**МДОУ «Детский сад №22 комбинированного вида»**

**Картотека подвижных игр**

**для детей с ограниченными**

**возможностями здоровья**

**( нарушение зрения)**

 **Подготовила воспитатель:**

 **З.Д. Семакина**

**Саранск- 2020**

**Подвижные игры для слепых детей.**

С целью адаптации к игровому пространству вначале необходимо предложить  игры малой подвижности с простыми правилами, а затем постепенно перейти  к играм большой подвижности и с усложненными правилами. Для незрячих детей выжжен строго установленный порядок в спортивном зале, на спортивной площадке. Спортивный инвентарь, которым пользуются дети, должен находиться в определенном месте.

**Воздушный шар.**

Задачи игры: совершенствовать ходьбу по заданной траектории, умение ориентироваться в пространстве.

Описание игры: Педагог эмоционально рассказывает о разноцветных шарах. Больших и маленьких, предлагая,  в зависимости от количества детей, образовать маленький или большой круг.

По команде педагога дети, постепенно расширяя круг, отходят на расстояние вытянутых рук, произнося:

Раздувайся наш шар, раздувайся большой!

Оставайся такой,  да не лопни!

При словах педагога «Шар лопнул!» дети опускают руки, произнося «Хлоп» и приседают. Педагог говорит: «Воздух  из шара выходит». Дети медленно встают и сходятся к центру, издавая звук «Ш-Ш-Ш».

Педагог следит, чтобы все дети произносили «Хлоп» и одновременно приседали, вставали и двигались к центру.

**Рыбки**

Задачи игры: совершенствовать бег, ориентировку в пространстве, ловкость; воспитывать честность.

Описание игры: Играющие становятся по кругу. Каждому дается одна веревка с рыбкой. Длина веревки 110-115 см, на конце которой привязаны звенящие предметы – (рыбки). По сигналу педагога все разбегаются по площадке. Каждый старается наступить на рыбку товарища. Потерявший рыбку выходит из игры до ее возобновления. Выигрывает тот, кто за определенное время выведет из игры больше играющих или тот, у кого уцелеет рыбка.

Правила игры (для детей).

Игрокам нельзя крепко держать «рыбку» (веревку).

Игрок выходит из игры, если потерял рыбку.

Нельзя сокращать веревку.

Игрокам нельзя стоять на месте или прятаться куда-либо.

**Перекатывание мяча**

Задачи игры: совершенствовать двигательный навык в метании и ловле мяча.

Описание игры: Все играющие садятся в круг, широко разводят ноги. Педагог с мячом в руках становится в середине круга. Назвав имя какого-нибудь из играющих, катит к нему мяч и тут же начинает хлопать в ладоши. Игрок, поймав мяч , катит его обратно, ориентируясь по хлопкам педагога. Так педагог перекатывает мяч всем игрокам по очереди.

Правила игры

Мяч можно только катать.

Игра должна проходить в тишине.

Расстояние от педагога до игроков должно быть 2-3 метра.

Во время игры играющим рекомендуется менять позу, (сесть, встать на одно колено, присесть на корточки и т.д.)

**Догоняй мяч**

Задачи игры: развивать чувство владения мячом, скорость, чувство партнера.

Описание игры. Все играющие образуют круг. Двум играющим, стоящим в кругу через 5-6 игроков, дается по мячу (озвученному). По команде педагога играющие стараются как можно скорее передать мячи стоящему рядом игроку, чтобы один мяч догонял другой. Если мячи окажутся у игроков, стоящих рядом, игра возобновляется.

Правила игры:

Мячи можно передавать только стоящему рядом игроку.

Чем больше количество участников, тем больше может быть мячей.

Педагог должен постоянно менять направление движения мячей.

**Линия огня**

Задачи игры; совершенствовать навыки метания, умения ориентироваться в пространстве, развивать точность броска, развивать умение дифференцировать мышечные усилия.

Описание игры. Все играющие делятся на 2-4 команды. На расстоянии 2-3 метра от границы площадки кладется канат. Это линия огня. Посередине площадки ставятся флажки на расстоянии 1м один от другого. На линию огня выходит одна из команд, у каждого игрока по два-три мешочка с песком. По команде педагога все игроки, не переступая канат, стараются как можно дальше забросить свои мешочки. Мешочек, упавший у первого флажка. Дает одно очко, у десятого -10 очков и т.д. После того, как все игроки команды бросят свои мешочки, подсчитывается общая сумма  очков, полученная за все брошенные мешочки. Затем за линию огня выходит другая команда и т.д. Команда, у которой большее количество очков, занимает первое место.

