

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 25»

**Картотека**  
**Дидактические игры**  
**по сенсорному**  
**воспитанию**  
**детей раннего**  
**возраста**

Составитель:

Мурзина Алёна Анатольевна  
воспитатель

г. Краснотурьинск  
2020 г.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Дидактические игры для адаптационного периода
2. Дидактические игры на различение цвета
3. Дидактические игры на различение величины предметов
4. Дидактические игры на различение формы предметов
5. Дидактические игры на развитие тактильных ощущений
6. Дидактические игры и упражнения для закрепления понятия формы
7. Дидактические игры и упражнения для закрепления понятия величины
8. Дидактические игры и упражнения для закрепления цвета

## Дидактические игры для адаптационного периода

### **ИГРА «Бусы»**

Возьмите бусины разных цветов, шнуры или толстые нитки соответствующих цветов. Объясните, что на шнурок определённого цвета нанизываются бусины такого же цвета.

### **ИГРА «Прятки»**

Приготовьте 5 больших и 5 маленьких кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников, овалов. Попросите ребенка «спрятать» маленькие фигуры за большими.

### **ИГРА «Чудесный мешочек»**

В полотняный мешочек кладут предметы, обладающие разными свойствами: клубок ниток, игрушку, пуговицу, шарик, кубик, спичечный коробок. Ребенок на ощупь должен определять один за другим предметы в мешочке. Желательно, чтобы он вслух описывал их свойства. Маленькие дети могут сами складывать предметы в мешочек для лучшего запоминания.

### **ИГРА «Найди цвет»**

Дайте ребенку в руки 3 фигурки разного цвета (круги, квадраты и т.д.). Предложите ему пройти по группе и найти предметы таких же цветов. Ребенок может положить свои кружки на одноцветные предметы.

### **ИГРА «Угадай на вкус»**

Нарежьте в тарелку небольшие кусочки овощей и фруктов (яблоко, груша, слива, апельсин, огурец, морковь, редис, репа и т.д.). Предложите ребенку закрыть глаза и разжевать какой-нибудь кусочек. Спросите, что это был за вкус (сладкий, кислый, горький, соленый) и как называется то, что он ест.

### **ИГРА «Кто летает»**

Объясните ребенку, что будете называть разные предметы, животных, птиц. Если это что-нибудь летающее пусть он

поднимает ручки, нелетающее – хлопает в ладоши (например, ракета, голубь, стол и т.д.)

Аналогично проводятся игры: «Что идёт?», «Что можно скушать?» и т.д.

### **ИГРА «Подбери фигуру»**

Приготовьте картинки, на которых нарисованы геометрические фигуры – квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, овал, а также несколько самих фигур.

Предложите ребенку подобрать фигуру к ее изображению на картинке. Покажите, как это нужно делать, а затем попросите его самого выполнить задание.

### **ИГРА «Большой и маленький»**

Приготовьте большие и маленькие варианты одного предмета: ложки, чашки, пуговицы, игрушки и т.д.

Попросите ребенка из каждой пары выбрать больший. Можете попросить разложить предметы в две группы – большие и маленькие.

### **ИГРА «Заклей дырки»**

Возьмите любую картинку или фотографию из журнала, книги (изображение должно быть понятно ребенку), вырежьте из нее квадраты, кружки, треугольники.

Наклейте картинку «с дырками» на лист белой бумаги и предложите ребенку закрыть образовавшиеся на картинке «белые пятна» фигурами, которые из нее вырезаны.

### **ИГРА Вариант 2. «Почини варежку.»**

Детям предлагаются варежки (из плотного цветного картона), которые «прохудились» (на каждой варежке вырезаны «дырки» в виде разных геометрических фигур).

Варежки надо «починить» - для этого необходимо подобрать заплатку, подходящую по цвету, размеру и форме.

### **ИГРА «Угадай, что я делаю»**

Предложите ребенку догадаться, какие действия вы будете выполнять.

Показывайте, без слов, как вы умываетесь, чистите зубы и т.д., а ребенок называет действия. Затем поменяйтесь ролями.

### **ИГРА «На что похоже?»**

Взрослый показывает детям силуэт ладони (при этом его можно поворачивать в разные стороны), спрашивает: на что это похоже? (варианты: рыбку, осьминог, птица и т.д.)

Затем детям предлагается обвести свою ладошку на лист бумаги и с помощью карандашей «оживить» ладошку, дорисовав на ней какие-нибудь детали.

Примечание: аналогично проводится игра «На что похоже» с использованием силуэта ступни.

### **ИГРА «Найди пару»**

Игре предшествует занятие по аппликации «Украшь носочек».

Незнайка растерял все свои носочки, он просит детей помочь ему разобрать их, подобрав к каждому пару - соответствующий по цвету и рисунку носок.

### **ИГГРА «Составь из частей»**

Детям предлагаются разрезные картинки, на которых изображены какие-нибудь предметы, животные или люди. Задача детей восстановить изображение, составив ее из частей.

### **ИГРА «Назови такого же цвета» (размера, формы)**

Детям показывается карточка определенного цвета (или карточка с изображением предмета с характерным признаком, например, красное яблоко, круглый мяч и т.д.). Дается задание – Карточка какого цвета? Что бывает такого цвета? (или, Мяч какой по форме? Что еще бывает круглое?)

## **Дидактические игры на различение цвета**

### **ИГРА «Цветные кубики»**

Цель. Учить различать цвета, ориентируясь на их однородность или неоднородность при наложении; обозначать результат словами «такой», «не такой»; действовать по подражанию.

Оборудование. Крупные пластмассовые кубики по два каждого цвета (красные, желтые, белые, синие, голубые, зеленые).

Ход игры (проводится индивидуально с каждым ребенком). Взрослый расставляет перед собой и ребенком по 3–4 парных кубика, обращая внимание ребенка на их одинаковость: «Тебе такой, мне такой, тебе такой, мне такой...» Затем предлагает построить красивые одноцветные башни, показывает, как это делать. Момент постройки обыгрывает: берет сначала свой красный кубик, ставит на желтый и тут же выражает недовольство («не такой»), переставляет на красный, проводит по кубикам рукой сверху вниз, подчеркивая их однородность. Таким же образом устанавливает другие кубики. Затем просит ребенка сделать то же самое. При необходимости помогает. Ребенок строит башни 2–3 раза. По окончании педагог хвалит его.

### **ИГРА «Найди цветок для бабочки»**

Цель. Та же, познакомить с названиями некоторых цветов (красный, синий, желтый, белый).

Оборудование. Четыре крупных выполненных из картона цветка (красный, синий, желтый, белый) – для наборного полотна; 4 плоскостные фигурки бабочек такой же окраски, как и цветы, сомасштабные им; такие же, но меньших размеров трафареты с изображением цветов и бабочек по числу детей (на каждого ребенка по 2–3 цветка и по 2–3 бабочки); по числу детей конверты (в них вкладывается весь раздаточный материал); наборное полотно.

