**Сборник коррекционно-развивающих**

 **игр и упражнений для подростков**

 **с трудностями в обучении**

Коррекционные упражнения

**«Рисование со слов»**

**Цель**: коррекция познавательных процессов на основе упражнений на внимание, зрительную память, слуховое восприятие.

**Ход**. Для проведения игры необходимо, чтобы один из играющих спрятал картинку. Тот, кто ее увидел, шепотом рассказывает второму что на ней изображено. Второй шепотом пересказывает третьему и т.д.

Последним узнает картину тот, кто будет ее изображать. То, что им нарисовано сравнивается с самой картинкой, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

**«Сколько чего?»**

**Цел***ь*: коррекция внимания через слуховой и зрительный анализатор.

**Ход**. Ведущий просит ребят осмотреть комнату и назвать как можно больше имеющихся здесь предметов, начинающихся на букву «К» или «Т» или «С» Далее можно засечь вниманием круглые или полукруглые предметы, квадратные и прямоугольные. Можно обратиться к цвету окраски предметов: черные, серые и т.д.

 **«Повтори быстро»**

**Цель**: коррекция внимания через слуховой и зрительный анализатор.

**Ход**. Ведущий договаривается с играющими, чтобы они повторяли за ним любые слова только тогда, когда он произносит слово «повторите»

Далее идет быстрый диалог – «перестрелка»

- Ну, начнем! Повторите – «Стол», играющие говорят: «стол»

- Повторите – «Окно», играющие говорят: «окно»

- Скажите «Улица», быстро «Кошка», вслух – «Дым» и т.д.

Тот, кто ошибается, выходит из игры.

**«Сосчитайте предметы»**

**Цель**: коррекция внимания через слуховой и зрительный анализатор.

**Ход**. Ведущий набирает такие предметы, которых всегда много под руками: карандаши, ручки и т.д.

Раскладывает их беспорядочно, один за другим. Нужно считать: первый карандаш, первая ручка; второй карандаш, вторая ручка и т.д.

 **«Составь слово»**

**Цель**: коррекция внимания через зрительный анализатор и мыслительную деятельность.

**Задание**. Не водя рукой по линиям, а лишь отслеживая их глазами, найдите буквы, соответствующие цифрам, впишите их по порядку и прочитайте слова.

123456

убсгол ратсан

(глобус) (страна)

**«Сосчитай быстро»**

**Цель**: коррекция мыслительных процессов через зрительные анализаторы.

**Задание**. Найди за 3 минуты в каждом блоке по 3 числа, сумма которых равна числу, данному в конце.

17 20 1 16 15 14 3 **47**

3 9 6 5 1 2 7 **10**

9 7 15 4 10 11 10 **21**

2 5 15 8 4 7 3 **16**

8 4 1 3 7 6 5 **17**

2 4 10 5 8 7 15 **19**

**«Сокращение рассказа»**

***Цел****ь*: коррекция слухового восприятия на основе упражнений на память, мышление.

**Задание**. Зачитывается короткий рассказ. Его содержание надо передать максимально сжато, используя 2 – 3 предложения и в них ни одного лишнего слова.

**«Для чего это нужно»**

**Цель**: коррекция познавательной деятельности на основе упражнений на развитие речи.

**Задание**. Перечислить как можно больше способов применения предмета.

Пример: газета используется для чтения.

Ты знаешь другие способы ее использования?

 **«Учимся выражать мысли другими словами»**

**Цель**: коррекция слухового восприятия на основе упражнений на развитие речи, мышления.

**Задание**. Ученику предлагается несложное предложение: «Нынешняя зима будет очень холодной» Необходимо предложить несколько вариантов передачи этой же мысли, но другими словами. При этом ни одно из слов данного предложения не должно использоваться в новых предложениях.

Важно следить, чтобы при этом не искажался смысл высказаного. При групповой работе побеждает тот, у кого больше новых предложений.

 **Коррекционные игры – упражнения.**

 Игры, **развивающие глазомер** – это способность определять размеры предметов и расстояний на глаз без каких либо измерительных предметов.

Определи на глаз количество.

- Сколько спичек укладывается в один ряд на дно обычной спичечной коробки?