Правила игры Бросать мешочки можно любым способом.

Если мешочек упал между флажками, количество очков засчитывается по тому флажку, который находится ближе.

Если игроки хорошо бросают  из положения стоя, можно перейти к положению стоя на одном или двух коленях, лежа.

Из всех положений необходимо как правой , так и левой рукой.

**Под обстрелом**

Задачи игры: совершенствовать навыки метания, точность, бег, ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Описание игры Выбираются 4 игрока (стрелки). Они становятся с мячами у боковых границ площадки  (с каждой стороны по2). Две другие границы лицевой линии – дома для перебегающих. Все игроки надевают на руки браслеты (или колокольчики) и выстраиваются  в шеренгу на расстоянии не более 2 м друг от друга. По сигналу педагога игроки перебегают в противоположный дом, а стрелки бросают мячи, стараясь попасть в бегущих. Игроки, в которых попали мячи, выходят из игры, до смены стрелков. Выигрывает та команда стрелков, которая за три перебежки выбьет наибольшее количество перебегающих.

Правила игры Умышленно задерживающийся игрок выбывает из игры до назначения новых стрелков.

Стрелки не имеют право сходить с места.

Если мяч попал в одного игрока и не коснулся пола, выходят оба игрока.

При перебежке педагог находится на линии дома, в который бегут игроки, и хлопками  ориентирует бегущих.

**Фруктовый сад**

Задачи игры: развить слух, умение ориентироваться в пространстве, коллективизм.

Описание игры Играющие выстраиваются в колонну по одному. Педагог  тихо говорит каждому название какого-либо фрукта (яблоко, груша и т.д.) с таким расчетом, чтобы группа из 6-8 человек получила одна название фрукта, другая, такая же по численности, – другое и т.д. Игроки, получив название фрукта, тихо расходятся по всей площадке. По сигналу все одновременно начинают выкрикивать название фруктов, которые им дали. Каждый выкрикивает название фруктов, которые им дали. Каждый выкрикивает и в то же время прислушивается, стараясь найти игроков, выкрикивающих такое же название. Нашедшие друг друга игроки берутся за руки и ищут остальных (количество игроков сообщается заранее). Группа с одним названием фрукта, собравшаяся вместе раньше других, выигрывает.

Правила игры. Игроки до сигнала педагога не имеют права сообщать остальным, какое название им дано.

Игроки должны выкрикивать название фрукта до тех пор, пока вся группа не соберется полностью.

Игроки группы, собравшейся полностью, сразу поднимает руки вверх.

**Ковер-самолет**

Задачи игры: развить координацию движений, точность, ориентировку в пространстве.

Описание игры Играющие делятся на две команды, располагаясь на расстоянии 20 м от ковриков. По сигналу педагога игроки команд бегут к коврикам, стараясь попасть на них. Через 30-40 секунд дается второй сигнал, и игроки команд должны в этот момент остановиться. Побеждает команда, у которой большее количество игроков осталось на ковре-самолете.

Правила игры До начала игры команды должны познакомиться с местом расположения ковра-самолета.

         Игра начинается по сигналу педагога.

Игроки должны немедленно остановиться по второму сигналу, независимо от того, где он их застал.

**Подвижные игры для слабовидящих детей**

Для детей с остаточным зрением и слабовидящих детей используются игры, которые не противоречат противопоказаниям врачей-офтальмологов. Кроме того, игры, способствующие развитию функции двигательного анализатора во взаимосвязи со слуховым,  моторным, осязательным и создаваемая на основе этого рефлекторная система, служат для компенсации и коррекции вторичных нарушений.

**Игры малой подвижности**

**Угадай, кто кричит**

Задачи игры: развить наблюдательность, внимание, активность.

Описание игры. Дети сидят полукругом на стульях, (на ковре). Перед детьми на расстоянии нескольких шагов ставится ширма. Руководитель называет кого-нибудь по имени, и тот идет за ширму. Руководитель договаривается с ребенком, находящимся за ширмой, какое животное или птицу он будет изображать. За ширмой раздается мычание коровы,  кудахтанье курицы и другие звуки. Руководитель предлагает отгадать, кто кричит.

Правила игры Отгадать животных или птицу может только тот, кто быстрее поднимет руку. Если ребенок ошибся, ему может подсказать следующий.

**Найди флажок**

Задачи игры: развивать наблюдательность. Выдержку, активность.

