

**Вшивкова Ольга Александровна
Сагдуллина Людмила Дмитриевна
Изибаева Евгения Ивановна
Воспитатели
МАДОУ «Детский сад №3»**

Картотека дидактических игр для развития сенсорных эталонов детей старшего дошкольного возраста

Тема «Наш любимый детский сад»

Дидактическая игра «Какого цвета предметы в нашей группе»

Цель: учить детей называть цвет с указанием признака.

Материал: интерьер группы, посуда, игрушки и другие вещи.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть цвет стен, мебели. Затем вызывает ребёнка и предлагает сказать, какого цвета стол, если ответ верный все хлопают в ладоши. Задание даётся поочерёдно, дети определяют цвет предмета, сравнивают предмет по цвету

Дидактическая игра «Чудесный мешочек».

Цель: учить выбирать фигуры на ощупь по зрительно воспринимаемому образу.

Материал: два набора объёмных и плоскостных фигур (*шарики, конусы, цилиндры, овалы, квадраты, треугольники*). Один набор фигур – в мешочке, другой - на столе.

Ход игры. Воспитатель заранее расставляют на столе геометрические фигуры и прячет мешочек с набором таких же фигур в групповой комнате. Дети ищут мешочек. По указанию педагога ребёнок находит в мешочке ту фигуру, которую показал воспитатель и называет её.

Дидактическая игра «Опиши по памяти».

Цель: развивать зрительную память у ребёнка.

Ход игры. На короткое время покажите детям одного из сверстников или картинку, затем они по памяти должны ответить на вопросы: какие волосы, какое платье, какие глаза и т. д.

Дидактическая игра «Где ты находишься»

Цель: ориентирование в пространстве.

Ход игры. Дети находятся в детском саду в разных помещениях, с использованием сохранных анализаторов (*обоняние, слух, осязание*) должны сказать, где они находятся, и найти дорогу в группу.

Дидактическая игра «Найди на ощупь названную часть тела»

Цель: Формировать у детей представление о собственном теле, с помощью тактильных ощущений.

Ход игры. Дети должны стать парами и с закрытыми глазами найти друг у друга названные педагогом части тела, объяснить, где они находятся, используя в речи *«выше», «ниже», «впереди», «сзади»*.

Тема «Я и моя семья»

Дидактическая игра «Узнай по голосу»

Цель: развивать у детей слух и внимание, узнавать по голосу своих сверстников, воспитателей, родителей.

Ход игры. Дети сидят, а к ним спиной один из детей. Один из сидящих должен позвать по имени, а ребенок узнать. Если задача решена правильно, то ребята меняются местами. Можно привлечь к игре и взрослых.

Дидактическая игра «Большой – маленький».

Цель: развивать наблюдательность, соотносить реальные размеры с условной меркой.

Материал: набор полосок разной длины.

Ход игры. Дети рассказывают о своей семье и выкладывают полоски от самого высокого члена семьи до самого низкого, называя их по имени

Тема «Овощи»

Дидактическая игра «Чудесный мешочек».

Цель: учить детей выбирать овощи на ощупь по зрительно воспринимаемому образцу.

Материал: два набора объемных овощей и картинок с изображением овощей.

Ход игры. Воспитатель показывает детям картинки с изображением овощей и объясняет правила игры. По указанию педагога ребенок находит в мешочке такой же овощ, какой лежит на столе, называя его. Игра заканчивается, когда дети найдут все овощи.

Дидактическая игра «Определи на вкус».

Цель: продолжать различать по вкусу овощи.

Материал: поднос с нарезанными овощами (*капуста, морковь, свекла, лук*) и карточки с их изображением.

Ход игры. Ребенку предлагается с закрытыми глазами попробовать на вкус овощ, затем открыть глаза и выбрать тот овощ, который он попробовал.

Дидактическая игра «Выложи по контуру».

Цель: учить соотносить изображение на картинке с реальным объектом.

Материал: набор картинок с изображением овощей и их контурное изображение.

Ход игры. Участникам раздается по несколько картинок с контурным изображением овощей. Задача участников – правильно найти картинку с изображением овоща.

Шнуровка «Где живет червячок».

