

Игры на развитие восприятия



Найди на ощупь

Цель игры: сопоставление результатов зрительного и осязательного обследования формы предметов.

Оборудование: набор мелких игрушек, коробка с игрушками (у взрослого), мешочек.

Ход игры: Игра проводится одновременно с 2-3 детьми. Ребенок кладет в руку с мешочком, затянутым на запястье, на стол. Взрослый по одному предмету ставит на стол. Ребенок, используя зрительный образец, находит в мешочке такой же предмет на ощупь. В случае ошибочного выбора предмета ребенку предлагается рассмотреть предмет и дать его словесное описание. После этого ребенок снова разыскивает на ощупь другой предмет.

Широкая лестница

Цель игры: расположение элементов в зависимости от толщины, соблюдая постепенность изменений.

Оборудование: 10 брусков разных по толщине.

Ход игры: Взрослый предлагает детям построить широкую лестницу с одинаковыми ступеньками. После выполнения задания дети играют с куклой. Затем взрослый вместе с детьми разбирает лестницу, обращая внимание на то, что 1-ый брусок самый тонкий, 2-ой толще и т.д., а последний самый толстый. В случае затруднения дети могут использовать мерку

Найди пару

Цель игры: визуальное знакомство с основными и дополнительными цветами.

Оборудование: два красных, два синих, два желтых кружка (1 на панели и 1 отдельно).

Ход игры: Взрослый выставляет цветные кружочки на панели в произвольном порядке и говорит ребенку: «Я хочу подобрать одинаковые цвета». Затем берет любую отдельную деревянную табличку и подбирает к ней пару на панели. Таблички кладутся рядом. Также выкладывается вторая пара и т.д. Далее таблички перемешиваются, и ребенок подбирает пары самостоятельно.

Гладкий - шершавый

Цель игры: развитие тактильных ощущений. Знакомство ребенка с понятиями «шершавый», «гладкий».

Оборудование: панель с дощечками гладкой и шершавой фактуры.

Ход игры. Взрослый кончиками пальцев правой руки плавно проводит сверху вниз по гладкой поверхности. Предлагает ребенку повторить движение и говорит: «это гладкая». Затем проводит рукой по шершавой поверхности и предлагает ребенку повторить, вводя понятие «шершавая». Далее, взрослый просит показать ребенка (проведя рукой), где гладкая, а где шершавая поверхность и спрашивает: «это какая?».

Бубен

Оборудование: бубен.

Речевой материал: будем играть, играйте, да, нет, верно, неверно, молодец, **бубен**.

Ход игры

Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Взрослый, заинтриговав детей, достаёт из коробки бубен, играет на нём, предъявляет табличку **БУБЕН**. Дети смотрят, дотрагиваются до бубна в момент звучания, чтобы ощутить вибрацию. По бубну можно ударять рукой, трясти его, произнося сочетание слогов па-па-па (как могут).

Похлопаем

Оборудование: бубен, большой экран или ширма.

Речевой материал: будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно.

Ход игры

Игра проводится аналогично, описанной выше. В ответ на удары по бубну дети хлопают в ладоши в ладоши (перед грудью), педагог стимулирует их сопровождать хлопки произнесением слогов па-па-па или та-та-та (как могут), а после их прекращения опускают руки.

Кто это?

Цель: учить различать при ограниченном выборе голоса птиц и животных.

Оборудование: пластинки или кассеты с записью голосов. Например: мычание коровы, стук дятла, голос кукушки, лай собаки, мяуканье кошки, кваканье лягушки, картинки с подписями, игрушки.

Речевой материал: Будем играть, слушайте, пластинка (кассета), да, нет, верно, неверно, КОРОВА, ДЯТЕЛ, КУКУШКА, СОБАКА, КОШКА, ЛЯГУШКА.

Ход игры

Педагог показывает соответствующую игрушку или картинку (например, кошку) и спрашивает детей, как она мяукает. Послу воспроизведения детьми голоса: кошки, собаки, курицы включается запись. Аналогично педагог знакомит с голосом другого животного или птицы. Соответствующие игрушки ставятся на стол, картинки помещаются в наборном полотне или на доске. Затем педагог предлагает детям узнать, чей голос они слышат. В случае ошибки он, не выключая записи, показывает соответствующую игрушку или картинку.

Цветные коврики

Цель: учить детей дифференцировать цвета, отвлекаясь от формы предмета.

Оборудование: четыре листа картона красного, жёлтого, зелёного и синего цветов, изображения игрушек тех же цветов (однотонные)

Речевой материал: коврик. Какого цвета? Красный, синий, желтый, зелёный.