Описание игры. Дети сидят на стульях в разных местах комнаты. По слову руководителя дети встают и поворачиваются лицом к стене, а руководитель тем временем прячет флажки (по числу детей). «Пора» – говорит руководитель. Дети разворачиваются к нему лицом и идут искать флажки. Тот, кто нашел флажок, садится на свое место. Когда все дети найдут флажки, они идут воль сторон площадки, держа флажок в руке. Впереди колонны идет тот, кто первым нашел флажок. По сигналу «На место!» дети садятся на стулья.

Правила игры Поворачиваться лицом к воспитателю можно только после слова «Пора!».

Руководитель должен следить, чтобы дети брали один флажок.

Хорошо проводить эту игру в лесу, на поляне.

Флажки должны быть большими и яркими.

**Где позвонили**

Задачи игры: развить у детей слух, внимание и выдержку.

Описание игры. Дети сидят по кругу. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить.

Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит «Пора», и отгадывающий открывает глаза, а тот, кто позвонил, поднимает  звонок и показывает его. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз.

Правила игры. Отгадывающий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора».

Воспитатель следит за тем, чтобы водящий во время игры не открывал глаза.

Указывая направление звука, водящий может повернуться лицом  к тому месту, откуда слышался звук.

Дети должны звонить не слишком громко.

**Попади мешочком в круг**

Задачи игры: умение действовать по сигналу, метать правой и левой рукой, ориентироваться в пространстве.

Описание игры. Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках у детей мешочки с песком. По сигналу воспитателя «Бросай» все дети бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки» – говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, и игра продолжается. При повторении игры дети бросают мешочки другой рукой.

Правила игры Бросать  мешочки нужно по слову воспитателя «Бросай!», поднимать по сигналу «Поднимите мешочки».

Перед началом игры воспитатель показывает детям , как держать и бросать мешочки в круг.

Вместо мешочков можно бросать шишки.

В зависимости от возраста детей можно увеличивать расстояние до круга.

**Зайка серый умывается**

Задачи игры: развивать умение правильно проговаривать текст, выполнять движения согласно текста, развивать вестибулярный аппарат, используя прыжки.

Описание игры. Один из играющих назначается «зайкой». Все остальные становятся в круг. «Зайка»  занимает место в середине круга. Дети, стоящие в кругу, говорят вместе с воспитателем:

Зайка серый умывается,

Видно в гости собирается.

Вымыл носик,

Вымыл ротик,

Вымыл ухо,

Вытер сухо!

Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту. Затем он скачет на двух ногах (идет в гости) к кому-нибудь из стоящих в кругу. Тот становится на место зайки, и игра продолжается.

Правила игры. Зайка должен выполнять движения согласно тексту и передвигаться только мелкими прыжками на двух ногах.

Дети могут сидеть в кругу на стульях, на полу, стоять, могут зазывать к себе в гости «зайку».

**Береги руки**

Задачи игры: развивать ловкость, внимание, хорошую осанку.

Описание игры. Дети образуют круг. Расстояние между ними не менее шага. Воспитатель дает играющим шнур со связанными концами, за который дети держатся двумя руками.

Водящий стремится коснуться руки кого-нибудь из играющих, а играющий в этот момент должен отпустить шнур  и спрятать руки за спину. Не  успевший спрятать руки за спину проигрывает.

Правила игры. Нельзя все время держать руки за спиной.

Снимать руки со шнура можно только тогда, когда водящий протянул руку к кисти.

Тот, до руки которого дотронулся водящий, считается проигравшим.

В начале игры в середину круга становится воспитатель, а затем его сменяют дети.

Воспитатель следит, чтобы игра проводилась живо, и чтобы водящий не стоял на месте.

Закладывать руки за спину надо так, чтобы кисть одной руки держала кисть другой: это обеспечивает хорошее выпрямление туловища.

Водящий надевает на себя яркую накидку.

**Перетягивание палки**

Задачи игры: развить силу мышц ног и рук, укрепить мышцы плеч и спины. Ловкость и быстроту.

Описание игры. Участвует неограниченное количество игроков. Воспитателем выбирается один из них, остальные рассчитываются по номерам для соблюдения очередности в игре.

По сигналу два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями, и берут в руки палку, причем держат ее каждый за середину и за края.

По второму сигналу игроки начинают тянуть друг друга с целью поднять на ноги.

Правила игры Кому удается поднять противника на ноги, тот выигрывает и продолжает игру с одним из следующих игроков.

Если победили первого игрока, то тот, кто победил, остается, а тот, кого победили, может встать в конец строя и попробовать еще раз свои силы.

**Игры с большой подвижностью**

**Невод**

Задачи игры: развивать внимание, ловкость, ориентацию в пространстве, быстроту.

