

Игры
по сенсорному
развитию
ДОШКОЛЬНИКОВ

«Найди такой же»

Цель: развивать умение находить одинаковые по тактильным ощущениям предметы.

Оборудование: различные предметы (крупы, вата, камешки, желуди, скорлупа орехов) находятся в прозрачных пакетиках и в непрозрачных шариках.

Ход игры

1 вариант. Дети ощупывают различные предметы в прозрачных пакетиках. Описывают свои ощущения, какой предмет, рассматривают его цвет, форму и размер. Затем ощупывают предметы в шариках и находят пары (прозрачный пакетик + шарик)

2 вариант. Перед ребенком 3-5 предметов. Он их ощупывает, запоминает. Педагог убирает один пакетик с предметом, а ребенок должен угадать, что пропало.

3 вариант. Показать все предметы определенного цвета. Или назвать цвета, которые видит ребенок.



«Дорожки – молоточки»

Цель: развивать сенсорные эталоны цвета, межполушарные связи, моторику рук, внимание, усидчивость

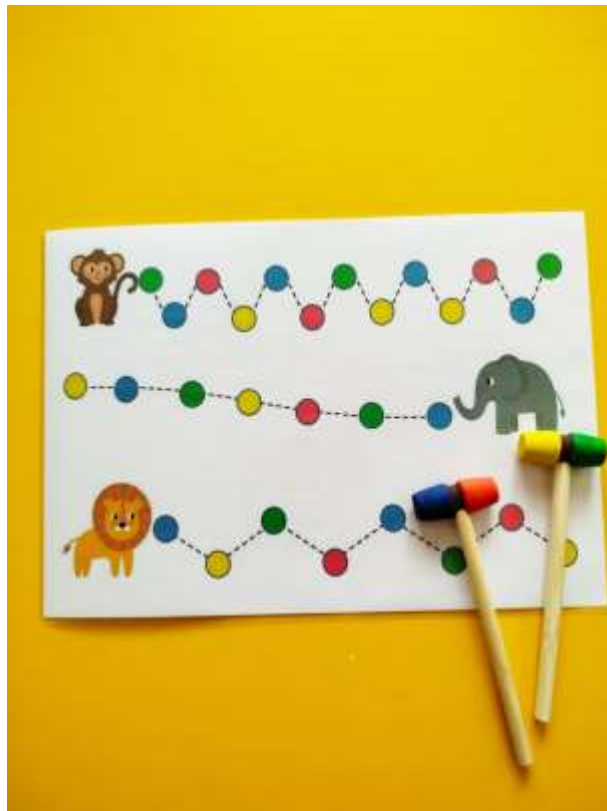
Оборудование: цветные молоточки, карточки с цветными дорожками.

