**Картотека**

**Игры с песком**



В данной картотеке представлены практические материалы, подобраны игры с песком для детей дошкольного возраста, имеющих ограниченные возможности здоровья (нарушения речи), через использование регионального компонента.

Песочная игротека объединяет игры, направленные на общую релаксацию, снятие двигательных стереотипов и судорожных движений, на повышение концентрации внимания, развитие логики и речи. Эти игры стабилизируют эмоциональное состояние детей, наряду с развитием тактильно-кинестетической чувствительностью и мелкой моторикой рук, учат ребенка прислушиваться к себе и проговаривать свои ощущения, что важно для развития речи, произвольного внимания и памяти. Важно, что эти игры открывают потенциальные возможности ребенка, развивая его творческий потенциал и фантазию.

В данной картотеке подробно описаны  игры, направленные на: стимулирование сенсорного развития детей; компенсацию сенсорных впечатлений; развитие ориентации в пространстве, слуховой и зрительной памяти, внимания, восприятия, мышления.

Игра с песком — это естественная и доступная для каждого ребенка форма деятельности. Ребенок, тем более с особыми потребностями в развитии, часто словами не может

выразить свои переживания, страхи, и тут ему на помощь приходят игры с песком. Проигрывая

взволновавшие его ситуации с помощью игрушечных фигурок, создавая картину собственного мира из песка, ребенок освобождается от напряжения.

А самое главное — он приобретает бесценный опыт символического разрешения множества жизненных ситуаций.

Песок нередко действует на детей как магнит. Их руки сами, неосознанно, начинают пересыпать и просеивать песок, строить тоннели, горы, выкапывать ямки. А если к этому добавить различные игрушки, тогда у малыша появляется собственный мир, где он выдумывает и фантазирует, и, в то же время, учится работать и добиваться цели.

Наблюдения и опыт показывают, что игра в песок позитивно влияет на эмоциональное самочувствие детей и взрослых.

Все описанные ниже игры-упражнения можно использовать как для индивидуальной работы, так и для развивающей работы с подгруппой детей. В ходе выполнения обязательных игр можно делать пятиминутки свободной игры-отдыха в песке.

**«Здравствуй песок!»**

**Цель:** снижение психофизического напряжения.

**Ход игры:** Педагог-психолог просит по-разному «поздороваться с песком», то есть различными способами дотронуться до песка.

Ребенок:

• дотрагивается до песка поочередно пальцами одной, потом второй руки, затем всеми пальцами одновременно;

• легко/с напряжением сжимает кулачки с песком, затем медленно высыпает его в песочницу;

• дотрагивается до песка всей ладошкой — внутренней, затем тыльной стороной;

• перетирает песок между пальцами, ладонями.

В последнем случае можно спрятать в песке маленькую плоскую игрушку: «С тобой захотел поздороваться один из обитателей песка — ...»

Дети старшего дошкольного возраста описывают и сравнивают свои ощущения: «тепло — холодно», «приятно — неприятно», «колючее, шершавое» и т.д.

**«ПЕСОЧНЫЙ ДОЖДИК»**

**Цель:** снижение психофизического напряжения, развитие внимания, воображения.

**Ход игры:** Педагог-психолог в сказочной стране  может идти необычный песочный дождик и дуть песочный ветер. Это очень приятно. Вы сами можете устроить такой дождь и ветер. Смотрите, как это происходит.

Ребенок медленно, а затем быстро сыплет песок из своего кулачка в песочницу, на ладонь взрослого, на свою ладонь.

Ребенок закрывает глаза и кладет на песок ладонь с расставленными пальчиками, взрослый сыплет песок на какой-либо палец, а ребенок называет этот палец. Затем они меняются ролями.

**«КТО ПО СТЕЖЕЧКИ ИДЕТ»**

**Цель:** развитие тактильной чувствительности, воображения, мелкой моторики.

**Ход игры:** «Идут медвежата» — ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок.

«Прыгают зайцы» — кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях.

«Ползут змейки» — ребенок расслабленными/напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях).

«Бегут жучки-паучки» — ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под песком руками друг с другом — «жучки здороваются»).

«Кроказябла» — дети оставляют на песке самые разнообразные следы, придумывают название для фантастического животного, которое оставило такие следы (впоследствии это животное можно нарисовать и сделать его жителем песочной страны).

