



РЕСУРСНЫЙ  
УЧЕБНО-  
МЕТОДИЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО  
ИСПОЛЬЗОВАНИЮ СПОРТИВНЫХ  
АДАптиРОВАННЫХ ИГР  
в рамках проведения  
профориентационных мероприятий  
со школьниками, абитуриентами  
и студентами из числа лиц с  
ограниченными возможностями и  
инвалидностью различных нозологий**

Курган  
2021

Методические указания по использованию спортивных адаптированных игр в рамках проведения профориентационных мероприятий со школьниками, абитуриентами и студентами из числа лиц с ограниченными возможностями и инвалидностью различных нозологий: автор-составитель Э.Ю. Селиверстова. – Курган, 2021 – 17 с.

Серия «В помощь педагогу инклюзивного профессионального образования»

Автор-составитель: Селиверстова Э.Ю., методист по инклюзивному образованию ГБПОУ «Курганский педагогический колледж»

Методические указания предназначены для преподавателей и кураторов групп, а также лиц, ответственных за профориентационную деятельность со школьниками и студентами из числа лиц с ОВЗ и инвалидностью различных нозологических групп, содержат описание адаптированных игр, ценность их применения, возможные формы мероприятий, а также основы этикета с лицами, имеющими ограниченные возможности здоровья. Также данное пособие можно использовать при обучении волонтеров из числа студентов.

## Содержание

1	Пояснительная записка	4
2	Описание и правила игры. Коррекционно-развивающая ценность адаптированных игр	
2.1	«Матрёшка»	5
2.2	«Новус»	6
2.3	«Джакколо»	8
2.4	«Шаффлборд»	10
2.5	«Кульбутто спорт»	12
2.6	«Крокинол»	13
3	Варианты организации мероприятий	14
4	Основы этикета	15
5	Литература	17

## Пояснительная записка

Профориентация – это специально организованная помощь по оптимизации процессов профессионального самоопределения и становления личности обучающихся. Главная задача профориентации лиц с ОВЗ – всестороннее развитие личности, расширение профессионального кругозора, формирование положительной мотивации. В связи с этим выделяются основные задачи: активизация обучающихся с ОВЗ в процессах определения себя и своего места в мире профессий ненавязчивыми игровыми средствами, формирование образа успешного и принятого обществом человека, корректировка самооценки и снятие эмоциональных зажимов, ведущих к самоизоляции и пассивности личности.

В современном обществе физкультура и спорт с каждым годом укрепляют свои позиции, всё больше людей отдают предпочтение здоровому образу жизни. Учреждения СПО, работающие в режиме инклюзии, активно применяют специальный спортивный инвентарь, специализированное оборудование для реабилитации и психофизического развития обучающихся с ОВЗ. Наряду с адаптивной физкультурой, всё большую популярность набирают адаптированные настольные спортивные игры, оказывающие благотворное влияние на двигательное, интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся различных нозологических групп. Кроме того, в игре постигаются истины равенства и демократические основы существования современного человека.

Здоровый дух соперничества позволяет обучающимся с теми или иными ограничениями забыть о своём недуге и почувствовать себя не только равным, но и нужным членом общества. Нескучные игровые формы организации профориентационной работы как нельзя лучше находят путь к сердцу современных детей, помогая определиться с профессиональным выбором либо укрепляя уже сформированную собственную профессиональную позицию, а также будут полезны в формировании новых мягких компетенций, в частности, коммуникативных навыков.

Данное пособие будет полезно молодым преподавателям, недавно пришедшим в профессию, организовать внеучебные тематические мероприятия, включив адаптированные спортивные игры в один из этапов занятия.

## Описание и правила игры

### Настольная игра «Матрёшка»

Адаптированная спортивная игра «Матрёшка» разработана по принципу мини-кёрлинга. Рассчитана на разновозрастную целевую аудиторию. Разработана в нескольких вариантах оформления. Наиболее приятным для восприятия является макет, выполненный в национальном стиле «Гжель». Игра развивает глазомер и координацию движений, учит рассчитывать силу и направление броска, что особенно ценно в реабилитации лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата. В ней присутствует национальный колорит, данный фактор можно использовать на мероприятиях патриотического и гражданского воспитания. Матрешки на роликовой основе легко скользят по игровому полю и вызывают игровой азарт как у детей, так и взрослых.

