Картотека
дидактических игр по сенсорному развитию для детей младшего дошкольного возраста

Игры на тактильные ощущения

МЯГКАЯ-ЖЕСТКАЯ (игры с куклами)

ЦЕЛЬ: развивать тактильную чувствительность в процессе действия с куклой; понимать и употреблять в активной речи прилагательные, обозначающие качество игрушки: мягкая-жесткая.
ОСНАЩЕНИЕ: куклы мягкие и жесткие, витамин, красивый платок.
ХОД: к детям в гости приходят куклы. Представить мягкую куклу, прочитать рифмовку:
Посмотрите, вот это-Маша.
Маша ела мало каши.
Ручки болтаются,
Ножки болтаются.
Маша какая?
-Мяг-ка-я!
Предложить детям ощупать части тела куклы, когда дети производят обследование, приговаривать: ручки мягкие, ножки мягкие.
Предложить дать кукле витаминки, чтобы у нее прибавилось много силы.
Берется другая кукла , читается рифмовка:
Ну, а это кукла –Даша.
Ела Даша много каши.
Ручки твердые.
Ножки твердые.
В кукле сила появилась.
Дети ощупывают части тела куклы, воспитатель приговаривает: ручки твердые, ножки твердые.
УСЛОЖНЕНИЕ: куклы прячутся под платок, дети ощупывают куклу и определяют, какая кукла спряталась, кукла с мягкими или твердыми частями тела.

ПОДАРКИ ДЛЯ МИШКИ (игры с природным материалом)

ЦЕЛЬ: развивать тактильные ощущения; умения выбирать предметы одной фактуры на ощупь (шишки, желуди); активизировать словарь шишка, желудь, шершавая, гладкая.; употреблять существительные во множественном числе: шишки, желуди.
ОСНАЩЕНИЕ: корзинка с шишками и желудями, миски, игрушки медвежонка и свинки.
ХОД: появляется медведь с корзинкой, читается рифмовка
-Дома я один сидел.
Ох, устал от скуки!
Надоело мне скучать,
Надо свинку мне позвать.
Будем шишки разбирать
С желудями играть.
Спросит, что у медведя в корзинке. Сказать, что у него все вперемешку, свинка любит желуди, а шишки не любит. Появляется свинка, очень огорчается. Воспитатель спрашивает, что же делать? После предлагает детям разобрать шишки и желуди и разложить их по мискам. Дети разбирают шишки и желуди, воспитатель называет качество предмета на ощупь: шишка-шершавая, желудь-гладкий. После свинку угощают желудями, и она очень радуется. Все желуди перекладываются в корзинку, и свинка уходит.
УСЛОЖНЕНИЕ: содержимое корзинки ребенок перебирает с закрытыми глазами (по желанию); вносится третий природный материал для ощупывания (каштан, орехи).

ОЩУПАЙ, НАЗОВИ (игры с мячиками)

ЦЕЛЬ: распознавать на ощупь мячи разной величины большой-маленький; выбирать такой же; выполнять игровые действия с мячами.
ОСНАЩЕНИЕ: большой и маленький резиновые мячи.
ХОД: предложить детям поиграть с мячами
Мы с вами поиграем,
Большой мячик покатаем,
Маленький же мячик
Вперед летит, не скачет.
Попросить детей показать, где большой, а где маленький мячик.
Что будем делать с маленьким мячиком?
Что будем делать с большим мячиком?
Сказать детям, что большой мяч надо брать двумя руками. А маленький можно покатать в ладошках.
УСЛОЖНЕНИЕ: мячи спрятаны за ширму, дети на ощупь определяют, какой мяч спрятался.

СТРОИМ БАШНЮ (игры с кубиками)

ЦЕЛЬ: распознавать качество предмета, соотнося с кубиком и величиной- маленький брать двумя пальцами, средний - в ладонь, большой-двумя руками; обозначить величину словом (большой, средний, маленький).
ОСНАЩЕНИЕ: кубики трех размеров.
ХОД: предложить детям построить ракету:
На луну мы сегодня
Полететь с тобой должны.
Для полета нам ракеты
Очень-очень всем нужны.
Ракету строим и летим,
По луне гулять хотим!
Детям предлагается построить:
- ракеты из кубиков одной величины- маленькая ракета, средняя ракета, большая ракета.
- ракеты из кубиков разной величин – от большого к маленькому.

