**Особенности игровой деятельности у детей с РАС**

Дети могут долгое время играть с любимой машинкой, куклой и другими предметами, воспроизводя в этой игре действия окружающих. В процессе сюжетно-ролевой игры они объединяются в небольшие группы (2—3 человека). Продолжительность групповой игры может варьировать от 10 до 30 минут. В пятилетнем возрасте у детей отмечается устойчивый интерес к игре, у каждого ребенка к этому моменту появляются любимые игры и любимые роли. Сюжет игр приобретает наибольшую яркость, полноту, выразительность. Дети отдают предпочтение групповым играм. В конце дошкольного возраста ребенок уже может составить план игры, проанализировать, обобщить свою игровую деятельность. Дети в этом возрасте могут играть по несколько дней, обогащая замысел игры. Так в процессе игры ребенок усваивает социальные связи и отношения, активно познает окружающую действительность.

В исследованиях зарубежных авторов выделяются три вида игры в раннем детском возрасте [Wing, 1985]:

•    стереотипная («stereotyped») игра;

• несимволическая («non-symbolic») — игра, включающая повторяющиеся стереотипы, то есть представленная повторяющимися действиями с недостатком новых идей;

•    символическая («symbolic») — игра, построенная на действиях, которые условно создают впечатление, что отсутствующая вещь присутствует. Например, когда ребенок ест понарошку, используя при этом жесты, и т. д. К этой группе также относятся функциональные действия, такие как причесывание волос куклы при помощи кукольной расчески.

Унгерер и Сигман, наблюдая за игрой здоровых детей, выделили следующие вида игры [Ungerer, Sigman,1983]:

1.   Простая манипуляция («simple manipulation»): облизывание, размахивание, хлопанье, ощупывание или бросание игрушек и предметов. –

2.  Комбинационная игра («relational play») включает последовательное комбинирование и выстраивание предметов в ряд или друг на друга, а также использование какого-либо предмета как емкости для другого предмета (например, вкладывание матрешек одной в другую).

3.   Функциональная игра («functional play») строится на реализации ребенком различных действий с игровыми предметами (например, с игрушечной расческой, ложкой, чашкой и т. д.), учитывая их функциональные свойства.

Авторы выделяют несколько типов игровых действий, характеризующих функциональную игру ребенка:

• действия, направленные на себя (например, причесывание своих собственных волос игрушечной расческой);

•   действия, направленные на куклу (например, Причесывание волос куклы)

• действия, направленные на другого человека (например, причесывание волос мамы);

•   действия, направленные на предметы (например, размещение чашки на блюдце).

4.   Символическая игра («symbolic play») имеет несколько вариантов: использование предметов-заместителей (например, использование банана как телефонной трубки); использование куклы как независимо действующего лица, то есть наделение куклы качествами живого человека (например, поддерживание бутылки в руке у куклы, как если бы она могла пить самостоятельно); создание в воображении предметов и людей, не существующих в непосредственном окружении (например, разговор по телефону).

На недоразвитие игровой деятельности детей с аутизмом обращали внимание многие авторы. Еще Л. Каннер отмечал ограниченную способность аутичт ных детей к игре [Kanner, 1943]. Другие авторы подчеркивали, что у детей с аутизмом игровая деятельность в основном сводится к однообразным действиям: пересыпанию, кручению, верчению, перекладыванию предметов, постукиванию предметом по предмету, обнюхиванию, облизыванию, обсасыванию предметов. Это однообразное повторение одних и тех же действий не несет смысловой нагрузки. Игра детей с аутизмом часто описывается как механическая, в которой отсутствует единство и внутренняя логика. Иногда игра сопровождается невнятной аутистической речью, не объединенной с игрой единым смысловым содержанием. По мнению ряда исследователей, игра аутичных детей обычно продиктована скорее привлекательностью объектов и их сенсорными свойствами или тем, как ими можно манипулировать, нежели их культурным и символическим значением. По мнению Р. Хобсон, те формы игры, которые требуют участия воображения, оказываются нарушенными в связи с недостаточностью когнитивной сферы аутичного ребенка [Hobson, 1986,1989].