### Правила игры

Фигурки «Матрешки» на роликовой основе ставятся на стороне игрового поля с рисунком «Матрешка», и два игрока (у каждого игрока один цвет матрешек, жёлтый или зелёный) поочередно пускают их в сторону кружочков с цифрами — «бараночек». Цель игры — набрать как можно большее количество очков, или бараночек. Фигуры «Матрешки» соперника допускается сбивать с очковой зоны своими «Матрешками». «Матрешка», коснувшаяся противоположного борта игрового поля, выбывает из игры. Игра завершена, когда каждый игрок забросил все свои 4 «Матрешки». Если «Матрешка» даже слегка касается баранки, очко засчитывается. Подсчет очков: суммируются числа на баранках. Побеждает игрок, набравший большее количество «бараночек» — очков.

### Комплект игры

- игровое поле - столешница 200см x 42см (дерево), вес игры - 10 кг
- игровые аксессуары — матрешки 8 шт двух цветов, по 4 шт на каждый цвет
- полирующая эмульсия для усиления скольжения



## **Игра «Новус», или морской бильярд**

Игра подходит как реабилитационное средство для слабовидящих лиц, а также для игроков с повреждённой одной рукой. Игра доступна данным категориям граждан и имеет выраженный коррекционный эффект. Люди со слабо развитой мускулатурой рук, начиная играть, чувствуют работу мышц и прилив сил в верхних конечностях. В морской бильярд играют кием, поэтому важная составляющая часть — моторика обеих рук, глазомер, координация движений на коляске, геометрия расчёта ударов.

### **Возникновение игры «Новус»**

Игра Новус (морской бильярд) изобретена в 20-м веке. В неё играли английские моряки. Такой бильярд называли капитанским или корабельным (Балтийский бильярд). Английские моряки использовали эскизы, найденные в скандинавских летописях, для создания столешниц капитанского бильярда. Именно викинги первыми придумали эту игру. Её потом стали называть скандинавским бильярдом. Впоследствии «Новус» стал национальным видом спорта в странах Балтии. В связи с этим «Новус» получил ещё одно название - балтийский бильярд (морской). Позже (в 16-17 вв.) появились английский снукер, американский пул и русский бильярд.

«Новус» стал популярным именно в среде моряков, поскольку обладает качеством, очень ценным именно в море, так как пешки и биты в «Новусе» плоские (напоминают хоккейную шайбу), а не шарообразные, как в других видах бильярда. Такая форма позволяла играть, невзирая на дождь и непогоду за бортом, на качку.

### **Правила игры**

На игровом поле разметка включает центральный круг, светлые и тёмные боковые зоны. Пешки соперника становятся тёмными и только рикошетом выбиваются, если попадают в круг и ближнюю к игроку зону.

В процессе игры соперники стоят у противоположных сторон стола. Следует расставить восемь своих пешек в своей зоне, ближней к себе, вплотную друг к другу и плотно к бортику. Пешки располагаются от центральной линии по обе стороны по четыре с каждой стороны.

Ведут игру прямыми и рикошетными ударами. Удар пешки битой, которая летит от кия — это прямой удар. Удар пешки битой, которая летит от борта — это рикошетный удар битой от борта. Удар пешки пешкой, которая летит от другой пешки или биты — это рикошетный удар пешкой.

Необходимо в процессе игры забивать пешки в лузы соперника. Тот, кто забьёт первым все пешки, будет признан победителем. Бита располагается на линии зоны, которая ближе к игроку. Если пешка соперника закатывается в лузу, то производится следующий удар. Если своя пешка закатывается или вылетает за пределы поля, то фиксируется потеря хода.

