

## Консультация для родителей «Подвижные игры для детей с ОВЗ

Подготовила:  
Селедцова Е.М.,  
инструктор по ФК МБДОУ № 314

Об игре, игровом поведении и об играющих написано много как справедливого и верного, так и противоречивого и неточного. Широта интерпретации имеет бесконечное множество толкований – от мистических до научно-передовых. Игра – не порождение скоропроходящей моды, это феномен, отличающийся особым постоянством, объединяющим время, эпохи, поколения. Игра не поддается определению с помощью однозначной дефиниции, однако само понятие игры неразрывно связано со свободой, доброй волей, удовольствием, радостью. Игра – это неотъемлемый элемент жизни, человеческой культуры, связывающий поколения. Это явление изучают философы, социологи, психологи, биологи. Педагогика связывает игру и игровое поведение с процессами воспитания, образования и развития личности.

Психологической основой игры является господство чувств в душе ребенка, свобода их выражения, искренние смех, слезы, восторг, то есть та естественная эмоциональная сущность ребенка, которая ищет выражения как в физической, так и в психологической сферах.

Известно, что дети с различными отклонениями в состоянии здоровья (с патологией зрения, слуха, последствиями детского церебрального паралича, с проблемами интеллекта и др.) имеют разные физические возможности, и эту особенность необходимо учитывать при проведении подвижных игр.

Подвижная игра активизирует все системы организма: кровообращение, дыхание, зрение, слух, она приносит ребенку положительные эмоции. Все это вместе взятое и позволяет говорить об оздоровительном эффекте подвижных игр. Для ребенка с нарушением в развитии крайне важно, из каких двигательных действий состоит игра, с какой интенсивностью (напряженностью) она проводится, как отвечает на полученную нагрузку организм. Поэтому при подборе игр необходимо учитывать характер и глубину дефекта, реальные двигательные возможности ребенка и его индивидуальную реакцию на физическую нагрузку. Важно, чтобы величина нагрузки была доступной для ребенка и не вызывала у него перенапряжения. Содержание и дозировка нагрузки должны предусматривать постепенность усложнения игр, чередование их по направленности, интенсивности и

продолжительности, что стимулирует постоянный интерес к игровой деятельности.

Качество организации и проведения игры – от выбора до ее окончания – зависит от психологической готовности взрослого к этой деятельности, его педагогических знаний, опыта и умения общаться с детьми.

Искренность и доброжелательность, жизнерадостность и открытость, сопереживание и умение помочь, заметить успехи – вот те качества, которые притягивают детей, вызывают их симпатию и уважение к взрослому, а иногда являются главным мотивом участия в игре.

На психофизическое развитие ребенка большое влияние оказывает общение с тем взрослым, к которому он эмоционально привязан, с которым ему нравится общаться. Именно в игре создаются необходимые условия для возникновения и развития таких отношений.

### «Зоопарк»

**Цель:** развитие воображения, раскованности в движениях.

Количество игроков – 4-20 человек.

**Инструкция.** Все участники по очереди показывают движения, характерные для задуманного ими по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники объединяются в подгруппы по 2-3 человека. Ведущий, указывая на любую подгруппу, дает название животного. Участники, не сговариваясь, вместе изображают одно названное животное. Далее подгруппа также может изобразить какое-либо животное, а другие участники отгадывают – какое.

**Методические указания.** Игру можно повторять несколько раз.

### «Попробуй повторить»

**Цель:** развитие слуховой памяти, четкости речи.

Количество игроков может быть любым.

**Инструкция.** Ведущий предлагает повторить за ним скороговорки, количество слов в которых постепенно увеличивается:

- Дарья дарит Дине дыню.
- Чащи чаще в нашей пуще, в нашей пуще чащи гуще.
- В ночи не кирпичи лопочут на печи. Лопочут на печи в опаре калачи.
- Кукушка кукушонку купила капюшон, кукушонок в капюшоне был очень смешон.
- Шел Саша по шоссе, нес сушки в мешке. Сушку – Грише, сушку – Мише. Есть сушки – Проше, Васюше и Антоше. Есть две сушки – Нюше и Петруше.

