Государственное казенное учреждение социального обслуживания

Краснодарского края «Гулькевичский реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями»

**Консультация для родителей по теме:**

**«Подвижные игры для детей с нарушениями слуха»**

Составитель:

инструктор по ФК

Лесина Е.Г.

г. Гулькевичи

2020

**«Подвижные игры для детей с нарушением слуха»**

***1. Три стихии: земля, вода, воздух***

***Цель:*** Развитие внимания.

Количество игроков может быть любым. Играющие размещаются по кругу, ведущий называет слово, а играющие выполняют определенные движения: «Земля» — играющие принимают положение: руки в стороны; «Воздух» — играющие выполняют круговые движения руками назад; «Вода» — играющие выполняют движения, имитирующие волны. Игрок, нарушивший правила, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остается в кругу последним. Интенсивность игры регулируется темпом произнесения ведущим слов заданий.

**2.** **Три стихии: земля, вода, воздух (другой вариант)**

***Цель:*** Развитие быстроты реакции, внимания и сообразительности.

Площадка делится на три зоны: «Вода», «Земля», «Воздух». Ведущий называет предмет, а играющие должны переместиться в соответствующую зону, например: слово «самолет» — играющие бегут в зону «Воздух»; слово «пароход» — играющие бегут в зону «Вода»; слово «дерево» — играющие бегут в зону «Земля». Игрок, нарушивший правила, выбывает из игры или получает штрафное очко. Выигрывает последний оставшийся участник (либо набравший меньше всего штрафных очков). Нагрузка регулируется сменой способов передвижения: ходьба, бег, прыжки и др.

**3. Печатающая машинка**

***Цель:*** Развитие словарного запаса.

Количество игроков может быть любым. Игрокам или командам предлагается слово (например, «соревнование»). Игру рекомендуется проводить в вечернее время или в плохую погоду. Участники игры должны составить новые слова из букв данного слова. Побеждает тот, кто «напечатает» больше слов.

**4.** **Запрещенный цвет**

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

Количество игроков — 6–8. Инвентарь: 30–40 разноцветных геометрических фигур, вырезанных из картона (квадраты, круги, треугольники, прямоугольники). 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. *Варианты 1.* Собрать только круги (цвет не имеет значения). *Вариант 2.* Собрать треугольники красного цвета. *Вариант 3.* Собрать как можно больше любых фигур, кроме зеленых. Победитель любого варианта игры демонстрирует свой результат, вслух пересчитывая собранные фигуры, а затем вслух (вместе с ведущим) называя их (квадрат, треугольник и т. д.). Также вслух называют и цвет фигур (красный, синий, желтый и т. д.). Игровая площадка должна быть достаточно большой, чтобы обеспечить безопасность играющих и не допускать столкновений детей друг с другом при собирании фигур.

**5.** **Зеркало**

***Цель:*** Развитие внимания и воображения, тренировка в запоминании последовательности движений.

Количество игроков может быть любым. Играющие свободно располагаются на площадке и выполняют следующие задания: 1) повторение одиночных движений вслед за ведущим; 2) играющие должны воспроизвести несколько движений в заданной последовательности; 3) ведущий называет животное, птицу, насекомое или рыбу, а игроки подражают движениям этого животного. Лучший игрок определяется общим голосованием и награждается призом или призовыми очками.

**6. Веревочка**

***Цель:***Развитие воображения, фантазии, мелкой моторики, координационных способностей.

Количество игроков — 10–12. Инвентарь: скакалка или веревочка не менее 1,5 м в длину. Каждому игроку ведущий раздает по веревке и дает команде задание. Нагрузку можно увеличить, если проводить игру в виде эстафеты с передвижениями от места старта к месту «рисования». ( например, нарисовать определенную фигуру: лесенку, змейку, человечка, домик, кораблик, елочку и т. п.). Выигрывает команда, наиболее точно изобразившая заданное.