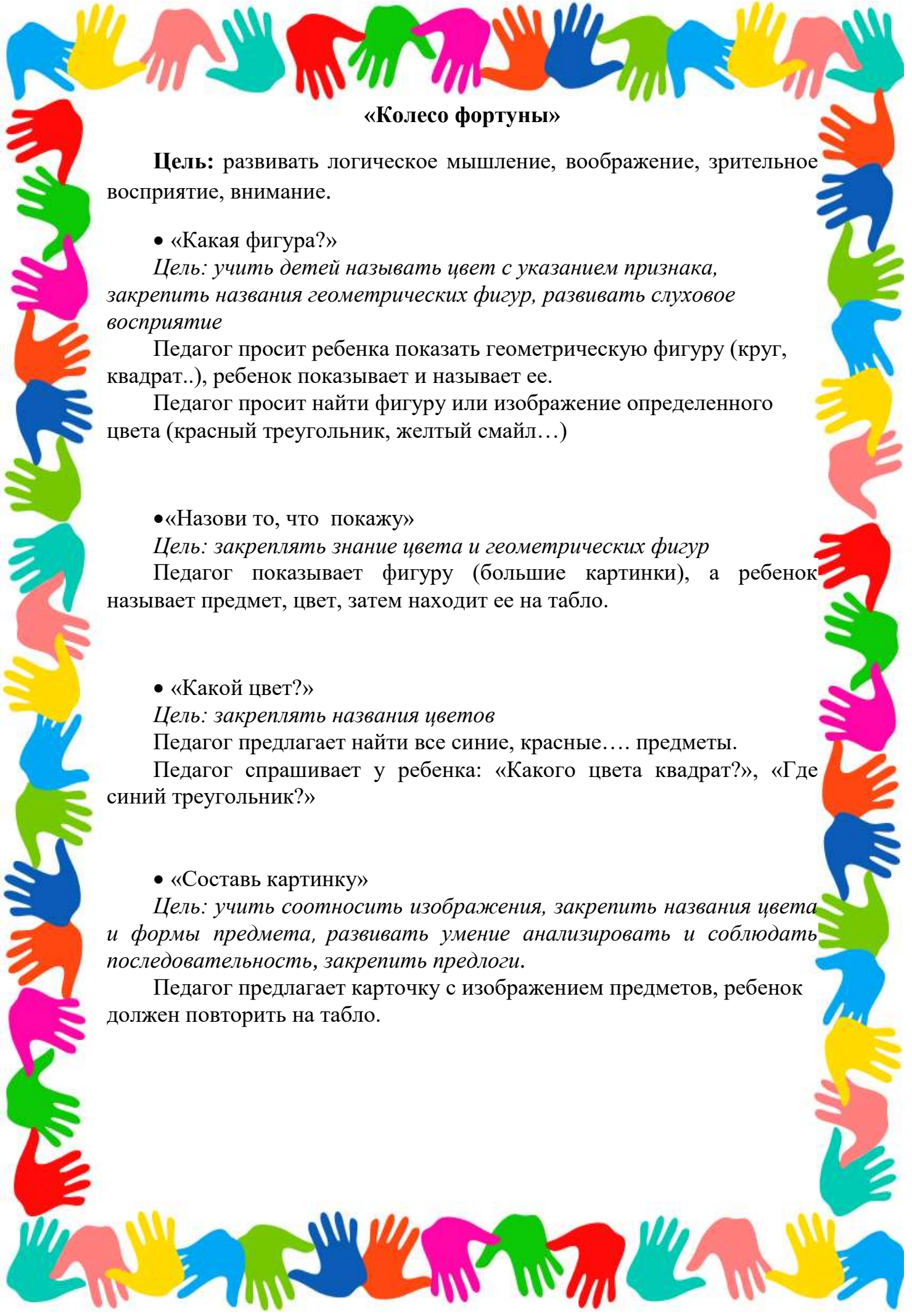
Ход игры

Ребенок берет в обе руки молоточки. Ударяет соответствующим цветом по кружкам на дорожке. При этом можно называть цвет, звук, слово.

Например, красный – [а], синий – [о], зеленый – [у], синий – [и]

Красный – «замок», синий – «змея», зеленый – [з]. Если ребенку трудно запомнить, надо подкреплять картинками.





«Колесо фортуны»

Цель: развивать логическое мышление, воображение, зрительное восприятие, внимание.

- «Какая фигура?»

Цель: учить детей называть цвет с указанием признака, закрепить названия геометрических фигур, развивать слуховое восприятие

Педагог просит ребенка показать геометрическую фигуру (круг, квадрат..), ребенок показывает и называет ее.

Педагог просит найти фигуру или изображение определенного цвета (красный треугольник, желтый смайл...)

- «Назови то, что покажу»

Цель: закреплять знание цвета и геометрических фигур

Педагог показывает фигуру (большие картинки), а ребенок называет предмет, цвет, затем находит ее на табло.

- «Какой цвет?»

Цель: закреплять названия цветов

Педагог предлагает найти все синие, красные.... предметы.

Педагог спрашивает у ребенка: «Какого цвета квадрат?», «Где синий треугольник?»

- «Составь картинку»

Цель: учить соотносить изображения, закрепить названия цвета и формы предмета, развивать умение анализировать и соблюдать последовательность, закрепить предлоги.

Педагог предлагает карточку с изображением предметов, ребенок должен повторить на табло.

- «Повтори» (составь то, что покажу)

Цель: учить соотносить изображения, закрепить названия цвета и формы предмета, развивать умение анализировать и соблюдать последовательность, закрепить предлоги

Педагог на табло расставляет предметы и предлагает большое пустое поле и картинки. Ребенок на поле должен повторить то, что изображено на табло.

- «Запомни и составь по памяти»

Цель: развивать зрительную память, закрепить названия цветов, форм, фигур.

