Государственное бюджетное специальное (коррекционное) образовательное учреждение

для детей-сирот и детей с ограниченными возможностями здоровья, оставшихся без

попечения родителей «Мензелинска специальная (коррекционная)общеобразовательная

школа-интернат VIII вида».

 Развлекательная игра.

**Провела:**

 воспитатель Шамсутдинова Р. М.

Март -2014 г.

**Цели мероприятия:** организация досуговой деятельности детей.

**Задачи**: - способствовать актуализации знаний детей об окружающем мире, расширению словарного запаса;

- воспитание и коррекция коммуникативных навыков, умения взаимодействовать друг с другом;

-способствовать коррекции познавательной сферы посредством включения в различные виды деятельности, используя различные коррекционные техники, что позволяет научить ребенка справляться с импульсивностью, трудностями переключения, развивает избирательность реакций и внимания и речевую регуляцию деятельности

-коррекция двигательной активности детей.

Участвуют воспитанники 2-5 групп.

ХОД ИГРЫ.

1. «Берег-речка» (игра на внимание).

 Понадобится верёвочка либо нарисовать прямую линию, которая будет лежать на полу и обозначать «береговую линию». Такую же роль может сыграть край ковра или любая другая отчётливая граница.
Дети стоят «на берегу» (по одну сторону верёвочки). С другой стороны «течёт» река.
Дети должны четко выполнять словесные инструкции ведущего, невнимательные выбывают из игры. Побеждает последний оставшийся.

2. «Самый-самый».

По команде ведущего дети начинают приседать . По мере уставания выбывают. Побеждает самый настойчивый.

3. «Белка в колесе».

Соревнуются по трое. Кто дольше вращает обруч на талии, тот и побеждает.

4. «Журавль»

-- Назовите болотную птицу, которая подолгу стоит на одной ноге? Следующая игра на выносливость. Дети встают в круг. Необходимо как можно дольше простоять на одной ноге, вытянув руки в стороны.

5. «Кенгуру»

Необходимо как можно дольше проскакать со скакалкой.

6. «Тише едешь, дальше будешь».

Определяются старт и финиш. Расстояние между линиями может быть около 10-15 метров. Все игроки встают на линию старта, а ведущий – за линией финиша спиной к играющим.
- Тише едешь – дальше будешь, - произносит ведущий. Эту фразу он может говорить медленно или быстро, даже скороговоркой. Пока он произносит предложение, игроки стараются пробежать как можно большее расстояние по направлению к линии финиша.
- Стоп! – командует ведущий и быстро поворачивается. Все должны успеть остановится до того, как он повернется. Если ведущий заметил, что кто-то двигается, он удаляет этого игрока.
Ведущий снова поворачивается спиной и говорит:
- Тише едешь – дальше будешь.
Игроки в это время бегут к финишу. Побеждает тот, кто сможет пересечь линию финиша первым.

 **«Третий лишний» .**

Количество игроков должно быть четным, но общее число не ограничено, чем больше – тем лучше.

Выбираются двое водящий, а остальные игроки делятся на пары и по кругу попарно встают друг за другом, лицами в центр круга. Расстояние между парами должно быть одинаковым.  Один из ведущих является догоняющим, другой – убегающим. Бегать можно по внешней стороне образованного круга (бежать можно в любую сторону). Если догоняющий догонит и осалит убегающего игрока, то они меняются ролями

Если убегающий игрок чувствует, что его вот-вот запятнают, он может спастись от погони, встав перед первым игроком любой пары и крикнуть «Беги!», дав тем самым знак о смене убегающего. В результате последний игрок в паре становится «третьим-лишним», и теперь он должен спасаться от погони.   В опытной команде игроков смена «убегающих» происходит очень быстро и не позволяет никому заскучать.

Победителя в игре не бывает, играют, обычно, пока не надоест.