



**Консультация на тему  
«Подвижные игры для слепых  
и слабовидящих детей»**

**Воспитатель  
Емтыль М.Х.**

**Подвижные игры** являются сильнейшим средством всестороннего развития и воспитания слепых и слабовидящих детей. Слепой ребенок любит играть и совершенно так же, как и зрячий, может играть почти в любую игру, только слепого нужно сперва научить играть, помочь ему овладеть игрой.

Игры должны быть адаптированы к индивидуальным особенностям слепого ребенка. Важным условием организации игр со слепыми и слабовидящими детьми является четкое взаимодействие родителей, педагогов и врачей. С помощью медицинской диагностики слепых и слабовидящих детей следует установить, какие игры противопоказаны каждому конкретному ребенку, а какие нет. Педагогам необходимо знать содержание каждой игры и степень ее влияния на функциональное состояние организма детей. При этом следует учитывать и специфические отклонения в физическом развитии слепого ребенка.

Потеря зрения на основе органических **нарушений замедляет физическое формирование** ребенка, затрудняет подражание и овладение пространственными представлениями. У ребенка со зрительной патологией из-за страха пространства ограничена двигательная и познавательная деятельность, нарушена координация движений. Порой у дошкольников и даже младших школьников отсутствуют простейшие навыки ходьбы и бега, пространственной ориентации и элементарного самообслуживания.

Поэтому для организации игровой деятельности необходимо учитывать состояние остроты зрения ребенка, его предыдущий опыт, особенности осязательно-слухового восприятия, наличие остаточного зрения, уровень физической подготовленности, возрастные и индивидуальные возможности ребенка, место и время проведения игры, интересы всех играющих детей, а иногда и их настроение. Если есть необходимость увлечь детей, заинтересовать их игрой, выбирается увлекательная, знакомая детям игра, в которой все они могут принять активное участие. И наоборот, если дети чрезмерно возбуждены, игра должна быть более спокойной.

#### ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ

Игра должна соответствовать физическому развитию детей и тем навыкам, которыми они владеют. Выбирая инвентарь для игры, **взрослый должен**: для слепых — использовать озвученную атрибутику (озвученный мяч, свисток, бубен, колокольчик, метроном, погремушки и др.); для детей с остаточным зрением и слабовидящих — подобрать яркий и красочный инвентарь, учитывая контрастность предметов (*как правило, используются красный, желтый, зеленый, оранжевый цвета*).

При использовании мяча в игре со слепыми детьми рекомендуется мяч подбирать очень ровный (круглый, при этом он должен быть несколько тяжелее волейбольного). Тяжелый мяч лучше ощущается слепыми, и они скорее овладевают игрой с ним. Можно пользоваться и волейбольным мячом, предварительно проложив между камерой и крышкой утяжеляющий материал. Выбор цвета мяча зависит от освещения. Если во дворе или в помещении не слишком светло, необходимо пользоваться мячом светлых тонов, если же освещение сильное, рекомендуется выбирать более темный мяч. Желательно использовать озвученный мяч, который дает возможность слепому ребенку не только свободно играть с мячом, точно бросать, легко ловить, но и самостоятельно находить его. Весь используемый инвентарь должен быть безопасным!

Большое внимание уделяется выбору и подготовке места, где будет проводиться игра. Необходимо убедиться в безопасности игровой площадки, определить ее размеры, установить ограничительные ориентиры (канавки, засыпанные песком чуть выше уровня всей площадки, линия из гравия или травяного покрова, асфальтированная

дорожка, резиновые коврики, шнур, натянутый по периметру площадки, и другие рельефные, осязательные обозначения). Такое оборудование игрового пространства дает возможность играющим определять границы площадки, легко ориентироваться на ней, что помогает им избавиться от страха перед препятствиями. На площадке не должно быть пней, ям, кустарника, поверхность площадки должна быть однородной, так как даже незначительные неровности почвы являются ощутимой помехой для слепого ребенка.

Для слабовидящих ориентировочные линии можно обозначить цветными мелками или полосками яркой ткани. С размерами игровой площадки и со всеми возможными ориентирами (*осязательными, слуховыми*) играющих необходимо ознакомить заранее, следует дать им самостоятельно походить, побегать, ощупать руками все предметы и инвентарь для безбоязненного передвижения по площадке.

Ведущий тем или иным сигналом (например, два длинных свистка означают прекращение игры) должен ориентировать играющих, задавать нужное направление и предупреждать об опасности. Звук используется как условный сигнал, заменяющий зрительное восприятие. Звук лучше всего улавливается ребенком, если его источник установлен на уровне лица.

В связи с тем, что слепой ребенок воспринимает всю игру на слух, у него может возникнуть перенапряжение органов слуха и нервной системы, что вызывает общее переутомление. Поэтому большое внимание уделяется дозировке физической нагрузки при играх. Эти меры безопасности дают возможность легко вводить ребенка в игру, помогают ему избавиться от комплекса неполноценности, обеспечивают самореализацию и раскрытие творческого потенциала ребенка, создают положительный эмоциональный фон.

Проведение совместных подвижных игр слепых и слабовидящих, детей с другой нозологией и детей без патологии представляется на первый взгляд затруднительным. Однако существуют варианты проведения и таких подвижных игр. Они нестандартны, поэтому в каждом отдельном случае приходится искать новые приемы, вносить в правила игры небольшие изменения, адаптируя игру для существующей группы. Например, если игра ведется парами, то их можно составить так: зрячий — незрячий; незрячий — слабовидящий; мама — незрячий ребенок и т. д. Вместо простого можно использовать озвученный мяч, научить незрячих пользоваться осязательными и звуковыми ориентирами. В ряде игр нужно ограничивать поле деятельности зрячих игроков и игроков с остатками зрения, предварительно объявив об этом всем играющим. Если незрячих игроков равномерно распределить по командам, то команды уравниваются по общему состоянию зрения.