Педагог на большом поле показывает ребенку фигуры. Ребенок рассматривает, запоминает что изображено, какого цвета и где расположен предмет (посередине, внизу справа, только верхняя часть и т.д.). затем на табло повторяет то, что запомнил. Обязательно сверить с полем!



«Найди пару»

Цель: учить опознавать знакомый материал, находить идентичный, основываясь на тактильные ощущения, описывать их 1–2 словами

Ход игры

1 вариант. Предложить детям рассмотреть предметы, потрогать их и определить, какие они на ощупь (гладкие, пушистые, колючие, скользкие и т. д.). Предложить найти одинаковые предметы.

2 вариант. Найди одинаковые предметы с закрытыми глазами (за ширмой, в мешке). На начальном этапе предметов не более трех. Ребенок рассматривает их, трогает, запоминает. Затем предметы убирают за ширму, а ребенок на ощупь находит пары.

3 вариант. Собрать коробки по цветам, называя их.



«Слышно-не слышно»

Цель: развитие слухового внимания.

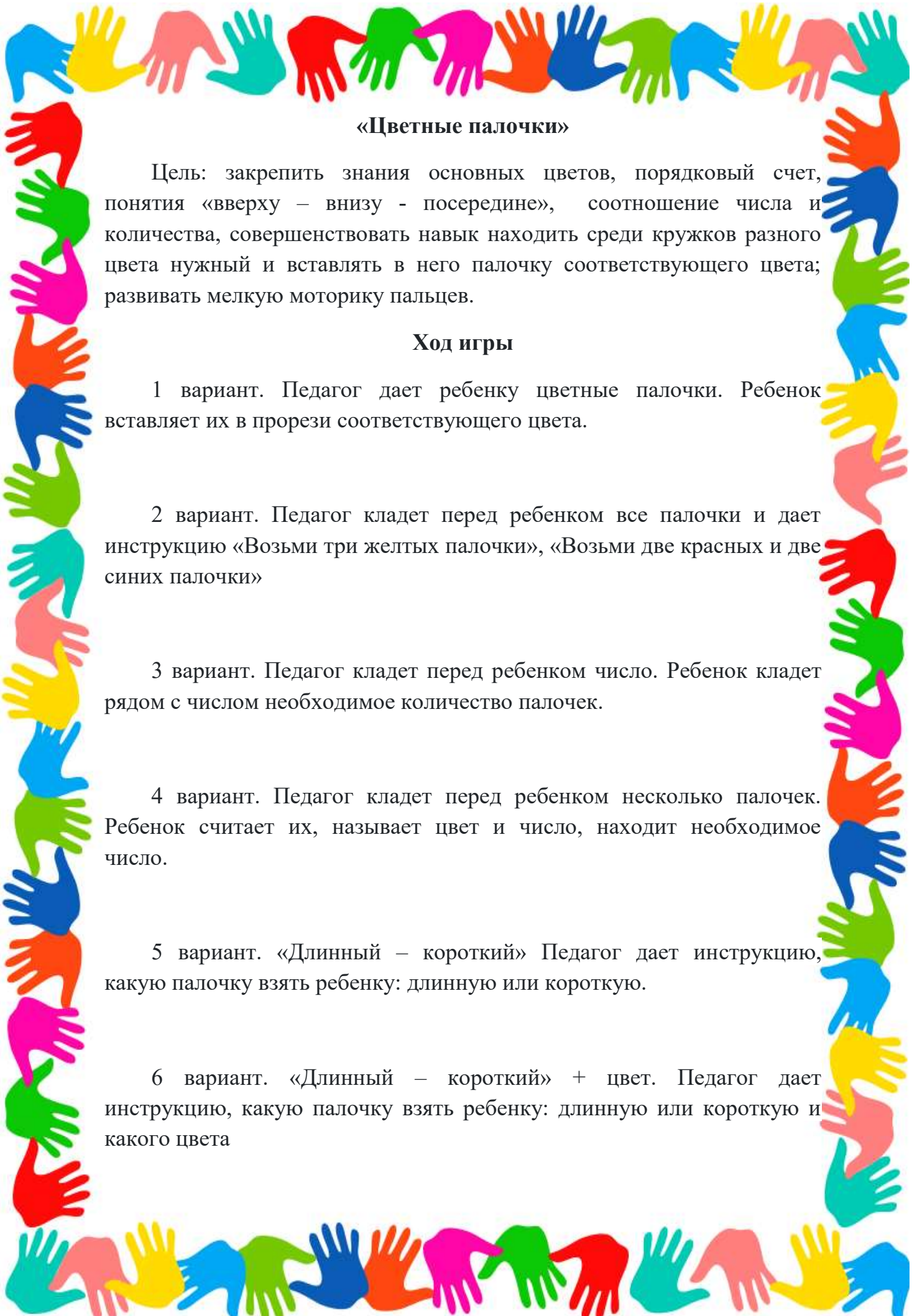
Ход игры

1 вариант. Педагог предлагает детям распределить предметы: которые слышно и которые не слышно

2 вариант. Педагог предлагает послушать, как звучат предметы: громко или тихо. Ребенок распределяет их

Звариант. Педагог предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.





«Цветные палочки»

Цель: закрепить знания основных цветов, порядковый счет, понятия «вверху – внизу – посередине», соотношение числа и количества, совершенствовать навык находить среди кружков разного цвета нужный и вставлять в него палочку соответствующего цвета; развивать мелкую моторику пальцев.

Ход игры

1 вариант. Педагог дает ребенку цветные палочки. Ребенок вставляет их в прорези соответствующего цвета.

2 вариант. Педагог кладет перед ребенком все палочки и дает инструкцию «Возьми три желтых палочки», «Возьми две красных и две синих палочки»

3 вариант. Педагог кладет перед ребенком число. Ребенок кладет рядом с числом необходимое количество палочек.

4 вариант. Педагог кладет перед ребенком несколько палочек. Ребенок считает их, называет цвет и число, находит необходимое число.

