

## ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ СЛАБОВИДЯЩИХ ДЕТЕЙ



### Игра «Кузовок»

Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзину, коробку. Это и будет “кузовок”. Ведущий передает “кузовок” одному из играющих и говорит:

- Вот тебе кузовок. Клади в него, что есть на -ок. Обмолвишься – дашь залог. Дети по очереди говорят слова в рифму на -ок:

- Я положу в кузовок грибок.

- А я – платок!

- Я – замок (сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, листок, мешок, цветок, крючок, молоток и т.д.).

Если кто-то ошибся, все говорят:

- Не клади в кузовок пенек. Он оканчивается на “-ёк”! Давай фант!

По окончании разыгрываются залог (фанты). Один из детей спрашивает:

- Чей залог вынется, что тому делать?

Дети по очереди называют каждому залогу выкуп, например: попрыгать по комнате на одной ноге, или рассказать стихотворение, или спеть песню.

### Игра «любопытный»

1-й вариант:

Играющие садятся в круг. Один водящий – “любопытный” – становится в середине. Он громко называет какую-нибудь букву и выжидает, пока играющие приготовятся. Затем быстро обращается то к одному, то к другому играющему, забрасывая их короткими вопросами: кто? Куда? Когда? Зачем?

Играющие должны быстро отвечать словами, начинающимися с объявленной буквы. Например, объявлена буква к. Ответы могут быть следующими: композитор, в кино, каждый день, с керосином и т.д.

Ответивший на вопрос не сразу или словами, начинающимися с другой буквы, становится “любопытным”, а прежний “любопытный” садится на место. Новый водящий объявляет другую букву.

2-й вариант:

Ведущий дает (говорит) половину слова каждому сидящему в круге. И каждый должен продолжить вторую половину. Не может – штрафное очко. Ведущий начинает говорить свою половину слова, например: теле... играющие продолжают: телефон, телеграмма, телескоп, тележка, телевизор, телеграф и т.п

### **Игра «пять слов»**

Ведущий диктует слово, состоящее из трех-четырёх букв. Его записывают в строчку, далеко отставляя одну букву от другой.

Задача играющих – как можно скорее подобрать по пять слов, начинающихся с букв, входящих в это слово. Например, дано слово сова. Запись может быть такой:

С – сокол, сито, сосна, старик, сарай;

О – облако, окно, огород, орех, окунь;

В – вилка, вата, воск, ворот, венки;

А – арфа, арба, арбуз, анкета, алмаз.

Выигрывает тот, кто первым выполнит задание.

### **Игра «две буквы»**

Есть много слов (имен существительных), начинающихся с буквы о и оканчивающихся буквой к и наоборот. Пусть каждый из играющих постарается написать как можно больше тех и других слов. Например, огарок, окурок, остаток, отросток и т.п.; кольцо, колесо, колено, копыто и т.п. тот, кто в условленное время напишет больше слов, выигрывает. Можно договориться так: выигрывает тот, кто первым напишет по десять тех и других слов.

### **Игра «сходство и противоположность»**

Надо продиктовать участникам игры ряд слов: сильный, порожний, темнота, спешить, пылкий, древность, зной, горе, спелый, доблесть, юный, ссора.

Играющие должны подобрать к каждому из этих слов еще два: одно – схожее с ним по смыслу, другое – противоположное ему, т.е. синоним и антоним. Например, сильный – мощный, слабый. Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задачу и правильно подберет слова.

### **Игры с движениями**

#### **Игра «колпак мой треугольный»**

Ведущий объясняет правила игры. Слова в тексте заменяются движениями. А текст такой:

Колпак мой треугольный.

Треугольный мой колпак.

А если не треугольный,

То это не мой колпак.

Сначала заменяем слово колпак (показываем место колпака на голове), все остальные слова в тексте произносим; затем – слово мой (показываем рукой на грудь), а остальные слова, кроме колпак и мой, произносим; а потом – слово треугольный (показываем руками треугольник). Теперь, произнося текст, заменяем три слова: колпак, мой, треугольный.