Ход игры. Педагог расставляет на наборном полотне цветы четырех цветов и показывает бабочек, объясняет, что бабочки хотят найти свои цветы – сесть на такой цветок, чтобы их было не видно и никто не смог их поймать. Нужно помочь бабочкам спрятаться. Педагог рассматривает бабочек, обращая внимание детей на то, что цвет бабочки и цветка совпадают («такой же»), бабочку не видно – она спряталась. Затем дети достают из конвертов бабочек и цветы и выполняют задание. У каждого ребенка вначале по две пары объектов. В дальнейшем количество пар увеличивается.

В конце занятия педагог подводит итог, называет цвета и показывает их: «Желтая бабочка села на желтый цветок, синяя бабочка села на синий цветок и т. д. Они спрятались, их не видно».

### **Игра «Катание цветных шариков»**

**Цель:** различать и называть основные цвета, развивать координацию движений рук.

**Материал:** воротца 4 цветов (красные, синие, желтые, зелёные) и шарики тех же цветов (по 3 шарика каждого цвета) .

**Ход игры:** дети сидят на стульях полукругом, воспитатель за детским столом перед ними. Воспитатель приносит 4 цветных воротца, показывает детям, спрашивает, какого они цвета, и ставит в ряд перед детьми. Вызывая детей по очереди, предлагает взять из ящика шарик по своему выбору. Спрашивает: «Наташа, скажи, пожалуйста, какого цвета твой шарик? » - Красный! "- "Правильно, прокати его через красные ворота. Возьми зелёный шарик. Нет, это не зелёный шарик, это синий. Возьми зелёный. Прокати его через зелёные ворота. Теперь возьми синий шарик, правильно, прокати его через синие ворота. Таким образом, воспитатель вызывает ещё несколько человек.

### **Игра: «Размещение грибков двух цветов в отверстиях столиков соответствующего цвета»**

**Цель:** закреплять умение группировать однородные объекты по цвету, соотносить по цвету разнородные предметы.

**Материал:** 8-10 двухцветных столиков с грибочками (используются резко различающиеся цветовые сочетания: красный, синий, жёлтый, зелёный).

**Ход игры:** воспитатель демонстрирует столик, выкрашенный красным и синим цветом. Показывает и поясняет, что часть столика одного цвета, а другая часть другого цвета.

Затем показывает грибки красного и синего цвета и объясняет, что часть столика и некоторые грибки одинакового цвета. Так, «посадив» красный грибок, воспитатель подчеркивает, что грибок «спрятался», его не видно. Далее размещает синий грибок на часть столика, окрашенного в синий цвет (этот грибок тоже "спрятался", его не видно.) Педагог приглашает по очереди к столу детей и предлагает каждому разместить два грибочка разного цвета на части столика такого же цвета. После объяснения и показа воспитатель раздает детям индивидуальный материал для самостоятельного выполнения задания.

**Игра: Выкладывание из мозаики «Домики и флажки»  
(парное размещение цветочных элементов)**

**Цель:** обращать внимание детей на цветочные свойства предметов, показывая, что цвет является признаком разных предметов и может быть использован для их обозначения.

**Материал:** коробки с мозаикой из шестиугольных элементов. В каждую коробку отобраны по 4 элемента жёлтой и по 4 элемента красной мозаики.

**Ход игры:** воспитатель, показывая детям, элемент жёлтой мозаики, говорит, что такого цвета будут домики; показывая элемент красной мозаики, говорит, что такого цвета будут флажки.

Затем произвольно размещает на панели домик, а флажок - над домиком. Приглашает кого-либо из детей подойти к своему столу, найти сначала домик и поместить его на панели, а затем флажок. Воспитатель предлагает другим детям проконтролировать, правильно ли найден тот или иной элемент мозаики.

Затем поочередно приглашает к своему столу остальных детей и предлагает им это же задание. Таким образом, воспитатель выясняет, как каждый из детей понял задачу

Педагог раздает индивидуальный материал и следит за правильностью выполнения малышами задания. В ходе работы обращает внимание детей на правильный подбор элементов мозаики по цвету.

Индивидуальное руководство заключается в наводящих вопросах, обращённых к детям: "У тебя все домики с флажками? » Отдельные, самые младшие или неподготовленные дети нуждаются в обучении координации движений мелких мышц руки. В этом случае воспитатель берёт своей рукой руку ребёнка и помогает ему разместить элементы мозаики в отверстиях панели.

**Игра: «Воздушные шары»**

**Цель:** способствовать формированию у детей цветочных представлений. Обучать соотносить цвета разнородных предметов.

**Материал:** Полоска картона (30/12см, на которой нарисованы нитки основных цветов и 4 разноцветных картонных кружка - «воздушные шары» - их цвет соответствует окраске ниток.

**Ход игры:** воспитатель показывает детям картонную полоску, на которой нарисованы разноцветные нитки. Предлагает детям посмотреть на шарики: «Сегодня мы с вами поиграем в воздушные

шарики. У каждого из вас на столе лежит картонная полоска. Посмотрите на неё и скажите, что вы на ней видите. Правильно, разноцветные ниточки. Теперь посмотрите на шарик, он тоже разноцветный, как и ниточки. Для каждого шарика на полоске картона есть своя ниточка. К каждой ниточке нужно подобрать воздушный шарик такого же цвета и «привязать шарик к ниточке»: к красной нитке «привязать» красный шарик, к жёлтой - жёлтый, к синей - синий и так подобрать и привязать все шарик. Посмотрите, как я это сделаю. Воспитатель прикладывает к нескольким ниткам воздушные шарик соответствующих цветов. Объясняет детям, что эти шарик подобраны правильно и их можно «привязывать» к ниткам. Затем показывает неправильно подобранные по цвету шары - к зелёной нитке прикладывает, например жёлтый шар и т. д. Объясняет детям, что привязывать эти воздушные шарик нельзя, так как они неправильно подобраны по цвету.

Затем это задание дети выполняют самостоятельно. Если дети затрудняются правильно его выполнить, воспитатель вначале сам подбирает и «привязывает» по два шарик на их полоске, а остальные шарик предлагает найти и «привязать» самостоятельно.

### **Дидактические игры на различение величины предметов**

**Игра: «Нанизывание больших и маленьких бус».**

**Цель:** учить детей чередовать предметы по величине.

**Материал:** для каждого ребёнка по восемь деревянных бусин двух величин одинакового цвета и формы (диаметр большой бусины 2см, маленькой 1см, тонкие шнуры или толстые нитки с навощенными или предварительно опущенными в клей концами).

**Ход игры:** воспитатель показывает детям красивую куклу и поясняет, что она пришла к ним в гости и что-то принесла в корзиночке. Кукла здоровается с детьми, воспитатель предлагает детям тоже здороваться с куклой. Куклу сажает на стол и, вынимая из корзиночки коробочку, показывает детям, что там лежат большие и маленькие бусинки и нитка. Кукла просит сделать для нее красивые бусы. Взрослый берёт вначале большую, затем маленькую бусинку и нанизывает их на нитку одну за другой. Переходя от одного ребёнка к другому, воспитатель обучает каждого малыша нанизыванию бус. Затем воспитатель говорит

детям, что кукла принесла ещё много бус и раздает каждому из детей материал для самостоятельного выполнения задания. Педагог внимательно следит за деятельностью воспитанников. Одним детям помогает продевать нитку в отверстие бусинок, другим напоминает о чередовании бусинок: сначала большая, затем маленькая, вот так.