Цель: развитие мелкой моторики, закрепить предлоги.

Ход игры. Игра состоит из различных картонных предметов (*яблоки, листья, гриб, корзина*). Дети с помощью шнура «*пришивают*» червячка на яблоко, или листик, овощ (*отверстие для прошивания есть на предметах, и на червячке*)

Тема «Фрукты»

Дидактическая игра «Волшебные краски».

Цель: научить детей смешивать краски для получения нового цвета.

Материал: апельсин, яблоко, киви. Раздаточный: листы бумаги, краски, баночки с водой, палитры, кисточки.

Ход игры. Воспитатель сообщает, что сегодня детям предстоит рисовать, не простыми, а волшебными красками. «*Какого цвета апельсин!*» Правильно, оранжевого. Предлагает детям смешать красную и желтую краски, чтобы получить оранжевый цвет. И раскрашивают апельсин. Для киви смешивают красную и синюю - коричневый, для яблока зелёный и жёлтый - салатный цвет. Работы вывешиваются и анализируются, дети вспоминают, какие фрукты они знают и какого они цвета.

Дидактическая игра «Сложи картинку».

Цель: учить детей составлять сложную картинку из частей.

Материал: наборы сюжетных картинок и разрезных.

Ход игры. Предложить детям сложить картинку путём наклеивания, по образцу или памяти.

Дидактическая игра «Оживи натюрморт».

Цель: уметь определять на ощупь фрукты.

Материал: карточки с изображением фруктов из бархатной бумаги.

Ход игры. Детям предлагаются карточки с изображением фруктов из бархатной бумаги. Задание: с закрытыми глазами определить, какой фрукт изображён.

Дидактическая игра «Узнай по запаху».

Цель: продолжать учить различать запахи в окружающем пространстве.

Материал: фрукты - апельсин, лимон, банан, яблоко, киви, слива, груша, мандарин.

Ход игры. Ребёнок с закрытыми глазами должен определить по запаху фрукт, который предложил воспитатель. Если задание выполнено правильно, то ему предлагают его съесть.

Тема «Осень»

Дидактическая игра «Разноцветные шарфы».

Цель: учить детей смешивать основные цвета для получения новых оттенков.

Материал: краски красная, оранжевая, желтая; палитра, баночки с водой и кисти.

Ход игры. «Сегодня мы будем рисовать красивые шарфы» - говорит воспитатель и показывает образцы. Все это нарисовано двумя красками красной и желтой. А как же получилось три цвета. Надо взять две краски, одной из них нарисовать узор с одного края шарфа, другой – со второго края, смешать их на палитре и получится цвет, которым надо нарисовать узор в середине. Аналогично выполняется работа с другими цветами. Работы выставляются и оцениваются.

Дидактическая игра «Послушай – угадай».

Цель: развивать слуховое восприятие предметов в окружающем пространстве.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям узнать по звуку предметы, которые они издадут при постукивании или при падении. Например: звук шагов, падение книги, постукивание ложкой по столу, шуршание осенних листьев, бумаги и т. д.

Тема «Одежда, головные уборы»

Дидактическая игра «Что из меха, что из фетра»

Цель: развивать зрительное и осязательное восприятие.

Материал: кусочки меха и фетра, и предметы одежды и головных уборов.

Ход игры. Каждый ребенок должен осязательно попробовать материал, а затем зрительно должен определить и назвать, из какого материала сделана та или иная вещь.

Дидактическая игра «Одеваю и снимаю»

Цель: расширить представления детей о сезонных видах одежды.

Материал: кукла с набором одежды

Ход игры. Детям дается задание – одеть куклу Катю в зимнюю, осеннюю, летнюю или весеннюю одежду.

Тема «Обувь»

Дидактическая игра «Подбери пару»

Цель: развивать логическое мышление и воображения.

Материал: набор картинок с изображением обуви.

Ход игры. Детям предлагают набор картинок с изображением разной обуви. Каждый ребёнок выбирает обувь и подбирает к ней пару. Дети называют обувь и рассказывают, в какое время года её можно носить.

Дидактическая игра «Дорисуй деталь»

Цель: закреплять знание цвета и геометрических фигур, умение анализировать и соблюдать последовательность узора.

