

Подвижные игры для детей с общим недоразвитием речи



Дети с тяжелыми нарушениями речи часто соматически ослаблены, физически невыносливы, быстро утомляются. Многие с трудом выдерживают длительное пребывание в коллективе. Для детей с дизартрическими нарушениями речи характерна скованность, плохая переключаемость различных действий. Отрицательно сказывается на здоровье детей и то, что немало времени они проводят в сидячем положении. Поэтому многим из них в начале обучения непосильны требования, которые предъявляет программа по физическому воспитанию. В связи с этим важно уделить серьезное внимание тем видам работы, которые помогли бы детям закрепить моторные навыки, догнать своих сверстников по физическому развитию. Лучшее средство от гиподинамии — **подвижная игра**.

Подвижные игры одновременно помогают успешному формированию речи. Они способствуют также развитию чувства ритма, гармоничности движений, положительно влияют на психологическое состояние детей. Чтобы игра достигла поставленной цели, необходимо учитывать ее характер и время проведения. После подвижных игр хорошо переключиться на умственную работу (занятия математикой, упражнения на формирование грамматических конструкций и т. п.).

У детей с тяжелой речевой патологией недостаточно сформированы пространственные представления, с трудом формируются не только речевые, но и двигательные стереотипы. Все это требует определенной специфики проведения подвижных игр. Рекомендуется иногда обращаться к игровому материалу, предназначенному детям более младшей группы, адаптируя, изменяя его с учетом особенностей детей.

"Не теряй равновесия"

Играющие становятся лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Стопы их сомкнуты. Подняв руки на уровень груди, каждый поочередно ударяет партнера одной или обеими ладонями. Можно отклониться от удара, неожиданно разводя руки. Кто сдвинется с места хотя бы одной ногой - проигрывает.

"Кому достанется кегля"

На табурет ставится кегля или булава. По обе стороны табурета в 8-10 шагах от него становятся двое играющих лицом друг к другу. По сигналу каждый бежит, стараясь первым схватить кеглю.

"Тик-так-тук"

Ведущий говорит, обращаясь к детям: "Игра, в которую мы сейчас проведем, требует внимания. Запомните и повторите слова "Тик-так-тук". Дети несколько раз повторяют этот ряд слов и только после этого ведущий продолжает: "Когда я дам один свисток, дети первой команды скажут: Тик. На два свистка вторая команда скажет: Так. Тук,- скажет третья команда, услышав три свистка. Побеждает та команда, в которой участники будут реже ошибаться.

"Не перепутай" ("Нос-ухо-нос")

Ведущий объясняет участникам правила игры: при слове НОС нужно дотронуться до носа, при слове ЛОБ - до лба и т.д. Когда дети усвоят правила, будут верно называть части лица, головы, то проводится более усложненный вариант игры.

Ведущий пытается запутать детей: "Нос-нос-нос-ухо". Сказав УХО, ведущий указывает пальцем на подбородок и т.д.

Игра поможет закрепить детям названия различных частей тела, лица, головы, будет воспитывать быстроту реакции.

"Узнай по голосу"

Игра развивает внимание играющих, их слуховое восприятие, помогает познакомить и сблизить детей.

Ребята становятся в круг. В середину встает водящий, глаза у которого завязаны. Дети идут по кругу вслед за педагогом, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются. Педагог говорит:

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встанем.

Ты загадку отгадай:

Кто тебя позвал, узнай?

Педагог молча показывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!» или «Назови меня». Водящий по голосу должен определить того, кто к нему обратился.

«Салки» в два круга

Участники игры образуют два круга: один — внутренний, другой — внешний. Оба круга движутся в противоположных направлениях. По сигналу руководителя они останавливаются и все игроки внутреннего круга стараются осалить игроков внешнего круга, т. е. дотронуться рукой до кого-либо раньше, чем те успеют присесть. «Осаленные» дети встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (4—6).

