

ИГРЫ для профилактики нарушения осанки

Быстро встать в строй.

Дети стоят в колонне или шеренге по одному, воспитатель объясняет задание: по сигналу надо разбежаться по всему залу; по второму сигналу – быстро встать на свое место. Пока дети строятся, воспитатель считает. Счет прекращается тогда, когда последний займет свое место в строю.

Воспитатель дает оценку построения и указывает на ошибки, допущенные в игре, с тем, чтобы повторное построение шло быстрее. Особое внимание уделяется осанке детей в строю. Стоять надо свободно, не напрягаясь, но правильно, без асимметрии правой и левой части тела, не выпячивая живот и т.д.

Вариант игры:

- А) Направляющий становится по указанию воспитателя в разных местах зала, а дети выстраиваются рядом с ним;
- Б) Вместо направляющего, воспитатель ставит флажок тоже в разных местах зала.

Два и три.

Дети ходят или бегают врассыпную. На сигнал воспитателя «Два!», образуют пару с любым находящимся рядом ребенком, берутся за руки и бегут к заранее установленному месту, где они строятся пара за парой в том порядке, в котором подбегают. «Три!», то дети образуют тройки и затем уже бегут к месту построения.

Вариант игры:

Дети должны построиться перед воспитателем (лицом к нему) в каком бы месте площадки он не находился. Чтобы игра была сложнее и интересней, воспитатель, прежде чем дать сигнал на построение, говорит: «Стойте!». Дети останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель переходит на другое место и дает сигнал «Два!» или «Три!», дети открывают глаза, образуют пары или тройки и быстро бегут и строятся. Задания в игре заменяются или дополняются «осаночными» движениями.

Жмурки на месте.

Каждый играющий, кроме водящего, выбирает себе предмет от которого не имеет права отходить. Когда все играющие разместятся, воспитатель завязывает глаза водящему – жмурке, ставит его на середину комнаты и предлагает несколько раз повернуться. После этого жмурка отправляется на поиски. Чтобы увернуться от жмурки, детям разрешается изменять положение: они могут наклоняться, приседать и даже ложиться, но при этом они все время должны касаться ногой избранного предмета, иначе будет считаться проигравшим. Держать прямую спину и голову. Если жмурка удалится за пределы площадки или приблизился к опасности (например, к стене), его предупреждают словом «Огонь».

Правила игры:

Играющим разрешается менять места, но только тогда, когда вблизи нет жмурки, оставивший свое место жмурке считается проигравшим и становится жмуркой.

Ловишка с мячом.

Играющие образуют круг. Водящий в центре круга. У его ног два больших мяча. Водящий проводит ряд «осаночных» движений (сведение лопаток из положения рук к плечам; приседания на носках, не наклоняясь вперед; вращения рук с полной амплитудой и т.д.).

Играющие повторяют показанные упражнения. Внезапно воспитатель говорит: «Беги из круга!» и играющие разбегаются в разные стороны.

Водящий берет мяч и старается, не сходя с места, попасть в убегающих. Если он не попадает, то бросает второй мяч. Затем по сигналу воспитателя: «Раз, два, три – в круг скорей беги!», дети вновь образуют круг, выбирается новый водящий и игра возобновляется.

Если игра проводится на площадке зимой, мячи заменяются снежками.

Кто быстрее перенесет предмет.

Дети разделены на 4-5 звеньев. Они садятся на пол или на гимнастические скамейки вдоль стен зала. Особое внимание обращается на правильную осанку во время сидения. С правой стороны ставят стулья по количеству звеньев, на них кладут 5-6 предметов (кубики, мешочки с песком, флажки и т.д.). Напротив, на расстоянии 6-8 м, ставят такое же количество пустых стульев.

Воспитатель вызывает по одному ребенку от каждого звена. Дети встают около стульев с предметами и по сигналу воспитателя: «Раз, два, три – беги!», начинают переносить предметы на пустые стулья.

Выигрывает тот, кто раньше всех перенесет все предметы. Он получает значок. Игру продолжают остальные члены звеньев по очереди. Выигрывает звено получившее большее количество значков. За неправильную позу во время сидения значки могут сниматься.

«Пожарные на учении».

На расстоянии 5-6 шагов от гимнастической стенки проводится черта. Воспитатель делит группу детей на 3-4 звена (по количеству пролетов гимнастической стенки). На каждом пролете на одной высоте подвешивается колокольчик. Звенья строятся на черте лицом к гимнастической стенке. По сигналу воспитателя «Раз, два, три – беги!» дети бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят, каждый в свой колокольчик. Затем они возвращаются в свое звено. Воспитатель отмечает, кто позвонил первым. Игра продолжается, пока все участники не выполнят задание. Выигрывает то звено, где окажется большее количество детей позвонивших в колокольчик и имеющих меньше нарушений удержания правильной осанки.

«Успей назвать».

На одной из сторон площадки, на расстоянии 2-3 м проводится черта, за которую встают все играющие, кроме 2-3 ловящих. По сигналу воспитателя «Лови!» все бегут к противоположной черте. Тот, кого поймали отходит в сторону и принимает заранее оговоренную «осаночную» позу.

«Медведи и пчелы».

Играющие делятся на две группы: одна медведи, а другая - пчелы. На расстоянии 3-4 м вправо от вышки или гимнастической стенки очерчивается лес, на расстоянии 8-9 м на противоположной стороне находится луг. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке (улей). По сигналу воспитателя пчелы летят на луг за медом и жужжат. Как только все пчелы улетят, медведи «влезают» в «улей» и лакомятся медом. По сигналу «Медведи», пчелы летят к ульям и жалят медведей (дотрагиваются рукой), не успевших убежать в лес. Затем пчелы возвращаются в улей, и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом. Принимает обусловленную «осаночную» позу. Через 2-3 раза дети меняются ролями.

Игра с принятием правильной осанки по сигналу (свисток, поднятием руки и т.д.).

«Быстро по местам».

Дети садятся по 5-6 человек на гимнастических скамейках по краям зала в определенных позах. Например: с прямой спиной, голова прямо, подбородок подтянут.

По сигналу воспитателя дети бегут по залу, выполняя известные им танцевальные или подражательные упражнения. По другому сигналу «По местам!», дети стараются быстро вернуться на свое место и принять ранее обусловленную позу. Выигрывают те, кто ранее и правильнее сядет на свое место.

Правила игры:

1. После первого сигнала оставаться сидеть на скамейке нельзя.
2. Во время бега стараться не задевать друг друга и не мешать выполнять задания.

Указания к игре: Воздействие на осанку можно усилить задавая специальные корригирующие упражнения во время передвижений по залу. Например, «Шагать как на параде», «Птица машет крыльями» и т.д.

« Пустое место».

Построение – круг. Играющие кладут руки на пояс, локти отводят назад так, что лопатки сходились, между реками и туловищем образуются «окошки». Выбирается водящий. Он ходит сзади круга и говорит: «Вокруг домика хожу и в окошечки гляжу, к одному пойду и тихонько постучу». После этих слов водящий останавливается, заглядывает в окошечко, против которого остановился и говорит: «Тук, тук, тук!». Стоящий впереди спрашивает «Кто пришел?». Водящий отвечает: «Бежим в перегонки». Бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу играющих остается пустое место, тот, кто добежит до него первым, остается в кругу, опоздавший становится водящим и игра продолжается.

