



Валентина Антонович

# ИГРАЮЧИ!

*Сказ о том, как научить играть  
любого ребёнка*

ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ, ДОПОЛНЕННОЕ

Валентина Антонович (Юрчик)

# ИГРАЮЧИ!

---

*Сказ о том, как научить играть  
любого ребёнка*

---

ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ, ДОПОЛНЕННОЕ

Издательство ИДЁТ РАБОТА  
2025

УДК 615.851.4

ББК 74.59

Автор книги: *Валентина Антонович*  
Редактор: *Марина Кузьмицкая, Лев Толкачев*  
Дизайн и вёрстка: *Светлана Наймушина*  
Фотографии: *Васечек Ольга*  
Рисунки автора книги

Играючи! Сказ о том, как научить играть любого ребёнка. /  
Под общей редакцией М. Кузьмицкой. – Москва: ИП Толкачев,  
2025. – 168 с.

Эта книга о том, как играть с ребёнком, как вдохновить игрой и как создать подходящие условия для формирования самостоятельной игры.

Её автор — Валентина Сергеевна Антонович имеет степень бакалавра педагогики БГУ, преподаватель этики, эстетики и культурологии, магистр в области начального инклюзивного образования ГрГУ, сертифицированный международный поведенческий аналитик (IBA), куратор поведенческих программ и супервизор (CBA-S).

Рекомендовано для специалистов, занимающихся обучением детей с РАС, супервизоров, инструкторов, родителей и студентов дефектологических, психологических и педагогических факультетов университетов.

УДК 615.851.4  
ББК 74.59

ISBN 978-5-9500461-6-2

© 2023 ООО «Дизайн Бюро «Медиокрити»  
© 2023 ИП Толкачев Л. Л. [www.aworkinprogress.ru](http://www.aworkinprogress.ru)

# ОГЛАВЛЕНИЕ

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ .....	5
ИГРА В МОЕЙ ЖИЗНИ. НАЧАЛО .....	6
ЭТА ИГРА СТОИТ СВЕЧИ!.....	9
<b>Глава 1</b>	
<b>Я НЕ ХОЧУ ИГРАТЬ СО СВОИМ РЕБЁНКОМ! .....</b>	<b>13</b>
А может, дети как-нибудь сами?.. .....	16
Диагностическая игра «командир».....	23
Примеры игр для разновозрастной группы.....	25
Ожидание своей очереди в игре.....	35
Жизнь, игра и скука смертная .....	38
Влияние гаджетов на нервную систему детей и рекомендации для родителей .....	41
<b>Глава 2</b>	
<b>ЭТАПЫ ИГРЫ .....</b>	<b>47</b>
МАРКЕТИНГ ИГРУШЕК .....	49
ЭТАПЫ ИГРЫ.....	53
Игровая диагностика: наблюдение .....	59
Игровая диагностика: провокация и взаимодействие .....	63
СЕНСОРНАЯ ИГРА .....	68
Примеры игр с водой.....	82
Примеры игр с песком.....	86
Примеры игр с пластилином .....	88

Примеры игр с «сыпучками» .....	91
СОЦИАЛЬНО-СЕНСОРНЫЕ ИГРЫ .....	93
ПОДРАЖАНИЕ, ИЛИ ЧТО ТАКОЕ ЗЕРКАЛЬНЫЕ НЕЙРОНЫ? ...	98

### **Глава 3**

<b>Манипулятивная, функциональная игра, или УРА, ИГРУШКИ, НАКОНЕЦ-ТО!</b> .....	104
Примеры игр с куклами .....	118
Примеры игр с машинками .....	122
Примеры игр с фигурками животных .....	125
ИГРЫ С ПРОСТРАНСТВОМ .....	128

### **Глава 4**

<b>СЮЖЕТЫ, МИРЫ И ВСЕЛЕННЫЕ</b> .....	132
ИГРОСЛУЧАЙ. Ангел .....	142
ИГРОСЛУЧАЙ. Лилечка .....	144
ИГРОСЛУЧАЙ. Алексей .....	146
ИГРОСЛУЧАЙ. «Командная работа» .....	148
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	160
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА .....	162
БИБЛИОГРАФИЯ .....	164

## СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Антонович Валентина Сергеевна, степень бакалавра Теологии БГУ, преподаватель этики, эстетики и культурологии, магистр в области начального инклюзивного образования ГрГУ. Сертифицированный международный поведенческий аналитик (IBA), куратор поведенческих программ и супервизор (CBA-S).

