



Игры и упражнения для детей дошкольного возраста развитие восприятие

Игра «Закрой фломастер».

Цели: развивать навык систематизации предметов по признаку, мелкую моторику; помочь запомнить цвета.

Игровой материал и наглядные пособия: фломастеры с колпачками, повторяющими цвет стержня.

Описание: снять колпачки с фломастеров, смешать их. Предложить ребенку закрыть каждый фломастер своим колпачком. Назвать цвет колпачка и фломастера. (Цвет колпачка повторяет цвет стержня.)

Игра «Правильная морковка».

Цели: помочь изучить цвета; развивать навык классификации предметов по цвету.

Игровой материал и наглядные пособия: фигурки моркови разных цветов, вырезанные из картона.

Описание: разрезать фигурки на две части. Предложить ребенку «угостить» зайчика морковью. Ребенок отмечает, что зеленые и синие морковки - ненастоящие, зайчик их не ест. Поэтому надо собрать все фигурки оранжевого цвета.

Игра «Зеленое солнце».

Цель: развивать внимание, восприятие цвета.

Описание: нарисовать солнце зеленого цвета. Показать картинку ребенку. Спросить, все ли правильно сделали? Когда выяснится, что солнце такого цвета вовсе не похоже на солнце, предложить ребенку найти и дать воспитателю желтый карандаш, чтобы исправить ошибку.

Игра «Какая машина – такая и дорога».

Цели: развивать внимание; помочь изучить цвета.

Описание: нарисовать несколько небольших машин разного цвета. Предложить ребенку раскрасить дорожки под ними. (Цвет дороги должен совпадать с цветом машины.)

Игра «Шарик пропал».

Цель: формировать цветовое восприятие.

Игровой материал и наглядные пособия: разноцветные пластмассовые шарики.

Описание: воспитатель предлагает ребенку поиграть в разноцветные шарики: рассмотреть их, назвать цвет каждого шара, покатать, побросать в коробку и т. п. Незаметно спрятать один из шариков. Обратить внимание ребенка на то, что игрушек стало меньше. Спросить, не помнит ли он, какого цвета был потерявшийся шарик. «Найти» шарик и показать его ребенку. Если он правильно назвал цвет, похвалить его, в противном случае еще раз назвать цвет каждого шарика.

Игра «Подбери одежду».

Цель: развивать цветовое восприятие, мелкую моторику.

Игровой материал и наглядные пособия: одежда для куклы, кукла.

Описание: воспитатель демонстрирует куклу, рассказывает, что кукла с утра раскапризничалась и не может выбрать себе платье. Предлагает помочь кукле одеться. Кукла капризничает: «Я хочу желтое платье!» Предложить ребенку найти среди одежды желтое платье. Посмотрев на платье, кукла передумала: «Нет, не хочу желтое платье, хочу синий сарафан!» И т. д. Когда кукла все же выберет себе одежду, предложить ребенку подобрать носочки и платочек такого же цвета.

Игра «Подбери нитку».

Цель: развивать навык сопоставления предметов.

Игровой материал и наглядные пособия: сдутые разноцветные шарики, нитки тех же цветов, что и шары.

Описание: показать ребенку шарики и предложить подобрать к каждому из них нитку такого же цвета. После успешно выполненного задания надуть шары и поиграть с ними.

Игра «То ли тонет, то ли нет».

Цели: развивать наблюдательность; познакомить со свойствами предметов.

Игровой материал и наглядные пособия: бумага разных видов: тетрадный лист, альбомный лист, бумажная салфетка, картон, лист из глянцевого журнала, газетный лист, емкость с водой.

Описание: поставить перед ребенком емкость с водой. Напомнить, как доставали и раскладывали тонущие и нетонущие предметы. Предложить посмотреть, как ведет себя в воде бумага. Поочередно опускать в воду приготовленные образцы, комментируя происходящее. Показать ребенку, как из мокрой бумаги можно «лепить» фигурки.