- Сколько спичек в одной коробке?

- Сколько букв в предложении?

- Пощупав лист, определить сколько страниц в данной книге?

- В книгу вложить 3-4 закладки. Определить на каких они страницах.

- Взять одни и те же книги, открывать их на странице, названной ведущим.

**«Выполни уговор строго»**

**Цель**: коррекция внимания.

**Ход**. Ведущий становится напротив играющих и договаривается с ними о следующем: - когда он будет кланяться, ученики должны отворачиваться; когда будет простирать к ним руки, подростки должны скрещивать руки на груди; когда он будет грозить им пальцем – ученики ему кланяются; когда он топнет ногой – они тоже топают.

**«Половина слова за вами»**

**Цель**: коррекция мышления.

**Ход**. Бросающий мяч громко говорит половину слова. Тот кто ловит должен назвать его вторую половинку: паро – воз, теле – фон и т.д.

**«Где стереть?»**

**Цель:** коррекция зрительной памяти.

**Ход**. На доске или на листочках каждый ученик рисует «рожицу», затем с закрытыми глазами должны стереть только то, что попросит ведущий. Например: «Сотри левый глаз, волосы, подбородок и т.д.»

**«Вспомни не глядя»**

**Цель**: коррекция зрительной памяти.

Ход. Внезапно, никого не предупредив, проводится соревнование, кто точнее скажет сколько картин на стене, сколько кабинетов на втором этаже и т.д.

**«Слово к слову»**

**Цель**: коррекция логического мышления.

**Ход**. Ведущий говорит слова, например: «поле», «комната» Дает 1 минуту на то, чтобы ученики про себя вспомнили предметы, явления, звуки, запахи и т.д., связанные с этим словом.

Поле (трава, цветы, пение птиц, самолет и т.д.)

**«Может быть, не может быть»**

**Цель**: коррекция логического мышления.

**Задание**. Назвать любой предмет (утюг, зонтик и т.д.)

Кто интереснее придумает применение этих предметов (Утюг использовать как гирю, как молоток и т.д.)

**«Упражнение с цифрами»**

**Цель**: коррекция логического мышления.

**Задание**. Переместить цифры так, чтобы сумма их во всех направлениях была одинаковой.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 2 | 2 |  | 3 | 4 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 |

**«Путаница»**

**Цель**: коррекция логического мышления.

**Задание**. Собери «цепочки» - предмет (вопрос), признак.

Солнце - какой? Белый, весеннее, липкий, яркое.

Снег – какая? Красная, мокрый.

Морковь – какое? сладкая, сочная, пушистый.

**«Наведи порядок»**

**Цель**: коррекция логического мышления.

**Задание**. Карточки со словами, собрать из них предложения.

Лесом, скрылось, за, солнце.

Дождь, в, стучит, окно.

Морозе, на, снег, под, скрипит, ногами.

**«Кто быстрее?»**

**Цель**: коррекция логического мышления.

Грамматическая арифметика.

Кабан – ап, лук (каблук)

Корь – ь, идол – л, р (коридор)

Ква, рак – ак, тира (квартира)

Кот, елка – ка (котел)

Кедр – др, росинка (керосинка)

Кар, то, фельдшер – дшер (картофель)

Ка, рп (карп)

Кар, знак препинания (карточка)

**«Да – нет»**

**Цель**: закрепить знания детей о живой и неживой природе.

**Ход**. Ведущий сообщает ученикам правила игры. Выбранный с помощью считалки водящий выходит за дверь. Ученики вместе с водящим загадывают какое – либо животное, растение или объект неживой природы, изученные на уроках биологии или географии. Водящий возвращается в класс и начинает угадывать предмет посредством вопросов, даваемых в логической последовательности. На вопросы водящего можно отвечать только словами «да» или «нет». Педагог может взять на себя роль первого водящего. Для показа дети сами загадывают объект природы, а воспитатель спрашивает: «Это животное?» -«Нет» «Растение?» - «Да» «Дерево?» - «Нет» «Кустарник?» - «Да» «Растет в лесу?» - «Нет» «В городе?» - «Да» «Цветы красивые?» - «Да» «Сиреневые?» - «Нет» «Белые?» - «Да» «Это жасмин?» - «Да». После показа педагога играют ученики.