Ход игры. Даны две картинки. На первой нарисован сапожок с орнаментом, а на другой только контур. Ребёнок должен дорисовать недостающие детали.

Дидактическая игра «Чей башмак больше»

Цель: закрепление знаний о величине и размере, систематизировать полученные знания.

Материал: набор карточек с изображением семьи, контуры ботинок, сапог, туфелек.

Ход игры. Детям раздаются картинки с изображением бабушки, дедушки, папы, мамы, юноши, девушки и детей разного возраста. В ходе игры детям нужно подобрать обувь, соблюдая размер и объясняя, почему они сделали этот выбор. В конце игры воспитатель предлагает раскрасить пару обуви.

Тема «Продукты питания»

Дидактическая игра «Волшебные мешочки».

Цель: учить определять на ощупь крупы.

Материал: стаканчики с гречкой, манкой, рисом, сахаром, солью.

Ход игры. Воспитатель предлагает определить на ощупь с закрытыми глазами, какая это крупа.

Дидактическая игра «Чудесный мешочек».

Цель: учить узнавать предметы на ощупь.

Материал: мешочек, бублик, конфета, яблоко, морковка.

Ход игры. Игроки по очереди находят в мешочке предметы на ощупь и называют его.

Тема «Посуда»

Дидактическая игра «Подбери крышку к посуде».

Цель: учить детей узнавать и создавать изображения предметов по отдельным деталям, творчески развивать замысел сверстника.

Материал: карточки с изображением деталей посуды.

Ход игры. Из горки карточек на столе дети берут по одной и подбирают крышку по размеру и цвету посуды.

Дидактическая игра «Из чего сделана посуда».

Цель: углублять представления детей о различных материалах, из которых сделана посуда: металле, дереве, стекле, пластмассе. Осваивать способы изучения предметов. Воспитывать чувство взаимопомощи, умение сотрудничать.

Материал: посуда из разного материала.

Ход игры. В процессе игры дети называют материалы, их свойства, пытаются обобщить их, сравнивают с другими, находят общие и отличительные признаки.

Упражнение «У Федоры в чулане».

Цель: развитие зрительного восприятия и внимания.

Ход игры. Дети садятся на ковер. Ведущий показывает детям картинку с «зашумленными» изображениями посуды. Дети по очереди подходят, называют предмет, который он увидел, и обводят его.

Тема «Домашние животные»

Дидактическая игра «Чья это тень».

Цель: развивать логическое мышление и воображение.

Материал: листы бумаги, картинки с изображением разных животных, краски, кисти.

Ход игры. Переведите на карточки контуры легко узнаваемых животных. Покажите детям картинку и спросите, у кого на карточке есть тень этого животного. Тени можно раскрасить акварельной краской разных цветов.

Дидактическая игра «Совмести контурное и силуэтное изображение».

Цель: учить соотносить изображение на картинке с реальным объектом по силуэтному и контурному изображению.

Материал: набор картинок с реальным изображением домашних животных, с контурным и симметричным изображением.

Ход игры. Детям раздают карточки с реальным изображением животных. Задание: подобрать к своим изображениям контур и силуэт животного.

Тема «Домашние птицы»

Дидактическая игра «Чей голос?»

Цель: воспитывать слуховое внимание, умение обозначать словом звуки, развивать сообразительность, выдержку.

Материал демонстрационный: предметные картинки с изображением домашних птиц.

Книжка со звуками обитателей птичьего двора.

Ход игры. Воспитатель включает звуки, дети узнают их, находят картинку и называют действие (*Петух – кукарекает, утка – крикает и т. д.*) При правильном выполнении получают фишку, побеждает тот, кто больше наберет фишек.

Дидактическая игра «Разрезные картинки»

Цель: развитие зрительного восприятия, пространственных представлений, наглядно – образного мышления, внимания.

Материал: разрезные картинки домашние птицы или пазлы

Ход игры: Каждому ребенку предложить сложить картинку или вставить кусочки мозаики в общую картину. Действовать в «уме», мысленно примеривать пазлы, если не справятся, то путем подбора.

