

Картотека игр по сенсорному развитию детей с ОВЗ в ДОУ

Подготовила: учитель-дефектолог Малых А.А.

Сенсорное развитие ребенка – это развитие его восприятия и формирование представлений о внешних свойствах предметов: их форме, цвете, величине, положении в пространстве, а так же запахе, вкусе и т.п. Значение сенсорного развития в раннем и дошкольном детстве трудно переоценить. Именно этот возраст наиболее благоприятен для совершенствования деятельности органов чувств, накопления представлений об окружающем мире.

Сенсорное развитие, с одной стороны, составляет фундамент общего умственного развития ребенка, с другой стороны, имеет самостоятельное значение, т.к. полноценное восприятие необходимо и для успешного обучения ребенка в детском саду, в школе, и для многих видов труда.

В каждом возрасте перед сенсорным воспитанием стоят свои задачи, формируется определенное звено сенсорной культуры. Так как у детей с ОВЗ эти сроки либо запаздывают во времени, либо сенсорное развитие проходит по своему пути, то данное направление развития становится специально-организуемым и проходит под тщательным контролем дефектолога. Главным условием данного процесса является доступность, индивидуально-подобранный материал, разнообразие, соответствие уровню развития ребенка.

Игры, включенные в этот раздел, помогут ребенку получить целостное представление о предмете (величина, форма, цвет). Им можно использовать как в свободной деятельности детей, так и на занятиях.

1. Игра «Чудесный мешочек»



Цель игры:

Упражнять детей определять, что это за предмет, по характерным внешним признакам, то есть по форме.

Также ее можно использовать для развития речи и воображения.

Ход игры: Для игры понадобится тканевой мешочек из плотной непрозрачной ткани, в который помещаются разные по форме и фактуре предметы. Предлагаю определить на ощупь каждый предмет, не заглядывая в мешочек.

Также вы можете спрятать в него геометрические фигуры, ребенок должен угадать на ощупь, какая фигура спрятана.

2. Игра «Золушка»**Цель игры:**

Развивать у детей моторику рук.

Ход игры:

Перед детьми положить перемешанные семена гороха, фасоли и киндер – игрушки. За 30 секунд, вы должны их рассортировать. Когда ребенок научиться делать это достаточно быстро, можно усложнить задание: например, завязать ему глаза.

3. Игра «Мозаика из бросового материала»



Цель игры:

формирование навыков работы с бросовым материалом, развивать фантазию ребенка.

Ход игры:

Подберите по желанию пуговицы разного цвета и размера или разноцветные пробки от пластиковых бутылок.

Предложите ребенку выложить рисунок, это может быть неваляшка, бабочка, снеговик, мячики, бусы и т. д.

После того, как ребенок научится выполнять задание без вашей помощи, предложите ему придумывать свои варианты рисунков. В таких играх мы закрепляем формирование сенсорного эталона – цвет, а если использовать пуговицы, то и сенсорного эталона – форма (круг, квадрат, треугольник, овал).

4. «Найди пару»

Найди каждому предмету логическую пару, ассоциацию.



Цель игры: научить детей определять назначение предметов; устанавливать причинно-следственные связи между явлением окружающей жизни и предметов; устанавливать связь между предметом и пользой от его использования.

Материал к игре: набор карточек, разделенных на две половины: на одной половине – предмет, на другой – изображение (например: мороз-шуба и т.д.).

Ход игры: воспитатель выкладывает все карточки изображением вниз. Участники игры набирают одинаковое количество карточек и договариваются об очередности. Первый участник игры выкладывает любую карточку изображением вверх. Следующие участники игры по очереди выбирают из имеющихся у них карточек такую, на которой изображен подходящий предмет, и поясняют удобство от его использования. Например: «на улице идёт дождь, поэтому нужен зонтик». Игра заканчивается, когда один из участников выложит все свои карточки.