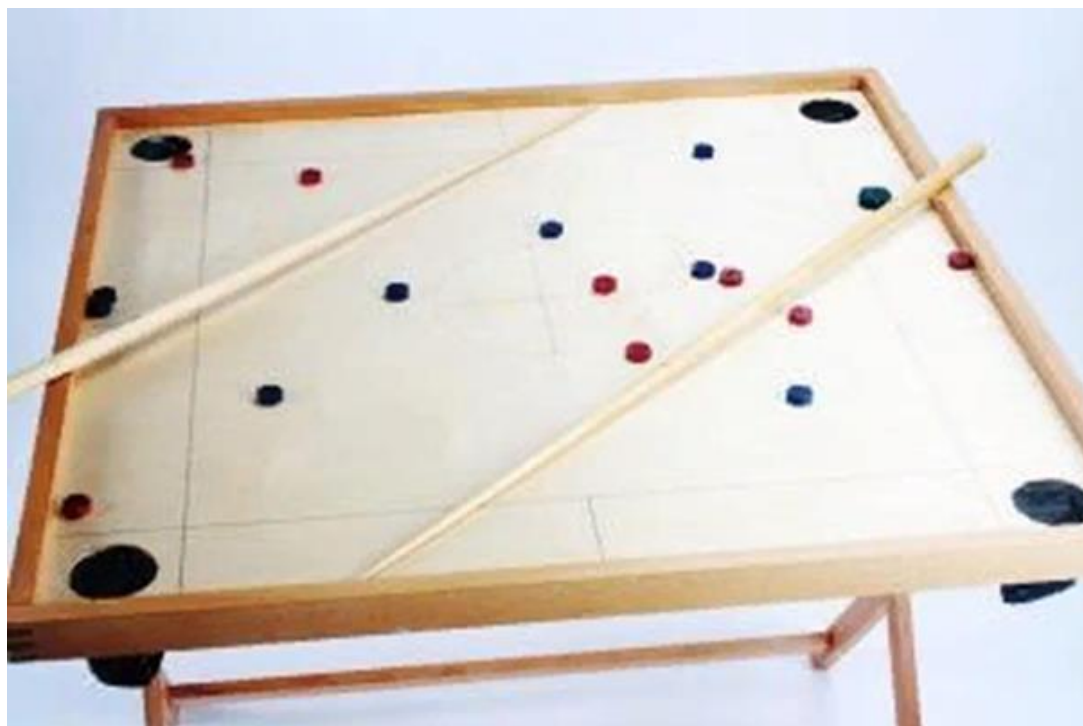
Существуют случаи, когда устанавливается штрафная пешка и переход хода:

1. Бита забивается в лузу.
2. Бита летит мимо пешек.
3. Производится по своей пешке прямой удар.
4. Производится по тёмной пешке прямой удар.
5. Проигрыш - в случае прямого удара по двум тёмным пешкам.

Соперник ставит штрафную пешку в свою зону близко к центральной линии и вплотную к бортику. В случае нехватки пешек, штрафная даётся в долг. Пешка, которую выбили, ставится в центр круга. Когда место занято, пешка ставится плотно к границе с той стороны, с которой она вылетела.

### Комплект игры

- игровое поле — столешница, подстолье — ножки (дерево)
- аксессуары - 16 плоских круглых пешек
- 2 биты (18 граммов)
- 2 кия (110 — 115 см)
- размер игры – 110 х 110 см, вес игры - 17 кг
- полирующая эмульсия для усиления скольжения



## **Настольная игра «Джакколо»**

Так как биты игры можно бросать одной рукой, «Джакколо» привлекательна для людей с повреждённой одной рукой. В игре используются 30 шт. бит, которые надо забросить в ячейки. Для того, чтобы последние биточки забросить через рикошет других бит, нужна определённая сила. Так же эту игру любят слабовидящие, которым сопровождающие подсказывают направление и силу броска. Игра популярна в Европе и приобретает популярность среди людей с ограниченными возможностями здоровья в России.

### **Правила игры**

Цель игры — забить 30 деревянных шайб в небольшие пронумерованные отверстия (лузы, или дома) и набрать наибольшее количество очков. Игра для 2 и более игроков от 6 лет.

### **Подготовка к игре**

Разложите игровую доску на ровной поверхности, некоторые модели устанавливаются на ножках. Подготовьте 30 шайб. Договоритесь о количестве партий и правилах игры.

### **Ход игры**

У игрока есть три попытки для того, чтобы забить 30 шайб в специальные лузы. Если с первой попытки забиты не все шайбы, то отскочившие шайбы перебрасываются (порядок может изменяться в различных вариантах игры). В конце каждой попытки шайбы в лузах складываются в стопку так, чтобы они не мешали залетать в лузу другим шайбам. Игра заканчивается после того, как каждый игрок совершит все свои попытки забить шайбы.