Социальные сети Валентины Антонович:

**[https://www.instagram.com/valentina\\_osobyj\\_pedagog/](https://www.instagram.com/valentina_osobyj_pedagog/)**

**<https://www.facebook.com/valkiriainfree/>**

**[@valentina\\_osobyj\\_pedagog](#)**

**[t.me/igrivaya\\_aba](https://t.me/igrivaya_aba)**

Там Валентина рассказывает о законах поведения, о детях, о последних исследованиях в области педагогики и психологии, отвечает на вопросы подписчиков, делится своим мнением по вопросам обучения особенной и очень особенной детворы.

Вот что она пишет о себе: «Я получаю огромное количество одних и тех же вопросов, полных боли и отчаяния. Читаю о ситуациях насилия над ребёнком. Слушаю о том, какие неэффективные стратегии используют специалисты, теряя мотивацию ребёнка и его драгоценное время. Я знаю, как помочь во многих ситуациях, и знаю, как легко и по-доброму объяснить это уставшему, вымотанному родителю.

Эта книга является первой в планируемой серии, посвященной игре и коммуникации особенных и очень особенных детей».

## ИГРА В МОЕЙ ЖИЗНИ. НАЧАЛО

Я родилась в 1991 году, компьютер у меня появился уже во время учебы в университете в 19 лет, а телефон в 16 достался от папы, был он огромным и малофункциональным, играть там было не во что, кроме вездесущей змейки☺. Так что моё детство было наполнено книгами и играми. Точнее, нет, не так: ИГРАМИ, а потом и книгами.

Я помню кукол, домики для них, кровати, машинки и гардеробные. Домики из коробок для обуви выходили что надо! Кроватки делались из кусочков доступной ткани, машинки из кастрюль и коробок поменьше. Куклы были тоже разные: классические советские пупсы и неваляшки, огромные, с круглыми наивными глазами (ох, не знали они, что их накроет игрушечная ветрянка... покраска волос краской... а потом и кардинальная стрижка... что уж теперь таить, жизнь у них часто заканчивалась выкрученной головой, так как обратно её, резиновую, закрутить получалось не всегда); модные, тонкие, красивейшие Барби из торговых центров соседней страны, которых я одевала то в покупные одежды, то в сшитые мамой платья, то в скрученные мной отрезки шелка, меха, шерсти (терпения на шитье у меня не хватало ни тогда, ни, собственно, теперь), которые я закрепляла резинкой для волос. В основном были куклы-девочки, но помню и брюнета Кена с кубиками пресса и загадочной улыбкой. Кен был тот ещё негодник, становясь мужем по очереди всем моим куколкам, и гигантским Машам, и нежным Софи. Остальным куклам, менее везучим в любви, приходилось соглашаться на брачные союзы с меховыми игрушками. Вообще моя комната напоминала игрушечный итальянский райончик: жизнь напоказ, яркая, крикливая, толпа людей и зверей, и все то неистово любят друга, то страстно ругаются.

Помню, как мои куклы переезжали в сад, и мы вместе с соседками-подружками возились с ними в траве. Куклы загорали, путешествовали в джунглях, принимали грязевые ванны и купались в лужах. В куклы сложно было играть сразу с несколькими подружками, мы никак не могли договориться о деталях игры, и начинались ссоры. А вот вдвоём — самое оно!

Массовых игр тоже хватало: мы лазили по заброшенным домам, играли в казаков-разбойников, волейбол, вышибалу, резиночки, квадрат, строили всем кагалом беседки, да чего мы только ни делали! Жизнь за городом всегда имела и имеет огромное количество преимуществ для детей. В нашей компании дети то появлялись (приезжали семьями), то пропадали (лет в 14 становилось интереснее общаться «в городе», ходить на свидания, в кино, и беготня с мячом и разновозрастной малышкой уже не привлекала). Меня брали в компании детей чуть-чуть постарше, вместе со старшим братом, я всегда, слегка приоткрыв рот, наблюдала за детьми более сильными, ловкими, сообразительными, и изо всех сил тянулась за ними.

