

# *Игры на зимних каникулах*

Презентацию подготовила  
учитель класса с ИН  
ГБОУ УКШИ № 28 для слепых и  
слабовидящих обучающихся  
Кильдиярова З. Г.

*Зима...*

*Какие прекраснее возможности для  
воспитания и развития детей кроются в  
этой замечательной поре.*

ЗИМНИЕ РАДОСТИ И ЗАБОТЫ  
Василий Александрович Сухомлинский  
(отрывок из книги "Сердце отдаю детям")

# «Найди мячик»

Цель: развитие способности ориентироваться на локализованный звук без посторонней помощи.

Игра проводится вдвоем: взрослый и ребенок. Инвентарь: озвученный мяч (с бубенчиком внутри). Инструкция. Ведущий прячет мяч или прячется вместе с мячом. После того как мячик спрятан, ребенок отправляется на его поиски.

Методические указания:

- Мяч может быть фабричного производства со вшитым внутрь бубенчиком либо изготовлен своими руками из ткани и бубенчика.
- Пока мячик прячут, ребенок стоит, закрыв уши, чтобы не слышать звука мяча и шагов ведущего, потом ведущий открывает ребенку уши.
- Игра проводится до четырех раз: при локализации звука справа, слева, спереди и сзади.
- Во время поисков у ребенка на пути не должно быть препятствий.

# «Горячий мяч»

Цель: развитие внимания, быстроты, двигательной реакции и ловкости рук.

Игра проводится с группой детей (около 10 человек) как с патологией зрения, так и без зрительных нарушений.

Инвентарь: озвученный мяч.

Инструкция. Дети встают в круг на расстоянии 10 сантиметров друг от друга. Озвученный мяч находится в руках одного из игроков. По команде ведущего мяч с максимальной скоростью передается из рук в руки.

Методические указания:

- Если в игре принимают участие слабовидящие или здоровые дети, при построении игроков в круг незрячего ребенка следует поставить рядом со слабовидящим или здоровым, объяснив им, что незрячему участнику игры мяч нужно давать прямо в руки.
- Незрячему ребенку необходимо объяснять, как держать руки наготове (ладонями вверх, мизинцы касаются друг друга, ладони раскрыты, локти прижаты к туловищу).
- Уронивший мяч выбывает из игры. Игра длится до тех пор, пока не останутся двое, которые и становятся победителями.

# «Догони колокольчик»

Цель: развитие быстроты, ловкости, умения ориентироваться в пространстве. Количество игроков — 10—12.

Инвентарь: колокольчик.

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 остальные 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!».

Методические указания

- Пары следует комплектовать так: незрячий — ребенок с остатком зрения; зрячий — незрячий.
- Играющим нельзя выходить за пределы площадки.
- Всем играющим на площадке можно надеть озвученные браслеты (с колокольчиками и т.п.).
- Если водящие пары разомкнули руки, убегающий игрок считается не пойманным.

# «Попади в мишень»

Цель: развитие слуховой памяти и меткости.

Игра проводится с группой из четырех и более детей.

Инвентарь: мишень, издающая при попадании характерный звук, корзина с мячами.

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.

Методические указания

- Мишень можно изготовить, выпилив круг из куска фанеры и прикрепив бубен с тыльной стороны при помощи гвоздя или других подручных материалов (липкой ленты, пластыря).
- Высота, на которой помещается мишень, должна соответствовать уровню глаз ребенка.

# «Узнай по голосу»

Цель: развитие слуха и умения ориентироваться в пространстве. Количество игроков — 5—20.

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 измененным голосом, так, чтобы тот его не узнал. Если водящий узнает игрока, они меняются ролями, если же он ошибся, то продолжает водить.

Вариант: водящий должен узнать голос своей мамы.

Методические указания

- Во время игры следует соблюдать полную тишину.
- Водящий с остатком зрения или нормально видящий должен закрыть глаза или надеть повязку.

# «На ощупь»

Цель: развитие мелкой моторики рук, осязания, тактильной чувствительности. Количество игроков — 5—10.

Инвентарь: мешок из плотной ткани, 8—10 небольших предметов разной формы.

Инструкция. В темный мешок из ткани складывается 8—10 небольших предметов: ножницы, авторучка, пробка от бутылки, наперсток, катушка ниток, ложка, теннисный шарик и т.п. Ребенок должен на ощупь через ткань мешка отгадать, что в нем лежит. Выигрывает тот, кто за 20—30 секунд определит больше предметов.

## Методические указания

- Ткань мешка не должна быть слишком грубой или слишком тонкой.
- Игроков следует заранее ознакомить с предметами, помещенными в мешок.