ЛЮБИМЫЕ ИГРУШКИ

ЦЕЛЬ: развивать тактильные ощущения, сравнивать и различать пластмассовые, резиновые, тканевые игрушки на ощупь.
ОСНАЩЕНИЕ: плюшевый мишка, резиновая уточка, пластмассовая кукла.
ХОД: нам прислали игрушки. (достать игрушки по одной из коробки, дети называют их).
Как вы будете играть с куклой?- кормить, купать, уложить спать, одевать…
Как вы будете играть с мишкой? – катать на машинке, строить ему дом…
Как вы будете играть с уточкой?- пускать в воду…
Воспитатель предлагает сравнить игрушки, дети по очереди обследуют игрушки.
-кукла какая твердая или мягкая? –твердая, пластмассовая
- уточка какая?- гладкая, резиновая
-мишка какой?- плюшевый, мягкий.
Игрушки остаются в группе, дети по желанию играют с игрушками.

ИГРА «ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК» (домашние птицы)

ЦЕЛЬ: упражнять детей на ощупь определять игрушку, развивать тактильные ощущения; способствовать запоминанию названий домашних птиц.
ХОД: воспитатель показывает детям небольшие игрушки домашних птиц-курочка, петушок, цыпленок- предлагает потрогать каждую игрушку. Затем прячет игрушки в мешочек и

предлагает детям взять из него любую птицу и, не доставая, назвать ее, а затем показать всем.
РЕКОМЕНДАЦИИ: так же можно проводить игры с домашними животными, дикими зверями, фруктами, овощами, геометрическими фигурами…

ИГРА «НАЙДИ НА ОЩУПЬ»

ЦЕЛЬ: упражнять детей в различении твердой и мягкой фактуры, активизировать в их речи слова мягкий, твердый, формировать умение находить мягкие и твердые предметы по образцу, на ощупь, слову воспитателя.
ХОД: перед детьми поднос с предметами: камешки, желуди, деревяшки, кусочки ткани, меха, ваты.
Воспитатель берет камешек, задает вопросы:
Что это?- камешек
Какой камешек?- твердый
Можно его мять?-его нельзя мять
Воспитатель предлагает детям найти камешек, потрогать его.
Дальше те же действия совершают с другими предметами.
УСЛОЖНЕНИЕ: -детям предлагается взять с подноса твердый или мягкий предмет.
- предметы прячутся в мешочек, теперь дети должны на ощупь определить мягкий или твердый предмет.

ИГРА «ВОЛШЕБНАЯ КОРОБОЧКА»

ЦЕЛЬ: развитие тактильного восприятия у детей.
ОСНАЩЕНИЕ:картонная коробка с дыркой , небольшие предметы разной формы и текстуры (гладкие, шершавые, колючие, мягкие и т.д.). Например, шишки, ракушки, каштаны, желуди, орехи, морские камушки, небольшие игрушки и предметы быта.
ХОД: Перед началом игры покажите ребенку все эти предметы. Сложите их в коробку. После этого он, не глядя, должен по одному и на ощупь определять, что это такое.

ТАКТИЛЬНАЯ ИГРА «НАЙДИ СОВПАДЕНИЯ»

ЦЕЛЬ: развивать память, мелкую моторику, тактильные ощущения.
Материалы: дерево, текстиль.
Диаметр цилиндрика: 4 см.
Материал: дерево.
На деревянной основе находятся 10 деревянных цилиндриков со вставками разнообразных текстур (волны, плетение, мех и т.п). Каждая пара совпадает не только по фактуре, но и по цвету. Фактуры стимулируют рецепторы, расположенные в пальцах.
Цилиндрики можно сложить в мешочек, а затем "вслепую" (используя только тактильное восприятие) найти нужный цилиндрик в мешочке, совпадающий по фактуре кружочку на деревянной основе.

КРУГЛОЕ И КВАДРАТНОЕ

Цели. Развивать осязание; учить ощупывать предметы.
Материалы. Коробка с круглыми отверстиями для рук; кубики и шарики.
Ход занятия
В начале игры предложите детям внимательно ощупать кубики и шарики. Для того чтобы сосредоточиться на ощущениях, можно предложить малышам ощупывать предметы с закрытыми глазами.
Затем сложите предметы в коробку и предложите ребятам поиграть. Попросите кого-нибудь из детей достать из коробки шарик, просунув руку в прорезь. Следующему ребенку предложите достать кубик и т. д.

В последующем можно класть в коробку кубики и шарики разной величины, сделанные из разных материалов.

