



Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение
детский сад №11 «Звёздочка»
Старооскольского городского округа

Консультация для родителей

«Игры для детей с НОДА»

Подготовили:
Седнева Е.М.
учитель-дефектолог

Старый Оскол
2023

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 - веселые 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.

"НОС-УХО-НОС"

Обращаясь к участникам игры, ведущий говорит: "Указательным пальцем руки дотроньтесь до носа и скажите при этом: "Нос". Еще раз, еще. Я буду делать то же самое. Но если я скажу, например, "лоб", вы должны немедленно дотронуться до лба. Понятно? Начали! Нос-нос-нос-ухо!" (В это время ведущий указывает пальцем на подбородок, и многие невольно делают то же самое).

Игра повторяется несколько раз. Важна внимательность, реакция.

"МЫ ОХОТИМСЯ ЗА ЛЬВОМ"

Ведущий говорит первую строчку, все хором повторяют:

- Мы охотимся за львом. (Изображают ходьбу на месте.)

- Не боимся мы его.

- Будем биться насмерть с ним.

- И, конечно, победим - чух!

- А что же это там? (Всматриваются, подставляя ладонь ребром ко лбу.)

- А, это топь (болото, лес, гора)!

- Ее не обойдешь. (Показывают рукой как бы обход болота, леса, горы.)

- По ней не проползешь. (Показывают рукой снизу вверх.)
- Надо напрямик! (Снова повторяют все слова.)
- А что же это там? (Всматриваются.)
- А, это же нора!
- А кто же в ней живет?
- Наверно, это лев! (Тихо повторяют все слова.)
- А что же это там?
- А, это хвост! (Громко.) (Убегают, снова преодолевая, уже в обратном порядке, гору, лес, болото, топь.)

"КУПИМ МЫ С БАБУШКОЙ"

Игра о покупках. А вы любите делать покупки? Вот и помогите.

Ведущий: Вы будете повторять за мной слова и делать те же движения, что и я:

- Купим мы с бабушкой себе курочку.
- Курочка по зернышку - кудах-тах-тах. (Бьем руками по коленям.)
- Купим мы с бабушкой себе уточку.
- Уточка - утя-тя-тя. (Руки перед собой крест-накрест, извиваются, будто уточка плывет.)

Повторяем все сначала и добавляем:

- Купим мы с бабушкой себе индюшонка.
- Индюшонок - фу ты, ну ты. (Размахиваем руками.)

Снова повторяем все сначала и добавляем:

- Купим мы с бабушкой себе поросенка.
- Поросенок - хрю-ки, хрю-ки. (Крутим кулачками перед носом, создается впечатление пятачка.)

Снова перечисляем всех, кого купили с бабушкой, и присоединяем,

- Купим мы с бабушкой себе коровенку.
- Коровенка - му-ки, му-ки. (Бодаемся рогами.)
- Купим мы с бабушкой себе лошаденку.
- Лошаденка - ну-ки, ну-ки. (Руки вперед, натягиваем "вожжи" на себя.)
- Купим мы с бабушкой себе собачонку.
- Собачонка - ав-ав. (Руками загибаем "уши".)
- Купим мы с бабушкой себе кисоньку.
- Кисонька - мяу-мяу. (Движение руками перед носом, как бы кошка умывается.)
- Купим мы с бабушкой себе телевизор. (Показываем руками телевизор.)
- Телевизор - время - факты. (Время - поднятая рука, факты - опустить руку перед собой.)
- Дикторша - ля-ля, ля-ля. (Машем руками у рта.)

Нельзя забывать, что после того, как что-то купили, все предыдущие покупки повторяются сначала.

СРЕЗАНИЕ ПРИЗОВ

К двум стойкам прикрепляется веревочка, за которую на нитках привязаны призы. Они обертываются в цветную бумагу, чтобы не сразу можно было догадаться, где что находится.

Тому, кто хочет получить приз, завязывают глаза и дают в руки ножницы. Он должен подойти к веревке и срезать один из призов.

