

Картотека игр по сенсорному развитию для детей среднего возраста



Игра «Картинка из фигур»

Цель: развивать умение дифференцировать различные по форме и размеру геометрические фигуры, опираясь на тактильные и зрительные ощущения, то есть развивать осязательное и зрительное восприятие; развивать воображение, творческие способности детей.

Правила игры: Педагог демонстрирует детям способ и порядок построения несложных конструкций. После этого он предлагает детям из своих фигур выложить другие рисунки, которые они придумают сами. Картинка на фланелеграфе убирается, чтобы дети не копировали уже готовое изображение.

Игра «Кораблик»

Цель: Развивать умение различать по форме и размеру геометрические фигуры; развивать пространственное воображение, активное внимание, наблюдательность, моторно-слуховую память.

Правила игры:

Детям раздаются фигуры для ознакомления. Педагог показывает, как можно выложить кораблик (*парусник*). Это делается поэтапно, чтобы дети хорошо усвоили порядок «построения» парусника из фигур. После того как воспитатель закончит выкладывание своего парусника, он, не убирая его изображение, предлагает детям самим построить свои кораблики из тех фигур, которые раздали.

Игра «Спрячь мышку»

Цель: Развивать умение соотносить по форме, цвету и размеру прорези и вкладыши. Развивать внимание, мышление.

Правила игры: Педагог показывает детям, в каких домиках поселились мышки.

- Мышки сейчас глядят в окошки. Окошки у всех разные: круглые, овальные, квадратные, треугольные. Эти окошки мышки закрывают только ночью, когда ложатся спать или когда увидят поблизости кошку. Представьте себе, что наступила ночь, и мышкам нужно закрыть окошки. Закройте так, чтобы форма окошка совпала с формой крышечки, чтоб они были плотно закрыты.

Наступило утро, открывайте окошки.

Но, вот, идет кошка. Спрячьте быстро мышек, чтобы кошка их не съела.

Кошка ушла, потому что не нашла ни одной мышки. Игра проводится 2-3 раза.

Игра «Бабочки»

Цель: Развивать умение обращать внимание на цвет предмета, устанавливать тождество и различие цвета однородных предметов; развивать умение выбирать объекты из двух заданных цветов из четырех возможных.

Правила игры: Педагог предлагает каждому ребенку посадить на свои поля бабочек двух цветов. На четырехцветное панно ребенок должен положить, например, красных и синих бабочек, размещая их на части поля, соответствующего по цвету этим бабочкам (*в данном случае на красное и синее поля*). Дети выполняют задания 3-4 раза со сменой парой цветов. Воспитатель помогает самостоятельно исправить ошибки: «У тебя все бабочки правильно посажены? Посмотри внимательно, что ты сделал неправильно. Не торопись!»

Игра «Запомни порядок пуговиц»

Цель: Развивать активное внимание, память, умение быстро сосредотачиваться, стимулировать внимание.

Правила игры:

- Перед вами лежат пуговицы, и у меня есть пуговицы, эти пуговицы лежат в шкатулках. В каждой вашей шкатулке нужно расположить пуговицы в определенном порядке, так же, как у меня.

Педагог показывает одну карточку за другой, дети запоминают расположение кругов. Педагог убирает карточки, дети выкладывают круги в своих пустых карточках.

Игра «Воздушные шары»

Цель: Закрепить названия шести цветов спектра: «красный», «оранжевый», «желтый», «зеленый», «синий», «фиолетовый».

Правила игры:

- Дети, у нас есть воздушные шарики разных цветов и ниточки таких же цветов. Надо привязать к каждой ниточке по шарик такого же цвета.

Педагог берет один из шариков и прикладывает к ниточке того же цвета. После этого двое-трое детей по очереди «*привязывают*» остальные шарики и называют цвет каждого.

Игра «Подбери фигуру»

Цель: Закреплять представления детей о геометрических формах, упражнять их в назывании. Учить подбирать фигуры по образцу. Закреплять навык обследования геометрических форм приемом обведения и накладывания.

Правила игры:

- У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносах. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они все совпадали с нарисованными.

Педагог просит малышей обвести пальцем каждую фигуру, лежащую на подносе, затем прикладывать ее на начерченную фигуру и только при полном совпадении – класть.

Игра «Раньше или позже»

Цель: Формировать временные понятия «раньше», «позже». Развивать память, мышление.

Правила игры:

Педагог выставляет на стенде две картинки, связанные между собой логической последовательностью (*например, картинки с яйцом и цыпленком*). После того как дети рассмотрят картинки, он спрашивает детей, что было раньше (сначала, а что было потом (*позже*)). Какой рассказ можно сочинить по этим картинкам? Дети составляют несколько предложений по этим картинкам.

Игра «Бусы»

Цель: закрепление и развитие мелкой моторики, зрительно-моторной координации, различение предметов по форме, цвету, величине. Развитие концентрации внимания, усидчивости, аккуратности, творческого воображения. Обучение приемам работы по образцам и создание собственного произведения.

Материал: бусы разного цвета, формы, величины; лески, тесемки.

Ход игры: на первом этапе предложить детям просто собрать бусы. В том порядке, в каком они хотят. Затем предложить собрать бусы в определенной последовательности

Игра «Найди на ощупь»

Цель: закрепление и развитие мелкой моторики, массаж рук, пальцев рук, повышение чувствительности пальцев. Развитие классификации по различным признакам.

Дидактический материал: емкость, на дне которой спрятаны различные предметы (пуговицы, геометрические фигуры, мелкие игрушки по темам: «Посуда», Животные», «Транспорт» и др.)

Ход игры: ребенок на ощупь ищет какой-либо предмет или описывает его. Ребенок может перемещать руку в коробке, щупая и трогая предметы.

Сюда насыпали горох, и пальцы запустили,

Устроив там переполох, чтоб пальцы не грустили.

Ведь тут не соль, совсем не соль,

а разноцветная фасоль.

На дне – игрушки для детей,

мы их достанем без затей.