УГАДАЙ, ЧТО В ЯЩИКЕ

Цели. Развивать осязание; учить ощупывать предметы.
Материалы. Коробка с круглыми отверстиями для рук; игрушки и предметы разной формы, сделанные из разных материалов.
Ход занятия
Предложите детям внимательно изучить все предметы и игрушки, ощупав их. Для того чтобы сосредоточиться на ощущениях, можно предложить малышам ощупывать предметы с закрытыми глазами.
Затем спрячьте предметы и предложите ребятам поиграть: «Я спрячу в коробку предмет, а кто-то из вас просунет внутрькоробки руки и угадает, что там лежит. В этой игре нельзя смотреть, но можно трогать».
Незаметно для детей положите в коробку один предмет и предложите ребенку ощупать его и угадать, как он называется. Затем пусть ребенок достанет предмет и проверит правильность ответа. Таким образом, дети по очереди угадывают предметы.

ПЕРЕЛИВАНИЕ ВОДЫ

Цели. Развивать осязание: знакомить со свойствами жидкости.
Материалы. Лейка, воронка, емкости разного объема (банки, чашки, бутылки и др.), вода, большой таз, тряпки.
Ход занятия
Предложите детям поиграть с водой: по очереди опустить руки в воду и поводить ими из стороны в сторону. Затем попросите малышей рассказать, какая, по их мнению, вода (мокрая, подвижная, прохладная, журчащая и т. п.).
Дайте детям различные емкости, воронку и лейку. Предложите малышам перелить воду из таза в емкости.

ЛЕДЯНОЕ ЦАРСТВО

Цели. Развивать осязание; знакомить со свойствами льда.
Материалы. Лед в кубиках, стакан.
Ход занятия
Заранее приготовьте лед. Если есть возможность, приготовьте лед вместе с детьми: заполните водой форму для льда и поставьте ее в морозильную камеру. На следующий день достаньте лед и выдавите его из формы в миску: «Смотрите: вода замерзла. Она стала холодная и твердая».
Предложите детям потрогать кусочки (кубики) льда, подержать их в руках: «Ой, какая холодная льдинка, а рука теплая. Давайте зажмем лед в ладошках. Смотрите, водичка капает — это лед тает и снова превращается в воду».
Затем в прозрачную стеклянную кружку или стакан налейте горячую воду (можно подкрашенную), опустите в нее кусочек льда и понаблюдайте вместе с детьми, как быстро он тает.

ПРЯЧЕМ РУКИ

Цели. Развивать осязание; знакомить со свойствами различных круп.
Материалы. Крупы и бобовые (гречка, рис, горох и др.), миска, совок, маленькая игрушка.
Ход занятия
Это занятие лучше проводить индивидуально или с небольшой группой детей.

В начале занятия объясните ребенку, что играть надо аккуратно, не рассыпая крупу. Насыпьте гречневую крупу в глубокую миску, опустите в нее руки и пошевелите пальцами. Затем предложите ребенку опустить руки в крупу: «Где мои руки? Спрятались. Давай и твои ручки спрячем. Пошевели пальчиками. Как приятно! А теперь потри ладошки друг о друга — немножко колется, да?»

Можно спрятать в крупу маленькую игрушку, а затем предложить ребенку найти ее. Во время поисков можно разгребать крупу ладонями или копать при помощи совочка.

ПОМЯЛИ, ПОЩИПАЛИ.

Цели. Развивать осязание, знакомить с различными пластичными материалами и их свойствами. Материалы. Тесто, пластилин, глина.

Ход занятия

Знакомить детей с пластичными материалами удобно в ходе занятий лепкой. Раздайте детям по кусочку теста, предложите подержать его в руках, помять пальчиками, отщипнуть несколько маленьких и больших кусочков. Эти действия познакомят детей с мягкой и пластичной фактурой материала.

В следующий раз предложите детям для изучения кусочки пластилина, затем — глину. Обратите внимание малышей на то, что разные материалы непохожи на ощупь и обладают различными свойствами.

При проведении занятия следует соблюдать меры предосторожности: на стол постелите клеенку, закатайте детям рукава и наденьте фартуки. Если кто-то из малышей не хочет брать в руки тесто или глину, потому что боится испачкаться, объясните ему, что потом руки можно помыть.

ТЕПЛО-ХОЛОДНО

Цели. Развивать осязание.

Материалы. Вода разной температуры, ведерки или миски.

Ход занятий

В миски или ведерки налейте холодную и горячую (до 45 градусов) воду. Предложите детям по очереди опустить руки в воду и определить, какая она — холодная или горячая. Сначала предлагайте малышам для сравнения воду контрастной температуры, затем воду, которая не так резко различается по температуре (горячая и теплая, холодная и теплая). Можно также сравнивать воду трех температур — холодную, теплую и горячую.

Игра «Построим башню

Цель: учить различать цвета по принципу «такой - не такой».