«Нас не слышно и не видно»

Водящий с завязанными глазами садится на траву (пенек). Остальные располагаются по кругу в 20 шагах. Тот из играющих, на кого укажет ведущий, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий, слыша шаги или шорох, должен указать рукой направление, откуда эти звуки доносятся. Если он укажет направление верно, то сменяет водящего. Победителем окажется тот, кто сумеет приблизиться к водящему, дотронуться до плеча, а потом назвать по имени. Водящий должен по голосу узнать товарища. Игра способствует развитию слухового восприятия, памяти.

«Найди флажок»

На небольшом участке (участок, где много кустов, деревьев) ведущий прячет несколько флажков в таких местах, где их не сразу можно найти, но ветками и травой не прикрывает. На поиски флажков отводится 15 мин, после чего подается сигнал и каждый, кто нашел флажок, несет его к педагогу. Выигрывает тот, кто принесет больше флажков.

Вариант: принеся флажки, играющие говорят, где и как они их нашли. Точно так же можно прятать любую игрушку в помещении, на прогулке. В данной игре можно усложнить и речевую задачу. Если ребенок найдет сразу два предмета, он может составить простое предложение с однородными членами: «Вот утка и петух», «Катя, неси утку и петуха», «Вот кубик и домик», «У меня кубики и домик» и т. д.

«Передай — садись»

Играющие разбиваются на несколько команд по 5—6 человек в каждой, выбирают капитанов и выстраиваются у черты в колонны по одному. Впереди каждой колонны лицом к ней на расстоянии сначала 4, потом 5—6 шагов становятся капитаны. Капитаны получают по мячу. По сигналу каждый капитан бросает мяч первому игроку в своей колонне. Поймав мяч, игрок возвращает его капитану и садится на скамеечку. Капитаны бросают мяч вторым, потом третьим игрокам и т. д. Каждый из них, вернув мяч капитану, садится. Получив мяч от последнего игрока команды, капитан поднимает его вверх, а все игроки его команды вскакивают. Выигрывает команда, капитан которой первым поднял мяч.

«Передача мяча по кругу»

Две команды выстраиваются в затылок друг другу в два отдельных круга. Каждая команда выбирает капитана, который получает большой мяч. По сигналу капитан поднимает мяч над головой и передает его назад. Мяч переходит по кругу из рук в руки. Когда мяч дойдет до капитана, тот направляет его вперед, т. е. в обратном направлении. Выигрывает команда, у которой мяч ни разу не упадет и быстрее вернется к капитану.

Усложненный вариант игры.

После того, как мяч вернется к капитану, все по команде капитана поворачиваются спиной к центру круга и передают мяч из рук в руки направо, затем все поворачиваются лицом к центру, и передают мяч в обратном направлении. Когда мяч возвращается к капитану, он поднимает его над головой. Сначала воспитатель проводит игру, построив всех в один общий круг. Когда играющие усвоят правила игры (как передавать мяч, когда и как поворачиваться), воспитатель делит их на две команды и проводит соревнования между ними. Чтобы дети лучше усвоили задание, необходимо не только показывать, но и называть каждое движение.

«Быстрее шагай»

Играющие строятся в одну шеренгу. Спиной к играющим на другой стороне площади стоит водящий. Водящий-педагог четко говорит: «Быстрее шагай, смотри не зевай! Стоп!». Пока он произносит эти слова, дети стараются быстрым шагом приблизиться к водящему. При команде «стоп!» они должны замереть на месте. Тот, кто не успеет остановиться, возвращается на свое место. Произнеся команду, водящий быстро оглядывается и следит за тем, как ребята выполняют правила игры. Так играют до тех пор, пока кто-нибудь не «запятнает» водящего раньше, чем тот успеет оглянуться. Тот, кто осалит

водящего, становится победы гелем. Игру можно усложнить. После того, как осалят водящего, тот бежит за детьми, стараясь кого-нибудь поймать.