Игра — это возможность родителей любить своих детей, баловать их красивыми и уникальными игрушками, покупая или делая их своими руками. До сих пор храню в душе удивительное чудо: лошадку, которая передвигала копытами при ходьбе, была тонкой, аккуратной, с шелковистой русой гривой. И это на фоне резиновых, неуклюжих, «местных» зверят! Она казалась мне абсолютным совершенством. Это были 90-е годы, не знаю, сколько она стоила и как досталась моим родителям, но я таки стала счастливой хозяйкой лошади. Мои игровые потребности всегда удовлетворялись, и я в детстве даже не задумывалась, какой ценой. Моё детство было ярким, красивым, пахло скошенной травой и кружило голову блестящими нарядами.

Игра — это любовь детей между собой и уникальная возможность братьев и сестёр выпускать пар. Помню, как же со старшим братом под кассету Гарика Сукачёва отплясывали! Мы скакали, хохотали, манерничали, крутились волчком и, ещё не



зная слова «караоке», пели в расческу: «Ааааа яяяяя!! Милого-ооо! Узнаааю! А по походкеее!».

Тогда я не знала, что Никиты не станет в 2020 году, с тех пор я буду издалека в каждом высоком, худом мужчине узнавать старшего брата. Я помню наши игры, помню шутки, помню и сильно скучаю.

Никите Антоновичу, милому и навсегда любимому, который не успел поиграть со своими детьми, я посвящаю эту книгу.

## ЭТА ИГРА СТОИТ СВЕЧ!

Очень бы хотелось данной книгой снизить тревожность родителей по поводу досуга детей, совместного и самостоятельного.

Ведь здесь сразу так много страшного и тревожного:

1. Когда взрослые не занимают ребёнка, когда нет занятий, когда, не дай Бог, нет мультиков и планшета, что он делает? Возможно, ничего? Или начинается нытье, крик, плач, малыш может хватать маму за ноги, дитё постарше уже пытаться привлечь внимание, разбивая хрупкие предметы и разбрасывая вещи по окружающей среде. А может, ребёнок будет делать то, что ему легко и приятно, то, в чём он успешен. А эта деятельность частенько не так привлекательна. Это может быть самостимуляция (повторяющиеся движения корпусом, руками, ногами, глазами), мастурбация, зависание, кружение, прыжки и беготня по дому. Это может ранить родителей, которым очень хочется ребёнка чем-то занять. И он все равно не учится сам играть...

2. Вам всё время надо его занимать, сам он вообще ничего не может или не хочет делать! Если вы пытаетесь выпить кофе на кухне в одиночестве и просите малыша немного подождать, то можете услышать в течение нескольких следующих минут, как происходит уничтожение квартиры — обдирание обоев, битьё посуды, расшвыривание игрушек. Приятного мало.

3. Если ребёнок не умеет играть, чем же ему заниматься с ровесниками в детском саду, на игровой площадке, на переменах в школе? Что будет объединять детей? Как именно ребёнок будет привлекать столь желанное внимание окружающих? Криками, дракой? Или будет молча смотреть на чужие игры, периодически, но безуспешно пытаясь присоединиться?

Игра не зря называется ведущей деятельностью детей дошкольного возраста. Там — всё, что формирует фундамент детского развития: сенсорный опыт, визуальное сканирование, исследование свойств предмета, подражание, использование коммуникативных жестов, запоминание программы действий в игре (моторная программа), провокация/вызывание комментария (ОППА! БАБАХ!) и просьбы (Кати ещё! Лошадка, беги!), совместно-разделённое с игровым партнёром внимание. И это всё в радость! В удовольствие! Без принуждения, уговаривания, в естественных условиях стимуляции детского развития!

Мечта же!

Однако почему на практике так сложно работать над игрой?..

Утопические и возвышенные теории разбиваются о равнодушную реальность: ребёнку не нужны все эти куклы, машинки и домики. Его хватает секунды на три, а затем он снова бежит к дивану, чтобы снова бесконечно на нём прыгать. Тем более, интересы ребёнка с особенностями развития могут сильно отличаться от интересов его нейротипичных сверстников. Да и сам процесс игры может сильно отличаться. И никто не бывает к этому готов.