Игра «Рядом, перед, около».

Цель: развивать представления о местоположении предметов в пространстве, речь, воображение.

Игровой материал и наглядные пособия: несколько игрушек.

Описание: предложить ребенку проехать в «автобусе». Пусть он выберет себе удобное место. Вокруг ребенка разместить игрушки. Вместе с ребенком придумать названия остановкам или вспомнить знакомые ему: «Тот, кто сидит сзади тебя, интересуется, какая сейчас будет остановка?»



Посмотри, кто это спрашивает?»; «Тот, кто сидит рядом с тобой, хочет знать, куда едет этот автобус? А кто сидит рядом с тобой?» И т. д.

Игра «Размещаем гостей».

Цель: развивать представления о местоположении предметов в пространстве, речь, внимание.

Описание: У куклы день рождения. Она пригласила гостей, приготовила угощение. Теперь надо подумать о том, как разместить приглашенных за праздничным столом. Воспитатель рассуждает вместе с ребенком: «Зайчика нельзя сажать рядом с волком, тот будет обижать зайку, давай посадим его рядом с петушком, они ведь дружат, помнишь сказку "Заюшкина избушка", где петух спас зайца от лисы? А волка мы поместим между лисой и медведем, они ведь все хищники. Цыпленок сядет около своей мамы – курицы, а курица – рядом с петухом. С одной стороны от петуха будет заяц, а с другой – курица и т. п.». Еще раз повторить порядок размещения. Когда придут гости, поручить ребенку рассадить их правильно.

Игра «По мотивам «Трех медведей».

Цель: развивать навык сопоставления.

Игровой материал и наглядные пособия: игрушки, повторяющие персонажей сказки (большой, средний, маленький медведи).

Описание: напомнить ребенку сказку о трех медведях. Предложить пригласить персонажей сказки в гости. «Пришедших» гостей следует усадить за стол. Вспомнить, кто на каком стуле сидел. Дать ребенку три тарелки разного размера, предложить раздать их медведям, не указывая при этом, кому из них какая тарелка полагается. Понаблюдать за ребенком. Если он не справляется с заданием, объяснить, что папа-медведь ест из большой

тарелки, мама – из средней, а медвежонок – из маленькой. Пусть ребенок самостоятельно расставит перед медведями чашки в соответствии с размерами.

Игра «Правая рука, левая нога».

Цели: развивать внимание, сенсорные ощущения; познакомить с понятиями «право - лево».

Описание: предложить ребенку привязать к его правой руке колокольчик и позаниматься веселой зарядкой. Если прозвучит фраза «Правая рука», надо поднять вверх правую руку с колокольчиком и позвенеть им. Если прозвучит фраза «Левая рука», надо поднять свободную руку и помахать ею. Усложняя игру, можно несколько раз подряд повторять одну и ту же фразу, привязать колокольчик еще и к левой ноге, при этом в игру включая фразы «левая нога», «правая нога».

Игра «Что было, а что будет».

Цель. Уточнить представление детей о прошлом и настоящем времени.

Ход игры. Воспитатель предлагает послушать коротенькое стихотворение и сказать, было или будет то, о чем в нем говорится. Стихотворение «Игрушки» А.Барто хорошо служит этой цели. Например:

Идет бычок, качается, вздыхает на ходу:

«Ой, доска кончается! Сейчас я упаду».

Дети говорят: «Качается» – это сейчас, а «упаду» – это еще будет».

Или:

Уронили Мишку на пол,

Оторвали Мишке лапу.

Все равно его не брошу,

Потому что он хороший.

Дети говорят: «Уронили и оторвали» – это было, «не брошу» – это будет **Игра «Похож – не похож».**

Цель. Учить детей сравнивать предметы, находить в них различные признаки, различия, сходства, узнавать по описанию.

