В сборнике представлены дидактические игры для детей младшего школьного возраста с нарушением развития интеллекта. Игры направлены на развитие математического мышления, совершенствования работы высших психических функций, сенсорного развития, мелкой моторики, межполушарного взаимодействия, расширение кругозора и т. д. Даны подробные методические рекомендации по их проведению.

Ключевые слова: ребенок, мелкая моторика, карточка, обруч, игра, прямой счет.

 **Актуальность**

Раннее детство — самый поддающийся педагогическим воздействиям период. Все осваивается и познается впервые. Нет еще навыков, отсутствуют представления, знания. Но велика предрасположенность к усвоению, высока обучаемость, так как имеются врожденные механизмы, служащие основой формирования психических качеств, свойственных только человеку. Если не уделять внимание тем или иным направлениям, которые наиболее успешно могут быть реализованы именно на конкретном возрастном этапе, то в ближайшем будущем почти неизбежна задержка значимых умений. Сенсорное воспитание, направленное на формирование полноценного восприятия окружающей действительности, служит основой познания мира, первой ступенью которого является чувственный опыт. Успешность умственного, физического, эстетического воспитания в значительной степени зависит от уровня сенсорного развития детей, т. е. от того, насколько совершенно ребенок слышит, видит, осязает окружающее.

**Игры с цифрами и числами**

*Цели и задачи*:

 – учить детей прямому счёту;

– закреплять умение пересчитывать предметы;

 – формирование образа цифры;

 – упражнять в умении находить нужную цифру по заданию взрослого;

 – формировать умение выкладывать числовой ряд и пользоваться им для запоминания образа цифры;

– закреплять умение соотносить число (цифру) и количество предметов.

– упражнять детей в счете при помощи сенсорной системы и т. д.

Игра «Гусеница»

Цель: учить прямому счету, выкладывать числовую прямую от заданного числа.

 Задачи: развивать воображение, зрительную координация, внимание, память, мышление.

 Оборудование: 10 разноцветных крышечек с надписью цифр

Как играть? Сегменты гусеницы прикрепляются в определенном порядке по заданию на столе.

Инструкция Задания: выложи гусеничку… – расположив цифры от 1 до 5 (6,7,8,9) – от самого маленького числа до самого большого – от 2 до 7 (от 3 до 6 и т. д.) – какая следует после 3, какая цифра была до 3.

Игра «Поезд»

Цель: упражнять детей в прямом счёте, определять соседей числа.

 Задачи: развивать внимание (объём, концентрация, переключаемость), восприятие, мелкую моторику.

Оборудование: аппликационный набор из цветной бумаги (локомотив, вагоны, машинист), набор игрушек

Как играть? Актуализация знаний Повторение состава поезд (локомотив, вагон). Раскладываем аппликационный набор, ребенок вместе с взрослым приклеивает на картон или кладет на стол поезд. — Где начало у поезда? (где сидит машинист, оттуда ведет счет) — сколько у нас вагонов? — покажи вагон номер 2,3,4 Начинаем играть, слушай внимательно: Через горы и долины, Как зеленая змея, Едет поезд длинный, длинный, А в седьмом вагоне – кошка, а в третьем — лев и т. д. —какой вагон едет между 2 и 4 вагонами? —а после 3(4,5) вагона —если выйдет кошка, какой вагон останется пустым? —на пути у поезда случилась авария и надо вернуться, машинист пересаживается и тогда какова будет нумерация вагонов?

Игра «Стук-хлоп-топ-шлеп»

Цель: научить детей выполнять действия определенное количество раз. Задачи: развивать восприятие (зрительное, слуховое, тактильное), синхронизация полушарий, улучшение работы памяти и мыслительных операций, развитие крупной и мелкой моторики.

Оборудование: карточки с действиями и числами, негромкая танцевальная музыка, карточки для игроков от 1 до 10 (каждому игроку)

Как играть? Подготовительная работа —двигательная игра «Повтори по команде под музыку» —назови, что я делаю (шлепаю, хлопаю, топаю и т. д.) и повтори. Основная деятельность На карточках движение и число, надо выполнить движение указанное количество раз, игроки считают и показывают карточку с номером, сколько они посчитали действий. Рис. 2. «Стук-хлоп-топ-шлеп»

Игра «Десятиэтажный дом»

Цель: учить прямому счёту.

Задачи: приучать детей к четкой логике, к рассуждению и доказательству; развивает способность к анализу, обобщению; помочь увидеть вторичные значения слов. Формирует умение самостоятельно делать выводы, умозаключения

Оборудование: картинка многоэтажного дома, наклейки цифр, наклейки/игрушки жильцов.

Как играть? Объяснение понятия многоэтажный дом, счет этаж, нумерация наклейками этажей или вписываем. Демонстрируем наклейки или игрушки жильцов.