Тема «Дикие животные»

Дидактическая игра «Кто такой?» (соедини точки)

Цель: развивать воображение, учить представлять себе животное по их точечной схеме, развивать моторику кисти; умение внимательно следить за расположением точек.

Материал раздаточный: карточки со схематично изображенными животными (дикими), цветные карандаши

Ход игры. Воспитатель предлагает соединить все точки, получаются схемы обведенные карандашом, дети узнают животное. Потом можно предложить раскрасить его, дорисовать картинку.

Дидактическая игра «Лесные дорожки»

Цель: уметь зрительно найти дорожку к дому каждого животного, при затруднении можно карандашом провести по лабиринту.

Материал: карточки – лабиринты для каждого ребенка

Ход игры. Воспитатель предлагает детям найти дорожку к домикам, кто справится быстрее, получает фишку.

Тема «Зима»

Дидактическая игра «Цветной лёд»

Цель: закреплять представление о взаимосвязи цветов

Материал демонстрационный: 3 большие банки с наклейками – оранжевый, зеленый, фиолетовый.

Материал раздаточный: баночки с водой, по 3 на каждого ребенка, кисти, тряпочки, краски, банки с водой для промывания кисточек.

Ход игры. Воспитатель: «Сегодня мы приготовим цветной лёд, нужно покрасить воду, и заморозить её. Нам нужен оранжевый, зеленый и фиолетовый, кто знает, как сделать оранжевую воду? Правильно, смешать желтую и красную краски, желтой взять побольше, чем красной. А как получить фиолетовую? Смешать красную и синюю.» На прогулке вода разливается в формочки из – под конфет, и замораживается, на следующий день, украшают ёлку, «клумбу» и т. д.

Дидактическая игра «Зимняя палитра»

Цель: закреплять умение получать смешением красок разные светлотные оттенки. Знакомить со светлотным рядом.

Материал демонстрационный: рисунок 3х синих воздушных шариков разной светлоты.

Материал раздаточный: листы бумаги, палитры, гуашь синяя и белая, вода, тряпочка.

Ход игры. Детям предлагается рассмотреть нарисованные шарики, все они синие, но разных оттенков, сначала самый светлый, потом потемнее, затем самый темный. У вас на столах синяя и белая краски. Как вы сделаете разные оттенки? Сначала вы положите на палитру много белой краски, для первого шарика вы к белой краске прибавите немножко синей, для второго побольше, а третий без добавления белой. Смешав нужные оттенки краски, дети раскрашивают шарики на своих листочках. Работы вывешиваются и обсуждаются детьми.

Тема «Зимующие птицы»

Дидактическая игра «Шерсть, перо, ткань» (на ощупь).

Цель: учить определять на ощупь материалы различной текстуры.

Материал раздаточный: разнообразные кусочки ткани из шерсти, перо, кожа, резина, глина.

Ход игры. Воспитатель предлагает просунуть в мешочек руку, взять кусочек чего - либо, и не глядя рассказать о нём «Теплый, холодный, шершавый, бархатистый, гладкий, пушистый, мягкий» и попробовать назвать что из этого предмета можно сделать.

По аналогии можно использовать предметы и материалы другой текстуры и определить какие они: вязкие, липкие, шершавые, бархатистые, гладкие, пушистые и т. д.

Разрезные картинки «Сложи птицу».

Цель: развитие логического мышления, мелкой моторики рук.

Ход игры. Ребенку даются два одинаковых изображения: целое и разделенное на несколько частей (начиная с четырех, пяти). Задача ребенка собрать целое изображение вначале по образцу, затем без него. В качестве усложнения можно увеличивать количество фрагментов, а также сложность самого изображения.

Тема «Мебель»

Дидактическая игра «На чем человек сидел?»

(Игра – путешествие в прошлое кресла)

Цель: формировать представление о мебели, её функциях и свойствах, качестве материала, из которого выполнено

Материал: картинки с изображением разных кресел и стульев

Ход игры. Рассказ воспитателя о том, как человек преобразовывал мебель. Потом дети выбирают картину самого древнего стула и рассказывают о его частях. Следующий ребенок по другой картинке рассказывает, что изменилось. Дети должны назвать форму, цвет, материал. Чей рассказ будет более полным, получает фишку.