5 вариант. «Длинный – короткий» Педагог дает инструкцию, какую палочку взять ребенку: длинную или короткую.

6 вариант. «Длинный – короткий» + цвет. Педагог дает инструкцию, какую палочку взять ребенку: длинную или короткую и какого цвета

7 вариант. «Длинный – короткий» + цвет + количество. Педагог дает инструкцию, какую палочку взять ребенку: длинную или короткую, какого цвета, сколько.

8 вариант. «Длинный – короткий» + цвет + количество. Педагог дает инструкцию, какую палочку взять ребенку: длинную или короткую, какого цвета, сколько. Ребенок выполняет инструкцию и схематично выкладывает выполненную работу.

Т.е. ребенок учиться не только анализировать информацию, сказанную педагогом, но и выявлять свойства предметов (1 желтая длинная)



«Портрет»

Цель: закреплять знания детей о пространственном местонахождении частей лица, развивать тактильные ощущения

Ход игры

1 вариант. Ребенку дается макет лица. Совместно с педагогом ребенок выбирает детали, необходимые для создания портрета (волосы, глаза, рот). Затем ребенок самостоятельно выкладывает детали. Педагог корректирует при необходимости.

2 вариант. После того, как детали выбраны, ребенок садится за макет лица. Наощупь определяет детали и выкладывает их на места.

3 вариант. Играя в паре, дети могут находить «ошибки» напарника, например чего не хватает в портрете (например, отсутствует нос, рот), что в портрете лишнее.



«Рыбки в аквариуме»

Цель: закрепить понятия «вверх-вниз», «вправо-влево», названия цветов, развивать у детей зрительное восприятие, зрительную память, умение анализировать и соблюдать последовательность.

Ход игры

1 вариант. Педагог предлагает ребенку карточку с изображением стрелок. Ребенок должен расположить рыбок в большом аквариуме соответственно данной карточке, учитывая направление рыбки (вправо, влево, вверх, вниз)

2 вариант. Педагог диктует, ребенок выкладывает рыбок в нужном направлении. Затем педагог дает маленькую карточку, а ребенок проверяет себя самостоятельно.



