

Картотека игр для детей с нарушениями зрения

ИГРЫ В СЛОВА

КУЗОВОК

Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзину, коробку. Это и будет “кузовок”. Ведущий передает “кузовок” одному из играющих и говорит:

- Вот тебе кузовок. Клади в него, что есть на -ок. Обмолвишься – дашь залог.

Дети по очереди говорят слова в рифму на -ок:

- Я положу в кузовок грибок.

- А я – платок!

- Я – замок (сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, листок, мешок, цветок, крючок, молоток и т.д.).

Если кто-то ошибся, все говорят:

- Не клади в кузовок пенек. Он оканчивается на “-ёк”! Давай фант!

По окончании разыгрываются залого (фанты). Один из детей спрашивает:

- Чей залог вынется, что тому делать?

Дети по очереди называют каждому залого выкуп, например: попрыгать по комнате на одной ноге, или рассказать стихотворение, или спеть песню.

ЛЮБОПЫТНЫЙ

1-й вариант:

Играющие садятся в круг. Один водящий – “любопытный” – становится в середине. Он громко называет какую-нибудь букву и выжидает, пока играющие приготовятся. Затем быстро обращается то к одному, то к другому играющему, забрасывая их короткими вопросами: кто? куда? когда? зачем?

Играющие должны быстро отвечать словами, начинающимися с объявленной буквы. Например, объявлена буква к. Ответы могут быть следующими: композитор, в кино, каждый день, с керосином и т.д.

Ответивший на вопрос не сразу или словами, начинающимися с другой буквы, становится “любопытным”, а прежний “любопытный” садится на место. Новый водящий объявляет другую букву.

2-й вариант:

Ведущий дает (говорит) половину слова каждому сидящему в круге. И каждый должен продолжить вторую половину. Не может – штрафное очко. Ведущий начинает говорить свою половину слова, например: теле... Играющие продолжают: телефон, телеграмма, телескоп, тележка, телевизор, телеграф и т.п.

ПЯТЬ СЛОВ

Ведущий диктует слово, состоящее из трех-четырех букв. Его записывают в строчку, далеко отставляя одну букву от другой.

Задача играющих – как можно скорее подобрать по пять слов, начинающихся с букв, входящих в это слово. Например, дано слово сова. Запись может быть такой:

С – сокол, сито, сосна, старик, сарай;

О – облако, окно, огород, орех, окунь;

В – вилка, вата, воск, ворот, венок;

А – арфа, арба, арбуз, анкета, алмаз.

Выигрывает тот, кто первым выполнит задание.

ДВЕ БУКВЫ

Есть много слов (имен существительных), начинающихся с буквы О и оканчивающихся буквой К и наоборот. Пусть каждый из играющих постарается написать как можно больше тех и других слов. Например, огарок, окурок, остаток, отросток и т.п.; кольцо, колесо, колено, копыто и т.п. Тот, кто в условленное время напишет больше слов, выигрывает. Можно договориться так: выигрывает тот, кто первым напишет по десять тех и других слов.

СХОДСТВО И ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ

Надо продиктовать участникам игры ряд слов: сильный, порожний, темнота, спешить, пылкий, древность, зной, горе, спелый, доблесть, юный, ссора.

Играющие должны подобрать к каждому из этих слов еще два: одно – схожее с ним по смыслу, другое – противоположное ему, т.е. синоним и антоним. Например, сильный – мощный, слабый. Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задачу и правильно подберет слова.

ИГРЫ С ДВИЖЕНИЯМИ

“КОЛПАК МОЙ ТРЕУГОЛЬНЫЙ”

Ведущий объясняет правила игры. Слова в тексте заменяются движениями. А текст такой:

Колпак мой треугольный.

Треугольный мой колпак.

А если не треугольный,

То это не мой колпак.

Сначала заменяем слово колпак (показываем место колпака на голове), все остальные слова в тексте произносим; затем – слово мой (показываем рукой на грудь), а остальные слова, кроме колпак и мой, произносим; а потом – слово треугольный (показываем руками треугольник). Теперь, произнося текст, заменяем три слова: колпак, мой, треугольный.

Игру можно повторять несколько раз, ускоряя темп.

НАШИ ПОДАРКИ

1-й вариант:

Ведущий: Сегодня в порт корабль придет, груженный:

- веерами (обмахивается одной рукой, как веером);
- ножницами (правой рукой, двумя пальцами, указательным и средним, стрижем, как ножницами);
- ножными швейными машинками (ногами качаем, словно управляя швейной машинкой);
- часами с “кукушкой” (все говорят: Ку-ку, ку-ку).

Повторяем снова.

2-й вариант:

Ведущий: Дед Мороз под Новый год принес нам подарки:

- Папе – расческу (“причесываем” волосы левой рукой);
- Маме – мясорубку (крутим “мясорубку” правой рукой);
- Брату – лыжи (ногами вперед-назад);
- Сестре – куклу с закрывающимися глазами, которая говорит: “Мама” (закрываем и открываем глаза и говорим: Мама).
- Все рады подаркам:

Папа (показываем движения, относящиеся к его подарку), мама, брат, сестра (все показывают соответствующие движения).