Дидактическая игра «Новоселье у куклы».

Цель: учить детей понимать схематичное изображение сопоставлять план с пространством.

Материал: план, предварительно начерченный взрослым, мебель игрушечная (мелкая).

Ход игры. Воспитатель предлагает детям следующую игровую ситуацию. Кукла Маша привезла новую мебель, и не знает, как её расставить. Показать готовый план, а дети по нему должны обставить игрушечную комнату, если задание выполняется успешно, то следующий ребенок расставляет мебель, пользуясь новым планом.

Тема «Улица. Город»

Дидактическая игра «Найди дорожку к домику».

Цель: познакомить детей с различными линиями, совершенствовать навыки точных действий руки под контролем зрения.

Материал: нарисованные на магнитной доске дорожки (*прямая, волнистая, зигзагообразная*).

Ход игры: Ребенок сначала проводит зрительный анализ линии; рисование линий руками в воздухе, обведение линий указательным пальцем, проведение по линии магнитом-игрушкой.

Дидактическая игра «Позвони по телефону».

Цель: формировать представление детей о телефоне – как средстве связи, о правилах общения по телефону с различными людьми.

Материал: телефонная трубка.

Ход игры: Дети сидят по кругу, воспитатель передает телефонную трубку ребенку и формулирует задание: тебе позвонил незнакомый человек; или позвонил друг; или тебе нужно позвонить маме. Предлагается детям рассказать другу, где он живёт (назвать свой адрес, маме сообщить о каких-либо неполадках в доме).

Тема «День Защитники Отечества»

Дидактическая игра «Сигнальщики».

Цель: усвоение геометрических фигур, классификация размера и цвета.

Материал: карточки синего и зеленого цвета.

Ход игры. У детей сигнальные карточки синего и зелёного цвета. Детям предлагается сравнить группы геометрических фигур одинакового цвета и формы, но разного размера. Сравнить группы геометрических фигур одинакового цвета и размера, но разной формы.

Тема «8 Марта. Профессии мам»

Дидактическая игра «Узнай маму по голосу».

Цель: развитие внимания, умения узнавать друг друга по голосу, создание положительного эмоционального фона.

Ход игры: Играют одинаковое количество детей и их мамы. Дети отворачиваются от мам и хором: "Мама! Поздравляем!" Назначенная ведущей мама отвечает: "Спасибо!" Кто узнает голос своей мамы?

Дидактическая игра «Кому, что нужно для работы».

Цель: закрепить, кем и где работают мамы, чем они любят заниматься в свободное от работы время. Закрепить употребление винительного падежа имён существительных.

Материал: картинки с предметами, изображения мам разных профессий.

Ход игры. Дети получают комплекты: картинки с изображением профессий мам и картинки с изображением инструментов.

Задание. Расположите картинки по парам в их соответствии – изображение профессии и изображение принадлежащих данной профессии инструментов. Расскажите, кому, что нужно для работы и зачем.

Тема «Весна. Первоцветы»

Дидактическая игра «Листья круглые и овальные».

Цель: учить различать листики по признаку формы (*овальные, круглые*).

Материал: сюжетная картинка, вырезанные листики цветов.

Ход. Вспомнить с детьми названия первоцветов, растущих в лесу (*подснежник, мать-и-мачеха, фиалка*). Затем педагог предлагает рассмотреть сюжетную картинку. Рассказать, кто какие цветы собрал в лесу (*мама подснежник, дочка фиалку, папа мать-и-мачеху*). Обратить внимание детей, что у некоторых цветов нахватает листьев, выслушать предположения детей. «*Это, наверное, ветер их сорвал*». Предложить детям

найти каждому цветку свои листочки, и рассказать какой они формы (у фиалки круглые, у подснежника овальные, у мать-и-мачехи продолговатые).

Игра – экспериментирование «Где быстрее наступит весна».

Цель: установить зависимость изменений в природе от сезона.

Материалы и оборудование: емкости со снегом, льдом.