«Кулак, ребро, ладонь»

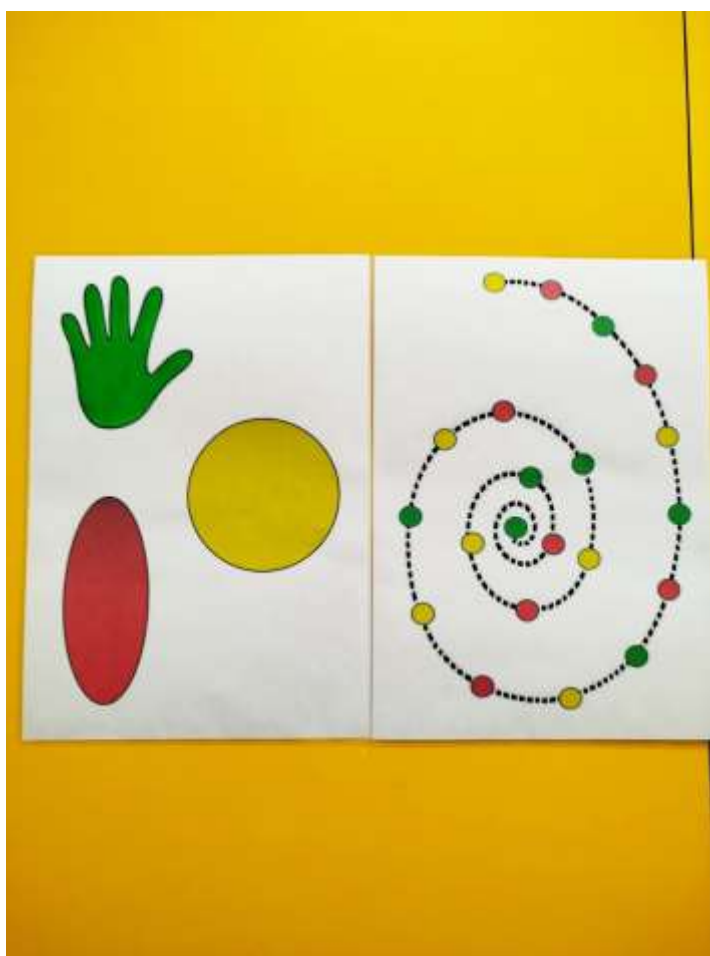
Цель: учить детей различать цвета и использовать названия цветов в речи. Закреплять знания о геометрической фигуре круг, о понятия «много – один». Развивать нейронные связи, сенсорные представления, мелкую моторику рук, цветовое восприятие, внимание.