Ход игры

Педагог вместе с детьми рассматривает «коврики», предлагает подложить таблички с названиями соответствующего цвета. Затем предлагаются изображения игрушек (возможно название игрушек с подбором табличек) и дифференциация их по цвету. Первые две-три картинки педагог может разложить сам, при этом необходимо указать на сходство по цвету игрушки и коврика.

Почтовый ящик

Цель: различать форму на ощупь, соотносить плоскостную и объёмную формы; Учить, при тактильном восприятии пользоваться методом проб.

Оборудование: почтовый ящик-коробка с различным количеством прорезей (от двух до десяти) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник, овал, полукруг, треугольник, шестигранник, трапеция, звезда и т.д.), объёмные фигурки, которые проталкиваются в отверстие, ширма или экран.

Речевой материал: возьми круг, овал, квадрат, треугольник, прямоугольник, протолкни, такой - не такой.

Ход игры:

Педагог предлагает ребёнку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном (или за ширмой или под салфеткой), не контролируя зрением (допускаются пробы). «Возьми круг. Протолкни в коробку». «Смотреть нельзя!»

Домик для зайки

Цель: учить детей ориентироваться на величину в игре.

Оборудование: домики разной величины, в дверном проёме которых изображены зайчики, прямоугольники-двери разной величины и цвета.

Речевой материал: спрячь зайчиков, дверь, большой, маленький, верно, не верно.

Ход игры:

Педагог раздаёт детям домики: «спрячьте зайчиков». Дети должны подобрать «двери» для каждого домика, ориентируясь только на величину (домик и дверь могут быть разного цвета).

Шарик и кубик

Цель: учить детей воспринимать пространственные отношения по вертикали (внизу - наверху), по горизонтали.

Оборудование: шарики и кубики для каждого ребенка, и демонстрационные карточки с различными изображениями геометрических фигур относительно друг друга, круг, квадрат и таблички.

Речевой материал: что это? Кубик, шарик, круг, квадрат. Похожи, делай так, внизу, наверху.

Ход игры:

Педагог раздаёт детям кубики и шарики, предлагает назвать их: «Что это? Кубик. Шарик», затем дети соотносят объёмные фигуры с их изображением, квадрата и круга и предлагает расположить кубик и шарик самостоятельно: «Делайте так».

Холодно-горячо

Цель: учить детей воспринимать температурные различия,

Оборудование: три бутылки с водой (холодной, тёплой, горячей), чашки, ширма.

Речевой материал: там вода, горячая, тёплая, холодная. Где такая? Такая. Не такая.

Ход игры

Перед детьми три стеклянных бутылки (с завинчивающимися крышками). Педагог предлагает прикоснуться к каждой бутылке, предлагает слова. Подкрепляя их табличками, «холодная», «тёплая», «горячая». Затем педагог за ширмой отливает часть воды из каждой бутылки в чашки. Убирает ширму и предлагает детям определить, из какой бутылки вода в каждой чашке.

Определи правильно

Цель: Выделение геометрических фигур по рисунку.

Оборудование: Конструкция, нарисованная на листе бумаги и состоящая из множества разных треугольников; вырезанный из бумаги треугольник; чистый лист бумаги; карандаш.

Ход игры:

Педагог кладет перед ребенком нарисованную конструкцию и треугольник. Ребенку предлагается найти на рисунке такой же треугольник, а затем расположить его на листе бумаги так, как показано на рисунке, и обвести карандашом.

Игра в поручения

Оборудование:

Игрушки – большие и маленькие мячи, куклы, фигурки животных, грибы и т.д. игрушки разложены на столе.

Ход игры:

Учитель-дефектолог просит ребенка принести:

1. маленький мяч;
2. мяч побольше;
3. мяч такой же величины;
4. в правой руке большой гриб, а в левой – маленького слоненка.

Остальные дети проверяют правильность выполнения поручения.

Для успешного проведения игры следует предварительно с детьми повторить, где у них левая, а где правая рука, а также назвать и показать все большие и маленькие игрушки.

Игру в поручения можно провести с предметами, имеющими разную длину, ширину высоту. Дети будут дифференцировать предметы по этим признакам.

Зоопарк

Цель: Продолжать знакомить детей с относительностью величин предметов.

Оборудование: Трафареты с изображением животных разной величины (заяц, лиса, волк, тигр, лев, слон), клетки для них из картона, наборное полотно.

Ход игры:

Учитель – дефектолог рассказывает детям, что в зоопарк привезли новые клетки, надо помочь зверям правильно найти свое место. Ставит в наборное полотно две клетки – самую маленькую и чуть побольше – и достает два трафарета: зайца и лису. Кто-либо распределяет их по клеткам. Дети под руководством педагога отмечают, что заяц маленький, а лиса большая.

