

**Всероссийский конкурс творческих проектов
"VAY TOY: академия детей и родителей" - 2016**

**VAY TOY: развитие сенсомоторного интеллекта
дошкольников в семье и в детском саду**

Авторский коллектив:
магистранты кафедры дошкольной дефектологии
Института детства ФГБОУ ВО МПГУ

1 часть проекта:

Белехова Д.В., Григорьева А.Н., Киселева Е.Н.
Лапицкая Ю.Д., Сидельникова А.А., Удрас А.Э

2 часть проекта:

Антонова А.Р., Гришина Е. С., Гришина Ю.А., Давыдова А. С.,
Дремина А.В., Етумян Е.К., Зибаева Д.В., Клявлина А. В.,
Кравец С.В., Михайлова Е.С., Перепелкина Н.В., Пирогов Е.О.,
Прохорова М. А. , Сафонова Т.А., Семёнова Д.Ю. , Тычкина З.А.

Рекомендовано к публикации

Экспертным советом журнала "Современный детский сад", Протокол №6 от 1 июня 2016 года

Данной публикацией закрепляются авторские права на статью за автором. В тексте соответствующего номера журнала дается ссылка на Ф.И.О. автора, название статьи и ссылка на страницу электронной публикации.

Гражданский кодекс РФ, глава 70, "Авторское право"

Статья 1268. Право на обнародование произведения

1. Автору принадлежит право на обнародование своего произведения, то есть право осуществить действие или дать согласие на осуществление действия, которое впервые делает произведение доступным для всеобщего сведения путем его опубликования, публичного показа, публичного исполнения, сообщения в эфир или по кабелю либо любым другим способом.

При этом опубликованием (выпуском в свет) является выпуск в обращение экземпляров произведения, представляющих собой копию произведения в любой материальной форме, в количестве, достаточном для удовлетворения разумных потребностей публики исходя из характера произведения.

2. Автор, передавший другому лицу по договору произведение для использования, считается согласившимся на обнародование этого произведения.

© Институт детства ФГБОУ ВО МПГУ

Пояснительная записка

Дидактические игры занимают важнейшее место в жизни ребёнка. Они расширяют представления детей об окружающем мире и могут использоваться в дошкольных учреждениях и в семье для разностороннего развития ребенка. Наш проект представляет собой обобщение такого опыта совместной деятельности и объединяет 3 номинации Всероссийского конкурса "VAY TOY: академия детей и родителей" - 2016:

- VAY TOY: учимся играть, договариваться и дружить (Образовательные области "Социально-коммуникативное развитие" и "Речевое развитие" ФГОС ДО).
- VAY TOY: учимся двигаться, действовать и думать (Образовательные области "Физическое развитие" и "Познавательное развитие").
- VAY TOY: учимся двигаться, рисовать и конструировать (Образовательные области "Физическое развитие" и "Художественно-эстетическое развитие" ФГОС ДО).

В первой части проекта содержатся дидактические игры и упражнения по развитию социально – коммуникативного взаимодействия, познавательного, речевого, художественно – эстетического и физического развития в условиях работы дошкольной группы детского сада. При этом ведущее значение для оптимизации взаимодействия детей и взрослых имеет комплексный подход к работе над развитием всех высших психических функций в процессе занятий на основе представленных дидактических игр. Поэтому для родителей и педагогов представлена визуализация игр на основе фотографий, сделанных во время апробации проекта, и мультимедийной презентации - портфолио к ним.

Во второй – электронная энциклопедия игровых обучающих ситуаций для дошкольников с использованием игр "ВэйТой". Для каждой игры использовался свой дидактический и демонстрационный материал (геометрические фигуры и напольные коврики VAY TOY (наборы "Цвет. Форма. Размер" и "Логика"), различные предметные картинки, игрушки). Все это было необходимо для того,

чтобы заинтересовать детей, сделать игровой процесс понятным, доступным и эффективным.

