

Подвижные игры для слабослышащих детей

Отсутствие слуховых ощущений, нарушение функции вестибулярного аппарата, недостаточное речевое развитие затрудняют восприятие мира для **глухого или слабослышащего** ребенка и ограничивают возможности его общения с окружающими, что отражается на его здоровье, психомоторном и физическом развитии. Дети с нарушениями слуха часто имеют сопутствующие заболевания и вторичные отклонения. Это может проявляться в частых простудных заболеваниях, **общей ослабленности организма**, низкой работоспособности, быстрой утомляемости, нарушении осанки, отставании развития основных физических качеств: мышечной силы, быстроты, гибкости, выносливости. В отличие от здоровых **детей, слабослышащие** из-за недостаточности развития речи труднее и дольше осваивают новые движения, испытывая трудности в точности и согласованности действий, сохранении статического и динамического равновесия, воспроизведении заданного ритма движений. Кроме того, они хуже ориентируются в пространстве. Неустойчивость внимания, замедленное и непрочное запоминание, ограниченная речь, малый запас слов, неспособность к адекватному восприятию и воображению, свойственные этим детям, требуют особого подхода при подборе, организации и проведении **подвижных игр для них**.

Так как компенсация нарушения слуха идет, как правило, за счет зрения, важно постараться использовать эту особенность при организации игровых занятий с **слабослышащими детьми**. Ребенок должен видеть то, что ему предстоит делать, поэтому показ движений (направление, темп, скорость, последовательность действий, маршруты перемещения и т. п.) должен быть

особенно точным и обязательно сопровождаться словесной инструкцией (*объяснением, указанием, командой и т. п.*).При этом особое внимание следует обращать на два момента:

- Дети должны хорошо видеть движения губ, мимику, жесты говорящего.

ты говорящего.

- При показе дети должны повторять задание вслух.

Ведущий (*вожатый, инструктор, педагог, методист или родитель*) должен быть абсолютно уверен, что каждый участник **игры понял ее правила.**

Продуманная, хорошо организованная **подвижная** игра создает благоприятные условия для речевого общения **детей**, расширяет диапазон двигательных возможностей, обогащает словарный запас, развивает психические качества, приучает ребенка к осознанному поведению, стимулирует инициативу и самостоятельность, корректирует нарушения психомоторики.

1. «Три стихии. Земля. Вода. Воздух»

Цель: развитие внимания.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Играющие размещаются по кругу, ведущий называет слово:

«*Земля*» — играющие принимают положение: руки в стороны;

«*Воздух*» — играющие выполняют круговые движения руками назад;

«*Вода*» — выполняются движения, имитирующие волны.

Игрок, нарушивший правила, выбывает из **игры. Выигрывает тот, кто остается в кругу последним.**

Методические указания. Интенсивность **игры** регулируется темпом произнесения ведущим слов-заданий.

Вариант

Цель: развитие быстроты реакции, внимания и сообразительности.

Инструкция. Площадка делится на три зоны — «Вода», «Земля», «Воздух». Ведущий называет предмет (например, самолет, играющие бегут в зону, обозначающую «Воздух».

Слово «пароход» — играющие бегут в зону «Вода».

Слово «дерево» — играющие бегут в зону «Земля».

Игрок, нарушивший правила, выбывает из **игры** или получает штрафное очко. **Выигрывает** последний оставшийся участник (*либо набравший меньше всего очков*).

Методические указания. Нагрузка регулируется сменой способов передвижения: ходьба, бег, прыжки и др.

2. «Печатающая машинка»

Цель: развитие словарного запаса.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Игрокам или командам предлагается слово (например, «соревнование», участники **игры** должны составить новые слова из букв данного слова. Побеждает тот, кто «напечатает» больше слов.

Методические указания. Игру рекомендуется проводить в вечернее время или в плохую погоду.

3. «Запрещенный цвет»

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

Количество игроков — 6—8.

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 вес играющие

должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. **Выигрывает тот**, у кого их больше.

Варианты

1. Собрать только круги (*цвет не имеет значения*).

1. Собрать треугольники красного цвета.

1. 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.

4. «Зеркало»

Цель: развитие внимания и воображения, тренировка в запоминании последовательности движений.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Играющие свободно располагаются на площадке и выполняют следующие задания:

- Повторение одиночных движений вслед за ведущим.
- Играющие должны воспроизвести несколько движений в заданной последовательности.
- Ведущий называет животное, птицу, насекомое или рыбу, а игроки подражают движениям этого животного.

Методические указания. Лучший игрок определяется общим голосованием и награждается призом или призовыми очками.

5. «Веревоочка»

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

Количество игроков — 10—12.

Инвентарь: скакалка или веревочка не менее 1,5 метра 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*».

6. «Догони меня»

Цель: развитие внимания, приобретение навыков ловли и передачи мяча, развитие умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков — 10—14.

Инвентарь: два баскетбольных мяча.

Инструкция. Играющие располагаются по кругу, причем игроки обеих команд чередуются. В игре используются два мяча. В исходном положении мячи располагаются на противоположных сторонах круга. По команде водящего игроки одновременно передают мячи вправо (или влево, стараясь, чтобы мяч одной из команд догнал мяч другой команды. Если команда догоняет другую, победительнице присуждают очко.

Методические указания

- Игра повторяется несколько раз.
- **Выигрывает команда**, набравшая наибольшее количество очков.