**«СЕКРЕТНЫЕ ЗАДАНИЯ КРОТОВ»**

**Цель:** развитие тактильной чувствительности, воображения, внимания, мелкой моторики.

**Ход игры:** Педагог-психолог. Сегодня наши руки могут превращаться в кротов. Вот так. (Взрослый взмахивает руками и складывает их «уточкой», показывая ребенку нарисованные на костяшках пальцев глаза, нос и два зуба.) Хочешь превратить свои ручки в кротов? Надо помочь моему кроту выполнить важное секретное задание под землей. (По желанию ребенка взрослый аккуратно рисует нос и глазки на костяшках его пальцев). Погружаемся в песок? Смотри и делай, как мой крот.

Взрослый погружает одну руку в песок, шевелит ею под песком (обращает внимание ребенка на изменения поверхности песка), а затем осторожно раскапывает каждый палец. Затем то- же самое проделывает ребенок. После этого они раскапывают руки друг друга (можно дуть на песок, использовать перышко, палочки, кисточки).

Вариант: все действия осуществлять с закрытыми глазами — искать в песке пальцы друг друга, пожимать их (кроты здороваются ласково или с силой пожимают друг другу лапки).

**«СКАЗОЧНЫЕ ПРЯТКИ»**

**Цель:** развитие тактильной чувствительности, зрительного восприятия, образного мышления, произвольного поведения, мелкой моторики.

**Оборудование:** картинки, сказочные персонажи, миниатюрные фигурки.

**Ход игры:** Для игры необходимо иметь ламинированные картинки из разных сказок и сказочные персонажи.

Предварительно взрослый беседует с ребенком о его любимых сказках и героях, о причинах положительного и отрицательного отношения к разным героям.

Педагог-психолог. В песке любят прятаться сказки и сказочные герои. Закрывай глаза и скажи волшебные слова: «Раз, два, три, сказка приходи». (Взрослый закапывает в песок картинку из хорошо знакомой ребенку сказки. Для малышей оставляют видимым уголок картинки.) Бери кисточку и начинай искать в песке эту сказку. Чтобы сказку не спугнуть, раскапывай ее медленно, осторожно. Ты очистил от песка часть картинки: как ты думаешь, какая это сказка?

Ребенок постепенно открывает картинку, на каком-то этапе он в состоянии назвать сказку или сказочного персонажа.

**«ОТПЕЧАТКИ»**

**Цель:** развитие тактильной чувствительности, зрительного восприятия, произвольного поведения мелкой моторики, ориентировки в пространстве.

**Оборудование:** картинки, сказочные персонажи, миниатюрные фигурки.

**Ход игры (первый вариант):**

Педагог-психолог и ребенок по очереди делают отпечатки на песке. Затем ребенок по словесной инструкции или по нарисованному взрослым плану изготавливает серию отпечатков, комментируя процесс.

В таких играх можно использовать задания на классификацию предметов, например — только геометрические формы, только животные.

**«ПСОЧНЫЕ СТРОИТЕЛИ»**

**Цель:** развитие восприятия, пространственных представлений, слуховой и зрительной памяти.

**Оборудование:** миниатюрные фигурки.

**Ход игры:** Педагог-психолог. Жители песочной страны просят тебя помочь им построить домики. Для начала нам надо наметить на песке, где будет строиться тот или иной дом. Например, колобок любит только дома круглой формы, волк — только прямоугольной, а лиса хочет жить в квадратном доме. Помоги обитателям песочницы.

В верхнем правом углу будет жить лиса. Выбери нужную формочку и сделай отпечаток. Ребенок расселяет всех жителей песочницы. Игру можно усложнить путем введения большего количества персонажей, расселения игрушек по нарисованному взрослым плану.

**«КТО К НАМ В ГОСТИ ПРИХОДИЛ?»**

**Цель:** развитие зрительного и тактильного восприятия, внимания, памяти, мелкой моторики.

**Оборудование:** "Колодец и облачко" - интерактивный комплекс песочной анимации, набор формочек.

**Ход игры:**  Ребенок отворачивается, взрослый изготавливает с помощью формочек барельефные/горельефные отпечатки, затем ребенок отгадывает формочку, которую использовал взрослый. Потом они меняются ролями. Формочки предварительно осматриваются и ощупываются, обводятся их контуры. Усложнение задания — игра с новыми формочками без предварительного их ощупывания.

**«УЗОРЫ НА ПЕСКЕ»**

**Цель:** развитие зрительного и тактильного восприятия, внимания, памяти, мелкой моторики.

**Оборудование:** природный материал: камешки, шишки и др.

**Ход игры:** Педагог-психолог, ребром ладони, кисточкой в верхней части песочницы рисует различные геометрические фигуры (в соответствии с возрастными нормами освоения), простые/сложные узоры (прямые и волнистые дорожки, заборчики, лесенки). Ребенок должен нарисовать такой же узор внизу на песке, либо продолжить узор взрослого.

