**Методические разработки занятий психолога с детьми с интеллектуальными нарушениями в летнем лагере**

# День 5 — «летние забавы» понедельник.

**Цель**Работа в команде ,активизация познавательных процессов (внимание, память, мышление), развитие мелкой и крупной моторики, создание позитивного настроя.

**1. Упражнение «Учим стих за 5 минут»**

Дети разделены на три команды. Каждой команде выдаётся листок со стихотворением о лете и мнемокартинками к этому стиху. За 5 минут дети должны выучить стих с помощью картинок.

**2. Игра «Нарисуем лето»(10 минут)**

**Команды встают в 3 шеренги** .на расстоянии 10-15 шагов от каждой команды находятся столы с листом ватмана и коробкой карандашей. По хлопку по одному представителю команды подбегают к листу и в течение 1-2 минут начинают рисовать общую картину на тему «Лето». Нарисовав какую-либо деталь, передают эстафету следующему. Последний ребёнок заканчивает картину.

**3. Игра - Эстафета «Юный турист»»(10 минут)**

Дети встают в круг, где с помощью считалки « сильный-смелый-находчивый» делятся на три команды: Сильные! Смелые! Находчивые! Задача каждой из команд пройти свою «туристическую тропу», которая состоит из узкого «моста»( 2 полоски длинной 5 метров и шириной 20 см ), стула – « Грот – горе толстякам и длинным» и «накорми обедом», в котором с помощью чайной ложечки нужно доставить теннисный шарик(«горячий обед»)до «котелка» и обратно.

**4. Игра «Ветер дует2 (10 мин)**

Психолог встает в центр круга и произносит «Ветер дует на …тех , кто в белых футболках, у кого есть красный цвет, кто пришёл в кроссовках , кто любит купаться , кто играет в футбол , кто катается на скейтборде и т.д.». Те, кто подходит под названную категорию, должны собраться в кучу.

**5. Релаксация «Дерево спокойствия» (5 мин)**Дети стоят в кругу или произвольно. Психолог говорит :» Представьте, что вы травинки. Давайте потянемся к солнышку. Тянемся, тянемся. Подул лёгкий ветерок, травинки качаются. Сильный ветерок…Ветерок затихает, затихает, стих. Всё.

# День 6 — «День Экологии» , вторник

**Цель**Познакомить детей с основами защиты окружающей среды в игровой форме..

1. **Игра «Узнай меня» (10 мин)**

Каждому ребёнку раздаются картинки с животным или растением. Участники должны сначала изобразить того, кто им достался, а потом общаться друг с другом каждый на своём языке, изображая «взаимодействие живого в природе».

**2. Игра «Рисуем природу» (10 мин)**

Дети делятся на 2 команды, можно на 3. Каждой команде даётся своё задание: первые рисуют на файле или прозрачной плёнке растения-деревья, цветы, траву. Вторые рисуют на своём листе животных , птиц, насекомых. Когда рисунки готовы, их накладывают друг на друга, создавая общую картину природы.

**3. Игровое занятие «Украшаем нашу жизнь» (15 мин)**

Конкурс рисунков мелом на асфальте на «самую красивую клумбу».

**4.Релаксация «Птички на ветке» (5 мин)**Лёгкая гимнастика, растяжка, дыхание: «птички потянулись, замахали крылышками, удобно сели на веточку, заснули».

# День 7 — «День Чернушки», среда

**Цель**Познакомить детей с национальными играми, детскими забавами бабушек и дедушек.

**Игра «Цепи кованые»** — русская народная игра.

**Цель игры**: развивать у детей умение работать в команде, действовать по сигналу ведущего, формировать быстроту и ловкость.

Участники делятся на две равные по числу игроков команды и становятся друг напротив друга на расстоянии около 10 метров.

**Первая команда** выкрикивает: «Цепи кованые, разбейте нас!». **Вторая** отвечает: «Кем из нас?». Первые называют имя игрока в команде напротив.

**Выбранный соперниками игрок** должен с разбега попытаться разбить их цепь. Если удаётся, он уводит любого игрока из чужой команды в свою. Если же не удаётся разбить цепь, он сам встаёт в цепь соперников.

**После этого команды меняются ролями**, и уже вторая просит первую разбить цепь. Игра длится до тех пор, пока в одной из команд не останется от цепи один играющий.

**Цель игры**: развивать у детей умение работать в команде, действовать по сигналу ведущего, формировать быстроту и ловкость.