7. «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 был водящим.

Методические указания

- От количества участников, стоящих в кругу, зависит темп игры.

- Если играющие не знакомы, то до начала игры нужно представить друг другу: каждый по очереди называет свое имя, а вся группа хором его повторяет.

- Играющие могут свободно передвигаться по кругу.

8. «Цветные палочки»

Цель: развитие ловкости и ориентировки по цвету, навыков коллективных действий, фантазии и воображения.

Количество игроков произвольное.

Инвентарь: палочки — фломастеры с разнообразной гаммой цветов без стержней.

Инструкция. Играющие стоят лицом друг к другу на расстоянии 3 метров. Перед ними на площадке разбросано большое количество палочек. По команде водящего дети собирают палочки синего (*зеленого, красного и др. цвета*) и снова выстраиваются в шеренгу.

Побеждает та шеренга, у которой больше собрано палочек и нет ошибок в выборе заданного цвета.

Методические указания. Палочки разбросаны на большой площади, играющие предупреждаются о технике безопасности.

Варианты

1. Собираются палочки независимо от цвета. Играющие должны сказать, палочек какого цвета у них больше (*меньше*).

1. Каждый играющий «*рисует*» из палочек заданную фигуру (*елочку, лодку, домик и др.*) либо придуманную им фигуру. Оценивается: кто красивее «*нарисует*» фигуру.

1. Командное исполнение заданного *виу* самостоятельно придуманного «*рисунка*» из палочек.

Оценивается красота «рисунка» и коммуникативность в команде при выполнении задания.

9. «Часы»

Цель: развитие внимания, мышления, ориентировки во времени, закрепление знаний.

Количество игроков не ограничено.

Инструкция. Играющие, изображая циферблат, становятся в круг лицом к водящему, который находится в центре круга.

Играющие рассчитываются на 1—12, что соответствует показателям часов. Ведущий должен назвать время, например 11 часов. Игрок или все игроки, получившие при расчете данную цифру, должны хлопнуть в ладоши. Если ведущий называет цифру 22, то участник или участники с цифрой 11 хлопают 2 раза. За неправильный ответ игрок наказывается штрафным очком или должен выполнить какое-либо упражнение.

Методические указания.
Интенсивность **игры** регулируется темпом произнесения ведущим цифр — заданий.

Варианты **игры**

10. «Месяц»

Играющие рассчитываются на 1—12 (*соответственно количеству месяцев в году*):

а) если ведущий называет, например, — цифру «пять» — игрок или игроки с соответствующей цифрой хлопают в ладоши и произносят название месяца;

б) если ведущий называет, например, «июнь», игрок или игроки, соответствующие номеру «6», хлопают в ладоши.

11. «Дни недели»

Играющие рассчитываются на 1—7 соответственно названиям дней недели. Ведущий называет цифру «6».

Игроки с номером «6» хлопают в ладоши и произносят слово «суббота» и т. д.

12. «Подними руку»

Цель: развитие внимания.

Количество игроков не ограничено.

Инструкция. Играющие располагаются в круге, лицом к центру. Ведущий находится внутри круга. Как только ведущий касается рукой одного из игроков, рядом стоящие игроки слева и справа поднимают руки, ближе расположенные к указанному игроку: игрок справа — левую руку, игрок слева — правую руку. Если игрок ошибается, он получает штрафные очки. Побеждает тот, кто получит меньше штрафных очков.

Методические указания.
Интенсивность **игры** регулируется темпом касания ведущим игроков.

13. «В шеренгу становись»

Цель: развитие внимания и двигательных качеств — ловкости и силы.

Две команды распределяются по равным силам.

Инвентарь: канат.

Инструкция. Команды выстраиваются в колонну вдоль каната, лежащего на полу. Ведущий стоит у середины каната. По команде ведущего «*Марш!*» команды начинают перетягивать канат. Ведущий в это время держит его за середину. Когда ведущий подает заранее условный сигнал (поднятая рука, стук ногой и др., обе команды должны построиться в шеренгу в заданном месте.

Побеждает та команда, которая быстрее и точнее выполнит построение в шеренге.

Методические указания. Ведущий должен соблюдать технику безопасности, выполняя страховку (*держит канат*) до тех пор, пока все участники не отпустят канат для построения.

Варианты

1. Построение после перетягивания выполнять в «колонну» или «в шеренгу». Словесное указание даётся перед сигналом по перетягиванию каната.

1. Перед сигналом «Марш!» играющие выполняют физические упражнения вслед за ведущим.

14. «Поймать Бармалея» — сюжетная игра

Цель: развитие равновесия, ловкости, воли и координации коллективных действий.

Количество участников произвольно.

Инвентарь: гимнастические скамейки, гимнастическая стенка и маты (для страховки, горизонтально закрепленные канаты).

Инструкция. В зале устанавливаются скамейки в наклон-пом положении под разными углами, горизонтальные скамейки с широкой и узкой опорой, качающиеся скамейки, горизонтальные канаты на высоте 0,5 метра.

Перед игрой ведущий вспоминает вместе с игроками сюжет произведений К. Чуковского «Бармалей» и «Доктор Айболит». Задача играющих: преодолеть все «препятствия» (пройти, проползти, пролезть, удержать равновесие) всей командой, найти Бармалея и поймать его (роль Бармалея выполняет второй ведущий).

Методические указания. Обеспечить страховку.