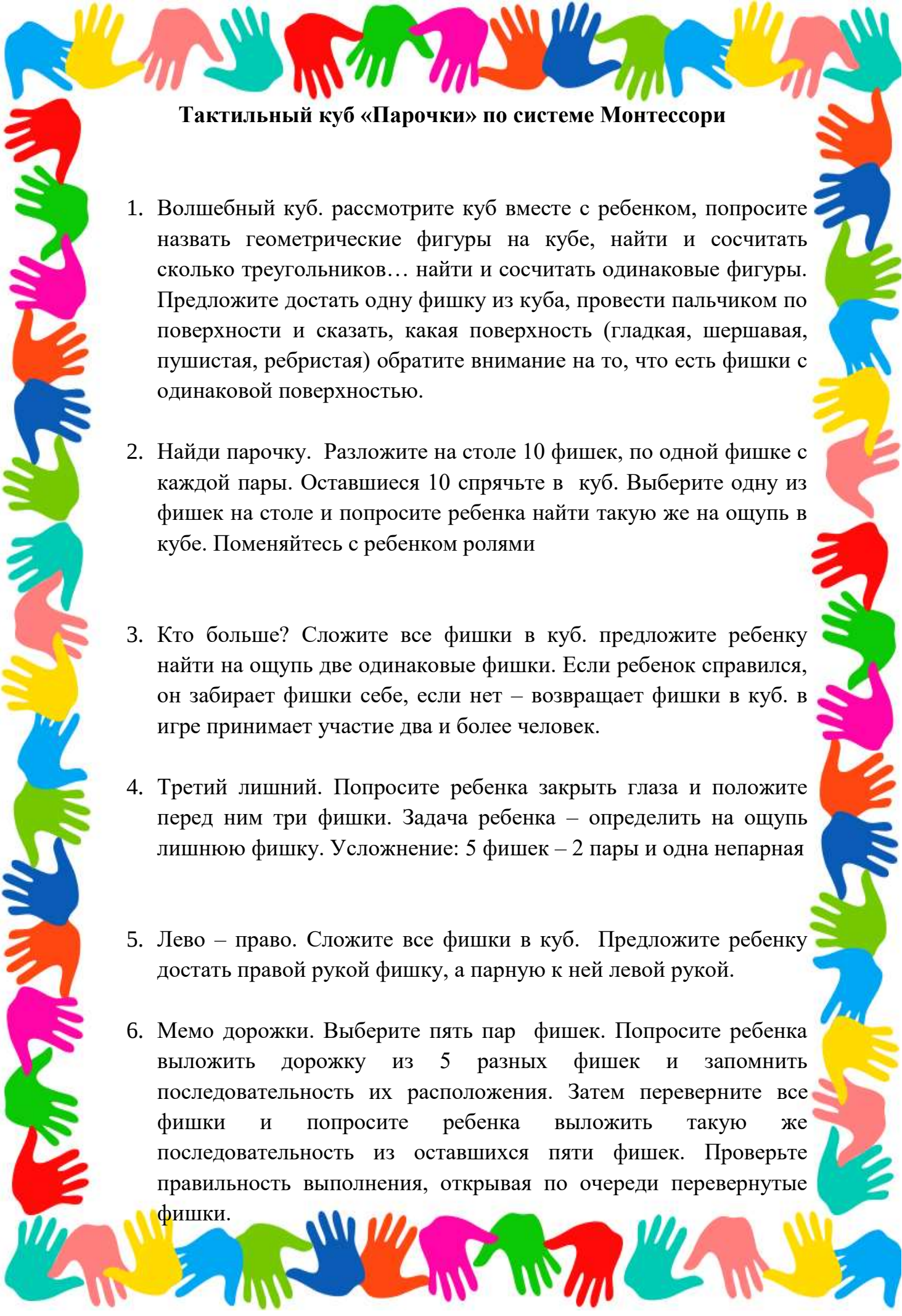
Ход игры

1 вариант. Педагог предлагает ребенку показать один красный круг, один зеленый... Затем спрашивает «Красных кругов на рисунке один или много?», «Сколько всего красных кругов?»

2 вариант. Педагог показывает на кружок, а ребенок называет цвет.

3 вариант. Педагог предлагает ребенку правой рукой вести по кружочкам, а левой ставить кулак-ребро-ладонь соответственно цвету. Затем руки меняются.





Тактильный куб «Парочки» по системе Монтессори

1. Волшебный куб. рассмотрите куб вместе с ребенком, попросите назвать геометрические фигуры на кубе, найти и сосчитать сколько треугольников... найти и сосчитать одинаковые фигуры. Предложите достать одну фишку из куба, провести пальчиком по поверхности и сказать, какая поверхность (гладкая, шершавая, пушистая, ребристая) обратите внимание на то, что есть фишки с одинаковой поверхностью.
2. Найди парочку. Разложите на столе 10 фишек, по одной фишке с каждой пары. Оставшиеся 10 спрячьте в куб. Выберите одну из фишек на столе и попросите ребенка найти такую же на ощупь в кубе. Поменяйтесь с ребенком ролями
3. Кто больше? Сложите все фишки в куб. предложите ребенку найти на ощупь две одинаковые фишки. Если ребенок справился, он забирает фишки себе, если нет – возвращает фишки в куб. в игре принимает участие два и более человек.
4. Третий лишний. Попросите ребенка закрыть глаза и положите перед ним три фишки. Задача ребенка – определить на ощупь лишнюю фишку. Усложнение: 5 фишек – 2 пары и одна непарная
5. Лево – право. Сложите все фишки в куб. Предложите ребенку достать правой рукой фишку, а парную к ней левой рукой.
6. Мемо дорожки. Выберите пять пар фишек. Попросите ребенка выложить дорожку из 5 разных фишек и запомнить последовательность их расположения. Затем переверните все фишки и попросите ребенка выложить такую же последовательность из оставшихся пяти фишек. Проверьте правильность выполнения, открывая по очереди перевернутые фишки.

7. Ассоциации. Спрячьте все фишки в куб и предложите ребенку найти на ощупь фишки с мягкой, гладкой, колючей, ребристой поверхностью. Предложите придумать название для каждой (травка, море, еж, снег)
8. Посчитай-ка. Используйте фишки как счетный материал. Разложите все кружочки в ряд тактильной стороной вниз и предложите ребенку посчитать их. Уточните сколько всего фишек. Предложите ребенку открыть первую, пятую, третью фишку (который по счету)