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ НА ПАЛКАХ

Двое играющих садятся на землю один против другого, упершись друг в друга ступнями. Взявшись руками за палку, каждый из играющих старается по сигналу поднять своего противника с земли. Сгибать ноги в коленях и отпускать палку не разрешается.

СБОР “ГРИБОВ”

В этом аттракционе участвуют два человека. У обоих завязаны глаза, а в руках – мешочки или корзинки. На полу в разных местах расставляются игрушечные грибы. По сигналу ведущего начинается сбор “грибов”. Тот, кто наберет “грибов” больше и при этом быстро, получает приз.

ГЛАВНОЕ – НЕ РАССМЕЯТЬСЯ!

Одного из играющих объявляют “скульптором”, а остальные становятся вокруг и по его сигналу превращаются в “статуи”: каждый принимает какую-нибудь выразительную позу и замирает в ней.

“Скульптор” прохаживается между играющими и с глубокомысленным видом рассматривает их, всячески стараясь рассмешить. Но “статуя” должна быть бесстрастной – ни шевелиться, ни улыбаться ей нельзя. Нужна выдержка, чтобы не рассмеяться, а у кого ее не хватает, того “скульптор” “бракует” – удаляет из круга. Кто дольше всех продержится – тот и победитель в игре.

УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ

Все играющие садятся на стулья. Ведущий сидит отдельно, глаза у него завязаны, он начинает петь какую-нибудь знакомую всем песню.

Спев один куплет, водящий замолкает. Второй куплет песни поет кто-нибудь из ребят. Водящий должен сказать, кто пел. Если водящий угадал – игра продолжается, но водящим становится уже тот, кто пел второй куплет.

СЕСТЬ, ВСТАТЬ, СЕСТЬ!

Участник игры садится на стул. На глаза ему надевают повязку. Упражнение на первый взгляд несложное: встать, сделать пять шагов вперед, повернуться направо, сделать еще пять шагов, еще раз повернуться направо и отмерить такое же количество шагов, наконец, сделать еще поворот направо, пройти пять шагов и с поворотом направо сесть на стул.

Только обладающие хорошим чувством пространства и умением четко

ЯПОНСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ СЛЕПЫХ ДЕТЕЙ из книги Нобуо Сибата

ЦЗЯНЬ-ЧУЙ-БАО

Так называется способ, когда победителя определяют по жестам.

Жесты: “камень” – пальцы сжаты в кулак; “ножницы” – вытянуть указательный и средний пальцы; “бумага” – вытянуть все пальцы. Жест “камень” побеждает жест “ножницы”, а “ножницы” побеждают “бумагу”, потому что бумагу можно разрезать ножницами; “бумага” побеждает “камень”, потому что камень можно завернуть в бумагу. Когда раздаются слова “цзянь-чуй-бао”, каждый из игроков показывает свой жест – так и определится победитель.

ЛАБИРИНТ

Делать лабиринт на снегу, топтать снег ногами и плющить его ведром. Бегать по снегу кругом, чтобы он стал твердым. Когда все это сделано, создать на двух концах лабиринта базы, например, А и Б. Разделить участников игры на две группы – каждая группа занимает одну базу. После сигнала игроки из каждой группы (А-1 и Б-1) двигаются со своей базы бегом и встречаются где-то в лабиринте. Далее встретившиеся ребята играют в “Цзянь-чуй-бао”, и если, например, А-1 выигрывает, то он ведет на свою базу побежденного противника, но если по ходу вращения А собьется с пути, то Б-1 может возвратиться к себе. Игра повторяется многократно.

ПРЕСЛЕДОВАТЬ ПО ЦВЕТУ

Эта игра подходит слабовидящим детям. Сначала избрать одного игрока. Он рассказывает о каком-нибудь цвете, и другие трогают какую-то вещь этого цвета. Игроку, рассказавшему о цвете, нельзя ловить тех, кто тронул вещь этого цвета; можно ловить лишь тех, кто до нее еще не дотронулся.

ИГРАТЬ РОЛЬ ЖИВОТНЫХ

Все садятся в круг. Один из игроков подражает крикам животных, а другие отгадывают. Например, можно изобразить крики петуха, кошки, вороны и др.

ПЕРЕДАТЬ ПЛАТОК

Приготовить несколько больших платков. Игроки садятся в круг и начинают передавать платки одновременно, пропуская одного - двух человек. По сигналу все останавливаются. Если кто-то не успел передать платок, а возможно, у него в руках окажется два-три платка, то он должен придумать что-то такое, чтобы развеселить остальных.

“Снежки”

(Дети выполняют движения в соответствии со словами педагога)

В руки вы снежки возьмите,

И на них вы посмотрите.

А теперь их поднимите

Вверх, на них вы посмотрите.

Вниз снежки вы опустите,

И опять на них взгляните.

Снежок вправо,

Снежок влево.

“Нарисуйте” круг умело.

Снежок близко, вот вдали,

Ты внимательно смотри.

Вот такой у нас снежок,

Улыбнись ему, дружок.

Быстро, быстро вы моргайте,

А теперь в игру вступайте.