***Приклад програми «Корекція ігрової взаємодії»***

***І. Сенсорні ігри***

***Завдання:***

* переживання дитиною окремих емоцій, створення позитивного настрою;
* формування та розвиток емоційного контакту з дорослими;
* отримання дитиною нової сенсорної інформації;
* сенсорна інтеграція;
* внесення в гру нових соціальних смислів, поступова трансформація сенсорної гри в сюжетну, тобто – перехід зі «світу речей» у «світ людей».

***Прийоми:***

1. ***Ігри з фарбами (починаються з двох кольорів, поступово вводяться нові кольори):***
* малювання разом з дитино ю різноманітних ліній двома широкими пензликами на папері великого формату;
* випускання фарб у воду в прозорих ємкостях;
* змішування фарб: на вологому папері та у прозорих ємкостях;
* фарбування долонь та ступнів як дорослого, так і дитини, отримання відбитків на папері;
* «боді – арт» - дитина та дорослий малюють один на одному;
* малювання на ванні та змивання водою;
* обливання водою один одного ( утому числі – двома командами).
1. ***Ігри з крупою:***
* висипання на підлогу різних круп та квасолі у великих кількостях;
* занурення рук дитини у крупу; ходіння по крупі босоніж;
* пересипання та ховання у крупу дрібних іграшок.
1. ***Ігри з піском та водою:***
* переливання води з різних ємкостей;
* запускання іграшок, що плавають;
* запускання на воді легкого «човника» - з паперу, яєчної шкарлупи, кульки для пінг – понгу – та дуття на нього;
* ігри з мильними бульбашками;
* різноманітні маніпуляції з льодом;
* копання піску, будівництво з піску.
1. ***Ігри зі світлом:***
* висвітлювання ліхтариком у темній кімнаті окремих предметів та їх називання.
1. ***Ігри зі звуком:***
* пошук захованого джерела звуку (мобільного телефону, який грає улюблену мелодію);
* коробочки з різними видами круп – шукаємо ті, що видають однаковий звук при трясінні (з однією і тією ж крупою);
* ігри зі свищиками, пищавками, тарабайками, музичними інструментами: барабан, бубон, металофон, сопілка, гармоніка, піаніно тощо;
* звертання уваги дитини на різноманітні звуки довкола неї, поступове привчання до неприємних звуків (пилосос та ін.).

***ІІ. Сюжетні та сюжетно – рольові ігри***

1. Приготування їжі.
2. Магазин.
3. Подорож (поїздка у трамваї, на потязі, на літаку, на пароплаві).
4. День народження.
5. Лікар та лікарня.
6. Школа.

***ІІІ. Рухливі ігри***

1. ***Ігри з м’ячем:***
* «Фрукти, овочі, тварини»

Діти – гравці стоять у колі; тим, кому потрібно, допомагає адаптер. Кожен по черзі кидає м’яч і називає те про що домовлялися, - фрукт, овоч або тварину. Для дітей віком понад 6 років доцільно спробувати називати країни, міста тощо.

* «Два капітани»

Двоє гравців один навпроти другого намагаються влучити в гравців. Які стоять між ними. Доцільно використовувати кілька м’ячів, щоб гравці довго не чекали. Діти віком до 6 років, як правило, потребують помічників.

* «Їстівне – неїстівне» («Літає – не літає)

Діти – гравці стоять у колі; тим , кому потрібно, допомагає помічник. Кожен по черзі називає слово та кидає м’яч товаришу, який має зловити «їстівне» або відбити «неїстівне» (аналогічно – «літає – не літає»). Діти віком до 6 років, як правило, потребують помічників.

* «Я знаю п’ять імен …»

Діти – гравці стукають м’ячем об підлогу та промовляють (або промовляє помічник): «Я знаю п’ять імен дівчат (хлопчиків тощо). Маша – раз!

* Ігри з повітряними кульками.

Діти – гравці відбивають одне одному кульки руками або тенісними ракетками.

1. ***Ігри з правилами:***
* «Хованки»;
* «Доганялки»

Діти – гравці утворюють пари, один з пари намагається наздогнати іншого, коли ведучий плескає у долоні – той, хто втікає, і той, хто за ним женеться, міняються ролями.

* «Фруктовий салат»

Діти – гравці отримують найменування якихось фруктів (наприклад, частина – «яблука», частина – «груші, а хтось один – «слива»). За командою: «Яблука!» - «яблука» стрибають, а всі інші – плескають у долоні. Потім – навпаки.

1. ***Ігри з тілесної взаємодії.***
* «Собачки та будки»

Гравці діляться на пари, стають накарачки, один – «собачка», другий утворює «будку» для «собачки». За командою «День!» - «собачки» вибігають, за командою «Ніч!», - мають встигнути повернутися. Хто не встиг – вибуває.

* «Живе коло»

Гравці лежать по колу, розкинувши руки та ноги, інші по черзі проходять коло, не наступаючи на кінцівки товаришів.

* «Тунель»

Гравці утворюють живий тунель і по черзі його проходять.

***ІV. Фольклорні ігри різних вікових періодів.***