



СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ТМНР

Возраст	Ведущая деятельность	Примеры игр
Младенческий	Эмоциональное общение	- Ладушки-ладушки; - Ку-ку; - Прыг-скок; - Бодушки-бодушки; - По кочкам, по кочкам.

Первая игровая эпоха

- посвящена формированию согласованного диалога с близкими взрослыми;
- восприятию самого себя на уровне телесных ощущений;
- отграничению собственного тела от мира.



КАК ПОНЯТЬ, ЧТО РЕБЕНОК ГОТОВ ПЕРЕЙТИ К СЛЕДУЮЩЕМУ ЭТАПУ:

- 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.



Возраст	Ведущая деятельность	Примеры игр
Ранний	Предметная манипуляция	<ul style="list-style-type: none">- Открываем, закрываем ящик;- Строим башню;- Стучим молотком по разным предметам;- Копаем совочком крупу в тазике;- Катаем машинку, мячик по полу и с горки;- Накрываем мишку одеялом;- Качаем куклу;- ИТД.



ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О МЯЧЕ:

- Ребенку с гиперкинетической формой ДЦП - **тяжелый мяч;**
- При спастической форме ДЦП - **небольшой твердый мячик;**
- Ребенку со спастической гемиплегией полезно играть **большим надувным мячом;**
- Если малыш может удержать в руке только предметы типа палочки, ему подойдет игра с **мячом, который привязан на резинке;**
- Если малыш не может удержать мяч рукой, но ему очень хочется бросать и ловить его, то **вместо мячика можно взять подушку.**



ОТДЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ С ИГРУШКАМИ

- **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 спрыгивают или разворачиваются и идут обратно; □
- пена на подносе, по ней ездит машина туда-сюда и оставляет следы; □
- возить поезда по железной дороге (разные маршруты);



Вариации (немного усложняем)

- 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.



КАК УДЕРЖАТЬ ВНИМАНИЕ РЕБЕНКА НА СЮЖЕТЕ?

- Насытить ситуацию сенсорно: лужа – вода, сугроб – снег, грунтовая дорога из песка итд.
- Окрасить событие в сюжете эмоционально: «Ух, как машина съехала с горы. Вот это да!», «Ой-ой-ой, лужа впереди, что же будет!!!».



СИМВОЛИЧЕСКИЕ ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- 1 шаг - Ребенок кормит настоящей едой взрослого;
- 2 шаг – Ребенок кормит взрослого игрушечной едой;
- 3 шаг – Ребенок кормит взрослого «понарошку» – изображает, что кормит - подносит руку с «едой» ко рту взрослого.

Затем

Перенос действий на куклу - кормим настоящей или игрушечной едой,

Добавляем новое действие – поим куклу, затем продолжаем кормить.



УКЛАДЫВАЕМ КУКЛУ СПАТЬ

- 1 действие – готовим кроватку для куклы (откидываем одеяло, поправляем подушку);
- 2 действие – раздеваем куклу;
- 3 действие – укладываем куклу в кровать, укрываем ее одеялом;
- 4 действие – поем колыбельную.



ПЕРВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ, ПРОСТЫЕ ЦЕПОЧКИ ДЕЙСТВИЙ

- 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.



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.



- **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?».



Возраст	Ведущая деятельность	Примеры игр
Дошкольный	Сюжетно-ролевая игра	<ul style="list-style-type: none">- Купание куклы;- Дочки-матери;- Больница;- Салон красоты (парикмахерская);- Магазин;-



УСЛОЖНЕНИЕ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

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».