Ход. Взрослый вместе с детьми выносит на улицу форму, наполненную водой. Другую форму наполняет на прогулке снегом. По окончании прогулки заносит в помещение обе формы, оставляет в теплом месте и наблюдает в течение 1 —2 часов за происходящими изменениями. Лед тает дольше. Выясняют, где быстрее наступит весна: на реке или на полянке (*на полянке солнце быстрее растопит снег*).

Тема «Рыбы»

Игра-задание «*Определи возраст рыбы*» (с лупой по чешуйкам).

Цель: учить детей определять возраст рыбы экспериментальным путем, используя оптические приборы. Развивать поисковую активность ребенка, умение анализировать. Воспитывать бережное и заботливое отношение к живой природе.

Материал: лупы, микроскопы, аквариум, энциклопедия; чешуйки рыбы, спицы; иллюстративный материал, бумага, карандаши.

Ход. Воспитатель предлагает рассмотреть в аквариуме 2-х скалярий и определить по возрасту. Кто старше? Как узнать? Пройдем в нашу лабораторию и будем исследователями. В лаборатории есть настоящие чешуйки! Необходимо их исследовать экспериментальным путем. Кто, что увидел? Увидели ли кольца? Сколько? Можно определить сколько лет? Зарисуйте, синим карандашом колечки — это будут документы о возрасте нашей рыбки.

Игра – экспериментирование «Дышат ли рыбы».

Цель: установить возможность дыхания рыб в воде, подтвердить знания о том, что воздух есть везде.

Материал: прозрачная емкость с водой, аквариум, лупа, палочка, трубочка для коктейля.

Ход. Дети наблюдают за рыбками и определяют, дышат они или нет (*следят за движением жабр, пузырьками воздуха в аквариуме*). Затем выдыхают воздух через трубочку в воду, наблюдают за появлением пузырьков. Выясняют, есть ли воздух в воде. Палочкой двигают водоросли в аквариуме, появляются пузырьки. Наблюдают, как рыбки подплывают к поверхности воды (или компрессору, захватывают пузырьки воздуха (*дышат*)). Взрослый подводит детей к пониманию, что дыхание рыб в воде возможно.

Тема «Растения: деревья, кустарники, травы»

Дидактическая игра «*С какого дерева лист*».

Цель: закрепить представления об особенностях внешнего вида дерева и их листьев. Развивать познавательный интерес к живой природе, наблюдательность.

Игровая задача: найти листья определенного дерева.

Материал: карточки с изображением деревьев, их листьев.

Ход игры. Ведущий называет характерные особенности того или иного дерева, не называя его. Дети отыскивают его изображение среди карточек. Потом находят листья этого дерева. Побеждает тот, кто первым правильно найдет верные листья.

Игры на ориентировку во времени

«*Что мы делаем?*»

Цель: Закреплять название частей суток – утро, день, вечер, ночь.

Ход игры: Дети становятся в круг. Воспитатель предлагает детям показать, что они делают утром. Играющие изображают разные действия, но не называют их. Задача

ведущего – угадать, что изображают играющие. Затем игра продолжается, но вопрос задаётся о других частях суток.

Усложнение – Отгадывает не взрослый, а один из детей.

«Назови сутки»

Цель: Закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь)

Материалы: карточки, с изображением частей суток.

Ход: Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь).

Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.

«Живая неделя»

Цель: закреплять умение последовательно называть дни недели, определять, какой день недели сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

Материалы: карточки с цифрами от 1 до 7, музыкальное сопровождение.

Ход: У детей карточки с кругами (от 1 до 7). По заданию ведущего дети под музыку выполняют различные движения. По ее окончании выстраиваются в ряд в соответствии с количеством кругов на карточке, обозначающих дни недели. Проверка осуществляется переключкой. Игра повторяется 2-3 раза со сменой карточек.

Игры на ориентировку в пространстве

Игры на ориентировку в пространстве с помощью сохранных анализаторов

«Автогонки»

Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.

Оборудование: 2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и инерционная), темная повязка для глаз.

Содержание: ребенку предлагается 2 машинки. Ребенок, рассматривая их отмечает цвет, размер, звук, издаваемый в процессе движения. Затем детям закрываются глаза и предлагают при помощи сохранный анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.