**Игра «Петушинный бой»**

Участники делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

Правила

1. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу.

2. Руками толкать друг друга нельзя.

**Игра «Ведьмина метелка»**

Вызываются команды, становятся в круг и передают веник, украшенный бантом, пока играет музыка. У кого после окончания музыки веник остался в руках, тому загадку про лето загадывать.

**Игра «Горелки»** — старинная славянская игра, в которой стоящий впереди ловит по сигналу других участников, убегающих от него поочерёдно парами. **Выбор водящего**: считалочкой, жребием или по договорённости. Далее участники разбиваются на пары, берутся за руки и выстраиваются друг за другом, образуя колонну.**«**Горельщик**»** встаёт спиной к группе (на расстоянии около 3 метров от первой пары).Участники нараспев или просто хором произносят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

После заключительного призыва последняя пара из строя разъединяет руки и выполняет команду. Каждый игрок оббегает колонну со своей стороны.Задача «горельщика» — поймать одного из бегущих до того, как они снова возьмутся за руки. Поймав игрока, «горельщик» образует с ним новую пару. Они берутся за руки и встаю т впереди колонны. Если водящий никого не поймал, то он снова остаётся водящим, а бежавшая пара становится первой.

# День 8 — «День труда», четверг

**Цель : познакомить детей в игровой форме с разнообразием профессий, работа в команде, развитие наблюдательности, воображения, ассоциативной памяти.**

1. **«Что мы делаем не скажем, что мы делаем , покажем»(10 мин)**

Дети делятся на команды и получают карточки с названием профессий, которые они будут изображать. Остальные должны угадать профессию. Можно выбрать профессии учитель, повар, кинолог, врач, ветеринар, грумер, строитель, фермер, клинер и т.д. Игра проходит без слов, только мимика и движения.

1. **«Живая картина»(15 мин)**

Ведущий «Ребята, сегодня мы с вами попробуем примерить к себе профессию актера. Любая актерская работа начинается с кинопроб. Сейчас мы с вами получим картинки, которые нам нужно изобразить как можно точнее: жесты, позы, мимика должны быть максимально приближены к оригиналу». Детям в команды по 4-6 человек раздают сюжетные картинки, которые они должны скопировать. Жюри и другие команды должны угадать сюжет.

1. **« «Разведчики»(15 мин)**

 Ведущий «Сегодня мы с вами посмотрим изнутри военную профессию – разведчик. Для этого нужно выбрать одного игрока, это и есть разведчик. Он должен быть очень внимательным и всё запоминать…»Когда выбран «разведчик», ему даётся 1-2 минуты чтоб всех рассмотреть и запомнить. Остальные стоят произвольно и не перемещаются. По истечении времени выбранный игрок выходит за дверь, а участники меняются местами или могут поменяться одеждой и обувью. Через 3-5 минут «Разведчика» приглашают в комнату, где он должен назвать, что изменилось.

# День 9 — «День А.С. Пушкина», пятница

**Цель : формирование у детей интереса к сказкам Пушкина А.С. через игровую деятельность, развитие речи и памяти, образного, творческого мышления.**

1. Дидактическая игра (5 мин):

«Узнай сказку по иллюстрации»:

дети смотрят на иллюстрации из сказок Пушкина и должны назвать сказку, к которой она относится, и рассказать небольшой отрывок из нее.

2.«Встреча героев сказки»( 10 мин):

каждому ребенку дается карточка с изображением героя сказки. Дети должны найти друг друга, чтобы герои одной сказки собрались вместе, а затем могут разыграть диалог или отрывок из сказки, читая его наизусть.

3.Игра «Что сначала, что потом»( 5 мин):

дети должны разложить картинки из сказки в правильном порядке, показывая развитие сюжета.

4.Игра «Узнай сказку по трем словам»( 5 мин):

ведущий называет три ключевых слова из сказки, а дети должны угадать, о какой сказке идет речь (например, "Золотая рыбка, старик, старуха" – это "Сказка о рыбаке и рыбке").

5.Творческая игра (5 мин):

«Продолжи строчку»:

ведущий начинает фразу из сказки Пушкина, а дети продолжают ее.

6.Творческая игра «Сказка по картинкам»(10 мин):

 Используя иллюстрации к сказкам Пушкина , попросить детей придумать свой вариант сюжета или диалога героев.