**Подвижные игры для детей с ОВЗ.**

Об игре, игровом поведении и об играющих написано много как справедливого и верного, так и противоречивого и неточного. Широта интерпретации имеет бесконечное множество толкований – от мистических до научно-передовых. Игра – не порождение скоропроходящей моды, это феномен, отличающийся особым постоянством, объединяющим время, эпохи, поколения. Игра не поддается определению с помощью однозначной дефиниции, однако само понятие игры неразрывно связано со свободой, доброй волей, удовольствием, радостью. Игра – это неотъемлемый элемент жизни, человеческой культуры, связывающий поколения. Это явление изучают философы, социологи, психологи, биологи. Педагогика связывает игру и игровое поведение с процессами воспитания, образования и развития личности.

Психологической основой игры является господство чувств в душе ребенка, свобода их выражения, искренние смех, слезы, восторг, то есть та естественная эмоциональная сущность ребенка, которая ищет выражения как в физической, так и в психологической сферах.

Известно, что дети с различными отклонениями в состоянии здоровья (с патологией зрения, слуха, последствиями детского церебрального паралича, с проблемами интеллекта и др.) имеют разные физические возможности, и эту особенность необходимо учитывать при проведении подвижных игр.

Подвижная игра активизирует все системы организма: кровообращение, дыхание, зрение, слух, она приносит ребенку положительные эмоции. Все это вместе взятое и позволяет говорить об оздоровительном эффекте подвижных игр. Для ребенка с нарушением в развитии крайне важно, из каких двигательных действий состоит игра, с какой интенсивностью (напряженностью) она проводится, как отвечает на полученную нагрузку организм. Поэтому при подборе игр необходимо учитывать характер и глубину дефекта, реальные двигательные возможности ребенка и его индивидуальную реакцию на физическую нагрузку. Важно, чтобы величина нагрузки была доступной для ребенка и не вызывала у него перенапряжения.

Содержание и дозировка нагрузки должны предусматривать постепенность усложнения игр, чередование их по направленности, интенсивности и продолжительности, что стимулирует постоянный интерес к игровой деятельности.

Качество организации и проведения игры – от выбора до ее окончания – зависит от психологической готовности взрослого к этой деятельности, его педагогических знаний, опыта и умения общаться с детьми.

Искренность и доброжелательность, жизнерадостность и открытость, сопереживание и умение помочь, заметить успехи – вот те качества, которые притягивают детей, вызывают их симпатию и уважение к взрослому, а иногда являются главным мотивом участия в игре.

На психофизическое развитие ребенка большое влияние оказывает общение с тем взрослым, к которому он эмоционально привязан, с которым ему нравится общаться. Именно в игре создаются необходимые условия для возникновения и развития таких отношения.

**1.** **«Зоопарк»**

**Цель:** развитие воображения, раскованности в движениях.

Количество игроков – 4-20 человек.

**Инструкция.** Все участники по очереди показывают движения, характерные для задуманного ими по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники объединяются в подгруппы по 2-3 человека. Ведущий, указывая на любую подгруппу, дает название животного. Участники, не сговариваясь, вместе изображают одно названное животное. Далее подгруппа также может изобразить какое-либо животное, а другие участники отгадывают – какое.

**Методические указания.** Игру можно повторять несколько раз.

**2.** **«Попробуй повторить»**

**Цель:** развитие слуховой памяти, четкости речи.

Количество игроков может быть любым.

**Инструкция.** Ведущий предлагает повторить за ним скороговорки, количество слов в которых постепенно увеличивается:

· Дарья дарит Дине дыню.

· Чащи чаще в нашей пуще, в нашей пуще чащи гуще.

· В ночи не кирпичи лопочут на печи. Лопочут на печи в опаре калачи.

· Кукушка кукушонку купила капюшон, кукушонок в капюшоне был очень смешон.

· Шел Саша по шоссе, нес сушки в мешке. Сушку – Грише, сушку – Мише. Есть сушки – Проше, Васюше и Антоше. Есть две сушки – Нюше и Петруше.

**3.** **«Узнай по голосу»**

**Цель:** развитие слуха и умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 5-20 человек.

*Инструкция.* Игра проводится в спортзале или на игровой площадке. Все играющие, взявшись за руки, образуют круг, водящий стоит в центре. Игроки по сигналу водящего начинают двигаться по кругу вправо (влево), приговаривая:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто назвал тебя, узнай.

С последними словами все останавливаются, и игрок, до которого во время движения по кругу водящий дотронулся рукой, называет его по имени изменённым голосом, так, чтобы тот его не узнал. Если водящий узнает игрока, они меняются ролями, если же он ошибся, то продолжает водить.

Вариант: водящий должен узнать голос своей мамы.

*Методические указания.*

· Во время игры следует соблюдать полную тишину.

· Водящий с остатком зрения или нормально видящий должны закрыть глаза или надеть повязку.

**4.** **«Догоняй мяч»**

**Цель:** развитие внимания, точности и согласованности движений.

Количество игроков – 10-12 детей.

*Инвентарь:* два озвученных мяча.

*Инструкция.* Игра проводится на игровой площадке. Все играющие образуют круг. Двум играющим, стоящим в кругу через 3-4 игрока друг от друга, выдается по мячу. По сигналу водящего играющие стараются как можно быстрее передавать мячи игроку справа, с тем, чтобы один мяч догнал другой. Когда это произойдет, игра начинается снова.

*Методические указания.*

· Мячи можно только передавать, но не бросать.

· Количество мячей можно увеличивать.

· Передача мяча осуществляется на уровне пояса или груди.