5. «Узнай фигуру»



Цель игры:

совершенствовать восприятие формы; развивать произвольное внимание; развивать быстроту движений.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур – квадрата, треугольника, круга или предметы, похожие на эти фигуры, - колесо, пирамидка, модули.

Ход игры:

Ведущий знакомит детей с подготовленными геометрическими фигурами, которые раскладывает в разных частях зала, и объясняет правила игры. По сигналу дети произвольно перемещаются по залу, выполняя различные движения. После того как ведущий называет одну из фигур, например «Квадрат», дети должны быстро построиться вокруг этой фигуры. Отмечаются дети быстро и правильно выполнившие задание.

6. Игра «Шагаем в пробках»



Цель игры: Развивать у детей моторику рук. Тренировать память с помощью стихотворений.

Ход игры:

Но не стоит далеко убирать пробки, они могут помочь нам еще и в развитии мелкой моторики и координации пальцев рук. Предлагаю устроить «лыжную эстафету». Две пробки от пластиковых бутылок кладем на столе резьбой вверх. Это - «лыжи». Указательный и средний пальцы встают в них, как ноги. Двигаемся на «лыжах», делая по шагу на каждый ударный слог. Мы едем на лыжах, мы мчимся с горы, Мы любим забавы холодной зимы. А если забыли стихотворение про «лыжи», тогда вспомним всем известное... Какое? Ну, конечно! Мишка косолапый, по лесу идёт... Здорово, если малыш будет не только «шагать» с пробками на пальчиках, но и сопровождать свою ходьбу любимыми стихотворениями.

6. Пальчиковая гимнастика с прищепками «Гусенок»



Цель игры: Развивать у детей моторику рук.

Ход игры:

Воспитатель: Устали пальчики от такой ходьбы! Им тоже надо отдохнуть. Я предлагаю сделать пальчиковую гимнастику. Для этого нам понадобятся обычные бельевые прищепки. Бельевой прищепкой (проверьте на своих пальцах, чтобы она не была слишком тугой), поочередно «кусаем» ногтевые фаланги (от указательного к мизинцу и обратно)

на ударные слоги стихотворения:

«Рано утром встал гусенок.

Пальцы щиплет он спросонок»

Смена рук

«Скорее корма дайте мне.

Мне и всей моей семье!»

7. Игра «Рисуем на крупе»



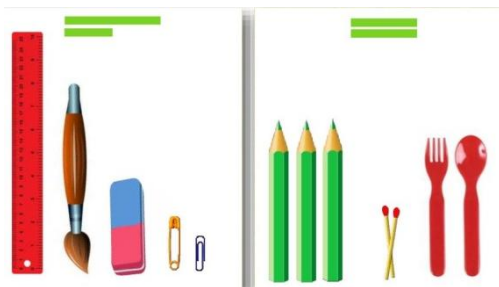
Цель игры:

Развивать моторику рук детей, развивать фантазию ребенка.

Ход игры:

Возьмите плоское блюдо с ярким рисунком. Тонким равномерным слоем рассыпьте по нему любую мелкую крупу. Проведите пальчиком по крупе. Получится яркая контрастная линия. Попробуйте нарисовать какие - нибудь предметы (забор, дождик, волны, буквы). Такое рисование способствует развитию не только мелкой моторики рук, но и массирует пальчики Вашего малыша. И плюс ко всему развитие фантазии и воображения. А если взять круг из картона и прицепить к нему прищепки, что получится? – Солнышко! А солнышко, какое? – круглое! А какого оно цвета? – желтое! И вновь в доступной ребёнку форме мы закрепляем понятие основных сенсорных эталонов. А можно включить всю свою фантазию и из красного круга и прищепки сделать... что? (Яблоко).

9. «Посади свою аллею»



Цель: учить детей последовательному расположению

в ряду элементов разной величины.

Правила игры: нужно посадить деревья в ряд так, чтобы они уменьшались по высоте.