**7. Догони меня**

***Цель:*** Развитие внимания, приобретение навыков ловли и передачи мяча, развитие умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков — 10–14. Инвентарь: два баскетбольных мяча. Играющие располагаются по кругу, причем игроки обеих команд чередуются. В игре используются два мяча. В исходном положении мячи располагаются на противоположных сторонах круга. По команде водящего игроки одновременно передают мячи вправо (или влево), стараясь, чтобы мяч одной из команд догнал мяч другой команды. Если команда догоняет другую, победительнице присуждают очко. Игра повторяется несколько раз. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

**8. Поймай мяч**

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

Количество играющих может быть любым. Инвентарь: один мяч среднего размера. 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 был водящим. От количества участников, стоящих в кругу, зависит темп игры. Если играющие не знакомы, то до начала игры их нужно представить друг другу: каждый по очереди называет свое имя, а вся группа хором его повторяет. Играющие могут свободно передвигаться по кругу.

**9. Цветные палочки**

***Цель:*** Развитие ловкости и ориентировки по цвету, навыков коллективных действий, фантазии и воображения.

Количество игроков произвольное. Инвентарь: палочки - фломастеры с разнообразной гаммой цветов без стержней. Играющие стоят лицом друг к другу на расстоянии 3 м. Перед ними на площадке разбросано большое количество палочек. По команде водящего дети собирают палочки синего (зеленого, красного и др. цвета) и снова выстраиваются в шеренгу. Побеждает та шеренга, у которой больше собрано палочек и нет ошибок в выборе заданного цвета.

**10.** **Часы**

***Цель:*** Развитие внимания, мышления, ориентировки во времени, закрепление знаний.

Количество игроков не ограничено. Играющие, изображая циферблат, становятся в круг лицом к водящему, который находится в центре круга. Играющие рассчитываются на 1–12, что соответствует показателям часов. Ведущий должен назвать время, например «11 часов». Игрок или все игроки, получившие при расчете данную цифру, должны хлопнуть в ладоши. Если ведущий называет цифру 22, то участник или участники с номером 11, хлопают 2 раза. За неправильный ответ игрок наказывается штрафным очком или должен выполнить какое-либо упражнение. Интенсивность игры регулируется темпом произнесения ведущим цифр – заданий.

**11.** **Подними руку**

***Цель:*** Развитие внимания.

Количество игроков не ограничено. Играющие располагаются в круге, лицом к центру. Ведущий находится внутри круга. Как только ведущий касается рукой одного из игроков, рядом стоящие игроки слева и справа поднимают руки, ближе расположенные к указанному игроку: игрок справа — левую руку, игрок слева — правую руку. Если игрок ошибается, он получает штрафные очки. Интенсивность игры регулируется темпом касания ведущим игроков. Побеждает тот, кто получит меньше штрафных очков.

**12.**  **В шеренгу становись**

***Цель:*** Развитие внимания и двигательных качеств — ловкости и силы.

Две команды распределяются по равным силам. Инвентарь: канат. Команды выстраиваются в колонну вдоль каната, лежащего на полу. Ведущий стоит у середины каната. По команде ведущего «Марш!» команды начинают перетягивать канат. Ведущий в это время держит его за середину. Когда ведущий подает заранее условный сигнал (поднятая рука, стук ногой и др.), обе команды должны построиться в шеренгу в заданном месте. Побеждает та команда, которая быстрее и точнее выполнит построение в шеренге. Ведущий должен соблюдать технику безопасности, выполняя страховку (держит канат) до тех пор, пока все участники не отпустят канат для построения.

**13.** **Поймать «Бармалея»**

***Цель:*** Развитие равновесия, ловкости, воли и координации коллективных действий.

Количество участников произвольно. Инвентарь: гимнастические скамейки, гимнастическая стенка и маты (для страховки), горизонтально закрепленные канаты. В зале или на улице устанавливаются скамейки в наклонном положении под разными углами, горизонтальные скамейки с широкой и узкой опорой, качающиеся скамейки, горизонтальные канаты на высоте 0,5 м. Перед игрой ведущий вспоминает вместе с игроками сюжет произведений К. Чуковского «Бармалей» и «Доктор Айболит». Задача играющих: преодолеть все «препятствия» (пройти, проползти, пролезть, удержать равновесие) всей командой, найти «Бармалея» и поймать его (роль «Бармалея» выполняет второй ведущий).

Необходимо обеспечить страховку.