В играх-догонялках слабовидящие ловят только слабовидящих, слепые же ловят всех, а в играх «Жмурки», «Ночной часовой» следует завязывать глаза только зрячим детям. Нельзя допускать, чтобы дети с остатком зрения или зрячие применяли в игре обманные действия, это обижает незрячих детей, и у них может появиться чувство недоверия к окружающим. Так как во время игр незрячие ориентируются на звук, на площадке необходимо соблюдать полную тишину. Перед игрой с бегом желательно, чтобы дети сначала показывали рукой направление, куда они собираются бежать. Необходимо научить незрячих детей бегу за лидером, ориентируясь при этом на звук шагов бегущего впереди. Ведущий всегда должен находиться там, куда бегут играющие, являясь для них ориентиром. Некоторые дети страдают светобоязнью, таких детей следует поставить так, чтобы солнце не светило им в глаза. Не следует забывать и о том, что поднятие тяжести способствует увеличению внутриглазного давления, а при кратковременном беге максимальной интенсивности

продолжительностью 5 секунд наблюдается снижение внутриглазного давления. Эти данные следует учитывать при определении физической нагрузки для детей, страдающих глаукомой.

При проведении игр на местности с активным использованием слуха («*Чем играем?*», «*Узнай по голосу*» и др.) необходимо учитывать силу и направление ветра. Ветер способен отнести звуки в другую сторону, отчего игроки могут сбиться с пути.

В процессе игры (*эстафеты*) взрослый ведет постоянное наблюдение за самочувствием детей. Чтобы избежать переутомления, ведущему необходимо знать основные данные о физическом и психическом развитии каждого ребенка, а именно:

- рекомендации врачей: офтальмолога, ортопеда, педиатра, психоневролога;
- общее состояние здоровья ребенка (*перенесенные инфекционные и др. заболевания*);

- состояние опорно-двигательного аппарата и его нарушения;
- наличие сопутствующих заболеваний;
- состояние зрительного дефекта (*устойчивая или неустойчивая ремиссия*);
- способность ребенка ориентироваться в пространстве;
- наличие предыдущего сенсорного опыта;
- состояние и возможности сохранных анализаторов;
- состояние нервной системы.

При организации и проведении занятий со слепыми и слабовидящими детьми противопоказаны все виды игр, сопряженные с опасностью глазного травматизма, а также резкие наклоны, прыжки, упражнения с отягощением, упражнения, связанные с сотрясанием тела и наклонным положением головы.

Подвижные игры для детей дошкольного возраста

#### 1. «*Узнай фигуру*»

Цель: развитие тактильной чувствительности, обучение навыкам узнавания формы и названия геометрических фигур.

Игра проводится вдвоем: взрослый и ребенок.

Инвентарь: плоские геометрические фигуры (*круг, овал, квадрат, треугольник и т. п.*) двух размеров (*диаметром 25—30 и 3—4 сантиметра*).

Инструкция. Большие фигуры выкладываются на полу, маленькие выдаются по одной в руки ребенку или надеваются ему на запястье в виде часиков. Сначала ребенок рассматривает и ощупывает маленькую фигуру на руке, затем идет искать такую же большую фигуру среди лежащих на полу. Найдя нужную, встает на нее и произносит название фигуры. Игра продолжается до тех пор, пока ребенок не найдет все фигуры.

#### Методические указания

- Фигуры вырезаются из картона или коврового покрытия с шероховатой поверхностью.
- «*Часики*» вырезаются из картона, в них проделываются два отверстия, через которые продевается резинка -«*браслет*».

• В игре могут принимать участие и здоровые дети, в таком случае им завязывают глаза. Игра проводится на время: кто соберет больше фигур и правильно их назовет. Могут быть предложены и варианты усложнения.

## 2. «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.

## 3. «Паровозик»

Цель: развитие внимания, координации движений, умения обращаться с предметом, освоение симметричных и асимметричных движений.

Игра проводится с группой детей из 5—6 человек.

Инвентарь: две гимнастические палки или гладкие рейки.

Инструкция. Все участники выстраиваются в колонну, хватом сверху берут рейки в правую и левую руки. Впереди и/или сзади встает ведущий. По команде начинаются синхронные движения руками вверх-вниз, вперед-назад, обеими руками или порознь. Во время движений дети имитируют звук паровоза «чух-чух-чух».

### Методические указания

• Игра может проводиться в положении сидя на гимнастической скамейке.

• Если игра проводится в положении стоя, продвигаться следует вперед или назад.

• Смена движений происходит по команде ведущего.

## 4. «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.

#### 5. «Догони меня»

Цель: развитие умения ориентироваться в пространстве на движущийся звук.

Игра проводится вдвоем: взрослый и ребенок.

Инвентарь: площадка без препятствий размером 5х5 метров, колокольчик.

Инструкция. Взрослый берет на себя роль ведущего. С помощью колокольчика, озвученного мяча или бубна он издает постоянный звук и убегает от ребенка, а тот в свою очередь догоняет ведущего, ориентируясь на звук.

#### Методические указания

- Темп игры медленный, ведущий скорее уходит, чем убегает от ребенка.
- Можно помогать ребенку указаниями, например: «немного правее, левее» и т. д.

#### 6. «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.