Но мы попробуем. И начнём с самого простого, базового, фундаментального. К каждой главе будут прилагаться практические задания.

Мы будем пробовать разобраться в мотивации ребёнка, его сложностях и интересах. В том, как вдохновить его и как направить, а потом — и как отстраниться, дав свободу. Как на основе игры научить делать выбор и просить продолжения, как фантазировать. Я расскажу вам маленькие и большие игровые секреты, поделюсь опытом, а также попробую и вас, взрослого серьёзного человека, слегка пощекотать весёлым, ярким, глубоким, грустным, противоречивым, живым Детством.

Наполнившись до краёв трудами поведенческих психологов о формировании реакции, подсказках и введении поведенческих цепочек, мы совместим последние исследования

в области теории привязанности, возьмём на вооружение зеркальные нейроны, добавим коммуникативные наработки Ферн Сассман, внимательно разберём таблицы игровых эпох Имы Захаровой и Елены Моржиной, изучим азы сенсорной интеграции Уллы Кислинг и... будем пробовать.

И у нас получится!

Ни для кого не секрет, что игра очень важна для ребёнка. Жизненно важна. Суперважна. Надо играть, в общем. Это необходимо для развития ребёнка!..

Однако, как бы парадоксально это ни звучало, именно сейчас, в век глобального психологического просвещения и максимальной доступности методик взаимодействия с ребёнком — в каждом дворе занятия по Монтессори, на столе кубики Никитина, на полке карточки Макато Шичида, да и кто же не знает о госпоже Гиппенрейтер и о замечательной Петрановской? — родителям, как никогда, тяжело играть с детьми, тяжело вообще быть, любить и принимать. Как это сделать естественно, если ещё надо удерживать в голове максимум полезной и нужной информации? А ещё игры должны быть яркими, экологичными, поддерживающими и непременно, непременно полезными каждую секунду! Замкнутые в своих квартирах, подгоняемые возрастными дедлайнами, фрустрируемые социальными сетями («А вот сын маминой подружки...»), мы подходим к игре как к обязательке, с инструкциями, условиями, требованиями, с приказным тоном. Игра перестала быть процессом, она стала уроком, местом, где есть только один правильный ответ. Шаг влево, вправо — неправильно.

Бывает, поговоришь с подругой, а её ребёнку так подошла вон та игрушка! И сердечко замирает: ах, может, это оно! То, что заинтересует моё чадо! Бежишь, покупаешь. Дрожащими руками даришь и... и ничего. Покрутил, повертел, выкинул, а назавтра и не вспомнил. Да что ж такое! И денег это всё стоит, кстати, немалых. Игрушки стали доступны. Игрушек стало так много, и они такие яркие, что невозможно устоять. Как это я не куплю

своему чаду этот набор? Невозможно! Вот и получается, что детская комната похожа на магазин игрушек, а стало ли больше игры, самостоятельности, воображения? Когда как 😊.

В общем, играть надо. Надо. Зачем-то. Чем-то. И как-то.

Но мы ещё больше усложним задачу (хотя куда уж больше). Наш ребёнок не простой ребёнок, а ребёнок с историей болезней, который, возможно, внезапно замолчал, с которым сложно договориться, которого не всегда можно понять и у которого на всё свой ответ. Вот как играть с ребёнком с особенностями в развитии? И чтобы легко, чтобы просто, чтобы приятно?

О том, как играть с ЛЮБЫМ ребёнком, как вдохновить игрой, как кайфовать в процессе и как создать подходящие условия для формирования самостоятельной игры, мы и поговорим в этой книге.

## ПРИМЕРЫ ИГР ДЛЯ РАЗНОВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

### 1. Гонки с мячом

**Инвентарь:** небольшие мягкие мячи.

**Описание:** дети делятся на команды и становятся в ряд. На старте каждый участник должен катить мяч перед собой до финишной линии и обратно, передавая мяч следующему игроку команды. Побеждает команда, которая первой завершит гонку.