Ход игры:

Высыпьте разноцветные кубики на пол и предложите малышам построить башню, например, красного цвета. Покажите детям красный кубик и поставьте его на пол: «Давайте построим башню такого цвета! Найдите такие же кубики». Помогите малышу прикладывать кубики к тому, что уже стоит в основании башни и сравнить их («такой» «не такой»).Если кубик такой, поставьте его с верху. Если «не такой», предложите принести другой кубик. В конце игры назовите цвет башни: «Вот какая у нас получилась красивая красная башня!».

В следующий раз можно предложить малышам самостоятельно построить башни. Дайте детям по одному кубику и попросите их найти в коробке кубики таких же цветов. Побеждает тот, кто первым построит башню.

Игра «Разноцветные флажки»

Подвижная игра-разминка для детей от двух лет, направленная на развитие внимания и реакции детей. Так же позволяет закрепить знание цвета.

Ход игры:

Взять несколько разноцветных флажков

Когда ведущий поднимает красный флажок – дети должны, например, подпрыгнуть

Когда ведущий поднимает зеленый флажок – дети хлопаю в ладоши

Когда ведущий поднимает синий флажок – дети шагают на месте и т.д.Для игры нужно взять несколько разноцветных флажков. Когда ведущий поднимает красный флажок – дети должны, например, подпрыгнуть; зеленый – хлопнуть в ладоши; синий – шагать на месте, желтый – взяться за руки и т.п.

Игра «Разложи по коробочкам, кругу,
в тарелочку» и т.д.

Цель: Учить находить предмет определенного цвета по образцу; закреплять знания цветов.
Материалы: Небольшие предметы разных цветов; большие круги.
Описание игры: Предложите ребёнку разложить предметы по кружочкам в соответствии с цветом. Начните выполнять задание, положив по одному предмету в каждый кружочек. Сначала предлагайте детям предметы 2-4 цветов (по4-8 шт. одного цвета). Со временем кол-во предметов и цветов увеличить.

Игры «Нарисуй что-нибудь желтенькое», «Что бывает зеленым?».
Цель: закрепление названия цвета**,** формы, размера предмета.
«Магазин»

Цель: развивать речь ребенка, закрепление названия цвета**,** формы, размера предмета.
Ребенок покупает игрушку, если назовет ее цвет, размер, форму.

Игра «Найди и принеси»
Цель: закрепление названия цвета**,** формы, размера предмета.
Описание игры: ребенок ищет в комнате все предметы определенного цвета.

Игра «Найди и покажи»
Цель: закрепление названия цвета**,** формы, размера предмета.
Описание игры: ребенок ищет в комнате все предметы определенного цвета, размера, формы.

Игра «Разбери по цвету»
Цель: закрепление названия цвета**,** формы, размера предмета.
Описание игры: ребенок раскладывает пуговицы или другие предметы по цвету или величине, или форме.

Игра «Чудесный мешочек».
Цель: учить детей узнавать предметы по характерным признакам.
Ход игры: организуя игру, воспитатель подбирает предметы, знакомые детям. Дети по очереди опускают руку в мешочек, вытаскивают предмет, называют и описывают его.
В порядке усложнения игры предлагается другое правило: мешочек наполняется геометрическими фигурами, ребенок опускает руку в мешочек и пытается определить форму попавшейся в руку фигуры, затем достает фигуру и называет ее цвет (например, «треугольник, красный»).

Игра «Чего не стало?»
Цель: развитие внимания, памяти.
Оборудование: набор предметов.
Дети сидят вокруг стола, перед ними выставляется пирамидка, кубик, мячик. Затем накрываем платком и незаметно убираем одну игрушку. Дети отгадывают чего не стало (начинать надо с 2-3 фигур).
Второй вариант: воспитатель расставляет на столе игрушки, вызывает ребенка и просит его запомнить расположение, затем накрывает игрушки платком и незаметно убирает одну из фигур. После этого ребенок должен определить, какая фигура «спряталась».

Игра «Определи цвет и форму».
Цель: научить различать и называть основные и оттеночные цвета предмета; учить группировать

предметы по цвету; развивать умение анализировать, сравнивать и классифицировать.
Ход игры: каждому ребенку раздается набор разноцветных геометрических фигур. Взрослый демонстрирует картинки со знакомыми детям предметами, обучающиеся должны поднять геометрическую фигуру соответствующей формы.

Игра «Найди фигуру»
Цель: научить различать и называть основные и оттеночные цвета предмета; учить группировать
предметы по цвету; развивать умение анализировать, сравнивать и классифицировать.
Ход игры: искать геометрическую фигуру, похожую на предложенную картинку или предмет.