Дидактический материал: деревья (береза, липа, клен, дуб, тополь), сделанные из картона разной высоты от 4 до 20 см. Каждое дерево отличается от растущего рядом на 2 см.

10. «Вкусные овощи»



Цель: закрепить умение детей различать овощи по вкусовым качествам и запаху.

Правила игры: правильно определять название овощей по вкусовым качествам, запаху.

Описание дидактического материала: корзинка с луком, горохом, репой, капустой, огурцами; баночки с тертыми овощами (по количеству детей), ножи, чистые тарелочки, миска, дощечки, передники, косынки.

11. «Аукцион»



Цель: совершенствовать знания детей в различении тканей по качеству, закрепить знание цветов и их оттенков.

Правила игры: правильно описать качество ткани, определить, какое изделие из нее можно пошить.

12. «Мы предприниматели»

Цель: упражнять детей в различении цветущих растений по запаху; закрепить знание цветов и их оттенков.

Правила игры: правильно выполнять предложенные тесты.

Дидактический материал: цветущие растения (астра, одуванчик, роза, лилия), трафареты, гуашь, кисточка.

Методика проведения: предложить детям открыть фирму по производству духов. Дети думают, что для этого необходимо, выслушивают ответы друг друга, затем обобщают их. Воспитатель предлагает взять на себя роль президента фирмы (либо выбирается кто-нибудь из детей, а воспитатель выступит в качестве советника). Прием на работу в фирму осуществляется на конкурсной основе, т. е. по результатам тестирования. Чтобы стать сотрудниками фирмы, желающим необходимо хорошо различать запахи, знать много названий цветущих растений, уметь о них рассказывать, быть дисциплинированными и культурными

13. «Поле чудес»

Цель: закрепить знания детей об основных цветах спектра и их оттенках. Упражнять в различении качества поверхностей материалов.

Правила игры: выполняя задание, набрать наибольшее количество очков.

Дидактический материал: цветные карандаши, кусочки ткани разного качества, листы белой бумаги, краски, кисточки, дуги всех цветов спектра.

Методика проведения: в гости к детям приходит Буратино, здоровается и спрашивает, узнали ли они его.

Буратино рассказывает, что он из сказки «О золотом ключике» А. Толстого, которую они хорошо знают. В ней лиса Алиса и кот Базилио перехитрили его: они предложили посадить на «поле чудес» пять золотых монет, а затем их украли.

Буратино говорит, что в этой сказке с ним приключилось много разных историй, но благодаря добрым папе Карло и Джужеппе, а также куклам все закончилось хорошо.

14. «Цветные жалюзи»

Цель: закрепить представление детей о делении цветов на теплые и холодные.

Правила игры: занавесить окно (модель) так, чтобы оттенок жалюзи соответствовал цвету празднично украшенного зала.

Дидактический материал: картонные жалюзи разных цветов и оттенков (по количеству детей, модель розового и голубого празднично украшенных залов с незанавешенными окнами, фланелеграф.

15. «Волшебные лепестки»

Цель: закрепить знания детей основных цветов и их оттенков.

Правила игры: правильно сложить лепестки разных оттенков в цветок, который считается распустившимся.

Дидактический материал: цветок красного цвета, сделанный из картона (лепестки у него разных оттенков от светлого до темного), наборы лепестков разных оттенков шести основных цветов (по количеству детей), вазы, подносы.

16. «Художники»

Цель: познакомить детей с оттенками основных цветов.

Правила игры: правильно располагать шары по оттенкам от самого светлого до самого темного и наоборот.

Дидактический материал: незаконченный рисунок на тему «Девочки идут на праздник», бумага, краски, палитра, кисти, банки с водой, лоскутки ткани (по количеству детей).

17. «Когда это бывает?»

Цель: закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

Ход игры: Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

18. «Какое что бывает?»

Цель: учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать внимание.