### 2. Кольцеброс

**Инвентарь:** кольца и мишень (можно использовать палки, воткнутые в землю).

**Описание:** дети бросают кольца с определенного расстояния, стараясь накинуть их на мишень. Игра развивает координацию и точность.

### 3. Прыжки через скакалку

**Инвентарь:** скакалки.

**Описание:** дети по очереди прыгают через скакалку, либо по отдельности, либо одновременно, если взрослый крутит скакалку. Можно устроить соревнование на количество прыжков без остановки.

### 4. Ловля мыльных пузырей

**Инвентарь:** мыльные пузыри (раствор и палочки для выдувания пузырей).

**Описание:** взрослый выдувает мыльные пузыри, а дети стараются поймать как можно больше пузырей. Побеждает тот, кто поймает больше пузырей. Это простая и веселая игра для малышей.

### 5. Прыжки через кегли

**Инвентарь:** набор пластиковых кеглей.

**Описание:** установите кегли на небольшом расстоянии друг от друга. Дети должны перепрыгивать через кегли, не

сбив их. Это развивает координацию движений и равновесие.

## 6. Водный бой с губками

**Инвентарь:** вёдра с водой и большие губки.

**Описание:** дети делятся на две команды, каждая из которых вооружена мокрыми губками. Цель игры — попасть губкой в участников другой команды. Это весёлая и безопасная водная игра, особенно актуальная в жаркую погоду.

## 7. Боулинг на траве

**Инвентарь:** кегли и мяч.

**Описание:** установите кегли на траве, и дети по очереди должны сбить их мячом. Это развивает меткость и координацию движений.

## 8. Перетягивание каната

**Инвентарь:** прочный канат.

**Описание:** дети делятся на две команды и тянут канат в противоположные стороны. Побеждает команда, которая перетянет соперников за определённую линию. Игра развивает силу и командный дух.

## 9. Садовый гольф

**Инвентарь:** детский набор для мини-гольфа (клюшки, мячи, лунки).

**Описание:** дети по очереди стараются забить мяч в лунку при минимальном количестве ударов. Можно устроить небольшое соревнование.

## 10. Полёт в кольцо

**Инвентарь:** обручи и мяч.

**Описание:** обручи вешаются на дерево или на специально подготовленные стойки. Дети должны метнуть мяч так, чтобы он пролетел через обруч. Игра развивает глазомер и меткость.

Так, исследование, опубликованное в журнале *JAMA Pediatrics* в 2019 году, выявило связь между продолжительностью экранного времени и снижением когнитивных способностей у детей в возрасте до пяти лет<sup>1</sup>.

Кроме того, канадское исследование 2017 года показало, что дети, проводящие более двух часов в день за экранами, имели в два раза больше шансов развить поведенческие проблемы, такие как агрессивность и трудности с концентрацией<sup>2</sup>.

## Рекомендации для родителей

1. **Ограничение экранного времени и введение гаджетов в распорядок дня:** вы включаете ребёнку мультики или даёте телефон с играми в одно и то же время дня. Можно сделать визуальное расписание, где будут картинки, что телевизор у нас, к примеру, после завтрака и после обеда, а также использовать таймер, в виде приложения в гаджете или обычных песочных часов.

2. **Создание баланса:** важно обеспечивать баланс между использованием гаджетов и другими видами активности — играми на свежем воздухе, творческими занятиями, чтением и общением с родителями и сверстниками. Если вы пока переживаете, что можете «перегнуть» или «недодаёте что-то ребёнку», то рекомендую начать считать, сколько времени в неделю ребёнок смотрит мультики/видео, играет в телефон/планшет/компьютер, сколько времени проводит на улице, сколько времени дома скучает, сколько времени играет один и сколько времени проводит в совместных занятиях с вами и другими