Игра «Собери предметы»
Цель: научить различать и называть основные и оттеночные цвета предмета; учить группировать
предметы по цвету; развивать умение анализировать, сравнивать и классифицировать.
Ход игры: собрать предметы определенной формы или цвета.
Игры с «Конструктором»
Цель: Учить детей подбирать необходимые детали по величине, помогать их обследовать, развивать мелкую моторику рук, память, воображение. Закреплять знание основных цветов. Вот несколько вариантов игр с конструктором:

- «Скреплялки»

Цель: формировать представление о форме волшебных кирпичиков.
Оборудование: разные виды крупного конструктора лего.
Ход игры:
Дети по очереди достают конструктор из контейнера, внимательно рассматривают, а потом пытаются скрепить их друг с другом.

- **«**По дорожке»

Цель: учить детей подбирать необходимые детали по величине, помогать их обследовать, развивать мелкую моторику рук, память, воображение.
Оборудование: иллюстрации с изображением фруктового сада, детали лего-конструктора, игрушка медведя.
Ход игры:
Воспитатель предлагает детям сходить в сад и нарвать малины мишке. Но чтобы добраться до ягод нужны дорожки. Предлагает построить.

- «Собери кирпичики лего»

Цель: закреплять знание основных цветов.
Оборудование: кирпичики лего 2 цветов.
Воспитатель раскидывает на ковре кирпичики лего, ставит коробочки, распределяет, кирпичики какого цвета нужно положить в коробочку. Дети выбирают цвет, который будут собирать. По команде "Начали! " дети собирают кирпичики.

- «Наведи порядок»

Цель: закреплять знания основных цветов. Способствовать развитию интереса, внимания, быстроты, мелкой моторики рук.
Оборудование: набор лего, подносы.
Ход игры:
Дети собирают рассыпанные детали конструктора и складывают на подносы разного цвета.

Игра «Вкладыши»

Цель: Учить детей соотносить форму деталей с формой отверстия.

Ход: игра проводится с участием 3-4 детей. Воспитатель раскладывает на столе фигуры и раздаёт детям карточки или дощечки с рельефными конторами. Воспитатель предлагает рассмотреть дощечки и обвести пальчиками конторы окошек.

- Какая фигура подойдёт для твоего окошка? Если ребёнок выбирает неправильно фигуру, дать возможность убедиться в том, что она не подходит и предложить выбрать следующую. Когда ребёнок найдёт подходящую, следует похвалить его. Дать ребенку возможность самостоятельно несколько раз открыть и закрыть окошко.

Игра «Геометрические вкладыши»

Цель: Учить детей различать цвета и использовать названия цветов в речи. Закреплять умение распознавать геометрические фигуры и называть их (круг, квадрат, треугольник). Развивать мелкую моторику рук, цветовое восприятие, внимание.

Материалы: вырезанные из картона геометрические фигуры.

Ход игры: дети «заселяют» геометрические фигуры в окошечки.

Игра «Украсим елочку игрушками»

Цель: Учить детей группировать предметы по цвету. Закреплять знания о геометрических фигурах, о понятия много - один, большой - маленький. Развивать мелкую моторику.

Материалы: елочки разных цветов, вырезанные из картона, геометрические фигуры разных размеров и цветов.

Ход игры: воспитатель показывает детям елочки и говорит, что скоро новый год, надо украсить елочку игрушками (украшать геометрические фигурами можно определенной формы, а можно любой).

«Игра-шнуровка».

Цель: Игровое пособие направлено на развитие мелкой моторики руки, утончения движений пальцев, концентрации внимания, способствует развитию точности глазомера, координации и последовательности действий. А также развитие воображения и абстрактного мышления.

Игра «Повтори по образцу картинку»

Цель: учить детей называть геометрическую форму и цвет, учить выкладывать изображение по образцу из нескольких геометрических фигур и крышек. Развивать мелкую моторику пальцев рук, память, внимание и речь. Воспитывать усидчивость и желание творить.

Ход игры: Воспитатель показывает детям картинки, спрашивает, что изображено. Предлогает из готовых геометрических фигур и крышек повторить картинку по образцу, назвать цвет и геометрическую фигуру. Игру хорошо использовать в индивидуальном обучение и на закрепление формы и цвета.

Игра «Продолжи ряд».

Цель: развивать зрительное внимание, логическое мышление, мелкую моторику рук.

Оборудование: пуговицы двух цветов крупные и мелкие.

Ход игры: воспитатель начинает строить цепочку из пуговиц разного размера двух цветов и предлагает ребёнку продолжить ряд, соблюдая последовательность.

Игра «Три медведя».