Игра на ориентировку в пространстве в процессе передвижения

«Найди игрушки»

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Оборудование: разные игрушки

Содержание: Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать "подсказки" (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

Игры на ориентировку в замкнутом и открытом пространстве

«Дорога в школу»

Цель: развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умение составлять схему пути.

Оборудование: лист бумаги, карандаш.

Содержание: Ребенок вспоминает и рассказывает, где по дороге в детский сад он видел школу, что было возле нее, в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т. д. Затем ребенок составляет схему пути в школу.

Игры на развитие внимания

«В магазине зеркал»

Цель: развитие наблюдательности, внимания, памяти. Создание положительного эмоционального фона. Формирование чувства уверенности, а также умения подчиниться требованиям другого человека.

Описание: Взрослый (а затем ребенок) показывает движения, которые за ним в точности должны повторять все игроки.

Инструкция: «Сейчас я расскажу вам историю про обезьянку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки в ответ состроили ей точно такие же рожицы. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула ногой, и все обезьянки топнули. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения. Начинаем играть. Я буду обезьянкой, а вы - зеркалами».

Примечание: На этапе освоения игры роль обезьянки выполняет взрослый. Затем дети получают роль обезьянки. При этом необходимо следить, чтобы со временем каждый ребенок мог выполнить эту роль. Прекращать игру необходимо на пике интереса детей, не допуская пресыщения, перехода в баловство. Из игры могут выбывать те «зеркала», которые часто ошибаются (это повышает мотивацию к игре).

«Исключи лишнее»

Цель: развитие мышления и объема внимания.

Оборудование: карточка с изображением предметов, один из которых отличается от остальных.

Игровые действия: Ребенку предлагается найти из пяти изображенных на рисунке предметов один, отличающийся от остальных, и объяснить свой выбор.

Инструкция: «Посмотри внимательно на изображенные здесь предметы и найди среди них такой, который отличается от остальных. Покажи найденный предмет и объясни, почему он не похож на другие. Приступай к работе».

«Найди отличия»

Цель: развивать умения произвольно переключать и распределять внимание.

Оборудование: карточка с изображением двух картинок, имеющих различия.

Игровые действия: Ребенку предлагаются: **1)** серия картинок по две картинки на каждой карточке; в каждой картинке надо найти пять отличий; **2)** карточка с изображением двух картинок, отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

Игры на развитие мышления

ИГРА «ВЕРЮ – НЕ - ВЕРЮ

Ход игры: вы говорите какую-то фразу, а ребенок должен определить, это правда или выдумка. Примеры фраз:

«Слоны умеют летать».

«Арбузы растут на деревьях».

«Корабли плавают по суше».

«Зимой всегда пасмурно».

«Солнце светит только утром и вечером».

«Ни один человек не может жить без воды».

Старайтесь предлагать такие фразы, на которые можно дать неоднозначные ответы. Пусть ребенок поразмышляет над каждой фразой и попробует объяснить, почему он так считает.

Примеры фраз:

«Сок можно есть ложкой». (Да, если он замороженный.)

«Мороженое можно выпить». (Да, если оно растает.)

«НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ». Эта игра развивает способность к обобщению и абстрактному мышлению. Вы называете группы слов, объединенных по общему признаку, и просите ребенка назвать их, одним словом.

Примеры заданий:

«Поезд, велосипед, самолет, автомобиль, корабль» (транспорт).

«Игорь, Сергей, Иван, Кирилл» (мужские имена).

«Вишня, клубника, смородина, крыжовник, арбуз» (ягоды).

«Стол, кровать, шкаф, стул, кресло» (мебель).

ИГРА «АССОЦИАЦИЯ».

Ход игры: Объясните ребенку задание следующим образом: «Сначала я скажу одно слово. Оно будет главным. Потом прочитаю еще ряд других, которые относятся к этому слову. Твоя задача назвать то, без чего главное слово никак не может обойтись». Обсуждайте каждое предложенное слово, пусть ребенок обосновывает свои ответы, а вы помогайте ему выделять существенные признаки.

Примеры заданий:

Комната (стены, кровать, пол, потолок, телевизор, ковер, люстра).

Человек (тело, мозг, платье, шляпа, кольцо, ноги).