Итоги апробации показывают, что в результате использования представленного комплекса игр в основных областях, направлениях развития ребенка дошкольного возраста, указанных в ФГОС дошкольного образования: физическом, речевом, познавательном, социально-коммуникативном и художественно-эстетическом - у дошкольников как в условиях семейного воспитания и обучения, так и в условиях дошкольной группы детского сада активизируются эмоциональные, познавательные и практические интересы и развиваются способности - это те психологические качества, которые определяют быстроту и прочность усвоения новых умений, возможностей их использования для решения разнообразных практических, коммуникативных и мыслительных задач. Эти игры направлены на развитие восприятия, внимания, памяти, мышления и воображения в разных ситуациях обучающего и воспитывающего взаимодействия с детьми.

Изменяя сложность содержания, игры могут быть использованы не только в разных возрастных группах, но и с различными категориями детьми. В том числе, с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья. Апробация серии таких игр проходила на базе ГБОУ гимназии №1529 г.Москвы, СП №1 (руководитель - Л.Ф. Мансарлийская).

Развитие сенсомоторного интеллекта дошкольников

СЕНСОМОТОРНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (англ. *sensorimotor intelligence*) — согласно взглядам Ж. Пиаже, это уровень развития человеческого интеллекта, формирующийся в период до интенсивного овладения речью (0-2 г.) на основе координации *восприятия и движения*.

На этой стадии ребенок взаимодействует с объектами, их перцептивными и моторными сигналами, но не со знаками, символами и схемами, репрезентирующими объект. Этот период разбивается на шесть частных стадий¹:

1. Упражнение рефлексов (от 0 до 1 мес.);
2. Первые навыки и первичные круговые реакции (от 1 до 4–6 мес.);
3. Координация зрения и хватания и вторичные круговые реакции, когда происходит разведение цели и средств ее достижения (от 4–6 до 8–9 мес.);
4. Стадия „практического“ интеллекта, когда для достижения цели начинают применяться орудия (от 8 до 11 мес.);
5. Третичные круговые реакции и поиск новых средств для достижения цели, когда ребенок начинает опробовать собственные движения вне достижения конкретных целей (от 11—12 до 18 мес.);
6. Ребенок комбинирует интериоризованные схемы действия для решения новых задач, что позволяет их решать во внутреннем плане (от 18 до 24 мес.).

На следующем этапе развития сенсомоторный интеллект оказывается связанных с развитием и координацией восприятия и наглядно-действенного, а потом и наглядно-образного и образно-логического мышления. Для перехода от сенсомоторного интеллекта к мышлению необходима интериоризация схем действия в подвижные, обратимые умственные действия (группировка операций) и межиндивидуальная координация этих операций, обеспечивающая реципрокность точек зрения и соответствие между элементами операции и их результатом. Наш проект позволяет успешно это сделать.

¹ <http://www.persev.ru/sensomotornyy-intellekt>

Паспорт проекта

Объект	Процесс развития сенсомоторного интеллекта и представлений о форме, цвете и величине предметов у детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста.
Предмет	Методика развития сенсомоторного интеллекта и ознакомления дошкольников с различными свойствами фигур и возможности ее применения при реализации образовательных областей ФГОС дошкольного образования и развитии логики воспитанников.
Цель проекта	С учетом объекта и предмета исследования была сформулирована <u>цель</u> - создать условия для усвоения дошкольниками геометрических фигур, обеспечить успешное развитие способностей, восприятия и мышления детей.
Задачи проекта	<ul style="list-style-type: none">• Развитие у детей зрительного, тактильного восприятия, познавательной и двигательной сферы.• Совершенствовать умение различать и называть плоские геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник).• Уточнить представления и умения раскладывать геометрические фигуры на группы по