Цель: упражнять в сравнении предметов по длине, высоте, ширине. развивать мышление, активную мыслительную деятельность, фантазию, воображение.

Ход игры: на столе, перед детьми выкладываются 3 карточки с изображением медведей: папы, Михайло Иваныча; мамы, Настасьи Петровны и сыночка, Мишутки.
Дети, что изображено на картинках?
Как вы думаете, из какой они сказки? Мы недавно читали эту сказку.
Как звали медведей?
Какой из медведей самый большой по размеру?
Какой чуть поменьше?
Какой самый маленький?
Жили- были три медведя. Пошли они путешествовать по нашей волшебной дорожке.
Пришли они в комнату, где стояло три стула.
Перед детьми выкладываются картинки с изображением стульев разного размера.
Как вы думаете, какой стул по размеру был у Михайло Иваныча?
Как вы думаете какой стул по размеру был у Мишутки?
Какой стул по размеру был у Настасьи Петровны? Средний, поменьше, чем у Михайло Иваныча, побольше, чем у Мишутки.
Стулья стояли у большого стола, на котором стояло три тарелки.
Перед детьми выкладываются картинки с изображением тарелок разного размера.
Как вы думаете, какая тарелка по размеру была у Михайло Иваныча?
Прикрепляют картинку большой тарелки в таблицу на пересечении картинки с тарелкой и картинки с изображением Михайло Иваныча.
Как вы думаете какая тарелка по размеру была у Мишутки?
Какая тарелка по размеру была у Настасьи Петровны? Средняя, поменьше, чем у Михайло Иваныча, побольше, чем у Мишутки.
На столе лежали не только тарелки, а также ложки, потому что медведи были воспитанные очень и кушали они ложкой, а не руками.
Перед детьми выкладываются картинки с изображением ложек разного размера….
После ложек выкладываются кружки.
Решили медведи пойти в другую комнату. Зашли и увидели стоят три кровати.
Перед детьми выкладываются картинки с изображением кроватей разного размера.
Как вы думаете, какая кровать по размеру была у Михайло Иваныча?
Как вы думаете какая кровать по размеру была у Мишутки?
Какая кровать по размеру была у Настасьи Петровны? Средняя, поменьше, чем у Михайло Иваныча, побольше, чем у Мишутки.

2-ой вариант игры:
Добавляется количество персонажей и атрибутов к игре.
Рассматривается количество медведей (много-мало);
Разложи по возрастанию.

«Песочница».
Цель: развитие мелкой моторики, усидчивости и воображения.
Ход игры: возьмите поднос или плоское блюдо с ярким рисунком. Тонким равномерным слоем рассыпьте по подносу любую мелкую крупу. Проведите пальчиком ребенка по крупе. Получится яркая контрастная линия. Позвольте малышу самому нарисовать несколько линий. Затем попробуйте вместе нарисовать какие-нибудь предметы (забор, дождик, волны), буквы. Такое рисование способствует развитию не только мелкой моторики рук, но и массажирует пальчики вашего малыша. И плюс ко всему развитие фантазии и воображения.

Игра «Секрет»
Цель: развитие мелкой моторики, усидчивости .
Ход игры: в крупе искать мелкие игрушки разного цвета. Найти и рассказать о ней.

Игра «Мозаика из пробок»

Цель: развитие мелкой моторики, формирование сенсорного эталона – цвет, а если использовать пуговицы, то и сенсорного эталона – форма (круг, квадрат, треугольник, овал), усидчивости и воображения.
Ход игры: подберите пуговицы разного цвета и размера, а еще, можно использовать разноцветные пробки от пластиковых бутылок. Сначала выложите рисунок сами, затем попросите малыша сделать то же самостоятельно. После того, как ребенок научится выполнять задание без вашей помощи, предложите ему придумывать свои варианты рисунков. Из пуговичной мозаики или цветных пробок можно выложить неваляшку, бабочку, снеговика, мячики, бусы и т.д.

Игра «Волшебные прищепки».
Цель: закрепляем понятие основных сенсорных эталонов, развитие мелкой моторики.

Игра «Бусы».
Цель: укрепление и развитие мелкой моторики, зрительно – моторной координации; различение предметов по форме, цвету и материалу; развитие усидчивости.
Материалы: пуговицы различной величины и цвета; бусинки разной формы, величины, материала; проволока, леска, тонкая нитка.
Ход: Ведущий предлагает ребёнку сделать бусы. Можно предложить сделать бусы по образцу, а пуговицы подобрать по форме и цвету. Возможно, и сам ребёнок может предложить свой вариант изготовления бус. После этого ребёнок приступает к созданию бус. Предложить мамам изготовить бусы для любимых игрушек из разнообразных макарон. Можно играть с детьми и всей семьей.