### **Оригинальные правила «Джакколо»**

Каждая луза (дом) обладает ценностью (слева направо): первая — 2 очка, вторая — 3 очка, третья — 4 очка, четвёртая — 1 очко. Если в ходе попытки игрок смог забить в каждую из луз по шайбе, то победные очки за каждый такой комплект удваиваются. Пример подсчета очков при условии, что в каждой лузе есть по 1 шайбе:  $(2+3+4+1) * 2 = 20$  очков. Соответственно, если игроку удалось забить в каждую лузу по 3 шайбы, ему начисляется  $3 * 20 = 60$  победных очков. Максимальное количество очков составляет 148. Такое количество можно набрать, если игрок забьет 7 шайб во 2-й «дом», 9 шайб в 3-й, 7 шайб в 4-й и 7 шайб в 1-й:  $7 * 20 + 2 * 4 = 148$ .

Но и это не предел, если вы забьете все шайбы с первой или второй попытки, то получите дополнительный бонус:

1. если все шайбы забиты с первой попытки, игрок получает для броска две дополнительные шайбы;
2. если все шайбы забиты со второй попытки, игрок получает для броска одну дополнительную шайбу. Тогда возможное максимальное количество очков увеличивается до 152 или 156 ( $7 * 20 + 4 * 4 = 156$ ).



Шайбы, которые игрок не смог загнать в дом — не приносят ему победных очков. Шайба должна полностью пересечь планку лузы, чтобы быть засчитанной. Шайба, которая отскочила и не попала в дом, в ходе текущей попытки не используется, а оставляется для следующей попытки (второй, или третьей). Такие шайбы остаются лежать на игровом поле до окончания текущей попытки, кроме случаев, когда шайба вылетает за пределы игрового поля или отлетает обратно непосредственно к кидаящему. Такие шайбы можно сразу отложить в сторону или на планку игровой доски для следующей попытки.

### Комплект игры «Джакколо»

- 1 игровая доска (дерево)
- 30 деревянных шайб (фишек) диаметром 5 см
- размер игры – 200 x 42 см, вес игры - 11 кг
- полирующая эмульсия для усиления скольжения



## Настольная игра «Шаффлборд»

### Правила игры

Каждый игрок поочередно направляет все свои четыре биты таким образом, чтобы они, скользя по поверхности доски, достигли зоны с наивысшими очками и не упали с края стола в желоб. Чтобы очки игрока были засчитаны, его бита должна располагаться на доске дальше биты противника. Этого можно достичь, сбив биту противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась дальше бит противника.

Замечание: в игре «Шаффлборд» биты часто называют шайбами, но общепринятый термин настольного «Шаффлборда» бита (биты).

Игроки подбрасывают монетку или каким-то другим способом определяют, кто начинает игру — запускает первую биту, и какого цвета биты будут у каждого.

Первый игрок запускает первую биту в противоположный конец доски, который становится зоной подсчета очков. Затем его соперник таким же образом запускает свою первую биту, стараясь при этом или сбить биту противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась на доске дальше биты противника. Игроки продолжают запускать свои биты поочередно, пока не закончатся все 4 биты. Когда биты закончились, раунд завершен. Игрок, чья бита находится на доске дальше всех — победитель раунда. Его очки подсчитываются и размещаются на табло. Чтобы быть засчитанной, шайба должна находиться в зоне полностью. У вас 3 зоны — 1, 2 и 3. Победитель раунда запускает первую шайбу по столу в следующем раунде, таким образом, давая своему сопернику или команде-сопернице «молоток» в этом раунде (т.е. преимущество последнего хода). Игра продолжается до тех пор, пока одна команда или игрок не наберут победное количество очков (21 или 15). Шайбы, упавшие в желоб или сбитые с доски противником, не засчитываются. Любая шайба, пересекая линию фола, ближайшую к игроку (в середине доски) считается законной и остается на доске.

Чтобы заработать одно очко, шайба должна быть в зоне 1, которая простирается от зоны 2 до самой дальней линии фола (в середине доски). Таким образом, любая шайба, которая пересекает линию фола, имеет 1 очко.