	<p>качественным признакам (цвет, форма, величина).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развитие сенсомоторных способностей. • Развивать познавательные, коммуникативные и конструктивные способности, умение ориентироваться на плоскости в ситуациях совместного взаимодействия с другими детьми и взрослыми. • Развивать умение видеть и находить в окружающей обстановке предметы имеющие форму знакомых геометрических фигур.
Место реализации проекта	Гимназия №1529 им. А. С. Грибоедова, СП №1
Участники проекта	<p>Дети младшего дошкольного возраста (3-4 года), педагог.</p> <p>Дети среднего дошкольного возраста (4-5 лет).</p> <p>Дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет).</p>
Структура проекта	<p>1 часть: тренинг сенсомоторного интеллекта дошкольников с использование комплекта "ВэйТой"</p> <p>2 часть: энциклопедия игровых обучающих ситуаций для развития сенсомоторных способностей дошкольников на основе интеграции образовательных областей</p> <p>Приложения: мультимедийная презентация с</p>

	фотопортфолио тренинга на базе Гимназии №1529, комплект физкультурных минуток для дошкольников
Структура методических рекомендаций	<p>Методические рекомендации по формированию развивающей предметно-пространственной среды (РППС) и организации игровых обучающих ситуаций и разных видов детской деятельности в соответствии с данными задачами включают:</p> <p>Материал, входящий в модуль:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 18 фигур из мягкого полимера, различающихся по форме (квадрат, круг, треугольник), цвету (красный, синий, желтый) и размеру (большие и маленькие) из набора "Цвет. Форма. Размер". • разноцветные геометрические фигуры из мягкого полимера из набора "Логика". • 3 цветных мешочка, • Игровое поле VAY TOY 1,5 x 1,4 м из наборов "Цвет. Форма. Размер" или "Логика". <p>Виды детской деятельности: игровая деятельность, познавательная деятельность, двигательная деятельность.</p> <p>Комплекс игровых обучающих ситуаций, игр и игровых упражнений, обобщенных под разные возрастные группы детей.</p>

Тренинг сенсомоторного интеллекта дошкольников

Тренинг был проведен в течение недели как погружение детей в комплекс игровых обучающих ситуаций, сенсомоторных и дидактических игр с воспитанниками ГБОУ Гимназии №1529 г.Москвы в условиях разновозрастного общения. В качестве формы взаимодействия была выбрана форма инклюзивного дошкольного образования (дети с ограниченными возможностями здоровья и нормально развивающиеся дошкольники).

Модуль социально-коммуникативного развития

«Фигура волнуется, два»

Цель: развитие общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками, развитие уважительного и доброжелательного отношения к окружающим.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: дети выбирают любые фигуры и располагаются по всему пространству группы. Педагог произносит слова: «Раз, два, три, с любимой фигурой красиво замри», т.е. ребенку предлагается изобразить оригинальную позу с понравившейся фигурой. После чего, педагог вместе с детьми обсуждает лучшую позу.

«Загадочная фигура»

Цель: развитие коммуникативных навыков, тактильного восприятия, воображения и формирование сенсорных эталонов.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: выбирается ведущий. Остальным детям раздаются разные фигуры. Ведущему завязываются глаза, и он пытается поймать других. Поймав, он определяет на ощупь, какая фигура в руках у ребенка. Если фигура отгадана правильно, то ребенок отдает эту фигуру ведущему и сам становится ведущим. И игра продолжается.

«Найди-ка»

Цель: развитие навыков взаимодействия, тактильного восприятия и формирование сенсорных эталонов.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: выбирается ведущий. Остальным детям раздаются разные фигуры. Ведущему завязываются глаза, и он пытается найти только определенные фигуры одной формы (только квадраты, круги и треугольники). После нахождения всех фигур, ведущий выбирается снова.

«Льдины»

Цель: развитие взаимодействия ребенка со сверстниками.

Оборудование: синие фигуры из серии «ВэйТой», маленькие игрушки (например, игрушки из киндер сюрприза).

Ход игры: детям предлагается на импровизированных льдинах (синие фигуры «ВэйТой» размещаются в небольшой емкости с водой) спасти животных от холодной воды. Каждый из детей размещает свои фигурки до тех пор, пока не произойдет переворот или затопление льдины. Проигравшим считается тот, в чей ход произошло затопление.