### «Узнай по голосу»

**Цель:** развитие слуха и умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 5-20 человек.

**Инструкция.** Игра проводится в спортзале или на игровой площадке. Все играющие, взявшись за руки, образуют круг, водящий стоит в центре. Игроки по сигналу водящего начинают двигаться по кругу вправо (влево), приговаривая:

Мы немножко порезвились,  
По местам все разместились.  
Ты загадку отгадай,  
Кто назвал тебя, узнай.

С последними словами все останавливаются, и игрок, до которого во время движения по кругу водящий дотронулся рукой, называет его по имени изменённым голосом, так, чтобы тот его не узнал. Если водящий узнает игрока, они меняются ролями, если же он ошибся, то продолжает водить.

*Вариант: водящий должен узнать голос своей мамы.*

#### **Методические указания.**

- Во время игры следует соблюдать полную тишину.
- Водящий с остатком зрения или нормально видящий должны закрыть глаза или надеть повязку.

### «Догоняй мяч»

**Цель:** развитие внимания, точности и согласованности движений.

Количество игроков – 10-12 детей.

**Инвентарь:** два озвученных мяча.

**Инструкция.** Игра проводится на игровой площадке. Все играющие образуют круг. Двум играющим, стоящим в кругу через 3-4 игрока друг от друга, выдается по мячу. По сигналу водящего играющие стараются как можно быстрее передавать мячи игроку справа, с тем, чтобы один мяч догнал другой. Когда это произойдет, игра начинается снова.

#### **Методические указания.**

- Мячи можно только передавать, но не бросать.
- Количество мячей можно увеличивать.
- Передача мяча осуществляется на уровне пояса или груди.

### «Догони колокольчик»

**Цель:** развитие быстроты, ловкости, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 10-12 человек.

**Инвентарь:** колокольчик.

**Инструкция.** Площадку для игры следует обозначить осязательными ориентирами. Из числа играющих выбирают две пары водящих. Одному из игроков дают в руки колокольчик. Игрок с колокольчиком убегает от водящих, а те стараются окружить его, сомкнув руки. Это может сделать одна или обе пары водящих.

Игрок с колокольчиком в момент опасности имеет право передать (но не бросить) колокольчик кому-либо из участников игры.

Пойманный игрок и тот, от которого он перед этим принял колокольчик, заменяют одну из пар водящих. Колокольчик вручают наиболее ловкому игроку, и игра продолжается.

*Вариант (игра для слабовидящих и зрячих):*

*Вместо колокольчика используется колпак на голову. Ловить можно только того, у кого колпак на голове. Такая игра будет называться «Берегись, Буратино!».*

**Методические указания.**

- Пары следует комплектовать так: незрячий – ребенок с остатком зрения; зрячий – незрячий.
- Играющим нельзя выходить за пределы площадки.
- Всем играющим на площадке можно надеть озвученные браслеты (с колокольчиками и т.п.).
- Если водящие пары разомкнут руки, убегающий игрок считается не пойманным.

### «Лучший нос»

**Цель:** развитие обоняния.

Количество игроков может быть любым.

**Инвентарь:** несколько одинаковых пакетиков с разными пахучими веществами: апельсиновыми корками, кусочками яблока, чесноком, сыром, перцем, луком (очищенным), кусочком лимона и т.п.

**Инструкция.** Нужно предложить детям обнюхивать один пакет за другим на небольшом расстоянии. Кто даст больше правильных ответов, тот и победил.

**Методические указания.** Игру можно повторять 2-3 раза.

### «Где стереть?»

**Цель:** развитие зрительной памяти, тренировка умения ориентироваться на плоскости.

Количество игроков – 4-10 человек.

**Инвентарь:** бумага, карандаш, стирательные резинки.

**Инструкция.** На листе бумаги участники игры рисуют по «рожице». Затем, закрыв глаза повязкой, игрок должен стирать в той последовательности и

только те фрагменты рисунка, которые назовет ведущий (например: сначала левый глаз, затем правое ухо, подбородок, нос, волосы и т.д.). Выигрывает тот, кто точнее выполнит задание.