Игра «Автобус»
Цели: учить различать предметы, круглой и квадратной формы;
ориентироваться на плоскости; учить совмещать формы с предметом, производить соотносящие действия (ориентир по цвету); развивать мелкую моторику пальцев рук; учить пониманию слов и словосочетаний: «автобус», «у автобуса колеса, окна»; пополнить словарь ребенка словами: «машина», «едет», «стоит».
Описание приготовления пособия:
Из пластика вырезаем трафареты автобуса, без окон и колёс. Колёса и окна делаем соответствующей формой (круг, квадрат). Пособия обклеиваем самоклеющейся плёнкой соответствующими цветами.

Игра «Заплети косичку»
Цель: развивать умение плести косичку в три пряди, укрепление и развитие мелкой моторики пальцев рук, воспитание усидчивости и терпеливости в работе.
Ход: Воспитатель прикрепляет жгутики (маленькие сплетённые косички) к стенду или к столу, так чтобы верхние концы были закреплены вместе или на близком расстоянии друг от друга, а нижние остались свободными. Вместе с ребёнком рассмотреть косички у куклы или у кого-нибудь из детей, показать как из закреплённых «прядей» можно плести такие же косички. Затем предложить ребёнку попробовать самостоятельно сплести косичку.

Игра «Магазин»
Цель: закрепляем понятие основных сенсорных эталонов.
Ход игры: Ребенок покупает игрушку, если назовет ее цвет, размер, форму.

Игра «Найди тень»
Цель: учить детей находить заданные силуэты путём наложения.
Ход игры:
1 вариант игры: воспитатель раздаёт детям карточки с изображением различных предметных картинок. Предлагает детям рассмотреть их. Далее воспитатель наполнением должно быть по 2шт. (2- с горохом, 2- с фасолью, 2- с макаронами.) мешочки

наполнять монетами, пуговками, бумагой, ватой, крышками. Каждого мешочка с одинаковым наполнением д.б. два.

Ход игры:

Предложить ребёнку мешочек с наполнителем и дать возможность на ощупь, найти среди других мешочков такой же. После того как ребёнок выберет, открыть и сравнить их содержимое. Сделать вывод, правильно ли был сделан выбор.

Игра «Кто что ест» или «Накорми зверюшек»

Цель: закрепить знания детей о том, что едят животные, развивать речь, мелкую моторику.

Игра «Найди цветок для божьей коровки»

Цель: изучение малышами основных цветов: красного, желтого, синего и зеленого. Задача ребенка подобрать для каждой божьей коровки цветок соответствующего цвета.

Ход игры:

В эту игру можно играть как с одним ребенком индивидуально, так и с группой детей. Например, кто из ребят быстрее правильно рассадит божьих коровок , тот и выиграл. Для этого надо только подготовить

показывает силуэт (тень) какой-либо картинки. Дети должны найти, среди имеющихся у них карточек, соответствующую нужному силуэту и наложить тень на имеющуюся у него картинку.

2 вариант игры: на одном столе раскладываются все силуэты (тени) картинок, на другом цветные изображения картинок. Детям предлагается разложить тени на цветные картинки.

3 вариант игры: на столе раскладываются тени картинок. Детям раздаётся по одной цветной картинке. Каждому ребёнку следует подобрать из множества теней нужную и наложить её на цветную картинку

Игра с использованием тактильных мешочков «Найди пару»

Цель: Учить детей понимать суть игровой задачи, действовать в соответствии с правилами игры. Развивать познавательные способности, воображение, мышление, память, мелкую моторику рук. Активизировать словарный запас детей.

Материал: несколько пар одинаковых мешочков из ткани (Наполнение по желанию и фантазии педагога (фасоль, горох, гречка, рис, перловка). Можно

Подбирать животному угощение, например, "Ребята, коровка хочет есть, давайте найдём для неё угощение, что любит есть корова?" У нас морковка, кто любит кушать морковку, кого накормим морковкой?" и т. паполнением должно быть по 2шт. (2- с горохом, 2- с фасолью, 2- с макаронами.) мешочки наполнять монетами, пуговками, бумагой, ватой, крышками. Каждого мешочка с одинаковым наполнением д.б. два.

Ход игры:

Предложить ребёнку мешочек с наполнителем и дать возможность на ощупь, найти среди других мешочков такой же. После того как ребёнок выберет, открыть и сравнить их содержимое. Сделать вывод, правильно ли был сделан выбор.

Игра «Кто что ест» или «Накорми зверюшек»

Цель: закрепить знания детей о том, что едят животные, развивать речь, мелкую моторику.

