Подвижные игры для слепых и слабовидящих

Подвижные игры являются сильнейшим средством всестороннего развития и воспитания слепых и слабовидящих детей. Слепой ребёнок любит играть и совершенно так же, как и зрячий, может играть почти в любую игру, только слепого нужно научить играть, помочь ему овладеть игрой.

Игры должны быть адаптированы к индивидуальным особенностям слепого ребёнка. Важным условием организации игр со слепыми и слабовидящими детьми является чёткое взаимодействие родителей, педагогов, врачей. С помощью медицинской диагностики слепых и слабовидящих детей следует установить, какие игры противопоказаны каждому конкретному ребёнку, а какие нет.

Потеря зрения на основе органических нарушений замедляет физическое формирование ребёнка, затрудняет подражание и овладение пространственными представлениями. У ребёнка со зрительной патологией из-за страха пространства ограничена двигательная и познавательная деятельность, нарушена координация движений.

Поэтому для организации игровой деятельности необходимо учитывать состояние остроты зрения ребёнка, его предыдущий опыт, особенности осязательно-слухового восприятия, наличие остаточного зрения, уровень физической подготовленности, возрастные и индивидуальные возможности ребёнка, место и время проведения игры, интересы всех играющих детей, а иногда и их настроение.

Общие требования к проведению игр

Выбирая инвентарь для игры, взрослый должен: для слепых-использовать озвученную атрибутику ( озвученный мяч, свисток, бубен, колокольчик, метроном, погремушки и др.);для детей с остаточным зрением и слабовидящих-подобрать яркий и красочный инвентарь, учитывая контрастность предметов (как правило, используются красный, жёлтый, зелёный, оранжевый цвета).

**Весь используемый инвентарь должен быть безопасным!**

Большое внимание уделяется выбору и подготовке места, где будет проводиться игра. Необходимо убедиться в безопасности игровой площадки, определить её размеры, установить ограничительные ориентиры (канавки, засыпанные песком чуть выше уровня всей площадки, линия из гравия или травяного покрова, асфальтированная дорожка, резиновые коврики, шнур, натянутый по периметру площадки, и другие рельефные, осязательные обозначения). На площадке не должно быть пней, ям, кустарника.

Ведущий тем или иным сигналом должен ориентировать играющих. **Звук лучше всего улавливается ребёнком, если его источник установлен на уровне лица.**

В процессе игры (эстафеты) взрослый ведёт постоянное наблюдение за самочувствием детей. Чтобы избежать переутомления, ведущему необходимо знать основные данные о физическом и психическом развитии каждого ребёнка, а именно:

-рекомендации врачей: офтальмолога, ортопеда, педиатра, психоневролога;

-общее состояние здоровья ребёнка (перенесённые инфекционные и др. заболевания);

-состояние опорно-двигательного аппарата и его нарушения;

-наличие сопутствующих заболеваний;

-состояние зрительного дефекта (устойчивая или неустойчивая ремиссия);

-способность ребёнка ориентироваться в пространстве;

-наличие предыдущего сенсорного опыта;

-состояние и возможности сохранных анализаторов;

-состояние нервной системы.

Игры с бегом

«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 (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 и ребёнок с остаточным зрением; 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 непойманным.

«Коршун и наседка»

**Цель:** развитие быстроты, координации движений и умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков-не более 10-12 человек.

**Инвентарь:** два озвученных браслета или колокольчика, верёвка или канат.

**Инструкция:** Из играющих детей назначаются коршун и наседка, все остальные-цыплята. Цыплята становятся в колонну в полушаге друг от друга и берутся одной рукой за общую верёвку или за пояс впереди стоящего игрока. Наседка становится первой, коршун надевает на руку браслет (колокольчик) и встаёт лицом к наседке на расстоянии 1-2метра.

По сигналу взрослого коршун старается обежать колонну игроков и поймать последнего цыплёнка. Наседка мешает коршуну, преграждая ему путь. Последний цыплёнок считается пойманным, если коршун коснулся его рукой. Независимо от того, удалось коршуну поймать цыплёнка или нет, через 40-50 секунд игра останавливается, и назначаются новые коршун и наседка.

**Методические указания:**

-«Цыплятам» нельзя отрывать руку от каната.

-По заранее оговорённому сигналу игроки прекращают игру.

-«Наседка» не имеет права хватать «коршуна» за руки.

-Следует напомнить игрокам, чтобы они крепко держались за канат или пояс впереди стоящего игрока и соблюдали тишину.

-Игра отличается большой интенсивностью, поэтому она не должна быть продолжительной.

Игры на развитие сенсорных систем

«На ощупь»

**Цель:** развитие мелкой моторики рук, осязания, тактильной чувствительности.

Количество игроков-5-10 человек.

**Инвентарь:** мешок из плотной ткани, 8-10 небольших предметов разной формы.

**Инструкция:** В тёмный мешок из ткани складывается 8-10 небольших предметов: ножницы, авторучка, пробка от бутылки, напёрсток, катушка ниток, ложка, теннисный шарик и т. п. Ребёнок должен на ощупь через ткань мешка отгадать, что в нём лежит. Выигрывает тот, кто за 20-30 секунд определит больше предметов.

**Методические указания:**

-Ткань мешка не должна быть слишком грубой или слишком тонкой.

-Игроков следует заранее ознакомить с предметами, помещёнными в мешок.

«Где стереть?»

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

Количество игроков-4-10 человек.

**Инвентарь:** бумага, карандаши, 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 назовёт 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.

Игры-эстафеты

«Догони обруч»

**Цель:** развитие быстроты и ловкости, глазомера.

Количество игроков-6-15 человек.

**Инвентарь:** обручи по числу играющих детей.

**Инструкция:** Для игры обозначают стартовую линию, в 5-6 метрах от неё контрольную, а в 8-9 метрах от стартовой - финишную. Две-три команды выстраиваются у стартовой линии, в руках у каждого игрока обруч. По первому сигналу стартующие участники делают замах обручем, по второму выполняют бросок обруча так, чтобы он катился. Как только обруч достигнет контрольной линии, бросивший выбегает и старается догнать обруч, прежде чем тот докатится до финишной линии. Побеждает тот, кто несколько раз был первым.

**Методические указания:** Падение обруча считается ошибкой.

« Ногой по мячу»

**Цель:** развитие равновесия и точности движений, ощущения пространства при отсутствии зрительного контроля.

Количество игроков может быть любым.

**Инвентарь:** волейбольный мяч.

**Инструкция:** В шести шагах от игрока помещается волейбольный мяч. Водящему завязывают платком глаза. Затем, поле поворота на 360◦, он должен подойти к мячу и ударить по нему ногой. Играют по очереди несколько раз. Выигрывает тот, кто большее, количество раз, попал по мячу.

**Методические указания:** Место для игры следует подобрать ровное, без канав, кустарника и пней.