Описание игры. Играющие становятся в круг, выбирают рыбу. На голову ей надевают яркий платок и помещают в центр круга, изображающего невод.

На расстоянии 1,5-2 метров от круга устанавливают четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если рыбу не поймали, и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в круг. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

Правила игры Игроку, выбежавшему из под невода, надо проявлять ловкость, а не силу.

Разрывать круг нельзя.

**Липкие пеньки**

Задачи игры: Развить ловкость, гибкость, внимание, ориентацию в пространстве.

Описание игры. Три, четыре игрока  садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке с колокольчиками в руках, стараясь не подходить близко к пенькам. Пеньки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей, осаленные дети становятся пеньками.

Правила игры Пеньки не должны вставать с мест (можно для удобства сидеть на стульчиках).

Можно наклоняться вперед, вправо, влево для того. Чтобы дотянуться до пробегающих.

Кого последним заденут пеньки, тот и выиграл.

**Птицы**

Задачи игры: развить ловкость, внимание, умение увертываться от водящего.

Описание игры Играющие выбирают хозяйку и ястреба, остальные – птицы. Хозяйка тайком от ястреба дает название каждой птице: кукушка, ласточка и т.д. Прилетает ястреб. У него с хозяйкой начинается перекличка:

Зачем пришел?

За птицей.

За какой?

Ястреб называет, например, кукушку. Она выбегает, ястреб ее ловит. Если названной птицы нет, хозяйка прогоняет ястреба.

Правила игры Выбегать и ловить можно только угаданную птицу.

Если ястреб не поймал птицу. И она прибежала к хозяйке, то ей дается название другой птицы.

Дети должны быть одеты ярко и разнообразно.

Игра заканчивается, когда ястреб переловит всех птиц.

Если ястреб не справляется, то его можно поменять.

**Игра в лошадки**

Задачи игры: развить чувство ответственности, быстроту. Правильную осанку (необходимо спину держать ровно), ловкость.

Описание игры Игра является подражанием взрослым в скачке на лошадях.  Для игры нужны палки (лошадки). Игроки становятся в одну шеренгу у линии старта, которая чертится на одной стороне площадки. На другой стороне площадки на расстоянии 15-20 метров от линии старта чертится линия финиша. По сигналу игроки садятся на своих лошадок верхом. Левой рукой держат за передний конец палки, а в правой держат веревку (кнут). Игроки,  произнося «чу», бегут к линии финиша.

Правила игры Без команды нельзя начинать игру.

Во время бега не мешать друг другу.

Побеждает тот наездник, который первым пришел к финишу и не толкнувший ни одного ребенка.

На финише необходимо протянуть финишную . яркую ленточку, чтобы дети видели линию финиша.

**Катай мяч**

Задачи игры: развивать выдержку, внимание. Ловкость, пространственную ориентацию. Укреплять мышцы спины и плеч.

Описание игры Игроки  образуют круг, опускаясь  на колени,  садятся на пятки. Воспитатель кому-нибудь из детей мяч. Тот отталкивает его от себя рукой, не давая коснуться ног. Играющий, к которому докатился мяч, в свою очередь отталкивает его от себя, направляя к другому играющему. Тот,  кто не успел оттолкнуть от себя мяч, и не коснулся его тела или укатился за круг, проигрывает и делает шаг из круга. Сидя за кругом, проигравший принимает участие в игре, стараясь «отыграться». Для этого нужно удачно оттолкнуть мяч, направленный к нему кем-нибудь из играющих. После этого он возвращается на свое место в кругу.

Правила игры Мяч можно катать правой, левой и двумя руками, но нельзя его бросать. Если мяч прошел между двумя игроками, то отодвигается за круг тот, у которого мяч прошел справа.

Мяч должен быть ярким и желательно озвученным.

Нужно следить за тем, чтобы мяч катился и к проигравшим с тем. Чтобы они имели возможность отыграться.

**Сторож**

Задачи игры: развить быстроту, выносливость, реакцию на звуковой раздражитель.

Описание игры Игроки ложатся на ковер и делают вид, что спят. Сторож бегает между лежащими, касается всех подряд палочкой и говорит: «Становись за мной!».

Те дети, до которых дотронулась палочка, выполняет команду. Когда все встали, сторож неожиданно кричит: «Ночь!». Все играющие должны как можно скорее лечь, а сторож следит за ними.

Правила игры Команду следует выполнять быстро и безоговорочно.

Тот, кто лег последним, становится сторожем.

Палка должна быть не острой, а лучше с мягким наконечником.