

# КАРТОТЕКА ИГР

## для младших школьников с ОВЗ.

### 1/Игры для детей с нарушениями речи

#### **Игра «Хлоп-топ»**

Цель: развитие фонематического слуха, внимания, быстроты реакции. Профилактика акустической дисграфии, дисграфии на почве несформированного анализа и синтеза слов.

Игра имеет несколько вариантов.

1. Учитель называет слова, предлагая ребенку хлопнуть в ладоши, если он услышит слово, начинающееся (закачивающееся) на определенный звук.
2. Учитель называет слова, предлагая ребенку хлопнуть в ладоши, если он услышит слово со звуком [к], и топнуть, если он услышит слово со звуком [г] и другими парными согласными.
3. Учитель произносит слоги, предлагая ребенку хлопнуть себя по коленкам, если он услышит слог па, и подпрыгнуть и мягко приземлиться, если он услышит слог ба и с другими слогами.

#### **Игра «У кого хороший слух?»**

Цель: развитие фонематического слуха, умения слышать звук в слове. Профилактика акустической дисграфии.

Учитель показывает картинку и называет ее. Учащиеся поднимают сигнальную карточку, если услышат в названии заданный звук. На более поздних этапах учитель молча показывает картинку, а учащиеся проговаривают название картинки про себя и реагируют также.

#### **Игра «Какой звук чаще всего слышим?»**

Цель: развитие фонематического слуха, умения выделять из потока речи часто повторяющийся звук. Профилактика акустической дисграфии.

Учитель произносит стихотворение, а дети называют звук, который они чаще всего слышали.

Щеткой чищу я щенка, Гусь Гога и гусь Гага

Щекочу ему бока. друг без друга ни шага.

### 2/Игры для детей с нарушениями слуха.

#### **ИГРЫ В СЛОВА/ АЛФАВИТ ВОКРУГ НАС**

Ведущий предлагает играющим написать в алфавитном порядке в течение 5-10 минут названия предметов и вещей, находящихся в комнате. Можно писать по несколько предметов на одну букву. Главная трудность - отыскать предметы на все буквы алфавита. Победит тот, чей список будет самым длинным.

#### **СОБЕРИ СТРОЧКУ**

В конвертах - карточки из плотной бумаги. На них написаны слоги, из которых можно составить строчку песни или стихотворения (самый первый слог пишется с большой буквы). Все слоги перемешаны. Какие именно песни и стихотворения и в каких конвертах - неизвестно.

### **ПО АЛФАВИТУ**

На столе лежит комплект карточек, на которых написаны все буквы алфавита. Играющие берут из стопки по одной карточке. По сигналу организатора игры все должны построиться по алфавиту. Если игроков немного, можно взять не все буквы алфавита, а только часть.

## **3/ Игры для детей с двигательными нарушениями.**

### **ИГРЫ В СЛОВА 1-Й ВАРИАНТ**

Играющие становятся по кругу. В центре его - ведущий с мячом в руках. Ведущий бросает мяч любому участнику игры и громко говорит часть какого-нибудь слова. Играющий, которому брошен мяч, должен поймать его и немедленно закончить слово.

### **2-Й ВАРИАНТ**

Играющие образуют круг, ведущий - в центре круга. Он бросает кому-либо мяч и называет первую букву алфавита. Возвращая мяч, играющий называет вторую букву. Потом ведущий называет третью букву, а поймавший мяч - четвертую и т.д. Тот, кто ошибся, получает штрафное очко.

### **3-Й ВАРИАНТ**

Среди играющих распределяются буквы алфавита. Если играющих немного, то каждый получает по несколько букв. Ведущий предлагает составить слова, предложения. Каждый играющий по ходу игры хлопает в ладоши за свою букву. После окончания слова все играющие хлопают дважды. В конце составленного предложения все хлопают в ладоши трижды.

### **СЛОВА НА ЗАДАННЫЕ БУКВЫ**

Ведущий бросает игральную кость и следит за тем, какое выпало число. Например, выпало 3. Тогда он считает "Один, два, три", объявляет тему, предположим, - "Животный мир". Участник игры, на которого покажет ведущий, должен назвать три слова, относящиеся к этой теме и начинающиеся на о, д, т, например, олень, дикобраз, тигр. Затем ведущий снова бросает кубик. Допустим, выпало число 5. Ведущий считает до пяти и называет другую тему: "Географические названия". Играющий, на которого показал

ведущий, называет пять слов на буквы о, д, т, ч, п. Тот, кто не сумеет правильно ответить, становится ведущим.