Игра «Найди цветок для божьей коровки»

Цель: изучение малышами основных цветов: красного, желтого, синего и зеленого. Задача ребенка подобрать для каждой божьей коровки цветок соответствующего цвета.

Ход игры:

В эту игру можно играть как с одним ребенком индивидуально, так и с группой детей. Например, кто из ребят быстрее правильно рассадит божьих коровок , тот и выиграл. Для этого надо только подготовить

Игра «Кто что ест» или «Накорми зверюшек»

Цель: закрепить знания детей о том, что едят животные, развивать речь, мелкую моторику.

Игра «Найди цветок для божьей коровки»

Цель: изучение малышами основных цветов: красного, желтого, синего и зеленого. Задача ребенка подобрать для каждой божьей коровки цветок соответствующего цвета.

Ход игры:

В эту игру можно играть как с одним ребенком индивидуально, так и с группой детей. Например, кто из ребят быстрее правильно рассадит божьих коровок , тот и выиграл. Для этого надо только подготовить

<u>Дидактические игры для развития слухового внимания детей</u>

Дидактическая игра "Где позвонили?"

Дети сидят по кругу. Воспитатель выбирает водящего, который встаёт в центр круга. По сигналу водящий закрывает глаза. Воспитатель даёт одному ребёнку звоночек и предлагает позвонить. Водящий, не открывая глаз, должен рукой указать на направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит: "Пора" - водящий открывает глаза, а кто позвонил, поднимает и показывает звонок. Если ведущий ошибся, он отгадывает ещё раз.

Правила:

- Не открывать глаза во время игры.
- Указывая направление звука, поворачиваться лицом к тому месту, откуда слышен звук.
- Звонить надо не очень громко.

Дидактическая игра "Угадай, чей голосок?"

Дети стоят полукругом. Водящий стоит спиной к детям. Его выбирают считалкой. Водящий закрывает глаза. Воспитатель показывает стрелочкой на одного из детей. Тот называет водящего по имени. Если водящий отгадал голос, то дети меняются ролями.

Правила:

- Водящему нельзя подсматривать.
- Называть товарища по имени чётко, не очень громко.
- Водящего можно выбирать стрелочкой или считалкой.

Дидактическая игра "Угадай, кто кричит?"

Воспитатель заготавливает озвученные игрушки домашних животных: корову, собаку, кошку, козу, лошадь и других. Вмесе с детьми он подражает крику этих животных, затем предлагает послушать и угадать по голосу, кто придёт к ним в гости. Выбранный ребёнок уходит за дверь и, чуть приоткрыв её, подаёт голос одного из животных. Дети угадывают.

Правила:

- Проводить игру 5-7 раз.
- В помещении должна быть тишина.
- Активизировать вопросами всех детей.

Дидактическая игра "Угадай, на чём играю?"

Воспитатель знакомит детей с музыкальными игрушками. Затем игрушки убирает за ширму. Сыграв на одном из инструментов, просить угадать, на чём сыграл. Тот, кто угадал правильно, достаёт инструмент из-за ширмы и играет на нём.

Правила:

- В группе должна быть тишина.
- Следить, чтобы дети прислушивались.

- Не должно быть более 4-х инструментов на одной игре.
- Игру проводить не более 7 раз.

Дидактическая игра "Угадай, что делают?"

Воспитатель заготавливает различные предметы: мяч, стакан, банку с водой, колокольчик. Показывая их детям, он производит с предметами разные действия: ударяет мячом по столу, звенит в колокольчик, наливает воду из банки в стакан и т. д.

Дети смотрят и слушают. Затем воспитатель производит действия с предметами за ширмой, а дети по звуку отгадывают, что он сейчас делал.

Правила:

- Следить за вниманием детей.
- Активизировать детей вопросами.
- Привлечь детей к действию.
- Игру проводить 5-6 раз.

Дидактическая игра "Найди игрушку"

Дети сидят или стоят полукругом. Воспитатель, показывает игрушку, которую они будут прятать. Один ребёнок отворачивается или уходит за ширму, а в это время воспитатель прячет у кого-нибудь за спиной игрушку. По сигналу "Пора" водящий идёт к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того, как водящий приближается к ребёнку, у которого спрятана игрушка, хлопки усиливаются, если удаляется, хлопки стихают. По силе звука ребёнок отгадывает, к кому должен подойти. После того, как игрушка найдена, водящим назначается другой ребёнок.

Правила:

- Воспитатель регулирует усиление или ослабление хлопков.
- Нельзя подсматривать или подсказывать.
- Помочь, если затрудняется в поиске игрушки.