### **Игра "Большая и маленькая куклы"**

**Цель:** различать и называть предметы по величине.

**Материал:** куклы, стол, стул, посуда больших размеров и такие же предметы - маленькие.

**Ход игры:** дети сидят на стульях полукругом, воспитатель - напротив, за детским столом. Воспитатель ставит на стол справа кукольный стол и стул больших размеров и сажает большую куклу, а слева - маленькую мебель и сажает маленькую куклу. После этого обращается к детям: «Это большая кукла, а это - маленькая. Большая кукла сидит на большом стуле около большого стола. Большую куклу зовут Маша, а маленькую куколку Катя. «Зачем они сели за стол, Саша? Наверное, им пора позавтракать.

Спросите у Маши и Кати, мыли они руки? Они говорят, что они ручки помыли.

Завяжем им салфетки и будем их кормить. Нина, подойди ко мне (показывает две тарелки - большую и маленькую.) Из какой тарелки мы будем кормить Машу? А Катю? Правильно, Маша большая, ее мы будем кормить из большой тарелки, поставь перед ней большую тарелку, а Катя маленькая, поставь перед ней маленькую тарелочку. Затем воспитатель раздает детям ложки (большие и маленькие) и просит дать большой кукле большую ложку, а маленькой кукле маленькую ложку.

### **Игра: «Соберём башенку».**

**Цель:** учить детей собирать башню, ориентируясь на образец и располагая кольца по убывающей величине.

**Материал:** башенка - образец и башенки на каждого ребёнка (башенка состоит из 5 колец) .

**Ход игры:** воспитатель раздает детям башенки и говорит: «Давайте вместе рассмотрим башенку: «На стержне много колец, снимем их. Вот самое маленькое колечко, это побольше, это ещё больше, еще больше и самое большое кольцо». Затем воспитатель собирает башенку: «Сначала на стержень надо надеть самое большое кольцо,

затем поменьше, еще меньше. " После этого дети сами разбирают и собирают свои башенки. Дети постепенно находят следующее по величине колечко. Воспитатель следит, как дети собирают башенку, напоминает, что надо выбирать всё время самое большое колечко из оставшихся, и нанизывать на стержень. В случае затруднений или ошибок детям предлагается прикладывать выбранное колечко к образцу, чтобы сопоставить кольца башенки по величине.

### **Игра: «Сбор фруктов».**

**Цель:** развивать глазомер детей при выборе по образцу предметов определённой величины .

**Материал:** яблоки - образцы (вырезанные из картона трёх величин - большие, поменьше, маленькие; три корзины - большая, поменьше, маленькая; дерево сподвешенными картонными яблоками тех же величин, что и образцы (по 8-10 яблок каждой величины)

**Ход игры:** воспитатель показывает детям дерево с яблоками, корзины, и говорит, что маленькие яблоки надо собирать в маленькую корзиночку, средние - в среднюю корзинку, а большие - в большую корзинку. Одновременно вызывает троих детей, каждому даёт по яблоку - образцу и предлагает им «сорвать" по одному такому же яблоку с дерева. Если яблоки "сорваны" правильно, педагог просит положить их в соответствующие корзинки. Затем задание выполняет новая группа детей. Если все яблоки собраны, разложены по корзинам, но дети проявляет интерес к игре, яблоки снова развешиваются, и игра продолжается.

### **ИГРА «Уложи куклу спать»**

**Цель.** Учитывать величину в практических действиях с предметами, соотносить предметы по величине; закреплять словесное обозначение величин («большой», «маленький», «больше», «меньше»); учить оценивать свои действия, радоваться положительному результату.

**Оборудование.** Две куклы (большая и маленькая), два набора постельных принадлежностей в соответствии с размерами кукол, строительный материал разного размера.

**Ход игры.** Дети сидят полукругом в игровом уголке. Перед ними две куклы. Педагог говорит, что куклы устали и хотят спать, но у

них нет кроваток, надо построить их. Обращает внимание на заранее приготовленный строительный материал. Вызывает двоих детей и предлагает им построить кровати для кукол. При необходимости педагог оказывает помощь в расположении элементов строителя, но не в их выборе. Он также не должен напоминать о величине кукол и кроватей. Принцип соотнесения их по величине дети должны выделить сами. Когда кровати будут построены, педагог предлагает всем посмотреть, удобно ли будет куклам в этих кроватках, спрашивает, какая кровать для какой куклы построена. Дети кладут кукол и таким образом проверяют соответствие величин кукол и кроватей. В оценке результатов должны участвовать все дети. Если же дети-«строители» допустили ошибки (кровать оказалась слишком велика для маленькой куклы или слишком мала для большой), педагог предлагает построить новые. Затем достает белье и просит других двоих детей постелить его на кровати. При этом дети вновь контролируют величину построек. Когда кровати застелены, педагог сам раздевает, укладывает кукол и говорит: «Вы хорошо помогли куклам: эта кукла больше – вы построили ей большую кровать, кукле будет удобно спать. Эта кукла меньше – вы построили маленькую кровать. Ей тоже будет удобно. На большую кровать вы постелили большую простынку и положили большую подушку, а на маленькую кровать – маленькую простынку и маленькую подушку. Теперь куклы будут спать спокойно».

### **ИГРА «Оденем кукол»**

Цель. Та же.

Оборудование. Четыре куклы разного размера, два комплекта одежды для них (платье с чепчиком и пальто с шапкой).

Ход игры. Вначале детям дают двух кукол – самую большую и самую маленькую, т. е. кукол, резко контрастных по величине. «Куклы встали после сна и забыли, кто в чем был одет, – говорит педагог. – Помогите им одеться». Раскладывает на столе вперемешку два платья, два чепчика. Величину предметов педагог не называет, дети должны самостоятельно выбрать одежду для кукол. Педагог вызывает ребенка и просит его найти куклам их вещи. В случае ошибочного выбора педагог не останавливает ребенка, а предлагает примерить выбранную вещь маленькой или большой кукле, т. е. практически убедиться в своей ошибке. Когда

куклы одеты, педагог помогает детям закрепить свои действия в слове: «Эта кукла большая – ей маленькое платье не подойдет, а нужно большое платье и большой чепчик. А эта кукла маленькая – ей нужно маленькое платье и маленький чепчик».

Вариантом игры может быть задание «Оденем кукол на прогулку».

Игра проводится так же, но дети надевают куклам пальто и шапку.

В дальнейшем можно дать сразу 3–4 куклы и увеличить количество одежды для них.

### **ИГРА «Кто скорее свернет ленту?»**

**Цель.** Продолжать формировать отношение к величине как значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами «длинный», «короткий».

**Оборудование.** Две ленты, закрепленные одним концом на палочках: одна из них длинная (50 см), а другая короткая (20 см); ленты одинаковой ширины и одного цвета.

**Ход игры.** Педагог предлагает детям научиться свертывать ленту, показывает, как это делать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Вызывает двоих, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их длин была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Когда дети сядут на место, педагог вызывает других детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» сразу обоим детям и обобщает действия детей: «Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно».

