III. Уровень программирования, произвольной регуляции и смыслообразующей функции деятельности.

Дисфункции: несформированность произвольной саморегуляции; нарушенность функции программирования; трудности внимания; мотивационные трудности; нарушения мышления; трудности коммуникации.

Акцент в работе: когнитивная и коммуникативная работа.

**Подвижные игры**, направленные на развитие внимания и произвольной регуляции деятельности:

Стоп

Музыкальная пауза

Море – суша

Великаны – лилипуты

Огонь – лёд

Ива – берёзка

Украшаем ёлку

Сделай, если …

Поменяйтесь домиками!

Пересаживаемся!

Съедобное – несъедобное

Летает – не летает

Крокодил и цапля

Поменяйтесь местами все те, кто…

Море волнуется

Дни недели

Товарищи-командиры

Ухо – нос – подбородок

Узелок

Направления

Тигр и зебра

Панда – лягушка – ворона – квакушка – цапля

**Подвижные игры**, направленные на развитие внимания, произвольной регуляции деятельности, навыков взаимодействия:

Мышь и сыр

Тише, мыши

Волк и зайцы

Сова и мыши

Разноцветный светофор

Вежливый светофор

Светофор-полицейский

Скульптура

4 стихии

От меня до тебя

Паутинка

Резиночка

Зеркало

Упрямое зеркало

Запрещённое движение

Снежная королева

Поймай за хвостик

Гуси-гуси

Линейная команда

Путаница

Поймай хлопок

Электрические провода

Цапля – лягушки

Живая фотография \*

Жмурки

Летел лебедь

Шла корова

На улице Пушкина в доме Кукушкина

Мимо!

Ты мой голос не узнаешь, кто сказал не угадаешь

У моей собаки

Сантики-фантики-лимпопо

Шишки-жёлуди-орехи

Жуки и бабочки

Ищу друга

Прятки с инструкцией

Горячо-холодно

Капитан кресла

**Вербальные, коммуникативные и сюжетно-ролевые игры**, направленные на развитие навыков взаимодействия, коммуникативных навыков, произвольности, мышления, воображения

Мы идём в поход и берём с собой

Давай меняться

Царевна Несмеяна

Пантомима

Элиас (Скажи иначе)

Активити

Изображение из фишек

Кто я? Что я?

Да-нетки

Жадина

Хвастунишки (А в моём кармане…)

Коллективный счёт

Магазин красок / цветов / зоомагазин

Инсценировка рассказа

Путешествие на корабле

Снежный бой

Магазин

Почта

Автобус

Детский сад

Кафе

Ремонтная мастерская

День рождения

Ремонт часов

Поликлиника

Школа зверят

**Настольные игры**, направленные на развитие внимания, навыков планирования, регуляции и контроля деятельности, мышления, навыков взаимодействия

Кошки - мышки (Вальда)

Домовята

Мур-мяу карты

Барабашка

Домино

Нарисуй и угадай

Доббль

Придумываем сказку

Рисуем по очереди

Рисунок в парах

Мышиная охота

Make & breake

Конструирование, выкладывание фигур по образцу, инструкции, правилу

Кубики Никитина «Сложи узор», «Уникуб», «Кубики для всех», «Кирпичики»

Ловкий тюлень

Бутерброд

Объясни, как рисовать

Пиу-пиу

Составь портрет

Собери зверька

Set

Set cat

Сафари

Ратуки

Тараканий салат

Головоноги

Турбосчёт

Хрю!

Скотный дом

Дикие джунгли

Скоростные колпачки

Уно

Свинтус

Танки

Путешествие

Кто на кого похож?

10 вопросов (люди / животные / предметы)

Вспомни, что здесь было (Alles trolli)

Тик-так-бумм (ассоциации)

Тик-так бумм (буквы, слоги)

Живое-неживое-съедобное (Имя – плод – животное)

Найди гномика

Рассади зверят

**Задания**, направленные на развитие внимания, мышления, навыков планирования деятельности

Нарисуй часы

Составь календарь на месяц

Составь расписание

План комнаты

План квартиры

Дорога от дома к школе (магазину, метро)

Меню на праздник

Список подарков

Интервью

Рецепт блюда

Приготовление блюда

История в картинках

**Задания**, направленные на развитие внимания, мышления, навыков регуляции и контроля деятельности

Задом наперёд

Исправь нелепицу

Загадки-обманки

Больше – меньше

Письмо ежа

Я знаю 5 названий…

**Задания**, направленные на развитие гибкости мышления, воображения

Как это могло произойти?

Разрешение сложных ситуаций