Магазин (покупатели, товар, музыка, телевизор, деньги, продавец, кровать).

Дерево (корни, цветы, вода, воздух, ствол, скамейка, солнце, листья).

«Дорисуй фигуру»

Вам понадобится тетрадь в клеточку и хорошо заточенный карандаш. На листе проведите ось и относительно нее по клеточкам нарисуйте половину какой-нибудь фигуры (елка, дом, человек).

Попросите ребенка дорисовать вторую половину

Игры на развития памяти

«ПРОГУЛКА ПО ЗООПАРКУ»

Оборудование: 10 картинок животных

Ход игры: Ребенку дают 10 картинок с изображениями разных животных и предлагают внимательно рассмотреть их. Время 3-5 минут. Потом картинки следует убрать. Ребенку предлагается закрыть глаза и представить, что мы гуляем по зоопарку.

Инструкция: «Я буду называть тебе зверей, ты должен вспомнить тех, кого я не назвала». Итак, лиса, волк, ежик, жираф, слон...

Задание 1. Перечисли животных, которые были на картинках.

Задание 2. Ребенку опять дают 10 картинок, что и в начале и просят назвать и показать тех животных, которые были в начале.

Задание 3. Найди на картинках животных, которых назвал ты.

Задание 4. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить животных в том порядке, в каком они назывались.

Задание 5. Перечисли всех животных, которых ты знаешь.

Игра «Хамелеон»

Ход игры: Взрослый рассказывает детям, кто такой хамелеон. Объясняет, что это ящерица, которая меняет окраску в зависимости от того места, где находится, чтобы ее не было заметно.

Затем ведущий начинает задавать детям вопросы, какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть в зеленой траве, на коричневом бревне, на черном камне, на шахматной доске и т. д. Ребята должны быстро отвечать, после чего обсуждаются правильные и неправильные ответы.

Игра проводится в виде соревнования. В начале время ответа не учитывается, важно только правильно ответить. Но затем вводится дополнительное условие, что победителем будет тот, кто быстрее всех даст правильный ответ.

Указания к проведению. Перед игрой с детьми целесообразно повторить цвета радуги и другие цветовые оттенки.

Примечание. В этой игре развивается умение ориентироваться в разных цветах (это важно, поскольку некоторые дети не знают названия цветов, умение слушать, скорость реакции и др.

Игры на развитие творческого воображения

«Сказка - наизнанку»

Цель игры: Игра состоит в перевертывании сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Эта игра аналогична игре «Наоборот».

Ход игры: Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Предложить подумать и рассказать как изменятся герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Предложение о смене характера может быть разным:

1. Злая Волшебница заколдовала героев...

2. В сердце доброго героя попал кусочек льда, а злому стало его жалко, и он подобрел...

3. Герой проглотил волшебную таблетку, выпил волшебную каплю, сказал однажды плохое слово...

Все эти варианты предложены детьми, предложите детям придумать свои версии и почти у каждого будет своя, одна лучше другой.

С помощью принципа «выворачивания наизнанку» можно найти исходную точку для вольного рассказа, самостоятельно развиваемого в любом направлении.

«Цепочка слов»

Цель игры: Развитие творческого воображения, путем вызова звуков и образов, ассоциаций, воспоминаний и представлений.

Ход игры:

Детям предлагается составить длинный поезд из слов – каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой, то есть каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Пример:

Воспитатель: Зима – какая? (ставит вагончик - зима).

Дети: Снежная, холодная (ставят два вагончика).

Воспитатель: А что бывает еще холодным?

Дети: Мороженное, лед, снег, ветер (на каждое слово ставится вагончик).

Воспитатель: (отталкиваясь от последнего слова) А ветер какой?

Дети: Северный, сильный...

Воспитатель: А кто еще может быть сильным? И т.д. пока детям не надоеет или не закончатся вагончики.

Вариант игры: Вагончики могут быть разного цвета. Каждый ряд столов или подгруппа детей имеет свой цвет. Во время ответов детей помощник воспитателя или более старший ребенок ставит вагончик определенного цвета. В конце игры подсчитывают, какая подгруппа или ряд набрали больше вагончиков (у кого поезд длиннее), те и выиграли.