### **ИГРА «Нарядные зверюшки»**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Игрушки зверей (мишки, зайки, собачки, кошки), ленты длинные и короткие по числу игрушек; длинные ленты по сравнению с короткими должны быть такими, чтобы их можно было обернуть вокруг шеи мишки (собачки и др.) и завязать красивый бант.

Ход игры. Педагог рассаживает на стол игрушки (мишки, зайки, собачки, кошечки и т.д.) и говорит, что зверюшки хотят устроить праздник и просят их нарядить – завязать им красивые банты. Вызывает двоих детей, предлагает каждому взять одну игрушку и по одной ленте (на столе две ленты – длинная и короткая). Дети берут ленты и пытаются завязать бант своей игрушке. Педагог помогает им. Естественно, у того, кто взял длинную ленту, бант получается, а у другого ребенка нет. Педагог спрашивает у ребенка с длинной лентой, получился ли из нее бант. После чего показывает игрушку с красивым бантом. «А вот собачка огорчена,– говорит педагог,– у нее бант не получился. Какая была лента у собачки? (Вместе с детьми снова рассматривает ленту.) Она короткая. Из короткой ленты бант не получился». Потом вызывает следующую пару детей и снова предлагает им выбрать ленты. Если оба ребенка хотят длинную ленту, заменяет короткую на длинную. Когда всем зверюшкам завязаны банты, педагог обобщает: «Из длинной ленты можно сделать бант, а из короткой нельзя». Затем предлагает детям поплясать с игрушками, дает каждому игрушку и дети свободно пляшут.

### **ИГРА «Построй ворота»**

Цель. Обратить внимание на высоту и ширину предметов, учить соотносить предметы по высоте и ширине в действиях с ними; закреплять знание слов «высокий», «низкий», «широкий», «узкий».

Оборудование. Строительный материал (бруски разной величины), машины разной величины (высокая с подъемным краном или пожарная с лестницей, низкая, широкая и узкая).

Ход игры. Дети сидят полукругом, педагог на стуле напротив них. Сбоку от него на полу лежат вперемешку бруски разного размера. Педагог ввозит в круг машину (грузовую или легковую) и предлагает кому-либо построить для нее ворота. Ребенок строит ворота, и педагог прокатывает через них машинку к ребенку, тот вновь катит к педагогу. Машину могут катать друг к другу двое детей. Затем педагог берет новую, высокую машину (подъемный кран) и предлагает прокатить ее через ворота. Дети катят машину, ворота падают. Педагог просит восстановить ворота и попробовать прокатить машину медленно. Обнаруживается, что машина не проходит, так как она выше ворот. Педагог спрашивает, что надо сделать, чтобы машина прошла в ворота, стараясь навести на мысль

о постройке новых, высоких ворот. Когда ворота будут построены, дети прокатывают через них машину, а педагог говорит: «Ворота были низкие, а машина высокая, она не могла проехать. Теперь мы построили другие, высокие ворота и машина проехала». Затем детям дают широкую машину, ворота раздвигают вширь. Педагог подводит итог, объясняя, что для широкой машины нужно построить широкие ворота. При повторном проведении игры можно предложить нескольким детям одновременно строить ворота, учитывая их размеры с величиной машины по высоте и ширине.

#### Зрительное восприятие величины

В играх данного раздела ребенок не может уже действовать с помощью проб. Величины предметов надо сопоставить зрительно. Однако в случае затруднения ребенок может проверить свой выбор наложением. При наложении предметы одинаковых величин совпадают, и если их обвести по контуру, то оба контура ощущаются как один. Если же контуры не совпадают, значит, предметы различны по величине. Естественно, что таким способом можно проверять лишь однотипные предметы, имеющие одинаковую форму.

При соотнесении предметов по величине следует обратить внимание на разные параметры величины (длину, высоту, ширину) в тех случаях, когда они оказываются существенными для выполнения задания.

Важно помнить, что ребенок должен выполнить задание самостоятельно, не следует предварять его действия словесной инструкцией. Только после того как ребенок выполнил задание, полученный им результат надо уточнить словом. Например, в игре «Лото» даются карточки с изображением большой и маленькой матрешек. Педагог поднимает карточку-образец и спрашивает: «У кого такая?» (Нельзя говорить «у кого большая?») После того как ребенок сделает выбор, соотнесет образец с изображением на своей карте, педагог говорит: «Правильно, у меня большая матрешка и у тебя такая же большая».

#### **ИГРА «Лото» (определение предмета по величине)**

Цель. Учить определять зрительно предметы резко различной величины, соединять зрительный образ со словом.

**Оборудование.** Большие карточки с изображением двух предметов, каждый представлен двумя величинами (большой и маленький); предметы расположены на карточках по-разному (например: большой дом, маленький дом, маленькое дерево, большое дерево; маленькая машина, маленький мяч, большая машина, большой мяч и т.п.), карточки с изображением отдельных предметов (больших и маленьких).

**Ход игры.** Педагог раздает детям большие карточки и по одной карточке-образцу, спрашивая: «У кого такая?» Ребенок должен не просто узнать предмет, а соотнести изображения предметов по величине, т. е. правильно наложить большой предмет на большой, маленький на маленький. После этого закрепляют результат в слове: «Правильно, это большой дом».

В дальнейшем задание усложняется: на карточках изображены разнородные и разные по величине предметы. По мере усвоения игры каждому ребенку дают не одну, а 2–3 карточки.

### **ИГРА «Спрячь игрушки»**

**Цель.** Та же, пользоваться пробами при выполнении задания.

**Оборудование.** Зайчики, мишки (игрушки большие и маленькие), коробки двух размеров по числу детей.

**Ход игры.** Педагог раздает детям по две коробки с крышками (двух размеров) и по две игрушки – большую и маленькую. Просит детей спрятать игрушки в коробочки и закрыть крышками. Обращает внимание на то, что, если крышка не закроется, значит, игрушка не подходит для этой коробки – ее надо спрятать в другую, а то придет волк и увидит зайчика. Таким образом, он побуждает детей пробовать.

### **ИРГА «Опусти шарик в коробку»**

**Цель.** Продолжать обращать внимание детей на величину, делать ее значимым признаком, учить детей пробовать закреплять знание слов «большой», «маленький».

**Оборудование.** Коробка с маленькой круглой прорезью, шарики (большой и маленький) одного цвета.

**Ход игры.** Педагог ставит на стол коробку, кладет около нее шарики и говорит детям, что сейчас дети узнают, какой шарик спрячется в этом домике. Вызывает одного и предлагает протолкнуть в отверстие шарик. Ребенок самостоятельно путем

проб выполняет задание. Когда маленькие шарики спрячутся в домике, педагог обращает внимание детей, что отверстие в коробке маленькое, только для маленьких предметов. На подносе остались большие шарики.

### **ИГРА «Помоги мишке и кукле»**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Кукла и мишка (или мишка и зайка и т. п.), разные по величине геометрические фигуры (два шара, два кубика, два параллелепипеда), коробки с прорезями, соответствующие контурам геометрических фигур.

