Игры для сенсорного развития детей средней группы



Воспитатель: Куренко Т.В.

Д. И. *«Картинка из фигур»*

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

Правила игры:

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

Д. И. *«Кораблик»*

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

Правила игры:

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

Д. И. *«Спрячь мышку»*

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

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

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

Наступило утро, открывайте окошки.

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

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

Д. И. *«Бабочки»*

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

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

Д. И. *«Найди пару»*

Цель: Развивать внимание, наблюдательность, память, развивать умение устанавливать тождество однородных предметов.

Правила игры: Для игры нужно приготовить листы картона с наклеенными на них бабочками, а также похожую пару этих же бабочек. В этой игре дети должны совместить одинаковых бабочек.

Д. И. *«Рыбки и звезды»*

Цель: Развивать зрительное восприятие, внимание, наблюдательность, умение дифференцировать цвета, называть их.

Правила игры: Воспитатель прикрепляет двух рыбок и говорит, то у каждой рыбки есть подружка – морская звезда. Педагог прикрепляет под каждой рыбкой по одной морской звезде такого же цвета и говорит, что он положил их столько же, сколько и рыбок. После этого педагог спрашивает детей, какого цвета эти рыбки и звезды. Дети отвечают. Затем все рыбки и звезды убираются. После этого педагог просит выйти одного из детей и прикрепить красную и синюю рыбки. Потом вызывается другой ребенок, которого просят прикрепить столько же звезд. Другие дети называют цвета прикрепленных звезд. После этого картинки снова убираются. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не выполнят задание по нахождению для рыбок подружек-звезд.

Д. И. *«Запомни порядок пуговиц»*

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

Правила игры:

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

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

Д. И. *«Воздушные шары»*

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

Правила игры:

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

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

Д. И. «Корректурная проба для малышей *«Медвежата»*

Цель: Развивать произвольное внимание, устойчивость внимания, распределение внимания.

Правила игры:

- Медвежата решили поиграть в прятки, но им надо помочь спрятаться. Белые медвежата хотят спрятаться за кругами, а коричневые – за квадратами.

Воспитатель демонстрирует детям, как нужно закрывать кружками всех белых мишек, квадратами – всех коричневых мишек. После показа педагог предлагает детям взять листы с мишками и как можно быстрее спрятать их с помощью кругов и квадратов.

Д. И. *«Какое у куклы платье?»*

Цель: Развивать умение подбирать предметы по слову, обозначающему цвет, группировать оттенки одного цветового тона.

Правила игры:

- Сегодня мы посмотрим, какого цвета платье у нашей куклы. Я буду одевать куклу, а вы – говорить, какого цвета у нее платье». Воспитатель показывает куклу и поочередно спрашивает детей, уточняя и исправляя их ответы. Обращает внимание детей на то, что один и тот же цвет имеет разные оттенки.

Д. И. *«Подбери фигуру»*

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

Правила игры:

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

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

Д. И. *«Раньше или позже»*

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

Правила игры:

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

Д. И. *«Учимся составлять загадки»*

Цель: Развивать умение определять форму и цвета предметов, опираясь на зрительное восприятие, развивать память, мышление.

Правила игры:

Воспитатель спрашивает детей, любят ли они отгадывать загадки. Конечно, и дети, и взрослые любят разгадывать загадки. Но не менее интересно самим попробовать сочинить загадки о знакомых предметах. Педагог предлагает детям самим придумать загадки о том, что изображено на картинках, которые он раздаст. Но нужно загадать так, чтобы описание предмета было понятным, чтобы другие дети могли отгадать, что же изображено на картинке.

Д. И. *«Пирамидка»*

Цель: Учить располагать предметы в логической последовательности в зависимости от их размера (от большего к меньшему ).

Правила игры:

Воспитатель показывает детям игрушечную пирамидку и задает детям вопросы относительно свойств этой игрушки.

- Из чего она сделана?

- Какого цвета кольца пирамидки, какой они формы?

- Какого они размера?

- Как они расположены на стержне?

- Где расположено самое большое кольцо?

- Где самое маленькое?

Кольца пирамидки имеют круглую форму, но если посмотреть на нее сбоку, то кольца будут казаться овальными. Но они сохраняют тот же цвет, размер и расположение.

Д. И. *«Четвертый лишний»*

Цель: развивать внимание, память, мышление.

Правила игры:

Воспитатель предлагает детям одну из серий картинок, дает детям время рассмотреть картинки, затем спрашивает что изображено на картинках. Потом педагог говорит, что здесь четыре картинки похожи друг на друга, а одна отличается от всех. Что это за картинка, и почему она лишняя, не такая, как все остальные. По порядку выставляются картинки следующих серий.

Д. И. *«Что внутри, а что снаружи?»*

Цель: Учить определять расположение предметов внутри или снаружи чего-либо, активно использовать слова *«внутри»* и *«снаружи»* в речи.

Правила игры:

Воспитатель показывает детям зайку Пушистика. Он еще маленький, поэтому часто путает слова *«внутри»*, *«снаружи»*. Педагог предлагает помочь Пушистику выучить и запомнить слова, чтобы никогда их не путать.

Воспитатель открывает одну из картинок:

- Что расположено внутри корзины, а что снаружи? И т. д.

Когда дети усвоят понятия, дети устраивают *«экзамен»* Пушистику. Спрашивают у него, что внутри коробки, а что снаружи. Естественно Зайка будет ошибаться, а дети будут исправлять его ошибки.