Инструкция. – Кто живет, на каком этаже нам подскажут загадки. Слушайте внимательно. Он огромный, хобот есть, выше первого не влезть. (Слон) Он большой в лесу живет, ест малину, любит мёд, на второй этаж поднялся, к сожаленью, запыхался. (Мишка) Рыжая плутовка на третий этаж, взберется ловко. (Лиса) Ночью воет на луну, днем овец дерет в хлеву, на четвертом он живет и с лисой войну ведет. (Волк) Серый, добрый и усатый, проживает он на пятом. (Кот) На шестом этаже живет и не тужит, молочко нам дает и с волками не дружит. (Корова/коза) Хвостик пушистый, длинные ушки, прыгает не хуже лягушки, и легко прискачет он даже на седьмой. (Зайка) На восьмой этаж, в полсчета, лифт поднимет её из болота. (Лягушка) Вот девятый этаж дома, обстановка нам знакома, здесь живет колючий зверь с радостью откроет дверь. (Ежик) Ночью он во тьму глядит, на десятый он взлетит. (Филин) Дополнительные задания для закрепления: —загадать детям загадки, и выяснить, на каком же этаже кто; —кто живет между 3 и 5 этажами, кто соседи волка —разыграть игру в гости (филин улетел в гости к коту), какой этаж пустой, а где будут двое друзей? Рис. 1. Десятиэтажный дом

Игра «Шнуровка-плутовка по цифрам бежит ловко»

Цель: формирование образа цифр

 Задачи: совершенствование зрительной координации, развитие внимания и восприятия, мелкой моторики, упражнять в цветовосприятии.

Оборудование: краски, кисточки, пластилин, ножницы, цветная бумага, ватные диски, пальчиковые краски, шнурки.

Как играть? Выполняем продуктивную деятельность: 1,3 — раскрашивание; 2,4 — пластилиновая аппликация; 5,7— аппликация изватных дисков и раскрашивание пальчиковыми красками; 6,9 — объемное раскрашивание (цветной пеной); 8, 10 — обрывная аппликация.

Ход основной игры. —смотри, какая цифра? —давай выложим точно также шнурок —скручиваем фольгу и выкладываем в нужную цифру.

Игра «На ходу все картинки соберу»

Цель: закреплять умения пересчитывать предметы, соотносить число с количеством, уточнять в память образ цифр.

 Задачи: развитие визуально-пространственного восприятия, вестибулярную и проприоцептивную систему ребенка, формирование способностей к моторному планированию, развитие внимания, улучшение работы памяти и мыслительных операций, развитие скорости реакции, мелкой моторики. Оборудование: плед (одеяло, гамак), пары карточек (определенное количество предметов и число, обозначающее данное количество), коробка.

 Как играть? По комнате в разных местах раскладыванием все карточки, на полу в свободном доступе. 1) Расстилаем плед, просим ребенка сесть, держим одеяло так, чтобы оно было приподнято со стороны спины (предотвращаем падение), даем коробку (ставит на колени).

Инструкция: —Собери как можно больше карточек с пола и положи к себе в коробку. Начинаем катать (возить ребенка в пледе/одеяле) по комнате под музыку. Можно делать так: Менять скорость: —медленно; —быстро; —чередование быстро — медленно –остановка- быстро – Край одеяла приподнимать или опускать ниже, чтобы ребенок контролировал собственную позу; – Определение границ игры, чтобы ребенок понимал, где будет поворот, для планирования собственных действий; – Покрутить на месте. Можно играть с одним ребенком или группой. Если играем с группой, необходимо обговорить время для собирания карточек одного игрока. Игрок собирает карточки, до тех пор пока: —играет музыка; —не соберет 4 карточки; —не зазвонит колокольчик (даем ребенку колокольчик, для сигнала о том, что устал или по другой причине). 2. Все карточки кладем на ковер 3. Соединяем карточки.

Варианты продолжения игры: —соревнования, кто больше соберет ПАР карточек. Засчитываются только верные пары, остальные разъединяем и возвращаем на ковер; — собрать по 2 пары каждому игроку; — собирать только четные/нечетные пары. 4. Выставляем числовой ряд из собранных карточек: —от меньшего к большему; — от большего к меньшему и т. д.

Игра «Сигнальный обруч»

Цель: упражнять в умении определять заданные цифры, определять их соответствие числу.

 Задачи: развитие слухового и зрительного внимания, активизация восприятия, способствование увеличению скорости реакции.

Оборудование: 5 обручений, 5 карточек, стихи

Как играть? Обручи раскладываем на полу, внутрь обручей помещаем числа. Инструкция. — Слушаем стихотворение внимательно! О каком числе речь, в тот обруч встаем и поднимаем руки вверх.

Стихотворения читаем в хаотичном порядке. Что за палка, непривычно И сучок торчит опять Это цифра единичка Станем так ее мы звать Тянет шею словно лебедь, Обруч прудом выбрал он Образ двушки он напомнит Улетая в небо вон Буква Зе у нас в примере Путать их никак нельзя Это тройка оказалась Так запомните друзья Вот он стул четыре ножки Но сидеть на нем нельзя Это цифра ведь четыре Вот запомните друзья Двойку к зеркалу приставим А потом перевернем Эту цифру мы узнаем Пять её мы назовем

Игра «Карандаш-хваталка-прилипалка»

Цель: учить детей соотносить количество с числом, сравнивать полученные результаты, распределять от большего к меньшему и наоборот.