**Ход игры.** Педагог ставит на стол две коробки с круглыми прорезями, около одной коробки сажает куклу, у другой – мишку и говорит, что кукла и мишка играли вместе, а теперь ужасно расстроились. Они не знают, где их шарики. Вызывает ребенка и просит его помочь мишке и кукле собрать шарики в их коробки. Если ребенок опустит маленький шар в большое отверстие, то педагог говорит, что у мишки (куклы) будет не хватать игрушек, он очень огорчится. Педагог достает маленький шар и побуждает ребенка попробовать еще раз, но только надо быть внимательным: большой шар опускать в большое отверстие, маленький шар в маленькое отверстие.

Когда ребенок правильно выполнит задание, кукла и мишка радуются, благодарят его.

Затем педагог ставит на стол коробки с квадратными прорезями. Приходят уже другие игрушки, педагог вызывает другого ребенка. Игра повторяется.

### **Дидактические игры на различение формы предметов.**

#### **Игра «Потрогайте и угадайте, что я вам дала».**

**Цель:** определять на ощупь и называть знакомые предметы по форме.

**Материал:** используются мелкие предметы, знакомые детям (количество предметов соответствует количеству детей - шарик, кубик, кирпичик, катушка, карандаш и другие).

**Ход игры:** 5-6 детей сидят полукругом на стульях, воспитатель предлагает детям

положить руки за спину, показывает мешочек с мелкими игрушками и говорить: «Сейчас я каждому из мешочка что-то положу в руку. Вы не смотрите, а потрогайте и узнайте, что это я вам положила. Обращается по очереди к детям: «Наташа, что у тебя в руках? Не смотри, а скажи». Наташа называет. «Теперь покажи. Правильно, у тебя шарик, положи его в мешочек». Так по очереди опрашивает каждого ребенка.

### **Игра «Что лежит в мешочке»**

**Цель игры:** закреплять знания детей о форме, упражнять в правильном соотношении нескольких предметов с одним и тем же геометрическим образцом.

**Материал:** набор геометрических форм (круг, квадрат, треугольник, овал, мешочек с предметами разной формы: ягоды, фрукты, овощи (круглой и овальной формы, пуговицы квадратной и треугольной формы, деревянные шарики, яички, баночки, мячики, жёлуди, шишки; маленькие флажки (четырёхугольной и треугольной формы.)

**Ход игры:** на краю стола раскладываются геометрические фигуры.

Дети сидят

полукругом, мешочек находится у воспитателя. Дети по очереди вынимают предметы из мешочка, называют их, определяют форму. В случае затруднения воспитатель помогает соотнести предмет с геометрической фигурой: «Это - яйцо, оно овальной формы». Кладёт яйцо рядом с геометрической фигурой - овалом. Постепенно дети располагают все предметы на столе рядом с определённой фигурой. При повторном проведении игры можно изменить набор предметов в мешочке, увеличить или уменьшить количество предметов.

### **Игра «Нанизывание бус разной формы».**

**Цель:** учить детей чередовать предметы по форме.

**Материал:** по шесть деревянных бусин круглой и квадратной формы одинакового цвета и величины для каждого ребёнка; диаметр круглой бусины равен 2 см, сторона квадратной бусины 2 см, толстые нитки для нанизывания.

**Ход игры:** пришедшая в гости кукла или другой персонаж приносит в корзиночке дидактический материал. После традиционного стука в дверь, взаимных приветствий, знакомства с

гостем, воспитатель обращает внимание детей на то, что лежит в корзиночке. Кукла просит детей сделать для остальных кукол украшения: бусы. Воспитатель показывает детям бусинки, говорит о том, что они разные по форме: круглые и квадратные. Подготовив пару бусин для нанизывания, педагог определяет порядок нанизывания бусин: вначале круглую, затем квадратную.

Далее приглашает к своему столу кого-либо из наиболее подготовленных детей, предлагает выбрать из коробочки две бусинки (круглую и квадратную) и нанизывать их. Внимание всех ребят фиксируется на том, что на нитке оказались

надеты бусины поочередно: круглая, квадратная, круглая.

Постепенно воспитатель подходит со своим материалом к каждому ребенку, предлагает отобрать пару бусин разной формы и в определённом порядке нанизывать их: круглая бусина, квадратная.

Педагог предлагает детям потрогать рукой каждую бусинку на нитке, приговаривая: «Круглая, квадратная, круглая».

После индивидуального обучения и выяснения возможностей каждого из малышей воспитатель вместе с куклой раздаёт детям материал для самостоятельного выполнения задания.

Во время самостоятельной работы педагог периодически даёт словесные указания одним, оказывает непосредственную помощь другим детям в подборе бусинок и выполнении действий.

Воспитатель, разложив нитку с бусами, вместе с каждым малышом проверяют ход его действий: «Круглая бусинка, квадратная, снова круглая и снова квадратная». Неправильно нанизанные бусины взрослый снимает и помогает малышу выполнить задание правильно.

В конце игры педагог собирает у всех детей бусы и вместе с малышами показывает кукле, как много красивых бус сделано ребятами. Дети надевают украшения на кукол. Куклы благодарят детей.

### **Игра «Геометрическое лото».**

**Цель:** учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрическими фигурами и подбирать предметы по геометрическому образцу.

**Материал:** 5 карточек с изображением геометрических фигур круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, по 5 карточек с изображением предметов разной формы.

**Ход игры:** воспитатель рассматривают вместе с детьми материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию воспитателя подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Воспитатель помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, квадратная, прямоугольная, овальная, треугольная). В игре принимают участие пять детей. Выигрывает тот, кто быстрее подберёт все карточки к геометрическому образцу.

### **Дидактическая игра «Найди свой домик»**

#### *Особенности игры*

Предлагаемая игра является следующим шагом в развитии целенаправленного, осмысленного восприятия формы геометрических фигур. Процесс зрительного восприятия здесь освобождается от осязательной и двигательной опоры - ребенок узнает форму фигуры одними глазами. Повышается целенаправленность рассматривания, поскольку зрительный образ формы фигуры подсказывает ребенку, где находится его дом.

Проводя такую игру, воспитатель определяет уровень зрительного восприятия формы предмета: насколько ясно ребенок представляет форму геометрической фигуры, узнает ли ее среди других.

В игре есть элементы соревнования (кто раньше найдет свой дом и займет в нем место?). Эти правила игры требуют от ребенка мобилизации своих усилий и целеустремленности.

**Игровой материал:** детям раздают геометрические фигуры, отличающиеся по цвету и величине. В трех обручах в разных углах комнаты на полу лежат круг, квадрат, треугольник.

#### **Описание игры**

«В этом домике живут все круги, - говорит воспитатель, - в этом - все квадраты, а в этом - все треугольники». Когда все найдут свои домики, детям предлагается «погулять»: побегать по группе. По сигналу воспитателя (удар в бубен) все находят свой домик, сравнивая свою геометрическую фигуру с той, что находится в домике. Игра повторяется несколько раз, при этом воспитатель на каждый раз меняет домики местами.

### **Дидактическая игра «Найди пару»**

На столе лежат вырезанные из бумаги рукавички, на одной из которых изображены, например, круг и треугольник, на другой -

круг и квадрат, на третьей - два треугольника и так далее. У каждого из детей тоже по одной рукавичке, они должны найти себе парную рукавичку, ориентируясь по рисунку.

Эта игра полезна также и тем, что предполагает живое общение детей, при котором активизируется речь.