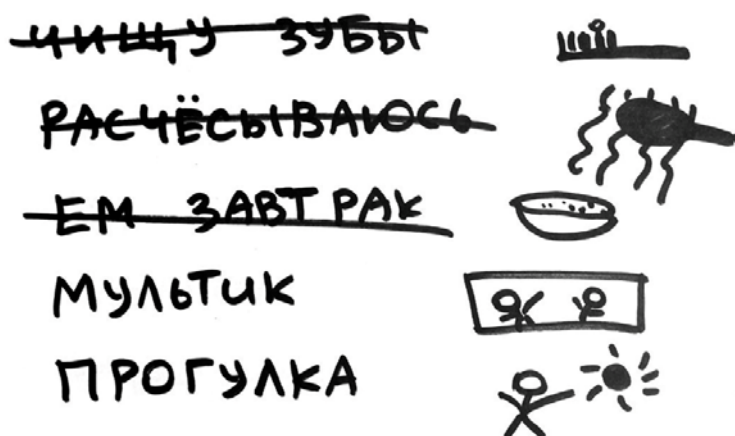
---

<sup>1</sup> Madigan S, Browne D, Racine N, Mori C, Tough S. Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. *JAMA Pediatrics*. 2019;173(3):244–250. doi:10.1001/jamapediatrics.2018.5056

<sup>2</sup> Likhitweerawong N, Boonchooduang N, Khorana J, Phinyo P, Patumanond J, Louthrenoo O (2024) Executive dysfunction as a possible mediator for the association between excessive screen time and problematic behaviors in preschoolers. *PLoS ONE* 19(4): e0298189. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0298189>



детьми. Если в какой-то день или даже несколько дней складывается такая ситуация, что родитель, ответственный за ребёнка, плохо себя чувствует (как физически, так и психологически) и не может качественно и адекватно взаимодействовать с ребёнком, то НЕТ БЕДЫ в том, что ребёнок даже целый день у телевизора. Поверьте, для организма ребёнка намного хуже, когда на него кричит обессиленный родитель. Станет вам полегче — больше времени погуляете вместе на улице. Главное — баланс и режим в течение продолжительного отрезка времени.



Вы можете заполнять подобную табличку и отслеживать, чем занят ваш ребёнок. Отмечу повторно, что скучание в одиночестве — очень важное дело, не игнорируйте его 😊.

Дата	Гаджеты (мин)	На улице (мин)	Играл сам (мин)	Время с семьёй (мин)	Другое (детсад, гости, пр.)

#### 4. Переливание воды из стаканчика в стаканчик

**Описание:** ребёнку дают два пластиковых стаканчика и он переливает воду из одного в другой. Можно использовать и большие ложки. Это простое и увлекательное занятие, которое доставляет много радости.

**Плюсы:** развивает координацию и навыки концентрации.

#### 5. Водяные брызги

**Описание:** налейте немного воды в невысокий поднос или плоский контейнер. Пусть ребёнок просто хлопает по воде руками, создавая брызги. Это легко и весело.

**Плюсы:** даёт тактильное удовольствие и развивает двигательные навыки.

#### 6. Сбор мыльных пузырей

**Описание:** выдувайте мыльные пузыри и дайте ребёнку маленькую лопаточку или сито, чтобы он пытался поймать пузыри на воду.

**Плюсы:** развивает внимание и моторику.

#### 7. Моем игрушки

**Описание:** дайте ребёнку пластиковые игрушки и губку. Нанесите на резиновые игрушки пятна «грязи» с помощью краски. Покажите, как можно мыть игрушки в воде. Он будет занят простым и понятным делом. Можно добавлять детский шампунь, мыло, пенку.

**Плюсы:** игра развивает самостоятельность и учит заботе о вещах.

#### 8. Трубы

**Описание:** подготовьте гофрированные трубы и пускайте по ним воду. Если соединить несколько гофрированных труб, то будет еще интереснее! А если трубы приклеить скотчем на стену и пускать воду прямо на «грязные» игрушки?..

**Плюсы:** развитие мелкой моторики.

## 9. «Наклейки и смывание пены»

**Описание:** разместите яркие наклейки или фигурки на бортиках ванной или на её стенках. Покройте их пеной для ванны, затем дайте ребёнку лейку или душ и предложите смывать пену с криками: «Смывааай!»

**Плюсы:** простая, увлекательная игра, развивающая координацию движений и доставляющая удовольствие от процесса очищения.

## 10. Прятки с игрушками

**Описание:** спрячьте под пеной мелкие игрушки (например, резиновых зверей или рыбок). Пусть ребёнок находит игрушки и смывает с них пену с помощью чашки или губки.