Те же узоры на песке изготавливаются путем выкладывания в заданной последовательности предметов, например камешков, желудей, больших пуговиц и пр.

Педагог-психолог. Сегодня мы с тобой будем украшать наш песочный дом. Посмотри, какие узоры на песке можно нарисовать. Нарисуй, как я. Придумай свой узор, рисунок. В верхней части песочницы будут узоры из кругов, а внизу — из треугольников.

**«БУСЫ ДЛЯ МАРИНЫ»**

**Цель:**  развитие зрительного и тактильного восприятия, внимания, памяти, мелкой моторики.

**Оборудование:** Кукла Марина, природный материал: камешки, шишки и др.

**Ход игры:** Педагог-психолог. У красавицы Марины порвались бусы. Она сильно расстроилась и плачет. Поможем ей сделать бусы?

Ребенок на песке рисует любыми способами круг и украшает его различными предметами: камешками, семенами, пуговицами, монетами, бусинами. Ребенок может дать название получившимся бусам.

**«ПОБЕДИТЕЛЬ ЗЛОСТИ»**

**Цель:** снятие нервно психического напряжения, развитие способности справляться с гневом.

**Ход игры:** Педагог-психолог. Сегодня мы поговорим о настроении. Какое оно бывает у тебя? Что случается с тобой, когда ты сердишься, злишься? Что говорят и делают взрослые, когда ты сердишься? (Ответы ребенка.)

Твое злое настроение заставляет тебя делать и говорить разные вещи, от которых сердятся и огорчаются взрослые. А после того как злость ушла, тебе бывает грустно или неприятно. Открою тебе секрет — каждый большой и маленький человек имеет право злиться. Есть много игр, которые учат нас «сердиться правильно», то есть так, чтобы не обижать других. Одну из таких игр тебе подарит песок. Смотри, как можно с помощью песка вылепить и увидеть собственную злость, а потом победить ее. (Если напряжение ребенка слишком велико, то в этом случае можно предложить ему с силой сжать песок, утрамбовать поверхность песка кулаками и пр.)

Ребенок по примеру взрослого делает из песка шар, на котором обозначает углублениями или рисует глаза, нос, рот: «В этом шаре теперь живет твоя злость». Данный процесс временно переключает ребенка, а также ребенок переносит на вылепленный шар свои негативные чувства и вину за «плохое поведение, мысли, чувства». Старший дошкольник может комментировать весь процесс изготовления «шара-злюки», которому в итоге присваиваются все злые мысли и действия.

Затем ребенок любым способом разрушает песочный шар, приговаривая волшебное заклинание: «Прогоняем злость, приглашаем радость». Малыш дает выход агрессии, которая обычно появляется в случае запрета на нее и контроля со стороны взрослого, он получает также специфическое удовольствие от разрушения. После этого ребенок руками медленно выравнивает поверхность песка и оставляет на ней отпечатки своих ладоней — успокоение, обретение равновесия и контроля над собственными чувствами: «Я победил свою злость. Я спокоен». При желании ребенок может украсить свои отпечатки ладоней на песке.

**«НОРКИ ДЛЯ МЫШЕК»**

**Цель:** Развитие мышления, воображения, мелкой моторики.

**Оборудование:** миниатюрные фигурки, совочек.

**Ход игры:**  Ребенок вместе со взрослым копает небольшие ямки - норки руками или совочком. Затем педагог обыгрывает постройку с помощью игрушки. Например, педагог берет игрушечную мышку в руки, имитируя ее писк. Затем ее "мышка-норушка" пробирается в каждую норку и хвалит ребенка за то, что он сделал для нее замечательные домики. Домики можно делать и для других игрушек - зайчиков, лисят, медвежат и пр.

**«КРУГЛИКИ»**

**Цель:** Развитие мышления, моторики.

**Оборудование:**  набор формочек.

**Ход игры:** Ребенок "выпекает" из песка разнообразные изделия (булочки, пирожки, тортики). Для этого малыш может использовать разнообразные формочки, насыпая в них песок, утрамбовывая их рукой или совочком. Пирожки можно "выпекать" и руками, перекладывая мокрый песок из одной ладошки в другую. Затем ребенок "угощает" пирожками маму, папу, кукол.