### **Дидактическая игра «Пирамидки»**

#### *Особенности игры*

Игра направлена на формирование величины предметов, независимо от их положения в пространстве. Ребенок во время игры превращает стоящую высокую пирамидку в лежащую. При явном изменении внешнего вида пирамидки и ее положения в пространстве соотношение величины колечек сохраняется неизменным. Задача ребенка - сохранить этот неизменный порядок колец пирамидки при разных вариантах ее положения. Игровые действия позволяют ребенку осознать различия в величине колечек, которые надеваются на палочку.

Прислушиваясь к словам воспитателя, обозначающим величину каждого колечка, и повторяя их, дети лучше воспринимают качества величины. Так подготавливается переход к более дифференцированному восприятию этих качеств.

**Игровой материал:** одноцветные пирамидки с толстыми кольцами (по числу участников игры, включая воспитателя). Для обозначения центра, к которому сходятся лучи, используется цветок картон кружок.

#### **Описание игры**

Дети садятся за общий стол и каждый получает по пирамидке. Воспитатель, сидя за столом вместе с детьми, предлагает им поиграть с пирамидками. «Вот стоят пирамидки. Стоят они и на вас смотрят. Надоело пирамидкам стоять, захотелось им полежать. Поможем пирамидкам отдохнуть? - спрашивает детей воспитатель и предлагает, следуя его примеру, снять со своих пирамидок колпачки и поставить их ближе к себе. - Какое у пирамидки колечко наверху, большое или маленькое?» Каждый снимает самое маленькое колечко и придвигает его к своему колпачку. Лежащая пирамидка выкладывается вертикально от края стола к центру, где расположен картонный цветной кружок. Когда все колечки от пирамидок будут сняты и расположены на столе в порядке возрастающей величины, воспитатель показывает, как подравнять

ряд колечек, чтобы получился ровный, красивый луч. Эти действия позволяют детям ощутить руками постепенное изменение величины колец.

На столе образуется цветной узор в виде лучей, которые отходят от центра - круга и сужаются по краям стола. Полюбовавшись вместе с детьми этим узором, воспитатель говорит: «А где же наши пирамидки?»

Посмотрите, от них остались только палочки да подставочки. Надоело палочкам голыми стоять. Давайте позовем колечки домой и опять поставим пирамидки, как раньше». Теперь перед детьми стоит новая задача - собрать пирамидку. «Какое колечко палочка зовет первым?» - спрашивает воспитатель. «Посмотрите внимательно, как лежит пирамидка, и вспомните, какое колечко у пирамидки в самом низу». Ответы детей воспитатель либо одобряет, либо поправляет. Дети выбирают самые большие кольца и надевают их на палочки. «А теперь какое кольцо позовут палочки? - спрашивает воспитатель и, если нужно, подсказывает. - Большое колечко, но чуть поменьше первого, иди домой». Дети надевают колечки на палочки.

Так постепенно воспитатель и дети собирают свои колечки по убывающей величине. Получаются пирамидки. Поверх колец надеваются колпачки и пирамидки снова становятся высокими.

### **Правила игры:**

Играть дружно, организованно воспроизводить действия, которые показывает воспитатель.

*Советы воспитателю:* при проведении игры важно четко и правильно называть величину колечка, которое надевается на палочку. Названия величины могут варьироваться: «большое, но чуть поменьше», «еще чуть поменьше», «еще меньше, почти самое маленькое». Показывать каждый раз детям названия величины и следить, чтобы они правильно его повторяли.

### **Дидактическая игра «Разноцветные ленточки»**

#### *Особенности игры*

В этой игре дети учатся различать цветовые тона путем сравнения их друг с другом и прикладывания к образцу. Этот прием позволяет ребенку выделить цвет, как отличительный признак предмета и совершенствует зрительное восприятие: у детей формируется устойчивый образ цветового тона.

**Игровой материал:** для игры нужны цветные ленточки или полоски цветной бумаги, наклеенной на картон. Нужно подготовить по количеству детей комплекты ленточек или полосок основных цветовых тонов (по мере усвоения детьми основных тонов спектра постепенно можно вводить дополнительные цвета: голубой, розовый, оранжевый, коричневый). В дальнейшем игра может проводиться с другими предметами, например, с цветными кружочками, колечками от пирамидок, разноцветными кирпичиками и так далее.

Раскладывать на столах игровой материал следует таким образом, чтобы рядом лежали контрастные по окраске предметы, соблюдая небольшое расстояние между ними, чтобы можно было приложить образец.

### **Описание игры**

Дети садятся на стульчики, поставленные полукругом. Напротив них стоят три столика, на каждом из которых набор ленточек разного цвета (наборы одинаковые).

Воспитатель садится поближе к детям, достает из заранее подготовленной коробки разноцветные ленточки: «Посмотрите, ребята, какие ленточки красивые!». Воспитатель называет цвет каждой ленточки, обращая особое внимание на те цвета, которые вводятся впервые. «Хотите поиграть с ленточками?» - спрашивает воспитатель. «Мы будем искать ленточки разного цвета. Тот, кому я дам ленточку, подойдет к своему столу и будет прикладывать ее к ленточкам, лежащим на столе.

Сейчас я вам покажу, как надо искать». Воспитатель подходит к одному из столов и спрашивает: «Какого цвета ленточку мне поискать? Хотите я найду синюю?» Он берет синюю ленточку из коробки, прикладывает ее вначале к красной ленточке и говорит: «Нет, не такая». Потом прикладывает к синей, поднимает обе ленточки и спрашивает детей: «Такая?». Дети отвечают и хлопают в ладоши. «А теперь все будут по очереди искать ленточку» - продолжает воспитатель. Каждому ребенку указывает на стол, на котором он будет искать ленточку, и напоминает, что тот, кто найдет ленточку нужного цвета, должен показать ее всем детям. «А мы, - обращается он к остальным детям, - посмотрим, все ли правильно выполняют задание».

Воспитатель дает каждому ребенку по ленточке одинакового цвета в качестве образца, называет цвет: «Таня найдет красную ленточку

на своем столе, а Даша поищет красную на своем...». Если задание выполнено правильно, все дети хлопают в ладоши и приговаривают:

Вот какая красота, Правильно нашли цвета.

Если кто-то ошибся и принес ленточку другого цвета, дети шутливо машут руками и говорят:

Иди, иди, иди и снова поищи!

Подобрав ленточки по цвету, каждый ребенок одну из них отдает воспитателю, а другую относит обратно на свой стол и возвращается на место. Воспитатель вызывает новых детей.

#### *Правила игры*

1. Перед выполнением поручения нужно внимательно рассмотреть цвет ленточки- образца.
2. Каждый подбирает ленточку только на своем столе, прикладывая к ней образец.
- 3.

#### **Дидактическая игра «Зайчик и Мишка»**

##### *Особенности игры*

Цель данной игры заключается в том, чтобы приучить детей различать и правильно обозначать наречиями и предлогами пространственные отношения между предметами. Играя, дети приобретают новые знания и представления и тут же применяют их в действиях. Это имеет важное значение, как для обогащения словаря, так и для развития пространственного воображения и мышления.

