



**Опыт работы:**  
**«Организация подвижной**  
**игры с детьми ОВЗ»**

Воспитатель  
Амс Ю.А.



**Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, переживаний, связанный с игровыми действиями.**



# Алгоритм подвижной игры:

Сбор детей на игру: 1,2,3,4,5 – Кто со мной идет играть ?



# •Создание интереса к игре



# • Организация играющих, объяснение игры



# •Определение ведущего



# •Проведение игры



# •Окончание игры и подведения итогов



# Бездомный щенок

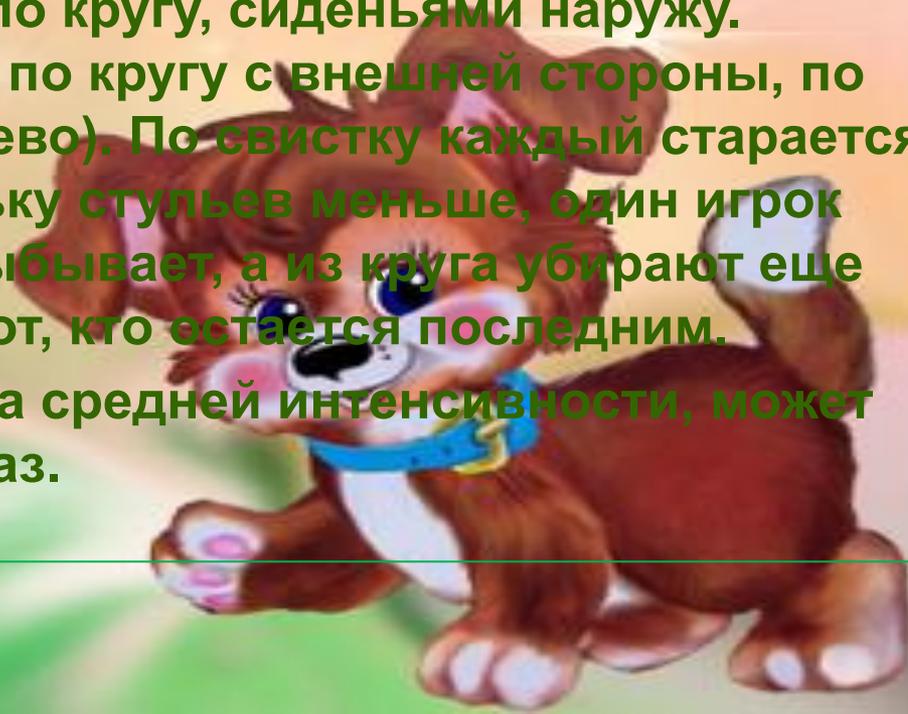
**Цель:** развитие внимания, быстроты реакции и точности движений.

**Количество игроков** – 7-9 человек.

**Инвентарь:** 6-8 стульев, на один меньше количества играющих.

**Инструкция.** Стулья ставят по кругу, сиденьями наружу. Участники игры, стоящие по кругу с внешней стороны, по сигналу бегут вправо (влево). По свистку каждый старается занять место, но, поскольку стульев меньше, один игрок остается без места. Он выбывает, а из круга убирают еще один стул. Выигрывает тот, кто остается последним.

