**Подвижные игры в работе с детьми**

**с особенностями психофизического развития**

Игра является основным видом деятельности детей в дошкольном и младшем школьном возрасте. В игре они овладевают новыми навыками, умениями, знаниями, знакомятся с разнообразием окружающего мира, осваивают правила социальных связей и межличностного общения. Игра выступает средством социализации ребёнка, развития психических процессов и эмоционально-волевой сферы, через игровую деятельность он адаптируется к новой социальной ситуации, учится проявлять активность и самостоятельность, демонстрировать свои личностные качества.

У детей с нарушениями в развитии дефицит движения приводит к выраженным функциональным и морфологическим изменениям: снижается активность биохимических процессов, ослабевает иммунитет к простудным инфекционным заболеваниям, сужается диапазон возможностей дыхательной и сердечной систем, ослабляется нервно - мышечный аппарат, формируются различные дефекты осанки. Следовательно, ухудшается координация, точность и быстрота движений, скорость двигательной реакции, подвижность суставов, равновесие, сила мышц, выносливость и общая работоспособность.

Организовывая подвижные игры, взрослые не только создают условия для развития костно-мышечной системы ребёнка, но и помогают поддерживать эмоционально приподнятое настроение.

**Игра «Повтори, не ошибись»**

Задача: развивать внимание, быстроту реакции.

Описание. Дети стоят полукругом. Ведущий медленно выполняет простые движения руками (вперёд, вверх, в стороны, вниз). Дети должны выполнять те же движения, что и ведущий. Допустивший ошибку выбывает из игры. Выигрывает игрок, который остался последним.

**Игра «Удочка»**

Задача: развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.

Описание. Участники располагаются по кругу. В центре находится водящий – педагог. Он в руках держит верёвочку, на конце которой привязан небольшой мешочек с песком. Водящий вращает верёвочку по кругу над самой землёй. Дети подпрыгивают таким образом, чтобы верёвочка не задела их ног. Те участники, которым верёвочка задела по ногам, выбывают из игры.

**Игра «Лохматый пёс»**

Задача: активизировать речевую деятельность, развивать память и быстроту реакции, формировать способность имитировать животных (собаку).

Описание. Из числа детей выбирают «собачку». Он сидит в стороне. Другие дети медленно идут к нему, проговаривая:

Вот сидит лохматый пёс, в лапки свой уткнувши нос,

Тихо, мирно он сидит, не то дремлет, не то спит.

Подойдём к нему, разбудим и посмотрим

Что же будет?

Дети тихонько подходят и хлопают в ладоши. Собачка вскакивает, рычит, лает и ловит детей.

**Игра «Паук и мухи»**

Задача: развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Описание. В одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук – водящий. Все остальные ребята – мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелятся, он отводит в свою паутину. После двух-трёх повторений, подсчитывается количество пойманных мух.

**Игра «Третий лишний»**

Задача: развивать ловкость, быстроту, воспитывать чувство коллективизма.

Описание. Участники прогуливаются по кругу парами, взявшись за руки. Расстояние между парами 1,5 – 2 метра. Двое водящих, один из которых убегает, другой догоняет. Убегающий игрок в любой момент может встать впереди любой пары. В этом случае, задний игрок пары, перед которой он встал, становится тем, кого догоняют. Если всё же игрока удалось догнать и осалить, то водящие меняются ролями.

**Игра «Поезд»**

Задачи: развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу, закреплять навык построения в колонну; упражнять в ходьбе, беге друг за другом.

Описание. Дети строятся в колонну. Первый ребёнок в колонне представляет собой паровоз, остальные участники – вагоны. После того, как педагог подаёт гудок, дети начинают двигаться вперёд (без сцепления). Вначале медленно, затем – быстрее, постепенно переходя на бег, произносят «Чу – чу – чу!». «Поезд подъезжает к станции», – говорит педагог. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Педагог вновь подаёт гудок, движение поезда возобновляется.

**Игра «Жмурки»**

Задача: воспитание ловкости, наблюдательности, выработка умения ориентироваться в пространстве.

Описание. Для проведения игры необходимо свободное пространство. Выбирается водящий, которому завязывают глаза и выводят на середину площадки. Водящего поворачивают несколько раз вокруг собственной оси, после чего он должен поймать любого игрока. Пойманный становится водящим.