Обучающая задача заключается в том, что ребенок должен обозначить словом разные варианты пространственных отношений, которые наглядно воспроизводятся с помощью действий с игрушками. Игра носит характер забавного зрелища (спектакля игрушек). Взрослый, используя игрушки, демонстрирует разные варианты пространственного расположения двух персонажей (зайчика и мишки). То они становятся друг против друга, то расходятся, то сходятся, то перегоняют друг друга и прочее. С помощью взрослого дети узнают значение наречий и предлогов: напротив, рядом, наверху, внизу, впереди, позади, далеко, близко и так далее.

Вопросы воспитателя побуждают детей осмыслить эти положения и попытаться передать их словом. Дети активно и с удовольствием усваивают каждое новое слово, которое произносит взрослый.

Отвечая на его вопрос, они используют на практике приобретенное представление и новое слово. Таким образом, процесс усвоения новых слов опирается на активный интерес детей к содержанию спектакля. Эмоциональная включенность детей в забавное зрелище является важным условием приобретения новых знаний.

Игра имеет коллективный характер. Все ее участники дружно отвечают на вопросы взрослого, сообща решают познавательную задачу, учатся у воспитателя и друг у друга. Даже те дети, которые еще не могут самостоятельно решить поставленную задачу, подражая другим, делают маленький шаг на пути к усвоению пространственных отношений и новых слов. При повторении игры их самостоятельность повышается.

Игровой материал: две образных игрушки (зайчик и мишка), примерно одинаковых размеров и привлекательные для детей; небольшой стол, покрытый тканью и открытая ширма. При повторении игры могут вноситься дополнительные предметы декорации (куст, дерево, забор и прочее).

### **Описание игры**

Игра начинается с короткого рассказа воспитателя. Жили-были два неразлучных друга - заяка-незнайка и мишка-шалунишка. Они любили вместе играть и баловаться. Хотите с ними познакомиться? Давайте позовем их все вместе: «Зайка! Мишка! Идите к нам!» Дети вместе с воспитателем зовут друзей, которые тут же появляются с противоположных сторон стола (в руках воспитателя) и одновременно приближаются друг к другу - заяка прыжками, мишка вразвалочку. Они останавливаются на небольшом расстоянии друг от друга, кланяются и здороваются. «Здравствуй, мишка!» - «Здравствуй, заяка!» - разными голосами произносит воспитатель. «Вот они и встретились» - говорит он детям. Посмотрите внимательно и скажите, как они стоят - напротив друг друга или рядом? Дети хором отвечают, выбирая нужное слово. «Правильно, они стоят напротив и смотрят друг на друга» - говорит воспитатель и продолжает голосом мишки: «Зайка, иди ко мне поближе, давай посидим вместе». Заяка приближается, игрушки поворачиваются лицом к детям, садятся, мишка обнимает зайчика. «Теперь как они сидят? Подумайте и скажите - напротив или рядом?» - спрашивает воспитатель. «Правильно, конечно рядом, очень близко друг к другу.» Вдруг зайчик вскакивает и прыжками убегает от мишки. «Догоняй меня!» - говорит зайчик. Мишка

неуклюже старается его догнать, но никак не может, он говорит: «Ой, устал, отдохнем немножко!» Игрушки останавливаются, а воспитатель опять задает вопрос детям: «Только что они были близко, а теперь как - близко или далеко?» Дети отвечают, а воспитатель поддерживает правильность их ответа. «А кто из них впереди, а кто позади? Подумайте и скажите». Дети отвечают, а воспитатель оценивает их ответ. Неожиданно зайчик подбегает к мишке, прыгает ему на спину и садится верхом. Мишка становится на четвереньки и возит зайчика по сцене. Во время остановки воспитатель задает детям вопросы: «Кто из персонажей находится внизу, а кто наверху?» После этого начинаются веселые проказы игрушек. Они прыгают, кувыркаются, прощаются с детьми и убегают. Так заканчивается этот веселый спектакль.

### **Правила игры**

1. Внимательно смотреть на сцену и слушать.
2. Во время спектакля не мешать артистам.
3. Отвечать на вопросы воспитателя.

### **Дидактическая игра «Чудесный мешочек»**

#### *Особенности игры*

В этой игре дети обучаются рациональным приемам осязательного обследования формы и величины предмета. На собственном опыте они убеждаются в эффективности таких приемов и легко осваивают их. Предлагаемая игра развивает у детей также познавательную активность и способность к целенаправленным усилиям, которые приводят к построению осязательного образа воспринимаемой формы и величины. Успешному решению обучающей задачи способствует игровая ситуация. Игра в прятки - одна из любимых игр малышей. Поэтому данная игра, построенная по этому принципу, соответствует детскому опыту и, как правило, увлекает ребят. Больше всего нравится детям прятать и искать спрятанное. В предлагаемой игре поиск предмета связан с отгадыванием загадки (что спрятано в мешочке?), а решение такой задачи требует умственных усилий и познавательной активности. Игра строится таким образом, что все ее участники загадывают одному ребенку загадку и прячут игрушку в мешочек.

**Игровой материал:** предметы контрастной формы различной величины хорошо знакомые детям. Это могут быть: пирамидка, голыш, грибок деревянный, шар, птичка, рыбка, совочек, кубик,

машинка и так далее. Кроме того, нужен мешочек из мягкой, тонкой и непрозрачной ткани, который задерживается на шнуре.

### **Описание игры:**

Перед началом игры воспитатель напоминает детям, как они накануне играли в прятки и спрашивает детей: «Хотят ли они сегодня поиграть в прятки?». «Но прятки будут особенные» - говорит он «Потому что прятаться будут не дети, а игрушки». Воспитатель ставит на стол коробку с игрушками и предлагает детям занять свои места на стульчиках. Потом достает нарядный мешочек, показывает его и говорит: «Мы все вместе выберем какую-нибудь игрушку и положим ее в мешочек. А искать будет тот, кого я назову». Воспитатель объясняет детям, как искать: нужно потрогать руками спрятанный в мешочке предмет через ткань и по форме и величине, на ощупь отгадать, что это такое. Воспитатель достает из коробки 3-4 игрушки, ставит их на стол и задает детям вопросы, направляющая их на зрительное обследование формы и величины предметов: Что это такое? Можно ли в него что-то положить? Что у него есть? (назвать части предмета). Они одинаковые или разные?

Воспитатель подзывает к себе одного из детей и предлагает ему отойти подальше, закрыть глаза и не подглядывать. Далее воспитатель вызывает еще одного ребенка и предлагает ему выбрать игрушку (из 3-4) и положить ее в мешочек. Взрослый затягивает мешочек шнуром, поясняя, что это нужно для того, чтобы предмет не вывалился во время поиска и предлагает позвать ребенка, который стоит с закрытыми глазами.

Ребенок подходит к столу, берет мешочек с игрушкой и начинает через ткань ощупывать ее. Направляя процесс осязательного обследования формы и величины предмета, воспитатель советует ребенку держать предмет в обеих руках, левой - держать и поворачивать, а правой - ощупывать его пальцами. Ребенок выполняет указанные действия и отвечает на вопросы воспитателя, затем называет спрятанный предмет, вынимает его из мешочка и показывает всем. Если он отгадал загадку, то будет награжден аплодисментами. Выбирается новый ребенок и игра продолжается.