Игру можно повторять несколько раз, ускоряя темп.

### Игра «наши подарки»

1-й вариант:

Ведущий: сегодня в порт корабль придет, груженный:

- веерами (обмахивается одной рукой, как веером);
- ножницами (правой рукой, двумя пальцами, указательным и средним, стрижем, как ножницами);
- ножными швейными машинками (ногами качаем, словно управляя швейной машинкой);
- часами с “кукушкой” (все говорят: ку-ку, ку-ку).

Повторяем снова.

2-й вариант:

Ведущий: дед мороз под новый год принес нам подарки:

- папе – расческу (“причесываем” волосы левой рукой);
- маме – мясорубку (крутим “мясорубку” правой рукой);
- брату – лыжи (ногами вперед-назад);
- сестре – куклу с закрывающимися глазами, которая говорит: “мама” (закрываем и открываем глаза и говорим: мама).
- все рады подаркам:

Папа (показываем движения, относящиеся к его подарку), мама, брат, сестра (все показывают соответствующие движения).

### Аттракционы

#### Игра «перетягивание на палках»

Двое играющих садятся на землю один против другого, упершись друг в друга ступнями. Взявшись руками за палку, каждый из играющих старается по сигналу поднять своего противника с земли. Сгибать ноги в коленях и отпускать палку не разрешается.

#### Игра «сбор грибов»

В этом аттракционе участвуют два человека. У обоих завязаны глаза, а в руках – мешочки или корзины. На полу в разных местах расставляются игрушечные грибы. По сигналу ведущего начинается сбор “грибов”. Тот, кто наберет “грибов” больше и при этом быстро, получает приз.

### **Игра «главное – не рассмеяться!»**

Одного из играющих объявляют “скульптором”, а остальные становятся вокруг и по его сигналу превращаются в “статуи”: каждый принимает какую-нибудь выразительную позу и замирает в ней.

“скульптор” прохаживается между играющими и с глубокомысленным видом рассматривает их, всячески стараясь рассмешить. Но “статуя” должна быть бесстрастной – ни шевелиться, ни улыбаться ей нельзя. Нужна выдержка, чтобы не рассмеяться, а у кого ее не хватает, того “скульптор” “бракует” – удаляет из круга. Кто дольше всех продержится – тот и победитель в игре.

### **Игра «слепой удар»**

Играющий стоит с закрытыми глазами на расстоянии одного шага от нитки, протянутой между двумя палками (деревьями). Повернувшись спиной к нитке, он должен сделать пять шагов вперед, повернуться направо, потом – еще раз направо, потом сделать полный оборот на 360 градусов. Если играющий проделал все эти повороты точно, то, следовательно, он находится в данный момент как раз напротив натянутой между палками (деревьями) нитки. Играющему остается только сделать пять обратных шагов на прежнее место, откуда он начал свой путь. После этого играющему дается палка и он должен, размахнувшись, как следует, разорвать натянутую нитку.

### **Игра «узнай по голосу»**

Все играющие садятся на стулья. Водящий сидит отдельно, глаза у него завязаны, он начинает петь какую-нибудь знакомую всем песню.

Спев один куплет, водящий замолкает. Второй куплет песни поет кто-нибудь из ребят. Водящий должен сказать, кто пел. Если водящий угадал – игра продолжается, но водящим становится уже тот, кто пел второй куплет.

### **Игра «преследовать по цвету»**

Эта игра подходит слабовидящим детям. Сначала избрать одного игрока. Он рассказывает о каком-нибудь цвете, и другие трогают какую-то вещь этого цвета. Игроку, рассказавшему о цвете, нельзя ловить тех, кто тронул вещь этого цвета; можно ловить лишь тех, кто до нее еще не дотронулся.

***Педагог-психолог Нестерова Я.А.***