### Ведение счёта

Если 1 игрок участвуют в игре, счет ведется до 27. Игрок запускает биту с одного конца. Игрок выпускает все восемь бит и после того ведется подсчет очков (максимальный набор очков  $8 \times 3 = 24$ ). Игрок возвращает все 8 бит на исходное положение и продолжает набор очков до тех пор, пока не наберет сумму очков 27.

Если при последнем броске сумма очков превышает сумму 27, восстанавливается исходная ситуация, то продолжается игра, пока игрок не

наберет сумму 27. После чего подсчитывается сумма бит, которыми игрок набрал сумму 27 очков. Сумма бит записывается в таблицу как результат.

Если 2 игрока участвуют в игре, будет две команды по 1 игрока. Игра идет до 21 очка. Игроки поочередно запускают свои биты и побеждает игрок, который первый набрал сумму 21 очко.

### **Общие правила турнира по «Шаффлборду»**

Игроки могут подходить к противоположному концу доски, чтобы проверить положение своих бит.

Чтобы бросок биты был засчитан, по крайней мере, одна нога игрока должна стоять на земле.

Никакое физическое или словесное воздействие не допустимо. Выносятся предупреждение после первого нарушения. За второе нарушение — штраф 2 очка. После третьего нарушения засчитывается поражение.

Время между бросками не должно превышать 30 с. Увеличение времени между бросками может быть наказано штрафом в одно очко.

Биты засчитываются по согласованию с директором турнира: или те, которые пересекли ближайшую к игрокам линию (в центре доски), либо только те, которые пересекли первую линию на противоположном конце доски.

С этой игрой Вы прекрасно проведете время со своими близкими и друзьями. «Шаффлборд» подходит как для больших, так и для маленьких компаний. В нее могут играть абсолютно все. Даже люди с нарушениями мелкой моторики рук могут показывать хорошие результаты, поскольку роликовая основа бит позволяет им легко скользить по поверхности.

### **Комплект игры «Шаффлборд»**

- шайбы (биты) диаметром 4 см на роликовой основе (8 штук)
- игровое поле — столешница (дерево)
- размер игры – 220 x 56 см, вес игры - 10 кг



## Настольная игра «Кульбутто спорт»

### Правила игры

Игра должна лежать на столе и опираться на пирамидку. Благодаря пирамидке игровая поверхность легко вращается. Цель игры - при помощи вращения игрового поля закатить шары в лунки. Побеждает тот, кто быстрее закатит все шары в лунки. Шар другого цвета (король) удваивает сумму лунки, в которую его закатили.

Игра подходит для всех возрастов и категорий обучающихся с ОВЗ. Кульбутто можно адаптировать для людей с повреждением одной или обеих рук, прикрепив по бортикам одного края ремешки. Слабовидящим участникам можно предоставить сопровождающего ассистента для уравнивания возможностей в инклюзивной команде.

Сила тяжести столешницы приходится на специальную конусообразную подставку, которая позволяет без особых сил вращать игровое поле в разные стороны от оси. Поэтому игра приобрела название «Кульбутто», что в переводе с французского означает «неваляшка».

### Комплект игры

Размер — 135×43×6 (см)

Вес игры — 4,9 кг

Объём — 0,03 м<sup>3</sup>

Рабочая поверхность игры — фанера 6 мм

Борта — массив дерева

Шары — 40 мм, два цвета = 8 штук (7 оранжевых и 1 зелёный)

Пирамидка высота 5 см = 1 штука



## Спортивная настольная игра «Крокинол»

Цель игры – набрать как можно больше очков. У каждого игрока в распоряжении находятся 12 фишек одного цвета. Шашки бросаются строго поочередно. Право начать игру определяет жребий. Игра идет, как правило, до 100 очков, т.е. в несколько туров. Игровое поле — это весь большой круг, обозначенный зонами очков. Если шашка попадает в лунку (в центре игрового поля), то игроку засчитывается 20 очков, а шашка вынимается из лунки и ставится к бортику справа от игрока. Шашки противника можно выбивать с игрового поля, таким образом уменьшая ему количество очков. Штырьки можно использовать для изменения траектории движения своей шашки.

### **Правила игры**

Правильный удар. Игрок обязан прямым или отраженным от штырька ударом попасть в шашку противника, в противном случае шашка снимается с игрового поля в аут и ход переходит к противнику. Исключение – свободный удар.

