

# *Знакомьтесь, игры для слепых*



ВЫПОЛНИЛ СТУДЕНТ ЗБ-ФК-51:  
КУПРИЯНОВ А.С.

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ СЛЕПЫХ И СЛАБОВИДЯЩИХ ДЕТЕЙ

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.



**Выделено четыре уровня социальных отношений,** характерных для детей с нарушением зрения при осуществлении игровой деятельности:

1) Ориентация на свои потребности и желания при слабом представлении о необходимости учитывать интересы товарища по игре;

2) Усвоение правил поведения, но нежелание считаться с этой необходимостью;

3) Формальное, пассивное усвоение правил;

4) Социальные нормы и правила поведения становятся определяющими и регулирующими позицию ребенка в игре и его взаимоотношения со сверстниками и взрослыми.



# ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ

**Игра должна соответствовать физическому развитию детей** и тем навыкам, которыми они владеют. 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, желтый, зеленый, оранжевый цвета). Большое внимание уделяется выбору и подготовке места, где будет проводиться игра. Необходимо убедиться в безопасности игровой площадки, определить ее 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). Такое оборудование игрового пространства дает возможность играющим определять границы площадки, легко ориентироваться на ней, что помогает им избавиться от страха перед препятствиями.



# Подвижные игры на улице



**1) Догони меня.** Игра проводится вдвоем – взрослый и ребенок – на ровной площадке. Взрослый берёт в руки колокольчик и убегает от ребёнка, время от времени издавая звон колокольчиком. Ребёнок, ориентируясь на звук, должен догнать взрослого.

**2) Горячий мяч.** Игра проводится с группой детей, среди которых есть как незрячие, так и здоровые, которым завязывают глаза плотной тканью. Игроки встают в круг на расстоянии 10-20 см друг от друга. Одному из игроков дают в руки мяч с вставленным внутри колокольчиком или погремушкой, и по команде ведущего мяч с максимальной скоростью передаётся из рук в руки. Игра способствует развитию реакции и ловкости рук.

**3) Паровозик.** Игра проводится с группой детей из 5-6 человек. Берутся две гимнастические палки или гладкие рейки. Участники выстраиваются в колонну, хватом сверху берут рейки в правую и левую руки. Впереди или сзади встаёт ведущий. По его команде игроки начинают синхронные движения руками вверх-вниз, вперед-назад, обеими руками или порознь. Во время движений дети имитируют звук паровоза «чух-чух-чух». Игра способствует развитию координации движений, отработке симметричных и асимметричных движений.



#### 4) «Золотая рыбка»

Цель: развитие быстроты, ловкости, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков — 5—20.

Инвентарь: два браслета или другие звучащие предметы.

Инструкция. Игровую площадку следует обозначить осязательными ориентирами. Назначается водящий — «рыбак» (он надевает на руку браслет). «Рыбак» начинает ловить «рыб». Первая пойманная «рыбка» присоединяется к «рыбаку», взяв его за руку. Образуется «невод», и они продолжают ловить «рыб» уже вдвоем. Если «рыбакам» удастся догнать «рыбку» и схватить ее свободными руками так, чтобы она оказалась в неводе, «рыбка» считается пойманной. Каждый пойманный игрок присоединяется к «неводу». Последний пойманный игрок — «золотая рыбка».



# Домашние игры



- 1) Угадай по звуку.** Ребёнок должен определить, что делают взрослые (ставят на стол посуду, листают журнал, открывают ключом дверь, забивают гвоздь и т. д.).
- 2) Построй лесенку.** Ребёнку дают набор кубиков, он должен выбрать столько, сколько ему понадобится. Лесенка строится по принципу: сначала кладётся один кубик, рядом с ним два и т.д. Данная игра полезна для закрепления навыков счёта.
- 3) Какая игрушка спрятана?** На стол ставятся игрушки небольших размеров – солдатики, куклы, машинки. Ребёнок их все пересчитывает, затем на какое-то время отходит от стола. В этот момент из ряда убирается одна игрушка. Ребенок должен определить, который по счёту предмет спрятан – второй, пятый и т. д.
- 4) Стук-стук.** Игра является хорошим упражнением для развития у детей слухового восприятия. Берётся широкий диск из картона, на него наподобие циферблата наклеивают маленькие кружочки в определённом количестве и в определённом порядке. Например, 1-2-3 и т.д. Кружочки должны рельефно выделяться на диске. В центре диска прикрепляется подвижная стрелка, наподобие часовой. Во время игры нужно ударять палочкой по столу. Ребёнок слушает и считает про себя удары и в зависимости от количества ударов, передвигает стрелку напротив того или иного количества рельефных кружков.



# Интеллектуальные игры



1) **Шахматы.** Стандартный набор шахмат, только сверху обозначены точёными символами по системе Брайля. Чёрное и белое поля также между собой различаются по тактильной поверхности.



2) **Шашки.** Доска изготовлена из прочного пластика. Чёрные клетки для шашек для лучшей их различимости имеют углубления. Шашки могут быть круглыми или квадратными.

3) **Кубик Рубика.** На грани кубика вместо цветовой поверхности нанесены символы Брайля, соответствующие тому или иному цвету.