Вариант игры. В наборное полотно располагают сразу все клетки вперемешку. Дети рассаживают зверей по клеткам, зрительно соотнося их по величине.

Подберите к каждому предмету цвет

Цель: соотнесение и называние основных цветов и их оттенков, развитие зрительного восприятия.

Оборудование: бытовые предметы, игрушки пяти оттенков каждого цвета спектра (чашка, хлебница, нитки: кукольная одежда: кофточка, брюки, туфли; игрушки: флажок, лиса, шар и т.д.).

Ход игры: Дайте ребенку цветные квадраты. Попросите его разложить квадраты – к каждому предмету его цвет.

На двух сдвинутых рядом столах расставить игрушки. В игре участвуют восемь детей. Воспитатель дает каждому ребенку предмет или игрушку одного из цветов спектра. Каждый ребенок должен к цвету своей игрушки подобрать все оттенки этого цвета, сравнить их по цвету и назвать. Выполнив задание, дети меняются игрушками, и игра повторяется снова. Выигрывает тот, кто быстрее подберет все предметы одного из цветов спектра и его оттенков.

Игра повторяется 2-3 раза в зависимости от интереса детей к материалу и от степени умения сравнивать предметы с образцом, обобщать предметы по цвету. Продолжительность игры – 15-20 минут.

Положи в коробочку предмет

Цель: учить детей ориентироваться на величину предметов.

Речевой материал: широкий, узкий, шире, уже.

Ход игры:

Дайте ребенку широкую и узкую коробочки и предметы разной ширины, такие, чтобы часть предметов могли войти только в широкую, а другие в узкую коробочку. Попросите ребенка разложить предметы в коробочки. Сначала спросите, какие это коробочки. Попросите их вложить друг в друга. Покажите, как широкий предмет не может войти в узкую коробочку.

Найди свою игрушку в мешочке

Цель: Учить узнавать на ощупь знакомые предметы, не просто держать предмет в руках, а ощупывать, передвигая ладонь и пальцы по предмету.

Оборудование. Игрушки резко различной формы, величин, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек — «чудесный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

Ход игры. Дети сидят на своих местах. Педагог раздает им игрушки и предлагает поиграть с ними. Через некоторое время показывает «чудесный мешочек», говорит, что в него можно спрятать игрушки, а потом найти их. Предлагает троим детям (не более) положить свои игрушки в мешочек. Затягивает шнурок, трясет мешочек и просит ребенка найти свою игрушку, не заглядывая в мешочек. Если ребенок правильно выбрал игрушку (ощупывает одной рукой), он называет ее сам или с помощью педагога и садится на место. Если же игрушка выбрана неверно, педагог кладет ее обратно в мешочек и достает нужную. Рассматривает и ощупывает игрушку вместе с ребенком, учит его этому методу, показывая, как передвигать пальцы по предмету, обращая внимание на форму, величину, фактуру, части предмета. Затем свою игрушку ищет другой ребенок.

Платочек для куклы

Цель. Узнавать знакомые предметы на ощупь, опираясь на один признак—фактуру материала.

Оборудование. Три куклы в разных платочках: одна — в шелковом, другая — в шерстяном, третья — в вязаном (крупная вязка). «Чудесный мешочек».

Ход игры (проводится небольшими подгруппами сначала по два, а затем по три ребенка). Педагог показывает детям трех кукол в платочках: на одной — шелковый платок, на другой — тканевый шерстяной, на третьей — вязаный. Куклы здороваются с детьми, радуются, что пришли в гости. Педагог предлагает посадить их за стол и угостить, но прежде надо снять платочки. Каждый ребенок получает куклу, снимает с нее платок, усаживает за стол. Все платочки поочередно рассматриваются и ощупываются детьми. Педагог предлагает сложить их в мешочек. Потом дети угощают кукол. Куклы благодарят, собираются уйти и просят детей надеть им свои платочки. Те на ощупь отыскивают платочки в «чудесном мешочке» и с помощью педагога надевают их на своих кукол. Куклы прощаются и уходят.

Чей это домик?

Цель. Учить осуществлять пробы тактильно-двигательные, с закрытыми глазами; продолжать учить детей находить правильное решение путем проб, фиксируя правильные и отбрасывая неверные варианты.

Оборудование. Три коробки разного размера с отверстиями («дверями») также разного размера, три игрушечные собачки разного размера, экран или ширма.