**Методические указания.** Это игра для слабовидящих и нормально видящих детей.

### **«Запрещенный цвет»**

**Цель:** развитие быстроты двигательной реакции, внимания, навыков счета и произношения слов, умения различать цвет и форму геометрических фигур.

Количество игроков – 6-8 человек.

**Инвентарь:** 30-40 разноцветных геометрических фигур, вырезанных из картона (квадраты, круги, треугольники, прямоугольники).

**Инструкция.** По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры. Ведущий называет цвет (например, красный). По сигналу все играющие должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. Выигрывает тот, у кого их больше.

*Варианты*

1. *Собрать только круги (цвет не имеет значения).*
2. *Собрать треугольники красного цвета.*
3. *Собрать как можно больше любых фигур, кроме зеленых.*

Возможны и другие варианты.

**Методические указания.**

- Победитель любого варианта игры демонстрирует свой результат, вслух пересчитывая собранные фигуры, а затем вслух (вместе с ведущим) называя их (квадрат, треугольник и т.д.). Также вслух называют и цвет фигур (красный, синий, желтый и т.д.).
- Игровая площадка должна быть достаточно большой, чтобы обеспечить безопасность играющих и не допускать столкновений детей друг с другом при собирании фигур.

### **«Веревочка»**

**Цель:** развитие воображения, фантазии, мелкой моторики, координационных способностей.

Количество игроков – 10-12 человек.

**Инвентарь:** скакалка или веревочка не менее 1,5 метров в длину.

**Инструкция.** Каждому игроку ведущий раздает по веревке и дает команде задание – «нарисовать» определенную фигуру, например: лесенку, змейку, человечка, домик, кораблик, елочку и т.п. Выигрывает команда, наиболее точно изобразившая заданное.

**Методические указания.** Нагрузку можно увеличить, если проводить игру в виде эстафеты с передвижениями от места старта к месту «рисования».

### «Поймай мяч»

**Цель:** развитие внимания, памяти, приобретение навыков в бросках и ловле мяча.

Количество играющих может быть любым.

**Инвентарь:** один мяч среднего размера.

**Инструкция.** Играющие располагаются по кругу. Водящий находится в центре. Подбрасывая вверх мяч, он называет имя игрока. Названный игрок должен поймать мяч. Если он поймал его, то возвращается на свое место, если же не поймал, то меняется местом с водящим. Побеждает тот, кто меньше всех бал водящим.

**Методические указания.**

- От количества участников, стоящих в кругу, зависит темп игры.
- Если играющие не знакомы, то до начала игры их нужно представить друг другу: каждый по очереди называет свое имя, а вся группа хором его повторяет.
- Играющие могут свободно передвигаться по кругу.

### «Что пропало»

**Цель:** активизация психических процессов: восприятия, внимания, памяти.

Оптимальное количество игроков – 5-10 человек.

**Инвентарь:** несколько предметов (игрушки, кегли, обручи, скакалка и др.).

**Инструкция.** На игровой площадке ведущий раскладывает 4-5 предметов. Дети в течении одной минуты рассматривают предметы, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровой площадке, а ведущий в это время убирает один из предметов. Дети поворачиваются и называют пропавший предмет. Выигрывает тот, кто ошибется меньше количество раз.

*Варианты*

1. Увеличить количество предметов.
2. Уменьшить время запоминания предметов.
3. Убрать два предмета.

**Методические указания.** Для игры следует подбирать такие предметы, которые хорошо знакомы детям.

### «Узнай друга»

**Цель:** развитие тактильных ощущений, слухового внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 8-12 человек.

**Инвентарь.** Повязки на глаза.

**Инструкция.** Одной половине детей завязывают глаза и дают им возможность походить по игровой площадке. Далее им предлагается, не снимая повязки, найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук – ощупывая волосы, одежду. Затем, когда друг узнан, игроки меняются ролями.

*Вариант: если игрок не может узнать другого ребенка при помощи ощупывания, можно предложить попытаться узнать его по голосу.*

**Методические указания.** Следует позаботиться о том, чтобы игровая площадка была абсолютно ровной, иначе дети с завязанными глазами будут чувствовать себя неуверенно.