### **ИГРЫ С ДВИЖЕНИЯМИ /"МЫ-ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА"**

Мы сидели на скамейке, Мы - веселые ребята, Мы - сеселые ребята, Мы все вместе говорили: - Правая рука, левая рука (показываем). Затем повторяем все сначала и добавляем: - Правая нога, левая нога (выставляем попеременно ноги). Снова повторяем слова и постепенно присоединяем: - Правое плечо, левое плечо (показываем). Затем, после повтора слов, присоединяем слово голова с движениями. Потом повторяем все вместе. Примечание: движения руками, ногами, плечами, головой совершаются на протяжении всего текста.

....

## **4/ Игры для детей с интеллектуальными нарушениями**

### **Игры на развитие умения классифицировать объекты и предметы**

#### **«Найди свою пару».**

Предназначена для детей с: легкой степенью отсталости; средней степенью отсталости.

**Цель:** формирование у детей умений в наблюдении, классификации предметов, самоконтроль.

**Организация:** игра проводится фронтально; заранее подбираются парные флажки разного цвета (например, 2 красных, 2 оранжевых, 2 желтых) и бубен.

**Ход игры:** педагог раздает флажки, по одному для каждого ребенка. По сигналу бубна дети разбегаются по классу (комнате), затем по другому сигналу останавливаются и каждый ищет свою пару – того, у кого флажок такого же цвета. При продолжении игры дети вновь разбегаются, а педагог дает им флажки другого цвета. Ориентируясь на новый цвет флажка, они опять ищут свою пару. Ошибки разбираются коллективно.

#### **«Разложи игрушки».**

Предназначена для детей с: легкой степенью отсталости; средней степенью отсталости.

**Цель:** формирование у детей умений в наблюдении, классификации предметов, самоконтроль.

**Организация:** если игра проводится индивидуально, перед ребенком раскладываются игрушки: собака, волк, лягушка, пирамидка, игрушечная посуда, кукла и т. д. если она проводится по группам, это вносит в игру определенный соревновательный элемент, азарт. В этом случае у каждой группы свой набор игрушек. Решения оцениваются по правильности и скорости действий. Ошибки разбираются.

**Ход игры:** педагог предлагает разложить игрушки в каком-то порядке по выбранному детьми основанию («сейчас они лежат в перемешку»). Правильные решения одобряются, неправильные разбираются.

### **«Положи куда надо».**

Предназначена для детей с: легкой степенью отсталости; средней степенью отсталости.

**Цель:** формирование у детей умений в наблюдении, классификации предметов, самоконтроль.

**Организация:** проводится индивидуально, заранее подготавливаются карточки с наклеенными или нарисованными геометрическими фигурами – кругами, квадратами, треугольниками трех цветов (красный, синий, желтый). Каждая фигура определенного цвета повторяется в трех экземплярах, всего 27 карточек.

**Ход игры:** ребенок сидит за столом напротив педагога, который выкладывает перед ним карточки с одинаковыми по форме и разными по цвету фигурами. Сбоку на столе лежат остальные карточки. Педагог берет одну из них и просит ребенка положить «куда надо». Когда все карточки будут разложены, педагог спрашивает ребенка: «Какие карточки ты положил сюда?». Правильный ответ одобряется, не правильный предлагается обдумать и исправить.

## 5/ Игры 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 кончается 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-четырёх 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.

## **6/ Игры для детей с эмоциональными нарушениями.**

### **«Ласковые лапки»**

**Цель:** снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия, гармонизация отношений между ребёнком и взрослым.

Подобрать 6-7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и так далее. Всё это выложить на стол. Ребёнок оголяет руку по локоть, взрослый объясняет, что по руке будет ходить «зверёк» и касаться её ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой «зверёк» прикасался к руке – отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными. Вариант игры: «зверёк» будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребёнком местами.

### **«Пусть поменяются местами те, кто...»**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, активизация детей.

Игра проводится в кругу, участники выбирают водящего, который встаёт и выносит свой стул за круг, таким образом, получается, что стульев на один меньше, чем участников. Ведущий говорит: «Пусть поменяются местами те, у кого... (светлые волосы, часы).» После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