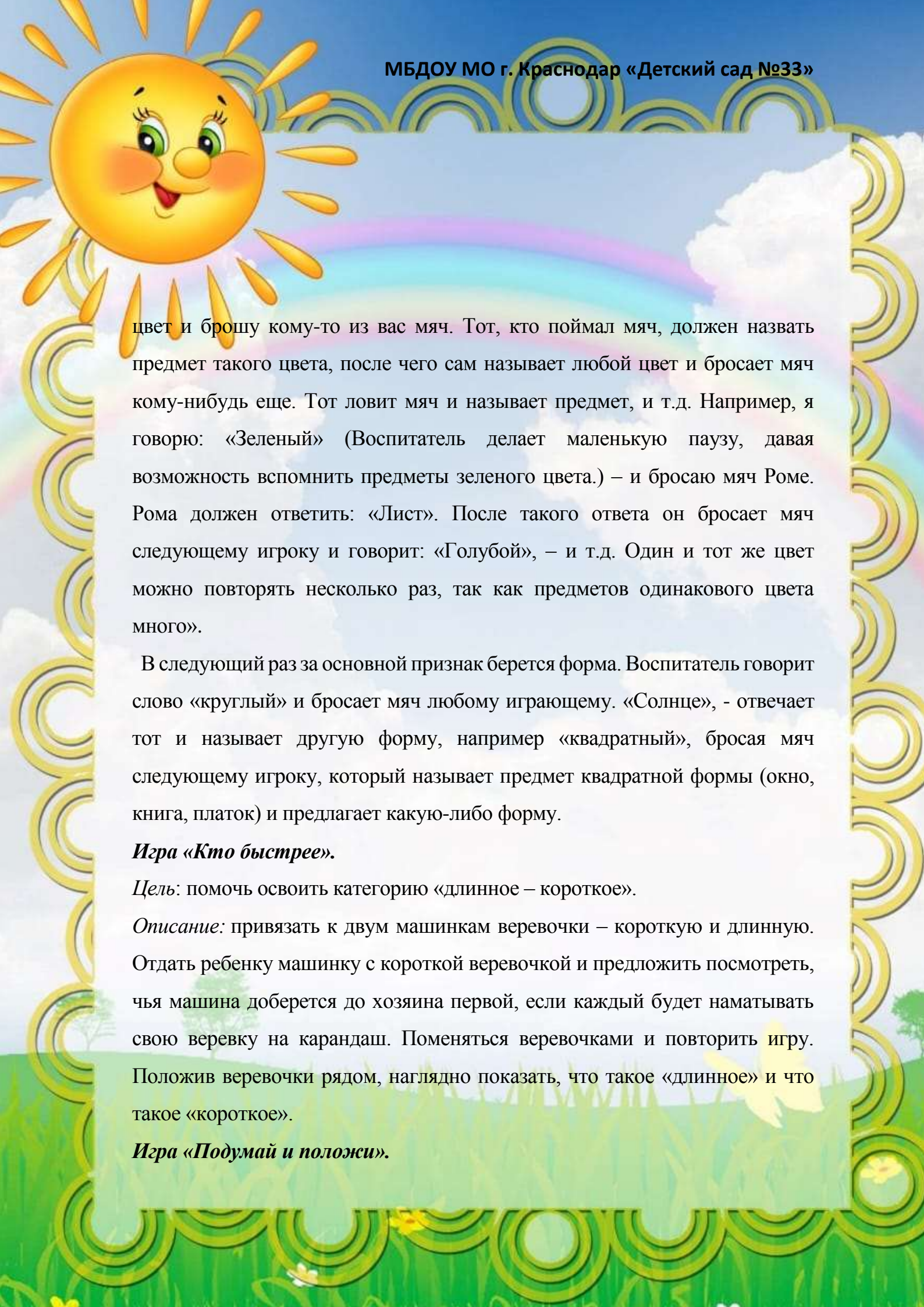
Воспитатель, усадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру. Обращаясь к ним он говорит: «Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем они отличаются? Сегодня мы поиграем так. Каждый задумает два предмета, вспомнит, чем они отличаются друг от друга и чем похожи и расскажет нам, а мы отгадаем. Вспоминайте. У меня в руках палочка, кому я ее положу, тот и будет загадывать». Ребенок получивший палочку, загадывает: «Две птицы, одна большая, черная, с толстым клювом, а другая маленькая, с желтой грудкой». Загадывающий после небольшой паузы передает палочку любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупает в конце игры. В следующий раз воспитатель предлагает выбирать для сравнения предметы с менее заметными признаками различия. Дети понимают задание и дают описание, например, скамейки и дивана, кошки и котенка, сосны и ели.

Игра «Отвечай поскорей».

Цель. Закрепить умение детей классифицировать предметы по цвету, форме, качеству.

Игровой материал. Мяч

Воспитатель становится вместе с детьми в круг и объясняет правила: «В игре надо уметь быстро отвечать. У меня в руках мяч. Я назову какой-либо



цвет и брошу кому-то из вас мяч. Тот, кто поймал мяч, должен назвать предмет такого цвета, после чего сам называет любой цвет и бросает мяч кому-нибудь еще. Тот ловит мяч и называет предмет, и т.д. Например, я говорю: «Зеленый» (Воспитатель делает маленькую паузу, давая возможность вспомнить предметы зеленого цвета.) – и бросаю мяч Роме. Рома должен ответить: «Лист». После такого ответа он бросает мяч следующему игроку и говорит: «Голубой», – и т.д. Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много».

В следующий раз за основной признак берется форма. Воспитатель говорит слово «круглый» и бросает мяч любому играющему. «Солнце», - отвечает тот и называет другую форму, например «квадратный», бросая мяч следующему игроку, который называет предмет квадратной формы (окно, книга, платок) и предлагает какую-либо форму.

Игра «Кто быстрее».

Цель: помочь освоить категорию «длинное – короткое».

Описание: привязать к двум машинкам веревочки – короткую и длинную. Отдать ребенку машинку с короткой веревочкой и предложить посмотреть, чья машина доберется до хозяина первой, если каждый будет наматывать свою веревку на карандаш. Поменяться веревочками и повторить игру. Положив веревочки рядом, наглядно показать, что такое «длинное» и что такое «короткое».

Игра «Подумай и положи».

Цель: развивать представления о местоположении предметов в пространстве (внутри, над, под, снизу, сверху, между, слева, справа).

Описание: предложить ребенку положить какой-либо предмет в определенное место, например: «Положи этот листок бумаги под большую книгу. Книга лежит на столе», «Положи тетрадь между книжкой-раскраской и альбомом» и т. п.

Упражнение «Сравни картинки».

Цель. Учить сравнивать картинки, выделять общие признаки.

Игровой материал: «Домик» для 3 картинок (из счетных палочек), картинки: собака, пчела, рыбка, курица, аквариум, улей, конура, пирамидка, замок, ключи.

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру, где они будут учиться сравнивать картинки. На столе перед ними он раскладывает все картинки в 3 ряда в любом порядке. Ниже кладет домик для картинок и говорит: «Здесь я буду класть картинки, которые чем-нибудь похожи! (Кладет картинки собаки и пчелы). Чем они похожи?» Дети отвечают: «Собака и пчела похожи тем, что они – животные, пчела и собака приносят пользу. Также они могут причинить боль».

Затем воспитатель убирает эти картинки из домика и кладет картинки с рыбкой и курицей и просит найти, что у них общего. Дети отвечают: «Курица и рыбка – живые. У них есть голова, рот, глаза, хвост, живот, спина. Далее использованные картинки убираются, и на их место выкладывает картинки с аквариумом, конурой, ульем. Дети сравнивают картинки».