**Методические указания.** Игра средней интенсивности, может повторяться несколько раз.





# Метание мешочков

**Цель:** развитие меткости, координации движений, силы мышц конечностей и туловища.

**Количество игроков** может быть любым.

**Инвентарь:** мешочки с песком, обруч (веревка).

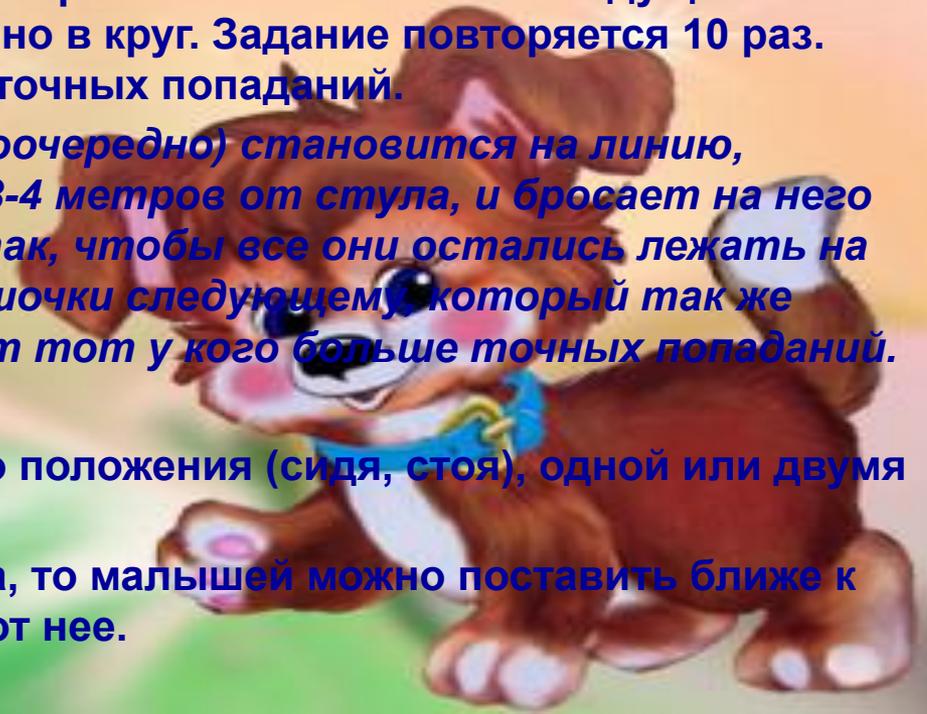
**Инструкция.** Дети становятся в круг. В центре круга лежит обруч (веревка в форме круга). В руках у детей мешочки. После того как ведущий произносит: «Бросай!», все дети бросают свои мешочки. Ведущий отмечает, чей мешочек упал точно в круг. Задание повторяется 10 раз. Выигрывает тот у кого больше точных попаданий.

*Вариант: каждый из играющих (поочередно) становится на линию, прочерченную на расстоянии 3-4 метров от стула, и бросает на него один за другим три мешочка так, чтобы все они остались лежать на стуле. Затем он передает мешочки следующему, который так же бросает их, и т.д. Выигрывает тот у кого больше точных попаданий.*

**Методические указания.**

Мешочки можно бросать из любого положения (сидя, стоя), одной или двумя руками.

Если играют дети разного возраста, то малышей можно поставить ближе к цели, а старших детей дальше от нее.





# Узнай по голосу

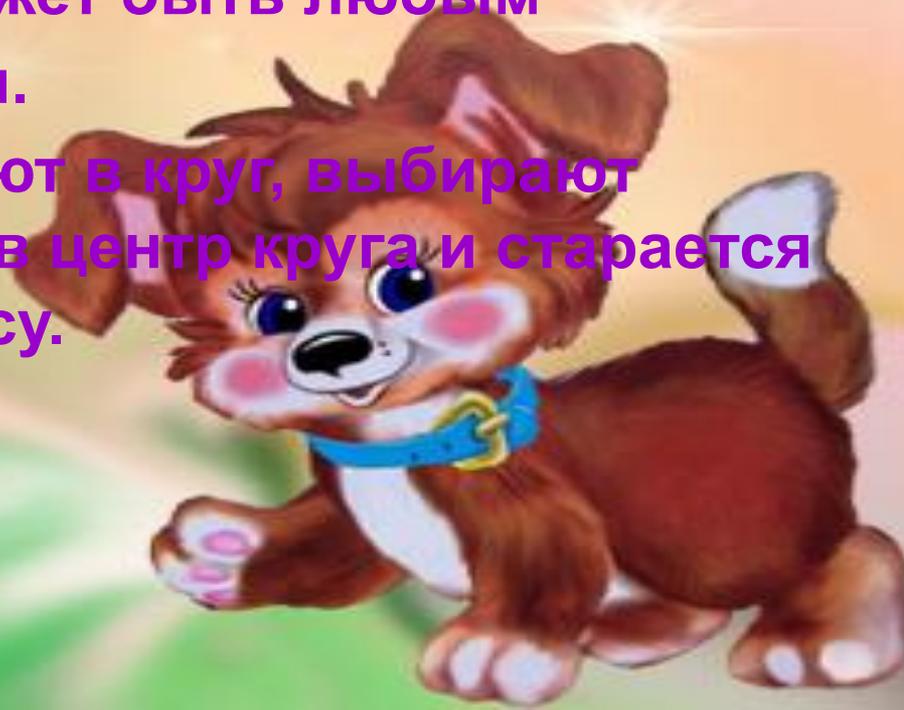
**Цель:** Развитие внимания, умения узнавать друг друга по голосу, создание положительного эмоционального фона.

