* Теория привязанности и воспитание счастливых людей. – М.: Теревинф, 2017.
9. *Бриш Карл.* Терапия нарушений привязанности. – М. Когито-Центр, 2012.
10. *Винникотт Д. В.* Маленькие дети и их матери. – М.: Независимая фирма Класс, 2007.
11. *Выготский, Л.С.* Собрание сочинений. В 6-ти т. Т.4. Детская психология /Под. ред. Д. Б. Эльконина. – М.: Педагогика, 1984.
12. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка: Стенограмма лекции, прочитанной в 1933 г. в ЛППИ им. А.И. Герцена // Психология развития. – СПб.: Питер, 2001. – С. 56–79.
13. *Герхардт Сью.* Как любовь формирует мозг ребенка. – М.: Этерна, 2012. – (Современная психология).
14. *Гринспен С.* На ты с аутизмом. Использование методики Floortime для развития отношений, общения и мышления. – М.: Теревинф, 2018.
15. *Зарубина Ю.Г. и др.* Адаптация ребенка в группе и развитие общения на игровом занятии КРУГ. – М.: Теревинф, 2018.
16. *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.
17. *Захарова И.Ю., Моржина Е.В.* Лечебно-педагогическая диагностика детей с нарушениями эмоционально-волевой сферы. – М.: Теревинф, 2018.
18. *Ларго Ремо. Х.* Развитие ребенка от 0 до 4 лет. – М.: Эксмо, 2012.
19. *Лебединский В.В., Никольская О.С.* Эмоциональные нарушения в детском возрасте и их коррекция. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1990.
20. *Лэнгле А. Person.* Экзистенциально-аналитическая теория личности. – М.: Генезис, 2009.
21. *Лисина В.М.* Общение, личность и психика ребенка. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО МОДЭК, 2007.
22. *Лисина М.И.* Формирование личности ребенка в общении. – СПб.: Питер, 2009.
23. *Мудрость народная. Жизнь человека в русском фольклоре. Младенчество. Детство / Под. ред. Аникина В. П.* – М.: Художественная литература, 1991.
24. *Обухова Л.Ф.* Возрастная психология: учебник для студ. вузов. – М.: Юрайт, 2009.
25. *Осорица М.В.* Секретный мир детей. – СПб.: Питер, 2000.
26. *Ретюнских Л.Т.* Философия игры. – 2-е изд. – М.: Вузовская книга, 2005.
27. *Смирнова Е.О.* Детская психология. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2008.
28. *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.
29. *Хейзинга Й.* Homo Ludens (Человек играющий). – М.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2015.
30. *Шиллер, Ф.* Собрание сочинений в 7 т. Т.6. Теоретические статьи. – М.: Гослитиздат, 1955.
31. *Шниц Р., Коблинер Г.* Первый год жизни. – М.: ГЕРПУС, 2000.
32. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. – М.: Педагогика, 1978.
33. *Янушко Е.А.* Помогите малышу заговорить! – М.: Эксмо, 2015.
34. *Takata, N.* Play as prescription. In Reilly, M. (Ed.) Play as exploratory learning. (pp. 209–246). Beverly Hills, CA: Sage Publications, 1974.
35. *Ziegenhain, Ute* [Herausgeber/In]. Lernprogramm Baby-Lesen: Übungsfilme für Hebammen, Kinderärzte, Kinderkrankenschwestern und Sozialberufe; 3 Tabellen Stuttgart: Hippokrates Verl., 2010.

Захарова Има Юрьевна, Моржина Елена Вячеславовна
Игровая педагогика: таблица развития, подбор и описание игр

Фотография на обложке Екатерина Мурадян
Оформление обложки Мария Литвак

Специальное редактирование Е.Ю. Горина
Ведущий редактор М.С. Дименштейн
Макет и верстка Д.Р. Дименштейн
Корректор Н.А. Жигурова

Подписано в печать 18.05.2018. Формат 84×108/16. Бумага офсетная.
Гарнитуры PT Serif, PT Sans. Усл. печ. л. 15.96. Заказ №

Издательство «Теревинф»
Тел./факс: (495) 585 0 587
Эл. почта: zakaz@terevinf.ru
Интернет-магазин: shop.terevinf.ru
Страницы: facebook.com/terevinf,
vk.com/terevinf

Отпечатано в ООО «ТДДС-СТОЛИЦА-8»
111024, г. Москва, шоссе Энтузиастов, дом 11А, корп. 1