

# «ЗНАКОМЬТЕСЬ, ИГРЫ ДЛЯ СЛЕПЫХ»»

Выполнил: Агапов Кирилл  
ОБ-ФК-ДО-31

# СОДЕРЖАНИЕ

1. Подвижные игры это?
2. Организации игр
3. Игры для незрячих

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



Игры должны быть адаптированы к индивидуальным особенностям слепого ребенка. Важным условием организации игр со слепыми и слабовидящими детьми является четкое взаимодействие родителей, педагогов, вожатых и врачей. С помощью медицинской диагностики слепых и слабовидящих детей следует установить, какие игры противопоказаны каждому конкретному ребенку, а какие нет. Вожатым и педагогам необходимо знать содержание каждой игры и степень ее влияния на функциональное состояние организма детей. При этом следует учитывать и специфические отклонения в физическом развитии слепого ребенка.



Потеря зрения на основе органических нарушений замедляет физическое формирование ребенка, затрудняет подражание и овладение пространственными представлениями. У ребенка со зрительной патологией из-за страха пространства ограничена двигательная и познавательная деятельность, нарушена координация движений. Порой у дошкольников и даже младших школьников отсутствуют простейшие навыки ходьбы и бега, пространственной ориентации и элементарного самообслуживания.



# «НАЙДИ МЯЧИК»

1. Цель: развитие способности ориентироваться на локализованный звук без посторонней помощи.
2. Игра проводится вдвоем: взрослый и ребенок.
3. Инвентарь: озвученный мяч (с бубенчиком внутри).
4. Инструкция. Ведущий прячет мяч или прячется вместе с мячом. После того как мячик спрятан, ребенок отправляется на его поиски.
5. Методические указания
6. Мяч может быть фабричного производства со вшитым внутрь бубенчиком либо изготовлен своими руками из ткани и бубенчика.
7. Пока мячик прячут, ребенок стоит, закрыв уши, чтобы не слышать звука мяча и шагов ведущего, потом ведущий открывает ребенку уши.
8. Игра проводится до четырех раз: при локализации звука справа, слева, спереди и сзади.
9. Во время поисков у ребенка на пути не должно быть препятствий.





# «УЗНАЙ ФИГУРУ»

1. Цель: развитие тактильной чувствительности, обучение
2. навыкам узнавания формы и названия геометрических фигур.
3. Игра проводится вдвоем: взрослый (вожатый, педагог, мама) и ребенок.
4. Инвентарь: плоские геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, треугольник и т.п.) двух размеров (диаметром 25–30 и 3–4 сантиметра).
5. Инструкция. Большие фигуры выкладываются на полу, маленькие выдаются по одной в руки ребенку или надеваются ему на запястье в виде часиков. Сначала ребенок рассматривает и ощупывает маленькую фигуру на руке, затем идет искать такую же большую фигуру среди лежащих на полу. Найдя нужную, встает на нее и произносит название фигуры. Игра продолжается до тех пор, пока ребенок не найдет все фигуры.
6. Методические указания
7. Фигуры вырезаются из картона или коврового покрытия с шероховатой поверхностью.
8. «Часики» вырезаются из картона, в них проделываются два отверстия, через которые продевается резинка-«браслет».
9. В игре могут принимать участие и здоровые дети, в таком случае им завязывают глаза. Игра проводится на время: кто соберет больше фигур и правильно их назовет. Могут быть предложены и варианты усложнения.



# «ПОПАДИ В МИШЕНЬ»

- 1.Цель: развитие слуховой памяти и меткости.
- 2.Игра проводится с группой из четырех и более детей.
- 3.Инвентарь: мишень, издающая при попадании характерный звук, корзина с мячами.
- 4.Инструкция. Дети выстраиваются в колонну. На линии старта стоит корзина с мячами небольшого размера. Перед броском каждого игрока водящий издает кратковременные звуковые сигналы мишенью (или постукиванием рядом с ней). Затем ребенок бросает мяч в цель по памяти. При попадании в цель раздается звук, а ребенок получает один балл. Если бросок был неудачным, следует подвести ребенка к самой мишени и дать потрогать ее. После этого право броска переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто быстрее всех наберет 5 баллов.



# «ПАРОВОЗИК»

1. Цель: развитие внимания, координации движений, умения обращаться с предметом, освоение симметричных и асимметричных движений.
2. Игра проводится с группой детей из 5—6 человек.
3. Инвентарь: две гимнастические палки или гладкие рейки.
4. Инструкция. Все участники выстраиваются в колонну, хватом сверху берут рейки в правую и левую руки. Впереди и/или сзади встает ведущий. По команде начинаются синхронные движения руками вверх-вниз, вперед-назад, обеими руками или порознь. Во время движений дети имитируют звук паровоза «чух-чух-чух».
5. Методические указания
6. Игра может проводиться в положении сидя на гимнастической скамейке.
7. Если игра проводится в положении стоя, продвигаться следует вперед или назад.
8. Смена движений происходит по команде ведущего.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

