

## Полезные игры для развития детей с ОВЗ

Игра, как форма активности занимает огромное место в жизни ребёнка. Стремление человеком играть зарождается в раннем детском возрасте и сопровождает его всю жизнь. Тайна этого феномена лежит в психофизической сфере человека. Действительно, если человек сидит долго в одной позе, то он чувствует потребность в движении. Энергия ищет выход, и ребёнок совершает движения без всякой цели: бегает, прыгает, толкается.

Другая точка зрения заключается в том, что игра сама по себе является не столько тратой сил, сколько их источником. Однако эти два взгляда не раскрывают истинной связи игры с внутренним миром человека, поэтому естественно возникает вопрос о смысле сущности игры в детстве, так как этот вид деятельности занимает доминирующее место в жизни ребёнка как здорового, так и имеющего отклонения в развитии.

### Подвижные игры

Подвижные игры имеют оздоровительное, воспитательное и образовательное значение.

Целенаправленная эмоциональная игровая нагрузка оказывает стимулирующее воздействие на организм умственно отсталого ребенка и больше, чем другие средства, соответствует удовлетворению естественной потребности в движении. Подвижная игра не только противодействует гипокинезии, но и способствует восстановлению утраченного здоровья, укреплению всех функций организма, развитию физических способностей.

В подвижных играх используются знакомые и доступные виды естественных движений: ходьба, бег, лазанье, перелезание, прыжки, упражнения с мячом, в них не сложной техники и тактики, а правила всегда можно изменить соответственно физическим и интеллектуальным возможностям ребенка.

Особая ценность подвижных игр для детей с умственной отсталостью заключается в возможности одновременного воздействия на моторную и психическую сферу. Быстрая смена игровых ситуаций предъявляет повышенные требования к подвижности нервных процессов, скорости реакции и нестандартности действий. Игры вынуждают мыслить наиболее экономно, реагировать на действия партнеров, приспосабливаться к обстановке. Играющему ребенку приходится выбирать и совершать из множества операций одну, которая, по его мнению, может принести успех. Чем разнообразнее информация поступает в мозг, тем интенсивнее включаются психические процессы. Именно поэтому с помощью игры у ребенка с умственной отсталостью развивают восприятие, мышление, внимание, воображение, память, моторику, речь, повышая умственную активность, а, следовательно, познавательную деятельность в целом.

Эффект этот достигается за счет полуфункциональности подвижных игр, когда коррекция двигательных нарушений (пространственной ориентировки, точности, ритма, согласованности движений, равновесия и др.) инициирует

активную деятельность мозга, сохранных анализаторов, психических функций, вегетативных систем, обеспечивающих движение. Особенно ярко эта взаимосвязь проявляется в реализации меж предметных связей, когда целенаправленные двигательные действия, организованные в форме игровых композиций, эстафет, ролевых и имитационных игр, выполняемых под стихи, загадки, потешки, скороговорки, с решением простейших математических задач, облегчают усвоение счета, понятий о количестве, форме, величине, направлении, амплитуде; активизируют речевую деятельность, правильное звукопроизношение; обогащают словарный запас, развивают память, внимание, моторику мелких мышц рук.

Известно, что умственно отсталые дети отстают в развитии духовных интересов, потребностей. Поэтому сама игровая деятельность, вызывающая у детей интерес и содержащая в себе необходимые компоненты развития личности, является средством духовного развития. В игре складываются отношения между детьми, вырабатываются привычки, правила поведения. Дети больше узнают друг друга, взаимодействуют между собой, познают нехитрые игровые ситуации, проявляют самостоятельность, подражают, радуются, фантазируют, т. е. в игре идет активное формирование личности, имеющее большое социальное значение. При подборе подвижных игр важно учитывать эмоциональное состояние, характер, поведение детей. Состояние умственно отсталого ребенка нестабильно. Эмоциональное напряжение, усталость могут вызвать внутренний дискомфорт, который чаще выражается в нарушении поведения, капризах, ссорах, драках. Иногда они могут вызвать обратные реакции: пассивность, нежелание вступать в контакт. Преодолевать эмоциональное напряжение можно с помощью подвижных игр.

#### 1. «Зоопарк»

Цель: развитие воображения, раскованности в движениях.

Инструкция. Все участники по очереди показывают движения, характерные для задуманного ими по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники объединяются в подгруппы по 2-3 человека. Ведущий, указывая на любую подгруппу, дает название животного. Участники, не сговариваясь, вместе изображают одно названное животное. Далее подгруппа также может изобразить какое-либо животное, а другие участники отгадывают – какое.

#### 2. «Узнай по голосу»

Цель: развитие слуха и умения ориентироваться в пространстве.

Инструкция. Игра проводится в спортзале или на игровой площадке. Все играющие, взявшись за руки, образуют круг, водящий стоит в центре. Игроки по сигналу водящего начинают двигаться по кругу вправо (влево), приговаривая:

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

С последними словами все останавливаются, и игрок, до которого во время движения по кругу водящий дотронулся рукой, называет его по имени изменённым голосом, так, чтобы тот его не узнал. Если водящий узнает игрока, они меняются ролями, если же он ошибся, то продолжает водить.

### 3. «Догоняй мяч»

Цель: развитие внимания, точности и согласованности движений.