### **Правила игры:**

1. Не подсказывать и не выдавать общего секрета (что спрятано).
2. Не мешать отгадчику самостоятельно разгадывать загадку.

3.Отгадчик должен добросовестно закрывать глаза и не подглядывать, когда прячут игрушку.

### **Дидактическая игра «Кто позвал?»**

#### *Дидактическая задача*

Упражнять слуховой анализатор, воспитывать внимание, память, дружеское отношение к своим сверстникам, желание играть вместе.

#### **Правила игры:**

Не смотреть на детей, отгадывать только по голосу того, кто позвал. Правильно назвать его имя. Назвать имя громко, голос изменять нельзя.

#### **Описание игры:**

Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем отгадывать по голосу наших ребят. Вы знаете голоса друг друга? Таня, позови пожалуйста, Никиту! Никита, а ты позови Дашу. Ребята, у Тани и Никиты разные голоса?
- Да - отвечают дети.
- Но мы видели их, когда они говорили. А в игре тот, кто будет отгадывать, закроет глаза и только по голосу отгадает и назовет имя того, кто его позвал.

После этого воспитатель приглашает к себе одного из играющих. Он подходит и закрывает глаза (или становится спиной к детям), а в это время водящий, которого раньше выбирают считалочкой, подходит к кому-либо из участников игры и притрагивается к нему. Тот громко называет имя, зовет его.

- Кто позвал тебя? - спрашивает воспитатель.  
Тот, кого позвали, называет имя товарища. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побывают в роли отгадывающего.

### **Дидактическая игра «Отгадай-ка»**

#### *Особенности игры*

Игра направлена на развитие целостных представлений детей об окружающих предметах. В описанных раньше играх дети учились целенаправленно выделять внешние отличительные признаки предметов (цвет, форма, величина), а затем их назначение и практические действия с ними. Приучаясь различать предметы по их качествам и обозначать эти признаки словом, дети приобретали тот опыт, который необходим для создания целостного образа объекта. Однако, они еще не научились строить целостное,

осознанное представление об объекте, синтезируя и обобщая свой еще разрозненный опыт. Между тем, умение построить целостное представление об объекте, как о совокупности не только внешних признаков, но и включая более существенную особенность - назначение, является необходимым условием развития мышления ребенка, условием более полного и отчетливого отражения окружающего мира в его сознании. На формирование таких представлений и направлена эта игра.

**Игровой материал:** предметные картинки, изображающие знакомые детям объекты - живые и неживые. Это могут быть овощи (огурец, помидор, редиска, и другие), фрукты (яблоко, лимон, вишня...), игрушки (куклы, мячик...), животные (коза, лошадь, корова, собака...), предметы бытового окружения (стакан, чайник, часы...) и прочее.

### **Описание игры:**

Воспитатель предлагает детям поиграть в новую, очень интересную игру. Он показывает им коробочку с картинками и сообщает, что в коробочке собраны, как знакомые для них картинки, так и незнакомые. Он раскладывает картинки на столе изображением вниз. Потом подзывает кого-нибудь из детей и назначает его своим помощником - он будет помогать загадывать загадки.

Помощник берет любую картинку, показывает ее только воспитателю и вместе с ним рассказывает о ней, перечисляя характерные признаки изображенного предмета (цвет, форма, величина) и раскрывая его назначение (возможные действия с предметом). Название самого предмета при этом не дается. Например: этот предмет желтый, круглый, кислый, его режут и кладут в чай; этот предмет круглый, красный, маленький, в него играют дети. Загадка адресуется всем участникам игры, а они должны назвать описанный предмет. После того, как существенные признаки предмета будут названы, воспитатель и его помощник произносят следующий текст, выполняющий роль сигнала:

Кто загадку отгадает

И картинку назовет,

Тот себе ее возьмет.

Вызывая каждый раз нового помощника, воспитатель подсказывает ему на ушко разные признаки предмета. Ребенок загадывает загадку, а остальные дети отгадывают ее.

### **Правило игры:**

Нужно внимательно выслушать загадку всю до конца и не торопиться говорить разгадку. Ответ дается только после стихотворного текста. Кто нарушит это правило, картинку не получит, даже если он сумел разгадать загадку.

### **Дидактические игры на развитие тактильных ощущений.**

**ИГРА «Чудесный мешочек»**

**ИГРА «Определи на ощупь»** (найти предметы различающиеся по одному признаку)

**ИГРА «Платочек для куклы»** (определение предметов по фактуре материала, в данном случае определение типа ткани)

**ИГРА «Узнай фигуру»** (предлагается на ощупь достать из мешочка предложенную фигуру)

**ИГРА «Найди пару»** (предлагается ребенку на ощупь найти пары одинаковых предметов)

### **Дидактические игры и упражнения для закрепления понятия формы.**

**ИГРА «Найди предмет указанной формы»** (ребенку предлагается найти картинки с изображением предметов, по форме похожих на заданную форму)

**ИГРА «Из каких фигур состоит ...?»** (нужно по рисунку определить, из каких геометрических фигур состоит предмет и сколько их)

**ИГРА «Найди предмет такой же формы»** (учить выделять форму в конкретных предметах окружающей обстановки)

**ИГРА «Какая фигура лишняя?»** (определение лишней фигуры в ряду из четырех геометрических фигур, предложить объяснить принцип исключения)

### **Дидактические игры и упражнения на закрепления понятия величины.**

**ИГРА «Сравни предметы по высоте»**

**ИГРА «Самая длинная, самая короткая»** (предложить разложить разноцветные ленты по длине, от самой короткой до самой

длинной, как вариант можно предложить сравнить ленты по нескольким признакам)

**ИГРА «Разноцветные кружки»** (предложить положить кружки (либо другую геометрическую фигуру) начиная от самого большого, так чтобы был виден цвет предыдущего кружка)

**ИГРА «В какую коробку?»** (распределить пять видов игрушек разных размеров по пяти разным коробкам в зависимости от размера)

**ИГРА «Дальше – ближе»** (предложить по рисунку определить положение игры и предметов: какие нарисованы ближе, а какие – дальше)

### **Дидактические игры и упражнения на закрепление цвета.**

**ИГРА «Какого цвета не стало?»**

**ИГРА «Какого цвета предмет?»** (предложить подобрать необходимый цвет для предмета)

**ИГРА «Собери гирлянду»** (предложить по памяти собрать гирлянду из разноцветных кружков в соответствии с образцом)

**ИГРА «Какие цвета использованы?»** (показывая изображение предметов одного цвета и его оттенков, учить называть и различать два оттенка одного цвета, упражнять в употреблении слов, обозначающих цветовые оттенки)

**ИГРА «Уточним цвет»** (учить различать и называть близкие цвета)

**Игра «Воздушные шары»**

Цель: Учить различать и называть цвета, развивать моторику пальцев рук через действия с предметами.

**Игра «Бабочка»**

Цель: Учить различать основные цвета, учить соотносить предметы по цвету.

**Игра «Снеговики»**

Цель: Развивать мелкую моторику рук, закреплять основные цвета. Учить закручивать и раскручивать пробки.