### «Замок»

**Цель:** развитие у детей мелких мышц кисти, устной связной речи, памяти, воображения.

**Инструкция.**

**Текст**

**Движения**

На двери висит замок

Ритмичные быстрые соединения пальцев рук в «замок».

Кто открыть его бы мог?

Повторение движений.

Потянули,

Пальцы сцеплены в «замок», руки потянуть в одну, потом в другую сторону.

Постучали,

Движения кистями рук со сцепленными пальцами от себя – к себе.

И – открыли!

Пальцы расцепились, ладони в стороны

### «Голуби»

**Цель:** воспитание у детей навыков метания, развитие координации движений крупных и мелких мышечных групп, ловкости, глазомера.

Количество игроков – 2-10 человек.

**Инвентарь:** для игры изготавливаются бумажные «голуби» (самолетики и т.д.).

**Инструкция.** Дети соревнуются, у кого голубь полетит дальше.

*Вариант: дети соревнуются со взрослыми.*

**Методические указания.** Игра для детей 5-8 лет, интенсивность малая.

### «Сидячий футбол»

**Цель:** развитие координации движений, укрепление мышц ног и туловища, тренировка меткости, быстроты реакции.

Играют две команды по 4-6 человек в каждой.

**Инвентарь:** мяч для футбола, кегли.

**Инструкция.** Дети сидят на полу, ноги согнуты в коленях и прижаты к животу. Одна шеренга располагается лицом к другой на расстоянии 2,5-3 метров.

Игрок движением ног вперед отбрасывает мяч сидящему напротив ребенку, тот ловит его руками, а затем ногами резко откатывает мяч своему партнеру. За неточный бросок мяча команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

*Варианты*

1. *Ловить отбрасываемый мяч ногами.*
2. *Прокатывать и ловить мяч только одной ногой.*
3. *Сшибать мячом кегли, которые ставят на равном расстоянии между командами; за каждую сбитую кеглю команда получает призовое очко.*

**Методические указания.** Игра для детей от 3 до 14 лет, нагрузка умеренная.

### «Ходим в шляпах»

**Цель:** формирование правильной осанки, укрепление мышечного «корсета» позвоночника, развитие равновесия, ловкости, координации движений.

Количество игроков может быть любым.

**Инвентарь:** «шляпа» для каждого игрока – мешочек с песком массой 200-500 г, дощечка, колесико от пирамиды.

**Инструкция.** Играющие стоят. Детям кладут на голову легкий груз – «шляпу». Проверив осанку детей (голова прямо, плечи на одном уровне, параллельны полу, руки спокойно лежат вдоль туловища), ведущий дает сигнал к ходьбе. Дети должны ходить обычным шагом по комнате или площадке, сохраняя правильную осанку. Выигрывает тот, у кого «шляпа» ни разу не упала и при этом он не нарушил осанку.

*Варианты*

1. *Детям предлагается не ходить, а пританцовывать.*
2. *Пройти по извилистой линии, начерченной на полу мелом.*
3. *Пройти по гимнастической скамейке или переступить через разные предметы на полу или на площадке (кегли, кубики, небольшие игрушки, камешки, шишки и т.п.).*

**Методические указания.** Игра для детей 4-14 лет, нагрузка средняя.

### «Метание мешочков»

**Цель:** развитие меткости, координации движений, силы мышц конечностей и туловища.

Количество игроков может быть любым.



**Инвентарь:** мешочки с песком, обруч (веревка).

**Инструкция.** Дети становятся в круг. В центре круга лежит обруч (веревка в форме круга). В руках у детей мешочки. После того как ведущий произносит: «Бросай!», все дети бросают свои мешочки. Ведущий отмечает, чей мешочек упал точно в круг. Задание повторяется 10 раз. Выигрывает тот у кого больше точных попаданий.

*Вариант: каждый из играющих (поочередно) становится на линию, прочерченную на расстоянии 3-4 метров от стула, и бросает на него один за другим три мешочка так, чтобы все они остались лежать на стуле. Затем он передает мешочки следующему, который так же бросает их, и т.д. Выигрывает тот у кого больше точных попаданий.*

**Методические указания.**

- Мешочки можно бросать из любого положения (сидя, стоя), одной или двумя руками.
- Если играют дети разного возраста, то малышей можно поставить ближе к цели, а старших детей дальше от нее.

