**Картотека игр, направленных на профилактику оптической дисграфии у детей с ОВЗ.**

**1. Игра «Волшебная рамка»**. Игра представляет собой набор парных карт. На одной карте написаны три варианта одного и того же слова. Один вариант правильный, а в остальных допущены ошибки (зеркально написанные буквы, перевернутые и т.д.). Слова разной степени сложности. Самые простые состоят из трёх букв, сложные из шести. На другой карте вырезано правильно написанное слово (это и есть «волшебная рамка»).

     Ребенку сначала предлагается найти правильно написанное слово. Затем взрослый дает ему вторую карту и предлагает проверить, правильный ли выбор ребенок сделал. Если задание выполнено верно, то в «окошечках» станут видны буквы («слово в рамочке»). Если неверно, то не все «окошечки» окажутся закрытыми полностью.

**2. Игра «Кубик-букварик»**. Игра представляет собой куб, состоящий из маленьких кубиков, на внешние стороны которых наклеены буквы (В основе «Кубик Рубика»). Буквы, обозначающие согласные звуки, написаны черным цветом, а гласные – красным.

        Ребенку предлагается путем передвижения этих кубиков составить короткие слова (из 3-х звуков).

  **3. Игра «Буквы-половинки».**

Игра состоит из 64 карточек. На 32-х изображена верхняя часть букв алфавита, на оставшихся 32-х – нижняя. Буквы, обозначающие гласные звуки, написаны красным цветом, согласные – черным.

         Ребенку предлагается собрать букву. В игре может принимать участие один или несколько детей (например, «Кто больше букв соберет?»).

**4. Игра «Узнай по силуэту».** В игру входит набор карт по разным лексическим темам.

      Ребенку предлагается узнать изображенные предметы, назвать их расположение на листе (справа, слева и т.д.), найти похожие предметы, а также лишние предметы и т.д.

**5. «Хитрый трафарет».** Игра состоит из 32-х трафаретов (формата А4), выполненных из плотного картона, с правильно и неправильно изображенными буквами (зеркально написанными, перевернутыми и т.д.).

      Ребенку нужно обвести только те буквы на трафарете, которые, на его взгляд, изображены верно. Можно дать дополнительное задание: раскрасить или заштриховать обведенные буквы. В игре может принимать участие один ребенок или небольшая группа детей.

**6. «Буква спряталась»**

**Цель**: формирование у детей буквенного гнозиса.

Задачи: Коррекционно*-*образовательные: закрепить у детей знания букв алфавита, совершенствовать навык «печатания».
Коррекционно-развивающие: развитие мелкой моторики, координации тонких движений руки, творческого воображения.
*Воспитательные*: формирование самостоятельности, инициативности.
**Ход игры:**
Ребенку предлагается узнать букву по отдельным элементам и назвать ее.
Игровая ситуация: «В одном волшебном лесу жили-были сказочные феи. Они были очень веселыми и игривыми. Они и тебе предлагают поиграть в их любимую игру. Поиграем? Феи и их друзья спрятали от тебя буквы, назови, какие? Напечатай найденные тобой буквы».
На начальных этапах обучения я предлагаю буквы двух цветов: гласные – красные и черные – согласные, позднее задание усложняется – ребёнку предлагаются все буквы одного цвета.

**7. «Зашумленные буквы»**

**Цель:** формирование у детей буквенного гнозиса.
**Задачи:**
Коррекционно-образовательные: закрепить у детей знания букв алфавита, совершенствовать навык «печатания».
Коррекционно-развивающие: развитие мелкой моторики рук, координации тонких движений руки, творческого воображения.
Воспитательные: формирование уверенности в себе, инициативности.
**Ход игры:**
Ребенку предлагается узнать букву по контуру, находящемуся за контурным изображением различных предметов.
Игровая ситуация: «Феи опять спрятали буквы за контурами разных предметов, но ты разгадаешь опять их загадку, правда? Найди, какую букву спрятали Феи? Обведи ее пальчиком и напиши на листочке».

**8. «Помоги провести урок в Лесной школе»**

**Цель:** формирование у детей буквенного гнозиса.
**Задачи:**
Коррекционно-образовательные: совершенствование навыка чтения слогов, слов, навыка «печатания».
Коррекционно-развивающие: развитие мелкой моторики рук, координации тонких движений руки, творческого воображения.
Воспитательные*:* формирование уверенности в себе,  эмпатии,  желания
помочь.
**Ход игры:**
Ребенку необходимо по элементам букв угадать, какой слог или слово написано на карточке.
Игровая ситуация: «В лесной школе учительница приготовила задание для детей, написав его на доске, но кто-то пошутил и половину букв стер. Помоги восстановить слоги и слова, которые написала учительница».