РУКОПОЖАТИЕ

Играющие встают рядом. Им завязывают глаза и предлагают сделать 3-4 шага вперед, повернуться спиной друг к другу, а затем, отойдя на несколько шагов в разные стороны, повернуться два раза на месте, сделать то же количество шагов обратно и обменяться рукопожатием.

"...ПОВЯЖУ Я ШЕЛКОВЫЙ ПЛАТОЧЕК"

На двух стойках, между которыми натянута веревка, висят на нитках 15-20 воздушных шаров, разрисованных под матрешек. У каждого игрока небольшой платок, который необходимо повязать на шар. Побеждает тот, кто быстрее это сделает.

ИГРЫ В ЛЕСУ И НА ПОЛЯНЕ

"ПТИЦЫ" И "КЛЕТКА"

Играющие образуют два круга: внешний и внутренний. Находящиеся во внутреннем круге берутся за руки, и это - клетка. Внешний круг - это "птицы".

"Клетка" под музыку движется вправо, а "птицы" - влево. По сигналу игроки внутреннего круга останавливаются и поднимают руки над головой, не разъединяя их. В это время "птицы" могут свободно вбегать в "клетку" и выбегать из нее. "Клетка" не может задерживать "птиц". По второму сигналу ведущего "клетка" захлопывается, то есть все опускают руки и приседают. Игроки, оставшиеся в круге, считаются пойманными и остаются в центре. Игра продолжается до победителя - последнего игрока из стаи "птиц".

БЕРЕЗКА

Для проведения игры выбирают участок с небольшими березками. Участники игры разбегаются в разные стороны от водящего, который старается догнать и запятнать кого-нибудь. Спасаясь от погони, играющий может подбежать к березе и прикоснуться к ней. Такого игрока пятнать нельзя. Если водящий хочет продолжать преследование оставшегося у березы игрока, он должен громко сказать: "Раз, два, три, четыре, пять", отступая с каждым счетом на шаг от березы. Прежде чем водящий успеет закончить счет, тот, кто стоит касаясь березы, отбегает от нее, и водящий может продолжать погоню. Тот, кого водящий запятнал, выбывает из игры.

ПОИСКИ ПЕСТРЫХ БАБОЧЕК (ЧЕХИЯ)

Руководитель вырезает из цветной бумаги бабочек и заранее прячет их в траве и кустах. Каждый играющий должен найти как можно больше таких бабочек за определенное время. Время поиска бабочек - 5-10 минут. Начало и конец игры - по сигналу ведущего.

ЧЕГО ЗДЕСЬ НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ?

На определенном участке местности к деревьям или кустам прикрепляется что-либо такое, чего там не должно быть. Например, листья и плоды с других растений. Побеждает тот, кто заметит больше несуразностей.

ИГРЫ НА ВОДЕ ДЛЯ НЕ УМЕЮЩИХ ПЛАВАТЬ

"ЩУКА"

Играющие ходят и бегают на глубине по пояс в произвольных направлениях, изображая рыбок. На берегу, спиной к водоему, стоит водящий - "щука". По сигналу "Щука плывет!" ребята останавливаются и погружаются в воду до подбородка или с головой. "Щука" внимательно следит за тем, как "рыбки" спрятались. И "рыбка", сделавшая это неправильно, уходит к "щуке". Игра повторяется несколько раз.

КАТАНИЕ НА КРУГАХ

Играющие садятся и ложатся на надувные резиновые круги и катаются на них, как на лодках, двигаясь на определенное расстояние. Кто быстрее преодолеет это расстояние - тот победитель.

ПОЙМАЙ ВОДУ

Играющие становятся по пояс в воде в шеренгу или в круг. Когда взрослый скажет, "Поймай воду!" - они должны вытянуть руки вперед, опустить их в воду, соединить кисти рук "лодочкой", зачерпнуть воды и поднять руки над поверхностью. Упражнение повторяется несколько раз.

ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

"МОРСКОЙ БОЙ"

Играющие становятся в две шеренги, лицом друг к другу, глубина - по пояс. По сигналу руководителя все начинают брызгаться водой друг на друга, стараясь заставить противоположную шеренгу отступить. Выигрывает команда, которая окажется более стойкой, то есть не разбежится и сохранит до конца игры определенный строй. Игрок, коснувшийся руками противника или повернувшийся к нему спиной, выбывает из игры.

"ВОДЯНЫЕ ЦВЕТЫ"

Стоя в кругу, игроки берутся за руки и рассчитываются на первый-второй номера. Первые номера остаются стоять и поддерживают за руки вторые номера, которые ложатся на спину ногами внутрь круга и проделывают ими легкие движения вниз-вверх, всплескивая носками воду. Через некоторое время играющие меняются ролями.

ДЛЯ УМЕЮЩИХ ПЛАВАТЬ

ЭСТАФЕТА С ПРЕДМЕТАМИ

Эстафета проводится между двумя командами, которые выстраиваются на берегу реки (бассейна). Игра проходит в три этапа. В первом используется доска из пенопласта, во втором - надувной резиновый круг, в третьем - надувной матрас. Игру начинают первые номера. Они, держась за доску и перебирая ногами, плывут до отметки и обратно. Затем доску принимают вторые номера и т.д. Таким образом действуют и на остальных этапах. Только пользуясь надувным матрасом, игроки ложатся на него и гребут руками. Побеждает команда, скорее других закончившая эстафету на всех трех этапах.

"УДОЧКА"

Участники игры стоят в кругу по пояс в воде и рассчитываются на первый-второй. Первые номера принадлежат одной команде, вторые - другой.

Водящий, стоя в центре круга, вращает "удочку", то есть веревку, к концу которой привязана камера от волейбольного мяча. Спасаясь от "удочки", ребята погружаются с головой в воду. Игрок, которого задела удочка, получает одно штрафное очко. Играющим запрещается отклоняться от "удочки" и уходить со своего места. "Удочка" должна вращаться с одинаковой скоростью. Игра длится 3-5 минут. Выигрывает команда, набравшая меньше штрафных очков.

ЗА МЯЧОМ В ВОДУ

Двое участников игры подходят к воде. В руках у них резиновые мячи одного размера, но разного цвета. По сигналу они бросают мячи в воду, затем сами сбегают в воду и плывут к мячам. При этом каждый направляется не к своему мячу, а к мячу противника. Достигнув мяча, игрок плывет с ним (ведя его перед собой) обратно и кладет на берег там, откуда бросил мяч.

"ГОНКА КАТЕРОВ"

Команды стоят колоннами на берегу. По сигналу первые номера бегут к доскам, лежащим у воды, берут их и сбегают в воду. Работая только ногами, словно катер, они плывут к обусловленным ориентирам, а затем возвращаются назад. Оставив доски на берегу, первые номера бегут быстрее к своим командам, и каждый ударяет по руке второй номер. После этого в заплыве участвуют вторые номера и т.д. Выигрывают ребята, быстрее закончившие эстафету.

ИГРЫ В КОМНАТЕ

ТИХАЯ МУЗЫКА

Выберите водящего. Покажите ему предмет, который вы будете прятать. Пусть водящий уйдет из комнаты. Спрячьте этот предмет у кого-нибудь из играющих - в карман, туфли, за воротник и т.п. Зовите водящего и начинайте петь хором какую-нибудь песню. Когда водящий подходит близко к тому, у кого спрятан предмет, пойте громче, уходит дальше - пойте тише, так до тех пор, пока не найдет. Нашел - идет водить другой человек.

ПОЙМАЙ ПЛАТОЧЕК!

Все игроки становятся в круг, в центре которого стоит ведущий с платочком в руках. Играющие хлопают три раза в ладоши, а ведущий в это время бросает платок вверх. Играющие хлопают громче и чаще. Когда ведущий поймал платочек, все игроки прекращают хлопать. Все должны быть внимательны, потому что ведущий не всегда может бросить платочек. Кто не вовремя захлопал в ладоши, должен что-нибудь исполнить.