**Плюсы:** игра развивает сенсорику и мелкую моторику, приносит радость от поиска спрятанных игрушек.

## 11. Рисование на пене

**Описание:** покройте поверхность воды пеной и пусть ребёнок пальцем рисует на ней линии, круги и другие фигуры. Можно использовать маленькую палочку или ложечку для рисования.



**Плюсы:** развивает творческое мышление и координацию движений, доставляет тактильное удовольствие.

## 12. Гора пены

**Описание:** сделайте небольшие «горы» из пены на бортиках или в углу ванной. Задача ребёнка — разрушить их, смывая с помощью воды из лейки или душа.

**Плюсы:** простая, веселая игра, которая развивает внимание и координацию движений.

## Зачем нужно подражание?

Подражание необходимо для обучения и усвоения огромного количества навыков. Оно помогает ребёнку:

**Развивать когнитивные навыки:** через подражание дети обучаются логическому мышлению, решению проблем и абстрактным концепциям.

**Осваивать социальные роли и правила:** подражая поведению взрослых, ребёнок учится социальным нормам, ролям и способам взаимодействия с другими людьми.

**Развивать язык:** повторяя слова и фразы, дети осваивают языковые структуры и обогащают свой словарный запас.

**Развивать мелкую и крупную моторику:** дети учатся управлять своим телом, повторяя движения взрослых, будь то манипуляции с предметами или более сложные действия, такие как ходьба или прыжки.

## А если подражание никак не начинается?

Отсутствие или нарушение способности к подражанию может быть признаком различных задержек в развитии, включая расстройства аутистического спектра (РАС) и задержку развития речи. Ребёнок, который не подражает, может испытывать трудности в усвоении нового, социализации и формировании языковых и моторных навыков. Это может существенно замедлить его развитие и затруднить адаптацию к окружающему миру.

Подражание — это фундаментальный процесс развития, который способствует освоению навыков, необходимых для успешной социализации, обучения и эмоционального благополучия ребёнка. Начавшись в первые месяцы жизни, оно закладывает основу для когнитивного и социального роста. Если процесс подражания нарушен, то это может стать сигналом для более внимательного наблюдения за развитием ребёнка и обращения за помощью к специалистам.

### **Включение мотивационных предметов в имитационное занятие:**

ЕСЛИ вы нашли благодаря наблюдениям несколько любопытных ребёнку вещей/ситуаций,

ТО мы можем включить их в имитационное ЗАНЯТИЕ! В чём разница между сенсорным подходом и этим?

Но сначала чуть-чуть теории.

Поведенческая наука зиждется на трёхчленной модели, которая раскладывает любое поведение на три составляющие:

СТИМУЛ (запуск поведения, любой предмет или явление, что провоцирует ребёнка) — РЕАКЦИЯ (поведение того же ребёнка) — СТИМУЛ (поощрение, подкрепление, то, что повышает вероятность повторения этого поведения в будущем).

Современный ПАП (Прикладной Анализ Поведения) делает огромный акцент именно на том, чем ЗАКАНЧИВАЕТСЯ эта цепочка, так как мы (примажусь к великим людям, с вашего позволения) выяснили, что если последний компонент для ребёнка весом, значим, ценен, доставляет удовольствие, то в будущем вероятность повтора нужного нам действия становится ВЫШЕ (я так нежно оговариваюсь для того, чтобы вы понимали, один раз закрепили — ой, не факт, что теперь всегда будет получаться). Короче, в этих двух подходах разница в закрепляющем стимуле.

В сенсорной игре мы делаем акцент на сенсорном «вау-эффекте»: вода брызнула, когда вы кинули несчастного Лунтика в воду; человек топ-топ, А ТУТ НА НЕГО ПЕНА (вот это да!), и так далее. Мы сначала совершаем действие, потом выдаём сенсорное подкрепление. Ничего сверху добавлять не нужно, главное — чтобы действие было простым, а сенсорный «вау» — эффективным. Ну и дальше повторы, куда без них. Постепенно передаём бразды правления малышу, чтоб сам себя так же развлекал.

Во втором подходе, когда имитационное занятие, всё по-другому. Мотивационный предмет — запускающий стимул, вид того самого любимого пылесоса или забавной игрушки. Но