Свободный удар. Игра начинается со свободного удара, т.е. когда на игровом поле (внутри большого зачетного круга) нет шашек противника. Игрок, начинающий игру, имеет право прямым ударом посылать шашку в центр круга, пытаясь заработать 20 очков. Если ему это удастся, его шашка снимается с игры и у противника появляется право на свободный удар. Право на свободный удар появляется всякий раз, когда на игровом поле перед ударом игрока в зачетной зоне нет шашек противника.

Ошибка. Если игрок не попадает в шашку противника прямым или отраженным от штырьков ударом, то эта шашка снимается с игры в аут.

Конец тура. Тур завершен, когда каждый игрок выстрелил все свои 12 шашек.

Подсчет очков. Подсчитываются очки, согласно расположению оставшихся шашек на игровом поле плюс шашки, которые были отложены у бортика справа от игрока (по 20 очков за каждую). Если никто из игроков не набрал 100 очков, то играется второй тур и т.д.

Конец игры. Игра заканчивается, когда один из игроков набирает 100 или более очков.

### **Комплект игры**

- игровое поле 75 x 75 см
- пешки - 24 шт
- вес игры - 9 кг



## Варианты организации мероприятий

Все вышеперечисленные адаптированные настольные спортивные игры можно использовать как самостоятельно, так и в качестве задания на станции «Спортивной» маршрутного листа квест-игры, которая, в свою очередь, может являться:

- спортивным мероприятием, посвященным какому-либо событию;
- профориентационным мероприятием, ставящим своей целью познакомить абитуриентов с теми профессиональными областями, на которые обучают в данном конкретном образовательном учреждении;
- все игры вместе могут замечательно представить образовательное учреждение на выездной профориентационной смене в детском оздоровительном лагере;
- в качестве оборудования на профессиональной пробе профессиональной области «Педагогика дополнительного образования»;
- в качестве спортивного и развлекательного оборудования на студенческих праздниках;
- в качестве основного спортивного оборудования на внутриколледжном Чемпионате по настольным спортивным адаптированным играм.

В случае организации инклюзивной спортивной команды с целью уравнивания возможностей игрокам предоставляются следующие ассистивные технологии:

- слабовидящим игрокам – технический ассистент, подсказывающий направление броска;
- слабослышащим игрокам – сурдопереводчик для оглашения правил игры или раздаточный печатный материал с условиями игры;
- лицам с нарушением опорно-двигательного аппарата – дополнительные опоры или ремни для фиксации конечностей, сопровождение технического ассистента;
- лицам с ментальными нарушениями правила игры упрощаются до уровня, понятного данной нозологической группе обучающихся.

## Основы этикета

### **Правила общения с инвалидами, передвигающимися на креслах-колясках, с нарушением опорно-двигательного аппарата (К, О)**

Помните, что инвалидная коляска – неприкосновенное пространство человека. Не облокачивайтесь на нее, не толкайте. Не подхватывайте коляску за колеса или другие выступающие части, на Ваш взгляд предназначенные для ее подъема.

Будьте снисходительны к излишней эмоциональности и любознательности человека в коляске. Инвалиды, использующие для передвижения кресло-коляску, не часто выбираются из дома, поэтому могут задержаться в вашей организации дольше, чем обычные посетители.

Всегда спрашивайте, нужна ли помощь прежде, чем оказать ее. Если ваше предложение о помощи принято, спросите, что нужно делать, и четко следуйте инструкциям.

### **Правила общения с инвалидами с нарушениями зрения (С)**

Всегда называйте себя и представляйте других собеседников, а также остальных присутствующих.

При разговоре с незрячим не избирайте посредником его сопровождающего или родственников, а обращайтесь непосредственно к нему. Обычно инвалид по зрению хорошо слышит.

Не заставляйте вашего собеседника вещать в пустоту: если вы перемещаетесь, предупредите его.

Старайтесь быть точными: «Ручка находится слева от вас». Употребляйте слова «справа», «слева», «впереди» и т. д.

### **Правила общения с инвалидами с нарушением слуха (Г)**

Чтобы привлечь внимание человека, который плохо слышит, назовите его по имени. Если ответа нет, можно слегка тронуть человека или же помахать рукой.

