

Акватерапия — это метод коррекции различного рода нарушений в развитии детей, при котором применяется вода.

Игра с водой — это не только естественная и доступная для каждого ребенка форма деятельности, но и один из самых приятных способов обучения.

Познавательная мотивация в ходе игр с водой достаточно высока по причине использования нетрадиционных методов обучения, игрового материала и возможности непосредственно действовать с ним.

Какова же цель акватерапии:

- способствовать развитию речи;
- способствовать физическому развитию ребенка: закаливанию; развитию тактильно-кинестетической чувствительности и тонкой моторики рук;



- стабилизировать психо-эмоциональное состояние ребенка

На разных этапах развития ребенка и в зависимости от поставленных задач, можно использовать следующие варианты игр:

- игры в объемном пространстве (ванночка, таз, игрушечный бассейн);
- игры в двух емкостях одинакового или



- разного размера (большой и маленький, глубокий и мелкий тазы и т. п.);
- игры с водой и различными пластиковыми фигурами, игрушками, букв, предметных картинок и т. п.;
- игры с разными сосудами, которые наполняются водой (пластмассовые бутылки, миски, стаканы, кувшины).

Метод акватерапии можно проводить как утреннее, так и в вечернее время, использовать как часть непосредственно образовательной деятельности, так и в свободной деятельности.

Игры с водой создают у детей радостное настроение, повышают жизненный тонус, дают детям массу приятных и полезных впечатлений, переживаний и знаний.

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад
комбинированного вида №9»

АКВАТЕРАПИЯ



Разработали: учителя –логопеды
Позднякова О. А. и Богданова Н. В.

ИГРЫ С ВОДОЙ:

«Выполни упражнение» (развитие артикуляционной моторики)

Оборудование:

ёмкость с водой,
карточки с упражнениями,
камешки,
непромокаемые фартуки.

Ход игры:

просим ребенка снять камешек с картинки и выполнить соответствующее упражнение



«Собери бусы» (развитие мелкой моторики)

Оборудование: ёмкость с водой, шнуровка, бусы, непромокаемые фартуки.

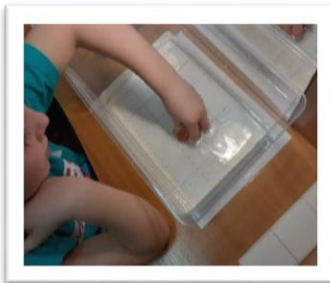
Ход игры: собери в воде бусы.

«Рыбка» (ориентировка в пространстве)

Оборудование:

ёмкость с водой,
стеклянные рыбки (марблс),
ламинированный шаблон в клетку (на формате А4 начертаны квадраты 5Х5 в равном количестве), непромокаемые фартуки.

Ход игры: просим ребенка пройти помочь рыбки найти нужный квадрат. Даем инструкцию: две клетки вверх, 1 клетку влево и т.д.



«Кораблик» (развиваем речевое дыхание)

Оборудование: ёмкость с водой, кораблик (пенопластовый шарик, щепки, трубочки, крышечки) непромокаемые фартуки.

Ход игры:

давай сейчас подуем плавно на кораблики.

Чей кораблик дальше уплывет, тот и победил.



«Рыбачьи сети» (формирование навыков счета цветовосприятия, величины)

Оборудование: ёмкость с водой, марблс, сеть (обычная сетка от любой новой пластмассовой игрушки или ситечко), непромокаемые фартуки.

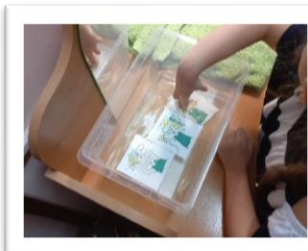
Ход игры: поймай в сеть побольше рыбок. Молодец. А теперь давай разложим их по цветам: красные к красным, белые к белым. Сколько белых рыбок у нас. Давай их посчитаем. Каких рыбок больше, а каких меньше ты поймал?

«Составь рассказ по серии сюжетных картинок» (развитие связной речи)

Оборудование:

ёмкость с водой,
фартуки,
ламинированная серия сюжетных картинок

Ход игры: определи последовательность картинок, выложи их в нужном порядке и составь рассказ.



«Расширяем словарный запас»

Оборудование: ёмкость с водой, игрушки, непромокаемые фартуки.

Ход игры: достань овальный, желтый, пластмассовый фрукт (лимон). Назови все предметы одним словом (фрукты, животные и т.д.)

Игра «Найди заданный звук в слове» (развитие фонематического восприятия)

Оборудование: ёмкость с водой, игрушки, непромокаемые фартуки.

Ход игры:

говорим ребенку любой звук и просим достать игрушку, название которой начинается на этот звук.



«Узнай букву на ощупь» (подготовка к обучению грамоте)

Оборудование: ёмкость с водой, пластмассовые буквы, непромокаемые фартуки.

Ход игры: закрой глаза, опусти руки в воду, возьми любую букву и узнай ее, какая это буква?

