

Игры для детей с ОВЗ

Подвижные игры:

1. «Зоопарк»

Цель: развитие воображения и фантазии, памяти и внимания, раскованности в движениях.

Описание: все участники поочередно показывают движения, характерные для задуманного ими по условиям игры животного. Остальные дети пытаются отгадать. После того как все отгадали животных, педагог предлагает объединиться в подгруппы по 2-3 человека по желанию. Педагог, указывая на любую подгруппу, дает название животного, дети, не сговариваясь, вместе изображают одно названное животное. Далее подгруппа также может изобразить какое-либо животное, а другие участники отгадывают – какое было задумано животное.

2. «Попробуй – повтори»

Цель: развитие слуховой памяти, речи, пополнение словарного запаса.

Описание: педагог предлагает детям повторить за ним скороговорки, количество слов которых постепенно увеличивается.

- Пакет под попкорн.
- Дарья дарит Диме дыню.
- У нас во дворе-подворье погода размокропогодилось.
- Шли сорок мышей и шесть нашли грошей, а мыши, что поплоче, нашли по два гроша.
- Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках. Санки скок, Сеньку с ног, Соньку в лоб, все — в сугроб.
- Сшит колпак, да не по-колпаковски, вылит колокол, да не по-колоколовски.

Надо колпак переколпаковать, перевыколпаковать.

Надо колокол переколоколовать, перевыколоколовать.

3. «Узнай по голосу»

Цель: развитие слухового восприятия и умение ориентироваться в пространстве.

Описание: игра проводится на открытой площадке, такой как спортзал или игровая площадка. Все играющие, берутся за руки, образуя круг. Водящий стоит в центре круга. Дети по сигналу водящего начинают двигаться по кругу вправо (влево), проговаривая стихотворение. После последних слов все останавливаются, а игрока, которого во время движения по кругу водящий задел рукой, называет его по имени, измененным голосом, так чтобы тот его не узнал. Если водящий узнает игрока, они меняются ролями, а если он ошибся, то игра продолжается, не меняя роль водящего.

Стихотворение:

Мы немножко порезвились,
По местам все разместились.
Ты загадку отгадай,
Кто назвал тебя, узнай.

4. «Колокольчик догони»

Цель: развитие быстроты реакции, ловкости и умение ориентироваться в пространстве.

Описание: игровую площадку нужно обозначить 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 (но 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.

Есть вариант игры для слабовидящих: вместо колокольчика используется колпак на голову. Ловить можно только того, у кого колпак на голове. Такая игра будет называться «Берегись, Буратино!»

5. «Лучший нос»

Цель: развитие обоняния, памяти и пополнение словарного запаса.

Описание: понадобится несколько одинаковых пакетиков с разными пахучими веществами. Вещества могут быть апельсиновыми корками, кусочками яблок, чесноком, сыром, луком, перцем, корицей, кусочками лимона, хлебом и другими веществами на ваше усмотрение. Важно, чтобы у детей не было аллергической реакции на вещества, для этого необходимо заранее узнать есть ли у детей аллергия или нет, после чего приступать к подготовке к игре. После того как все пакетики с пахучими веществами будут готовы предлагается детям обнюхать каждый пакетик на небольшом расстоянии. Кто даст больше правильных ответов, тот и выиграл.

6. «Запретный цвет»

Цель: развитие быстроты двигательной реакции, внимания, навыков счета и произношения слов, умения различать цвет и форму геометрических фигур.

Описание: понадобится от 20 до 30 разного цвета геометрических фигур, вырезанных из картона, если у вас есть набор геометрических фигур, сделанный из пластика, то он тоже подойдет. По игровой зоне раскладываются в хаотичном порядке геометрические фигуры, педагог называет цвет и по сигналу все играющие должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. Выигрывает тот, у кого больше собранных фигур. При желании детей, ведущим могут попробовать быть и они сами.

7. «Ниточка»

Цель: развитие воображения, фантазии, мелкой и крупной моторики, умения ориентироваться в пространстве.