### «Солнышко»

**Цель:** развитие быстроты и точности движений.

Играют не менее 15 человек.

**Инвентарь:** эстафетные палочки или теннисные мячи.

**Инструкция.** В центре начерчен круг. Все играющие делятся на пять команд и выстраиваются боком к центру круга. Получается своеобразное солнышко с лучами. Каждый луч – команда. Игроки, первые от центра круга, держат в руках эстафетные палочки. По сигналу они бегут по кругу и передают эстафету игроку, стоящему теперь первым в своей команде. Прибежавший встает в шеренгу на место ближе к центру. Когда начавши игру окажется с краю и получит эстафетную палочку, он поднимает ее, показывая, что команда закончила игру.

**Методические указания.**

Во время бега запрещается касаться стоящих игроков, мешать совершающим перебежки. За нарушение правил начисляются штрафные очки.

### «Бездомный щенок»

**Цель:** развитие внимания, быстроты реакции и точности движений.

Количество игроков – 7-9 человек.

**Инвентарь:** 6-8 стульев, на один меньше количества играющих.

**Инструкция.** Стулья ставят по кругу, сиденьями наружу. Участники игры, стоящие по кругу с внешней стороны, по сигналу бегут вправо (влево). По

свистку каждый старается занять место, но, поскольку стульев меньше, один игрок остается без места. Он выбывает, а из круга убирают еще один стул. Выигрывает тот, кто остается последним.

**Методические указания.** Игра средней интенсивности, может повторяться несколько раз.

### «Мяч по кругу»

**Цель:** развитие внимания и точности движений.

Количество игроков – 5-15 человек.

**Инвентарь:** волейбольный мяч.

**Инструкция.** Играющие образуют круг и рассчитываются на первый-второй. Первые номера – одна команда, вторые номера – другая. Два рядом стоящих игрока – капитаны, в руках у них по мячу. По сигналу капитаны передают мяч по кругу игрокам своей команды, то есть через одного. Мяч должен как можно быстрее вернуться к капитану.

**Методические указания.** Можно условиться и передавать мяч три раза по кругу. Если мячи столкнулись, игру продолжают с этого момента.

### «Эстафета с обручем»

**Цель:** развитие внимания и точности движений.

Количество игроков – 10 человек.

**Инвентарь:** обручи.

**Инструкция.** Играющие образуют круг по пять человек, они выстраиваются шеренгами друг против друга. Расстояние между игроками в командах 1,2-2 шага. Первому (капитану) в каждой команде дают обруч. По свистку капитаны пропускают обруч сверху вниз через себя, опускают его, а затем передают соседнему игроку. Тот делает то же самое, передает третьему и т.д.

**Методические указания.**

- Игра длится до тех пор, пока обруч не вернется к капитану.
- Выигрывает команда, которая быстрее закончила игру и не совершила ошибок.
- Игра проводится 3-4 раза.

### «Сбей кеглю»

**Цель:** обучение дифференцировке усилий, развитие глазомера, точности движений.

Количество игроков может быть любым.

**Инвентарь:** кегли, кубики, игрушки.

**Инструкция.** Перед каждым участником на расстоянии 2-3 метров стоят предметы: кегли, кубики, игрушки. Необходимо сбить предмет, прокатив мяч по полу. Выигрывает тот, кто сбил предметы большее число раз.

**Методические указания.** Игра малой интенсивности, может повторяться неоднократно.

### **«Шишки, желуди, орехи»**

**Цель:** развитие внимания, быстроты реакции, точности движений.

Количество играющих – более шести.

**Инструкция.** Играющие встают по трое, один за другим, лицом к центру, где стоит водящий. Первые в тройках – «шишки», вторые – «желуди», третьи – «орехи». По сигналу водящий произносит любое из трех названий, например «орехи». Все играющие «орехи» должны поменяться местами. Водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удается, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Можно выкрикнуть два названия и даже три. Побеждает тот, кто ни разу не был водящим.

**Методические указания.** По желанию детей эту игру можно проводить несколько раз.