Задачи: формирование интеллектуальных способностей: логику, мысли, рассуждения и действия, гибкость мыслительного процесса, смекалки и сообразительности, развитию творческого мышления; развитие мелкой моторики, тонкий движений, глазодвигательной координации.

 Оборудование: палочка или карандаш(10 штук), двойной скотч, комки из бумаги, поднос, детское ведро или банки.

 Ход игры

 1) Из цветной бумаги делаем комки средней величины

2) На 2/3 части карандашей (10 штук) прикрепляем двойной скотч

 3) Ставим карандаши в банки или ведро (чтобы не приклеились друг к другу) Рассыпаем на поднос комки из цветной бумаги.

- Возьми палку-прилипалку и потрогай, какая она? (липкая)

-Смотри, это наши комочки, они легко и быстро приклеятся к палке-прилипалке.

-Будем собирать на палки комки определенного цвета и определенного количества.

*Задания*:

—собери 3 зеленых комочка

 —собери все желтые и посчитай сколько их

 —собери 7 красных и 3 желтых комочка

 — собери по 6 комочков каждого цвета

— на этой палке хваталке 4 синих комочка собери сколько же красных и т. д.

Игра «Туннель-обруч»

Цель: учить решать простые математические задачи, ориентироваться в пространстве, различать положения вещей в пространстве и положение собственного тела по отношению к ним.

Задачи: стимуляция нервной системы, развитие проприоцептивной системы, формирование интереса к математической науке.

Оборудование: 3 обруча (красный, синий, желтый), мягкие игрушки, кристаллики (бусинки)

Как играть? Соединяем обручи в треугольник, демонстрируем детям. Дети должны понимать, каким образом крутить или переворачивать обруч, чтобы стала доступна та или иная сторона треугольника из обручей (каждого туннеля). Даем возможность детям лазать в каждый обруч, крутиться внутри полученной фигуры.

Вариант игр для осознания детьми трех туннелей из обручей соединенных в треугольник. — обведи пальчиком по синему (красному, желтому) обручу; — залезь внутрь нашей фигуры через желтый обруч (красный, синий); — залезь в синий обруч, а вылези через желтый; — возьмись руками одновременно за красный и синий обруч; — возьмись левой рукой за синий обруч, а правой за желтый обруч и т. д. Закрепляем на обручи карточки с цифрами: 1) На синем обруче — 1,2,3 2) На красном — 4,5,6 3) На желтом — 7,8,9 Предлагаем ребенку стопку карточек с изображением различных предметов. Ребенок пересчитывает предметы и ищет обруч с нужным числом, называет цвет обруча и кладет карточку. Как только все карточки находятся внутри обручей, снимаем цифры, далее даем команду: «Хватай 5» и так, пока обручи не останутся пустыми.

Игра «Узелки»

Цель: обучить соотносить число с количеством.

Задачи: развитие тактильного восприятия, внимания и мышления. Оборудование: 5 цветных веревочек, карточки от 1 до 5, карточка с заданием. Как играть? Завязываем на веревочки узелки от 1 до 5, закрепляем скотчем на стене (чтобы ребенок мог дотянуться). На конце веревочки закрепляем задание. Таблица 1 Задания для игры «Узелки» Кол-во узелков на веревочке Задание 1 Два дерева: яблоня и груша, на груше 5 груш, на яблоне 7. Пересчитай, где больше, где меньше. 2 Найди лишнее: яблоко, груша, слива, капуста 3 Назови одним словом: штаны, кофта, футболка, юбка 4 В 3 корзинках грибы. В 1-й = 3 гриба, во 2-й = 2 гриба, в 3-й = 1 гриб Дорисуй в корзинках грибы, как в 1 корзинке. 5 Таблица 3 строчки в 3 ряда. Изображение: цветок, тарелка, мячик. 1 строчка заполняется полностью, далее пропускаем один предмет. Ребенок должен заполнить. Инструкция. —Смотри веревочки, сколько их? —Какого цвета? —А что это на веревочках? Давай потрогаем! —Сколько на этой веревочке узелков? —Давай соединим с соответствующим числом. Можно снять конвертик. Давай выполнять задание. Таким образом, считаем все узелки на всех ведёрочках и выполняем задание.

Игра «Добеги быстрее, посчитай скорее» Цель: учить считать и соотносить число с количеством

Задачи: способствовать развитию внимания, тренировать навык счета, формировать умение соотносить с числом, развивать мышление, память, восприятие.

Оборудование: 5 обручей (разных цветов или с разноцветными лентами), 15 кеглей, карточки с числами, разноцветные листы бумаги, соответствующие цветам обручей (лент).

Как играть? Раскладываем обручи и ставим в них кегли.

Инструкция По команде бежим к обручам, считаем кегли, надо запомнить, сколько кеглей в каком обруче, затем вернуться и разложить на столе. Для самопроверки можно бежать к обручам

 Основные термины (генерируются автоматически): ребенок, мелкая моторика, игра, карточка, обруч, прямой счет, задача, оборудование, синий обруч, цветная бумага.