**Разработки дидактических игр для детей с ОВЗ**

У детей с проблемами в развитии действия часто сопровождаются примитивной речью, не имеющей эмоциональной окраски, низкой познавательной активностью, отсутствием творческого воображения. Для преодоления данных проблем и достижения наилучших результатов в обучении мы решили уделить особое внимание дидактическим играм.

**Д/и «Кто как кричит?»**

**Цели:** знакомить детей с домашними животными и их детёнышами, с тем, как они кричат; развивать воображение, тактильное ощущение, моторику, двигательную активность; вырабатывать силу голоса и эмоциональную выразительность.

**Ход игры:**

1-й вариант: Детям показывается изображение домашнего животного, они изображают, как это животное кричит и двигается.

2-й вариант: Детям предлагается загадка о домашнем животном, они отгадку не проговаривают, а изображают движением и голосом.

3-й вариант: За ширмой находятся игрушки, изображающие домашних животных; ребёнок не называет животное, описывает его характерные особенности (внешность, чем питается, чем полезно, как кричит). Остальные дети угадывают. (Усложнение «Чудесный мешочек»).

4- вариант: Изобразить голосом, мимикой, жестами, движением настроение животного в определённой ситуации: котёнку наступили на хвост; щенок просит кушать, козлёнок потерялся и т. д.

**Д/И «Найди маму»**

**Цели**: закреплять знания о домашних животных и их детёнышах, о том, чем они питаются и как кричат; расширить и активизировать словарь по схеме.

**Ход игры:**

Дети вешают на шеи таблички с изображением домашних животных и их детёнышей. По команде поочерёдно ищут пару (маму и детёныша), приветствуют криками животных (мама – низким, детёныш- тонким). Затем находят на столе картинки с изображением пищи, которую употребляет данное животное; мама кормит детёныша.

**Д/И «Дорисуй недостающие детали»**

**Цель:** развивать зрительное восприятие, память, графомоторные навыки.

**Ход игры:**

Детям предлагается изображения животных (птиц), в которых не хватает какой- либо детали: у лошади- гривы, у барана- рогов, у козы- копыт, у свиньи- пятачка, у барана- рогов, у кошки- усов, у собаки- хвоста и т.д. Каждый ребёнок должен дорисовать недостающие детали и объяснить, почему он это сделал.

**Игры по системе Карла Орфа**

1. Повторить фразу с разной интонацией (грустно – весело, тихо – громко).

2. Повторить фразу, подражая животным (как волк, как ворона)

3. Выделить по очереди интонационным ударением слова определённой фразы.

4. Произнести фразу в разном ритме (быстро – медленно)

5. Прохлопать фразу.

6. Пропеть фразу.

7. Произнести фразу с усиливающейся или ослабевающей громкостью.

8. Изобразить (обыграть) фразE.