**Возраст:** дошкольный, младший школьный.

**Количество игроков** может быть любым

**Материал:** Не требуется.

**Проведение:** Дети встают в круг, выбирают водящего. Он встает в центр круга и старается узнать детей по голосу.





# Голуби (самолеты)

**Цель:** воспитание у детей навыков метания, развитие координации движений крупных и мелких мышечных групп, ловкости, глазомера.

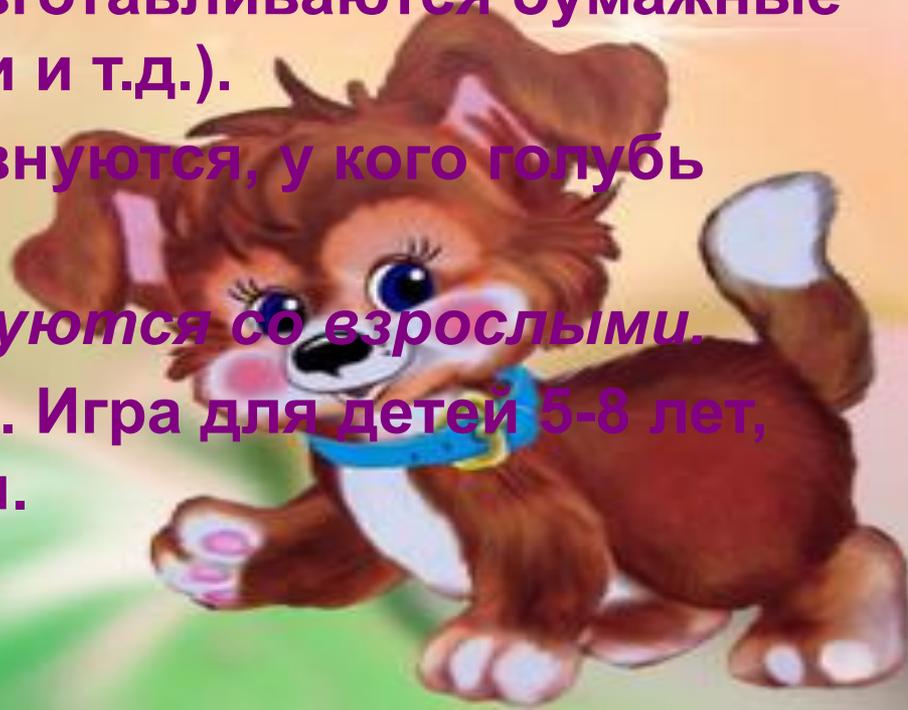
**Количество игроков** – 2-10 человек.

**Инвентарь:** для игры изготавливаются бумажные «голуби» (самолетики и т.д.).

**Инструкция.** Дети соревнуются, у кого голубь полетит дальше.

*Вариант: дети соревнуются со взрослыми.*

**Методические указания.** Игра для детей 5-8 лет, интенсивность малая.





**БЛАГОДАРЮ ЗА  
ВНИМАНИЕ**