Ход игры: (проводится индивидуально). Ребенок сидит за столом напротив педагога. Он показывает три конуры и говорит, что в них живут собаки. Сейчас они убежали гулять и скоро при дут. Прячет домики за ширму. Появляются собаки. Они лаЮют, просят ребенка найти их домики и помочь туда залезть. Педагог объясняет, что каждой собаке надо найти конуру не глядя, за экраном, напоминает, что можно пробовать: самой большой собаке — большую конуру. Педагог помогает, взяв руки ребенка в свои, путем проб найти нужный домик и поместить в него собаку. Затем ребенок сам берет любую собаку из двух оставшихся и ищет ее конуру. Если он помещает маленькую собачку в средний по величине домик, его не останавливают, так как ошибка выяснится при поиске домика для второй собаки — в маленький домик она не влезет. После этого можно прийти ребенку на помощь и вместе исправить ошибку. Когда все собаки будут распределены по конурам, педагог снимает экран, вместе с ребенком рассматривает результаты. «Собаки выглядывают из домиков,— говорит педагог ребенку,— они благодарят тебя, что ты помог большой собаке найти большую конуру, собаке поменьше — конуру поменьше, а самой маленькой — самую маленькую конуру».

По этому же принципу проводятся игры с другими игрушками.

Почтовый ящик

Цель. Различать форму на ощупь, соотнося плоскостную и объемную формы; учить при тактильном восприятии пользоваться методом проб.

Оборудование. Почтовый ящик — коробка с разным количеством прорезей (3—5) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник; круг, овал, квадрат; полукруг, треугольник, прямоугольник, квадрат, шестигранник), объемные фигурки, которые проталкиваются в отверстия, ширма или экран.

Ход игры. Педагог предлагает ребенку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном, не контролируя зрением (допускаются пробы). При первом проведении игры используются коробки с 2—3 прорезями и нужное количество фигур.

Холодно-тепло-горячо

Цель. Продолжать формировать тактильное различие свойств предметов; познакомить с тактильным различием температуры и значением слов «холодный», «теплый», «горячий» и «холодно», «тепло», «горячо».

Оборудование. Три одинаковые бутылки (с хорошо закрывающимися пробками) или небольшие одинаковые грелки с водой холодной, теплой и горячей, три чашки или миски, полотенце.

Ход игры. 1-й вариант (проводится индивидуально). Ребенок сидит на стуле перед столом педагога. На столе стоят две бутылки с теплой и холодной водой. Педагог просит ребенка закрыть глаза и дает ему в руки одну из бутылок. Потом ставит ее на место, предлагает ребенку открыть глаза, найти ту бутылку, которая только что была у него в руках. Ребенок ощупывает бутылки, находит нужную. Если он сомневается, педагог вновь предлагает закрыть глаза, быть

внимательным и повторяет задание. Когда выбор сделан ребенком, педагог спрашивает: «Какая тут вода — холодная или теплая?» И помогает ребенку ответить.

При повторных проведениях игры вводится третья бутылка с горячей (но не обжигающей) водой.

2-й вариант (проводится с небольшой подгруппой из 2— 3 детей). На столе у педагога три бутылки с водой разной температуры и три пустые миски. Около стола трое детей. Педагог просит каждого взять в руки по одной бутылке, подержать ее и поста вить на место. Для себя педагог фиксирует, у кого какая бутылка. Затем просит детей закрыть глаза, меняет бутылки местами, а из одной выливает воду в миску. Дети открывают глаза, пробуют воду в миске рукой и определяют, чья бутылка пустая. Педагог спрашивает детей, как они узнали, из чьей бутылки он вылил воду, и помогает детям правильно употребить определения «холодная», «теплая», «горячая».

Игра может быть проведена в присутствии всех детей, они наблюдают за действиями своих товарищей.

Игры на развитие восприятия цвета

1. Покажи цветок красного (синего и т. д.) цвета
2. Убери лишний по цвету предмет.

Игры на развитие восприятия формы

1. Из каких фигур предмет?
2. Узнай фигуру на ощупь.

Игры на развитие восприятия величины

1. Матрешка.
2. Пирамидка.
3. Разложи пуговицы по величине.

Ребенку предлагаем разложить пуговицы по трем коробочкам (большая, средняя и маленькая).

Игры на развитие восприятия пространства

1. Далеко – близко.

Педагог просит ребенка назвать предметы, которые далеко от играющих, а затем те, что близко. Другие дети проверяют, верно ли названы предметы.

2. Где сидят птички.

Изображение птички педагог перемещает по картинке (на ветку, под крышу, возле лужи и т.д.). Ребенок должен называть ее положение, используя предлоги.