Ход игры: Расскажите, что бывает:

зеленым — *огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка* широким — река, дорога, лента, улица ...

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

19. «Найди предмет такой же формы»

Цель: учить различать предметы по форме, различать и называть некоторые геометрические фигуры; развивать зрительное восприятие, память, воображение, мелкую моторику, речь.

Оборудование: игровое поле, карточки с предметными картинками.

Ход игры:

Воспитатель рассматривает с ребенком игровое поле, обсуждает картинки: «Смотри, арбуз. По форме он напоминает круг. Арбуз круглый!» и т.д. Объяснить ребенку смысл игры: «Вот арбуз, он круглый. Найди подходящую карточку и положи ее сверху. Теперь давай найдем карточки, на которых изображены предметы круглой формы и закроем пустые клеточки. Какие рисунки ты выберешь? Правильно! Это арбуз, колесо, мяч и пуговиц». Можно усложнить задание. Попросить ребенка подобрать карточки с подходящими картинками к геометрическим фигурам. В процессе игры ребенок запомнит геометрические фигуры, научится различать их, сравнивать окружающие предметы по форме.

20. «Построй дорожку»

Цель игры: выявить уровень восприятия величины.

Оборудование: конструктор «Лего», игрушка зайчик, медвежонок.

Ход игры: сделай дорожку любой длины, а теперь сделай дорожку длиннее предыдущей. На длинную дорожку поставь медвежонка, на короткую зайца.

21. «Формы из палочек»

Цель игры:

Упражнять детей различать предметы по величине; формировать представления об относительной величине предметов. Научить располагать в порядке убывания величины три - четыре предмета. Учить расчленять изображение предмета на составные части и воссоздавать сложную форму из частей.

Ход игры: 1) Педагог раскладывает большие карточки, дает ребенку по одному предмету маленького размера. Ребенок должен не просто узнать предмет, а соотнести изображения предметов по величине. После этого закрепляется результат в слове, дается графическая табличка – «большой», «маленький».

2) Педагог дает ребенку одну карточку с изображением предмета и предмет такой же величины, разрезанный на части. Взрослый предлагает собрать из частей целый предмет путем накладывания частей на картинку – образец. Эту игру можно повторять многократно, каждый раз изменяя ее сюжет.

22. «Разложи фигурки по домикам»

Цель игры: познакомить с плоскими геометрическими формами – квадратом, кругом, треугольником, овалом, прямоугольником; учить подбирать нужные формы разными методами.

Оборудование: пять больших фигур (квадрат, круг, треугольник, овал, прямоугольник). Много маленьких таких же фигур.

Ход игры: разложите перед ребенком большие фигуры- домики, и много маленьких и поиграйте с ними:

«Вот веселые разноцветные фигурки. Это круг, он катиться – вот так! А это квадрат. Его можно поставить».

Затем предложите разложить маленькие фигурки«по кроваткам»: «Наступил вечер. Фигуркам пора отдыхать.

Давайте положим их спать в кроватки».Раздайте детям по маленькой фигурке и предложите по очереди

найти место каждой из них. Когда дети разложат все фигуры, подведите итог игры: «Вот теперь все фигурки нашли свои кроватки и отдыхают. Затем еще раз покажите и назовите все фигуры, не требуя от детей повторения.

23. «Катится – не катится»

Цель игры: познакомить с объемными геометрическими телами – кубом шаром.

Оборудование: кубики и шарики разного размера и цвета.

Ход игры: покажите детям шар, затем кубик, сопровождая действия словами: «Это шар, он катится - вот так.

Шары гладкие. Потрогайте. А это кубик. Кубик может катиться? Нет, не может. Зато у него есть углы, потрогайте их».Дайте детям по одному кубику и шару и предложите поиграть с ними: поставить на пол, на стол, друг на друга, покатавать и т. д. Затем попросите разложить предметы по коробкам:шары в одну коробку, а кубики в другую.