Один из способов общения инвалидов с нарушениями слуха – зрительное восприятие устной речи говорящего, которое принято называть чтением с губ. Для неслышащих очень важен визуальный контакт, то есть ваше лицо должно быть обращено к глухому собеседнику, должен быть контакт «глаза – в глаза».

Во время разговора ваше лицо и рот не должны быть прикрыты руками, чтобы инвалид с нарушением слуха смог видеть артикуляцию ваших губ, и лицо должно быть хорошо освещено. Нужно смотреть в лицо собеседнику и говорить ясно и медленно, использовать простые фразы и избегать несущественных слов.

При общении с инвалидом по слуху необходимо учитывать его особенности восприятия речи. Некоторые люди могут слышать, но воспринимают отдельные звуки неправильно. В этом случае говорите более

громко и четко, подбирая подходящий уровень. В другом случае понадобится лишь снизить высоту голоса, так как человек утратил способность воспринимать высокие частоты.

Убедитесь, что вас поняли. Не стесняйтесь спросить, понял ли вас собеседник.

Если вы видите, что вас не понимают, то лучше написать то, что хотели сказать. Но не следует писать и говорить одновременно, ведь неслышащий не видит в это время вашего лица и губ.

Если вы сообщаете информацию, которая включает в себя номер, технический или другой сложный термин, адрес, напишите ее, сообщите по факсу, электронной почте или любым другим способом, но так, чтобы она была точно понята.

Если вы общаетесь через переводчика, не забудьте, что обращаться надо непосредственно к собеседнику, а не к переводчику.

### **Правила общения с инвалидами с нарушениями умственного развития (У)**

Когда вы разговариваете с человеком, испытывающим трудности в общении, слушайте его внимательно. Будьте терпеливы, ждите, когда человек сам закончит фразу. Не поправляйте его и не договаривайте за него. Никогда не притворяйтесь, что вы понимаете, если на самом деле это не так. Повторите, что вы поняли, это поможет человеку ответить вам, а вам – понять его.

Используйте доступный язык, выражайтесь точно и по делу.

Избегайте словесных штампов и образных выражений, если только вы не уверены в том, что ваш собеседник с ними знаком.

Не говорите свысока. Не думайте, что вас не поймут.

### **Правила общения с людьми с психиатрическими проблемами**

Психические нарушения – не то же самое, что проблемы в развитии. Люди с психическими проблемами могут испытывать эмоциональные расстройства или замешательство, осложняющие их жизнь.

Не надо думать, что люди с психическими нарушениями обязательно нуждаются в дополнительной помощи и специальном обращении.

Если вы дружелюбны, они будут чувствовать себя спокойно.

Если человек, имеющий психические нарушения, расстроен, спросите его спокойно, что вы можете сделать, чтобы помочь ему.

Не говорите резко с человеком, имеющим психические нарушения, даже если у вас есть для этого основания.



## **Правила общения с людьми, испытывающими затруднения в речи**

Не перебивайте и не поправляйте человека, который испытывает трудности в речи. Начинайте говорить только тогда, когда убедитесь, что он уже закончил свою мысль.

Не пытайтесь ускорить разговор. Будьте готовы к тому, что разговор с человеком с затрудненной речью займет у вас больше времени.

Смотрите в лицо собеседнику, поддерживайте визуальный контакт.

Старайтесь задавать вопросы, которые требуют коротких ответов или кивка.

Не притворяйтесь, если вы не поняли, что вам сказали. Не стесняйтесь переспросить. Если вам снова не удалось понять, попросите произнести слово в более медленном темпе, возможно, по буквам. Если у вас возникают проблемы в общении, спросите, не хочет ли ваш собеседник использовать другой способ – написать, напечатать.

### **Литература**

1. <https://challe.ng/blog/novus>
2. <https://www.smartaids.ru/catalog/product/adaptirovannaya-nastolnaya-igramatryeshka/>
3. <https://voi35.ru/dzhakkolo-pravila-igry/>
4. <https://voi35.ru/shafflbord-pravila-igry/>
5. <https://crokinole.ru/правила-игры/>
6. <https://voi35.ru/kulbuto-pravila-igry/>
7. <https://perspektiva-inva.ru/language-etiquette/>