Описание: понадобится скакалка, веревка, нить не менее 1,5 метров в длину. Каждому игроку раздается по веревке и дается задание: «Нарисуйте лесенку». После того как получили задание, дети из веревки делают заданную фигуру. Выигрывает та команда, которая наиболее точно изобразила задание. Задания по изображению фигур могут быть

разнообразными: лесенка, змейка, домик, человек, кораблик, елочка, ложка, телевизор и другое.

8. «Солнце»

Цель: развитие быстроты и точности движений.

Описание: нужно начертить в центре группы круг. Все играющие делятся на пять команд, и выстраиваются боком к центру круга. Таким образом, получится солнце с лучами. Каждый лучик – команда. Игроки, первые от центра круга, держат в руках эстафетные палочки. По сигналу они бегут по кругу и передают эстафету игроку, стоящему теперь первым в своей команде. Прибежавший встает в шеренгу на место, которое ближе к центру. Когда начинавший игру окажется с краю и получит эстафетную палочку, он поднимает ее, показывая, что команда закончила игру. Выигрывает та команда, которая быстрее поднимет эстафетную палочку.

9. «По кругу мяч»

Цель: развитие внимания, крупной моторики.

Описание: все игроки образуют круг, в кругу идет расчёт на первый-второй. Таким образом в кругу получается две команды. Выдается по 1 мячу каждой команде. Двум рядом стоящим номерам (капитанам) выдаются мячи. По сигналу капитаны команд начинают передавать мяч по кругу игрокам своей команды, получается, через одного человека будет совершаться передача мяча. Мяч должен как можно быстрее вернуться к капитану. Выигрывает та команда, в которой мяч вернулся быстрее к капитану, по сравнению с другой командой.

Пескотерапия:

10. «Необыкновенные следы на песке»

Цель: развитие тактильной чувствительности, фантазии и воображения.

Описание: понадобится кинетический песок. Сначала предлагается познакомиться с песком детям, после чего педагог предлагает игру, в которой он будет говорить задание, а дети на слуховое восприятие будут пробовать изображать на песке различные следы животных. Например: «Идут

медвежата» - ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок. «Прыгают зайцы» - кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях. «Ползут змейки» - ребенок расслабленными/напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях). «Бегут жучки-паучки» - ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под ним руками – «жучки здороваются»). «Крокозяба» - дети оставляют на песке самые разнообразные следы, придумывают название для фантастического животного, которое оставило такие следы (впоследствии это животное можно нарисовать и сделать его жителем песочной страны).

11. «Песочный ветер»

Цель: научить детей управлять вдохом-выдохом.

Описание: понадобятся трубочки из пластика, лучше конечно чтоб были из твердого, но подойдут и выполненные из мягкого пластика трубочки которые идут в комплекте с соком. Дети учатся дышать через трубочку, не затягивая в нее песок, тем, кто постарше можно предложить сначала сказать приятное пожелание своим друзьям, подарить пожелание песочной стране и «задуть в песок», можно также выдувать углубления, ямки на поверхности песка.

Дидактические игры:

12. «Найди отличие»

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Описание: понадобится лист чистый и любой пишущий-рисующий материал. Ребенок рисует любую несложную картину и передает ее педагогу, а сам должен отвернуться. Педагог в этот момент дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. После чего педагог и ребенок могут поменяться ролями. Игра может проводиться и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность

движения не ограничивается). Педагог дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

13. «Шумелки-шепталки-молчанки»

Цель: развитие умения действовать по правилу, наблюдательности.

Описание: понадобится картон 3 цветов – красный, желтый, синий, из него вырезать ладони, каждый цвет соответствует действиям. Красная ладонь — «шумелку» можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь — «шепталка» — можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал «молчанка» — синяя ладонь — дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует «молчанками».

14. «Собери песню»

Цель: развитие концентрации внимания, памяти.

Описание: один из детей (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Все остальные выбирают какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют между детьми, каждому участнику по одному слову. После входит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку.

15. «Броуновское движение»

Цель: развитие умения распределять внимание, памяти.

Описание: понадобятся для игры теннисные мячи, все участники игры встают в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики. Детям сообщаются правила игры: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногой или рукой. Если участники успешно выполняют правила игры, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей.