Картотека дидактических игр для развития сенсорных эталонов

Воспитатель: Знаменщикова Е.С.

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 имена

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 шнурка *«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 жёлтую краски, чтобы получить оранжевый цвет. И раскрашивают апельсин. Для киви смешивают красную и синюю - коричневый, для яблока зелёный и жёлтый - салатовый 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 накладывания**, 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 издают 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 – крякает 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 быстрей, 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 выполнятся 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, спилы; 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.