Инструкция. Игра проводится на игровой площадке. Все играющие образуют круг. Двум играющим, стоящим в кругу через 3-4 игрока друг от друга, выдается по мячу. По сигналу водящего играющие стараются как можно быстрее передавать мячи игроку справа, с тем, чтобы один мяч догнал другой. Когда это произойдет, игра начинается снова.

### 4. «Догони колокольчик»

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

Инструкция. Площадку для игры следует обозначить осязательными 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.

Вариант (игра для слабовидящих и зрячих): Вместо колокольчика используется колпак на голову. Ловить можно только того, у кого колпак на голове. Такая игра будет называться «Берегись, Буратино!».

### 5. «Запрещенный цвет»

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

Инвентарь: 30-40 разноцветных геометрических фигур, вырезанных из картона (квадраты, круги, треугольники, прямоугольники).

Инструкция. По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры. Ведущий называет цвет (например, красный). По сигналу все играющие должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. Выигрывает тот, у кого их больше.

### 6. «Поймай мяч»

Цель: развитие внимания, памяти, приобретение навыков в бросках и ловле мяча.

Инструкция. Играющие располагаются по кругу. Водящий находится в центре. Подбрасывая вверх мяч, он называет имя игрока. Названный игрок должен поймать мяч. Если он поймал его, то возвращается на свое место, если же не поймал, то меняется местом с водящим. Побеждает тот, кто меньше всех бал водящим.

### 7. «Узнай друга»

Цель: развитие тактильных ощущений, слухового внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве.

Инструкция. Одной половине детей завязывают глаза и дают им возможность походить по игровой площадке. Далее им предлагается, не снимая повязки, найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук – ощупывая волосы, одежду. Затем, когда друг узнан, игроки меняются ролями.

#### 8. «Голуби»

Цель: воспитание у детей навыков метания, развитие координации движений крупных и мелких мышечных групп, ловкости, глазомера.

Количество игроков 2—10 человек.

Инвентарь: для игры изготавливаются бумажные «голуби» (самолетики и т.д.).

Инструкция. Дети соревнуются, у кого голубь полетит дальше.

Вариант: дети соревнуются со взрослыми.

Методические указания. Игра для детей 5-8 лет, интенсивность малая.

#### 9. «Сидячий футбол»

Цель: развитие координации движений, укрепление мышц ног и туловища, тренировка меткости, быстроты реакции.

Играют две команды по 4-6 человек в каждой.

Инструкция. Дети сидят на полу, ноги согнуты в коленях и прижаты к животу. Одна шеренга располагается лицом к другой на расстоянии 2,5-3 метров.

Игрок движением ног вперед отбрасывает мяч сидящему напротив ребенку, тот ловит его руками, а затем ногами резко откатывает мяч своему партнеру. За неточный бросок мяча, команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

Варианты:

1. Ловить отбрасываемый мяч ногами.

2. Прокатывать и ловить мяч только одной ногой.

3. Сшибать мячом кегли, которые ставят на равном расстоянии между командами; за каждую сбитую кеглю команда получает призовое очко.

Задержка психического развития (ЗПР) — это достаточно широкое понятие. Оно может включать проблемы с произвольным вниманием, слуховой памятью, абстрактным воображением или любой другой высшей психической функцией (ВПФ). Обычно принято считать, что ЗПР — это совокупность нарушений всех или нескольких ВПФ.

#### Что пропало?

**Инструменты:** игрушки или картинки.

**Как играть:** педагог ставит перед ребёнком три игрушки или кладёт три картинки. Важно, чтобы они были хорошо знакомы ребёнку и он мог их назвать. Задача ребёнка — запомнить весь ряд, а когда педагог уберёт один предмет, вспомнить какой.

**Как усложнить:** повышать количество до десяти.

**Это что такое летит?**

**Как играть:** принцип игры такой же, как у «Съедобное — несъедобное». Ребёнку нужно услышать слово и начать махать руками, если это летает. Если не летает — присесть на корточки. Примерный перечень слов: самолёт, гусеница, стул, баклажан, рыба, колибри.

**Что лишнее?**

**Инструменты:** игрушки или картинки.

**Как играть:** педагог предлагает ребёнку объединить игрушки или картинки, назвать обобщающим словом и определить, что лишнее. Например, диван, стул, кресло, кровать, тарелка.

**Как усложнить:** играть на слух без зрительной опоры, добавлять более одного лишнего предмета.

### **Игры для детей с умственной отсталостью**

В первую очередь ребёнку важно привить бытовые, гигиенические навыки, научить его пользоваться посудой, одеваться. Развивать интеллект нужно постепенно, начиная с базовых понятий.

**Флажки**

**Инструменты:** разные флажки.

**Как играть:** педагог даёт ребёнку два флажка одинакового цвета и формы, уточняет, одинаковые они или нет. Затем даёт одинаковые по форме, но разные по цвету. Затем — одинаковые по цвету, но разные по форме. Затем — совершенно разные.

**Домино**

**Инструменты:** домино с картинками.

**Как играть:** принцип, как и у домино с числами: нужно подставлять к свободному краю кость с такой же картинкой. Например, квадрат к квадрату или рыбу к рыбе. Важно, чтобы тема была хорошо знакома ребёнку.

**Сортер**

**Инструменты:** любые сортеры с разными фигурами, цветами и количеством предметов.

**Как играть:** ребёнок должен расфасовать предметы в нужные ячейки.

**Как усложнить:** взять одинаковые по форме и размеру, но разные по цветам фигуры; сделать фигурку, которая никуда не подойдёт.