**«ВОЛШЕБСТВО»**

**Цель:** развитие тактильной чувствительности, слуховой памяти, произвольного поведения.

**Оборудование:** миниатюрные фигурки, игрушечные деревья, цветы, грибы.

**Ход игры:** Педагог-психолог. Сегодня ты превращаешься в маленького волшебника, но даже волшебство не совершается просто так. Сейчас Песочная фея наколдует лес, она произнесет волшебные слова: «Елки, березки, боровики». Ты должен закрыть глаза и подождать немного, только без разрешения глаза не открывай. (Ребенок закрывает глаза, педагог бесшумно засаживает песок игрушечными деревьями, цветами, грибами.) Открой глазки и посмотри — как красиво, интересно это у нее получилось! У феи есть замечательные помощники — пальцы (педагог сжимает-разжимает пальцы, «ходит» ими по песку, выкапывает ямки, ребенок делает то же). Попроси свои пальчики помочь тебе в колдовстве. А теперь ты произнеси те же волшебные слова, что и фея, и наколдуй другой лес. Какие животные живут в лесу? Пригласи их в свой лес.

Если ребенок неправильно воспроизвел «волшебные слова», часть игрушек взрослый прячет, вновь повторяет слова. После «посадки леса» взрослый может вводить для запоминания еще несколько дополнительных слов, связанных с сюжетом.

**«МЫ ЕДЕМ В ГОСТИ»**

**Цель:** развитие пространственных представлений, развитие тактильной чувствительности.

**Ход игры:** Педагог-психолог в игровой форме знакомит ребенка с пространственными представлениями (или закрепляет знания): «верх – низ», «право – лево», «над – под», «из-за — из-под», «центр, угол». Ребенок по словесной инструкции взрослого пальчиками «ходит, прыгает, ползает» по песку, изображая различных персонажей.

Педагог-психолог. Мы идем в гости к зайчику. Где живет заяц? (Заяц живет в лесу, потому что это дикое животное.) В каком углу песочницы растет лес? (Малыши отвечают «в верху песочницы».) Кто живет рядом с зайчиком? (Перечисляются и помещаются в песочницу фигурки или картинки диких животных.) С кем дружит зайчик? Кого боится зайчик? Чем нас заяц угостил? Что мы пожелаем зайчику?

Аналогичным образом выполняются игры-задания «Идем в гости к лошадке» (закрепление знаний о домашних животных и их жилье), «Плывем навстречу дельфинам» (закрепляются знания об обитателях морей и рек) и т.д.

**«ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ»**

**Цель:** Развитие мышления, мелкой моторики.

**Ход игры:** Педагог-психолог загадывает загадку, ребенок отгадывает ее, а в песочнице закопана отгадка. Откопав то, что спрятано, он проверяет правильность ответа.

**«ЦВЕТНЫЕ ЗАБОРЧИКИ»**

**Цель:** Развитие у детей сенсорного восприятия мелкой моторики.

**Оборудование:** счетные палочки (по десять красных, синих и зеленых), миниатюрные фигурки.

**Ход игры:** На столе вперемежку лежат счетные палочки разных цветов. Взрослый просит ребенка выбрать из них синие палочки и построить заборчик синего цвета. Потом — красные палочки и построить заборчик красного цвета. Можно предложить ребенку построить один большой забор, чередуя палочки по цвету.

**«ВО САДУ ЛИ, В ОГОРОДЕ»**

**Цель:** Ознакомление с окружающим миром, развитие мышления, речи, мелкой моторики.

**Оборудование:** игрушечные овощи и фрукты.

**Ход игры:** По взмаху волшебной палочки левая часть песочницы превращается во фруктовый сад, правая — в огород. Детям предлагается посадить сад и огород. После выполнения задания дети рассказывают, что где растет. Взрослый просит ребенка описать овощи и фрукты по форме, цвету, размеру.

**«ЛЕСНЫЕ УГОДЬЯ»**

**Цель:** Развитие памяти, внимания, умения классифицировать предметы по заданным признакам.

**Оборудование:** миниатюрные фигурки.

**Ход игры:** Ребенку предлагается построить в песочнице лесные угодья и заселить их дикими животными обитающими в нашем краю. Он выбирает из множества фигурок только диких животных и строит песочную картину. Взрослый предлагает ребенку запомнить всех животных, которых он расположил в лесу. Ребенок отворачивается, а взрослый в это время убирает одно животное. Ребенок, повернувшись, говорит, кого не стало.

По такому же принципу можно превратить песочницу в дивный фруктовый сад, поле с цветами, огород с овощами, дом с мебелью и т.д.

**«НАЗАД В ПРОШЛОЕ»**

**Цель:** Развитие образного мышления, воображения, речи.

**Оборудование:** миниатюрные фигурки.

**Ход игры:** Педагог-психолог рассказывает историю поселка Борисовка.  
Дети закрывают глаза, произносят волшебные слова «Крибле – крабле - бумс», превращаются в строителей, переносятся в прошлое и начинают строить поселок Борисовка. После завершения работы рассказывают о том, что получилось, делятся впечатлениями.

