**В помощь воспитателю:**

Игра с правилами как средство коррекции и развития эмоционально-волевой сферы учащихся младшего школьного возраста с ОВЗ.

 В играх с правилами воспитывается волевое поведение, но этот процесс необходимо осуществлять более целенаправленно. Для этого в подвижных играх были введены примерные дополнительные задачи. Например, игра " Быстро возьми, быстро положи». (ставим задачу — не отвлекаться во время выполнения.) Игра «Кого назвали, тот ловит мяч». (Задача: быть сдержанным в поведении). Игра «Ловля обезьян». (Задача: разрешать трудности самостоятельно).

 Предлагаем некоторые игры, которые помогут развить у детей умение контролировать себя, свои двигательные и эмоциональные реакции, наблюдательность, усидчивость, выдержку, длительное время руководствоваться заданным правилом, а также тренировать память, внимание, мышление и воображение.

 ***Игра «Секретное слово»***. Психолог или воспитатель договаривается с игроками, что они будут повторять за ними все слова, кроме, например, названий растений иди домашних животных. Вместо этого, услышав название растения или домашнего животного, нужно топнуть ногой или хлопнуть два раза в ладоши (свистнуть, подпрыгнуть и т. д.) Можно назначить штрафные очки за ошибки (конечно, когда дети уже хорошо поймут суть игры). Очень хорошо, если вы станете вести запись количества очков, набранных в каждой игре: так дети будет видеть, как с каждым разом к лучшему меняется их результат.

 ***Игра «Репка»***. Суть игры схожа с предыдущей. Дети рассказывают сказку «Репка» по одному предложению друг за другом по кругу. При этом заменяют названия и имена главных персонажей следующим образом:

 Репка — два хлопка в ладоши; Дедка — слова «кхе-кхе»; Бабка — «ой-ой»; Внучка — «ля-ля»; Жучка — «гав-гав»; Кошка — «мур-мур»; мышка — «пи-пи». Здесь главное не ошибиться и не пропустить момент сказать нужное слово. На начальном этапе и для маленьких детей заменять не все персонажи, а некоторые, например, Репку и мышку. Вместо сказки «Репка», можно взять и любую другую русскую народную сказку («Колобок», «Теремок»).

 ***Игра «Разведчики»***. Ведущий прячет (ставит или кладет на видном месте) в комнате какой-то небольшой предмет (игрушку), который игроки будут искать. Они могут повсюду ходить и заглядывать во все углы, но не открывать шкафы, так как игрушка лежит на видном месте. Тот, кто найдет игрушку, должен сохранить свою находку в тайне, не выдавать свою находку ни смехом, ни взглядом, ни словом. Он просто садится на стульчик и молча наблюдает, как остальные дети продолжают поиск. Тот, кто первый найдет спрятанную игрушку и не выдаст своей находки, в следующий раз прячет ее.

 **Игра «Сокровища пирата»**. Психолог или педагог — это пират. Он сидит в определенном мест игровой комнаты, а рядом с ним, на расстоянии вытянутой руки какой-либо небольшой предмет (сокровище). «Пират» спит, остальные игроки медленно, на цыпочках, подкрадываются к нему, стараясь забрать «сокровища». Если «пират» услышит какие-то звуки, он открывает глаза, и игроки должны тут же замереть, чтобы их «не заметили». Тот, кто не успел замереть, отходит назад, на несколько шагов. Остальные продолжают движение, как только «пират» снова «уснет». Тот, кто заберет «сокровища» становится «пиратом».

 ***Игра «Внимательный сыщик»***. Найдите небольшой лист с достаточно крупными буквами в тексте (2–3 строчки). Дайте детям маркеры или фломастеры и расскажите им сказку, например, такую: «Буквы собирались на праздник. Буква «А» надела красное платье, а буква «С» — синий костюм. Найдите на страничке все буквы «А» и оденьте их в красное платье, а все буквы «С» — в синий костюм. Усложнять задание по мере того, как дети знают алфавит.

 ***Игра «Черепашьи бега».*** Игру можно проводить как в игровой комнате, так и на прогулке. Дети выстраиваются в одну линию и по сигналу начинают очень медленно двигаться вперед (до оговоренного ориентира, например, стола или черты). Победитель тот, кто придет к финишу последним. Как же это трудно сделать очень активным детям!

 ***Игра «Большие пальцы вверх, шепчем все вместе».*** Взрослый задает вопрос (загадывает загадку). Тот игрок, который знает ответ, молча поднимает руку, складывает пальцы в кулак, а большой палец поднимает вверх. Когда все игроки догадаются и поднимут пальцы вверх, ведущий начинает считать: «Раз, два, три…» На счет «три» все игроки вместе шепчут ответ.