**«Запрещенные слова»**

**Цель**: помочь через игру осуществлять контроль за своим поведением, учить его условности игровой (учебной) ситуации, совершенствовать волевое усилие, развивать умение продумывать высказываемый ответ.

**Условия игры**. Отвечающий не имеет права использовать в своих ответах слова «да» и «нет», названия цвета «черный» и «белый» Взрослый задает ребенку различные вопросы, причем такие, которые предполагают использование в ответах запрещенных слов. Поэтому, чтобы отвечать в соответствии с правилами игры, зачастую нужно будет говорить нелепицу или неправду. Например, такие вопросы: «Коровы умеют летать?» «Ты любишь ходить к доктору?» «Твой папа играет в куклы?» и т.п

**«Бывает – не бывает»**

**Цель**: создать благоприятные условия развития восприятия, памяти, воображения; способствовать формированию устойчивого, познавательного интереса.

**Ход**. Это словесная игра требует как богатого воображения, так и здравого смысла. Ученику надо представить себе ситуацию, которую вы описываете и сказать, бывает ли то, о чем идет речь. Если он ответит правильно – его очередь загадывать вам загадку (фразу), а если неправильно – очередь пропускается.

**«Чего на свете не бывает?»**

**Ход.** Предложите ученику нарисовать то, чего на свете не бывает, и вы увидите, с каким удовольствием он выполнит задание. Попросите его рассказать, что он нарисовал и вместе с ним обсудите рисунок: действительно ли то, что он изобразил не встречается в жизни. Игра пойдет веселее, если вы примете в ней активное участие, если будете придумывать и рисовать.

**«Зеркало»**

**Цель**: развитие внимания.

**Ход.** Двое играющих встают друг против друга. Один из них – зеркало. Он должен в точности, как зеркало, повторять движения другого. Потом играющие меняются ролями.

**«Поиск общего»**

**Цель**: коррекция мышления, внимания.

**Условия игры**. Даются 2 случайно выбранных слова. Необходимо назвать для них как можно больше общих признаков. Стандартные ответы включают в себя указания на внешние характеристики вещей. Оригинальные ответы являются результатом анализа существующих признаков.

«тарелка» «дом»

«солнце» «рубашка»

«самолет» «ложка»

**«Способы применения предмета»**

**Цель**: коррекция мышления, внимания.

**Ход**. Задается какой – либо предмет, необходимо назвать как можно больше способов его применения. Причем можно назвать способы, взятые из реальной жизни и способы, придуманные, фантастические. В последнем случае, однако, следует обязательно сформировать обоснование к предлагаемому способу применения: «книга», «автомобиль», «помидор», «дождь» предложении.

**«Учимся согласовывать слова»**

**Цель**: коррекция мышления, развитие устной речи.

**Ход**. Напиши как можно больше предложений, у которого слова начинались бы с указанных букв.

Б… у… ж… б…

С… о… н… с…

К… е… л… к…

**Артистические игры на воображение**.

Изобрази без предмета.

Предложите ученикам, проявив воображение, проделать следующее:

1. Вдеть нитку в иголку.
2. Пришить пуговицу.
3. Подбросить и поймать мяч.
4. Наколоть дрова.
5. Развернуть и сложить газету.
6. Плеснуть в кого – либо водой из стакана, суметь уклониться от того, чтобы тебя облили.
7. Перелистать книгу с тонкими страницами, а альбом с толстыми.
8. Брать поочередно в руки холодный, теплый и горячий предмет.
9. Разрезать на ломти арбуз и съесть один кусок.

**«Кинооператоры»**

За очень короткое время вместе с подростками «поставьте» «снимите» небольшой сюжет по законам немого кино. Напоминаем: актеры в таком фильме слов не произносят, а роли изображают мимикой, жестами, позами. В качестве сюжета для немого кино можно взять сказки: «Курочка Ряба», «Колобок», «Три медведя», «Красная Шапочка»

Можно сыграть басни Крылова: «Квартет», «Ворона и лиса», «Стрекоза и муравей» и др.

Мультфильмы: «Ну, заяц, погоди!», «Простоквашино», «Маугли»