**«КАРТА ПОСЕЛКА БОРИСОВКА»**

**Цель:** Научить детей рисовать карты-схемы, развивать мышление, воображение.

**Оборудование:** набор миниатюрных игрушек, бумага, ручка.

**Ход игры:** Дети вместе с педагогом-психологом чертят карту-схему с условными изображениями деревьев, рек, холмов, лесов, домов.  
Ребенок по данной схеме строит песочную картину.  
Ребенка просят отвернуться, а в это время взрослый прячет клады на различных участках. На карте-схеме в том месте, где спрятаны клады, ставятся точки.  
Ребенок поворачивается и отыскивает секретики, следуя карте-схеме.  
Игру можно усложнить. Ребенок прячет секретики сам и отмечает их местонахождение на карте-схеме. Взрослый отыскивает.

**«СЛЕДЫ»**

**Цель:** формирование умения считать движения, звуки, предметы и обозначать количества сосчитанных объектов последним произнесенным числом.

**Оборудование:** музыкальный инструмент (треугольник, бубен, металлофон или колокольчик), поднос с песком.

**Ход игры:** Педагог-психолог говорит ребенку: "Посмотри, какой у меня музыкальный инструмент. Это треугольник (бубен, колокольчик или др.). С его помощью можно извлекать разные звуки. Я буду ударять по нему, а ты считай, сколько звуков ты услышишь.

Ребенок слушает и говорит, сколько раз педагог-психолог ударяет по треугольнику, показывает это количество на пальцах. Затем оставляет на песке следы кончиков тех пальцев, с помощью которых он показывал количество услышанных ударов.

**«ТЕАТР»**

**Цель:** развитие у детей творческих способностей моделировать ситуации сказок с использованием различного природного оборудования.

**Оборудование:**  видеозапись сказки, пластмассовые фигурки к сказке (набор для сказки "Три медведя"), веточки деревьев, шишки, раскрашенные в зеленый цвет, камешки, набор детской мебели.

**Ход игры**: Педагог-психолог говорит ребенку: "Сегодня мы с тобой отправимся в настоящий театр, но он будет не обычный, а на песке. Сейчас мы с тобой посмотрим и послушаем сказку "Три поросенка" и т.д., а затем начнём наше представление". После прослушивания или прочтения сказки просим ребенка выложить на песке декорации сказки. Вспомни, какие в сказке были деревья, цветы, дома, растения, и т. д. Выбери из этих предметов то, что подходит.

В театрализованную постановку можно играть с подгруппой детей, разыгрывая сюжет сказки по ролям.

**«ХУДОЖНИК»**

**Цель:**Развитие творческих способностей, мелкой моторики, речи.

**Оборудование:**  палочки, камушки, веточки для украшения «песочных» рисунков.

**Ход игры:** Педагог-психолог предлагает детям представить, что все мы художники по «песочным» картинам, а вместо кистей у нас - пальчики. Ребенок рисует песочные картины, проговаривают вслух свои действия, украшает.

**«ЗАКОЛДОВАННЫЕ ЦИФРЫ»**

**Цель:** закрепление знаний счета (от 1 до 10), развитие мелкой моторики, речи, памяти, мышления.

**Оборудование:**, пластмассовые цифры от 1 до 10

**Ход игры:** Педагог-психолог сообщает детям, что в страну Математики пробралась Фея Зла, пропали главные числа, с которых начинается счет. Детям предлагается вспомнить и назвать эти числа в прямом и обратном порядке.

Педагог-психолог показывает изображение Феи Добра, которая хочет всем помочь. На ее наряде хаотично расположены цифры. Дети вспоминают их. Всем предлагается пальчиками отыскать цифры в песке, выложить их по порядку, затем возвратить их в страну Математики. Фея Зла исчезает, Фея Добра дарит ребятам набор цифр для занятий.

**«АЗБУКА НАСТРОЕНИЯ»**

**Цель:** Развитие у детей способности с помощью пальчиков изображать на песке различное настроение.

**Оборудование:**  палочки, картинки с изображением различных эмоций.

**Ход игры:** Педагог-психолог предлагает ребенку рассмотреть картинки с изображением людей испытывающих разное настроение. Затем педагог-психолог предлагает пальчиками на песке нарисовать настроение, соответствующее словесному описанию педагога. Например, «с утра пасмурно, нет солнца, идет сильный дождь» и т. д.