«Геометрический твистер»

Цель: развитие общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками, развитие зрительно-пространственной ориентировки и формирование сенсорных эталонов.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: педагог предлагает детям построиться в виде геометрической фигуры, взявшись за руки, которую он продемонстрирует.

Модуль познавательного развития

«Подбери-ка»

Цель: сенсорное развитие, развитие восприятия, внимания, наблюдательности, способности анализировать, сравнивать существенные признаки предметов окружающего мира.

Оборудование: цветные мешочки, геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: дети по очереди вынимают из мешочка фигуры. Затем называют предметы окружающего мира (в комнате, на улице, в доме и т.д.), которые имеют такие же признаки (цвет, форма, сочетание их признаков), как и вытянутая фигура.

«Отгадай-ка»

Цель: развитие восприятия, внимания, памяти.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: перед детьми раскладываются в ряд фигуры в определенном порядке. Детей просят запомнить расположение фигур. Затем они отворачиваются, и педагог убирает (заменяет, переставляет) фигуру. Дети поворачиваются и говорят что изменилось.

«Вспоминай-ка»

Цель: развитие восприятия, внимания, памяти.

Оборудование: игровой коврик, геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: перед детьми раскладываются фигуры в определенном порядке на игровом коврике. Детей просят запомнить расположение фигур. Затем они отворачиваются, и педагог убирает (часть элементов или все элементы) фигуры. Дети поворачиваются и восстанавливают предыдущий узор на игровом поле.

«Положи-ка»

Цель: развитие зрительно-пространственной ориентировки и формирование сенсорных эталонов.

Оборудование: игровой коврик, геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: дети по очереди берут определенную фигуру и располагают ее на игровом поле по инструкции педагога: «Возьми красный квадрат и положи его в середине поля» (права, лево, вверх, вниз, правый верхний, левый верхний, левый нижний, правый нижний, над соответствующей фигурой, под соответствующей фигурой, между соответствующей фигурой).

«Угадай-ка»

Цель: формирование сенсорных эталонов, развитие памяти, внимания, мышления и речи.

Оборудование: цветные мешочки, геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: из детей выбирается ведущий. Он заглядывает в мешочек и запоминает лежащую там фигуру. Дети, задавая наводящие вопросы, должны угадать, что за фигура там лежит. Ведущий может давать только односложные ответы («Да» или «Нет») и не может называть саму фигуру.

Модуль речевого развития

«Замечательный сосед»

Цель: развитие грамматического строя речи и обогащение словаря.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: дети сидят в кругу. Педагог спрашивает, какого цвета (и/или формы) фигура, получив ответ, предлагает ребенку справа или слева от него просить привести пример с соответствующим признаком («красный помидор», «квадратное окно», «красная круглая пуговица»).

«Предмет, действие, признак»

Цель: развитие речи.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: каждой фигуре дается определенное значение (например, круг - признак предмета, квадрат – предмет, треугольник – действие). Затем фигуры раздаются детям в произвольном порядке, и они подбирают необходимое слово.

«Дружно в ряд»

Цель: развитие связной речи.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: Для каждой фигуры подбирается определенное значение (круг - признак предмета, квадрат – предмет, треугольник – действие). Затем фигуры раздаются детям в произвольном порядке, и они подбирают необходимое слово.

И затем они должны выстроиться в порядке следования слов в предложении.

«Звук хватай-ка»

Цель: развитие звукобуквенного анализа и обогащение словаря.

Оборудование: цветные мешочки, геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: педагог достает фигуру из мешочка и просит назвать звук, на который начинается (заканчивается, 3 звук, 2 звук и т.д.) эта фигура (цвет фигуры). И дети должны придумать как можно больше слов, которые начинаются с заданного звука.

«Под фигуркой»

Цель: дифференциация звуков, развитие памяти.

Оборудование: игровой коврик, геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: педагог раскладывает картинки на игровом поле и накрывает их различными фигурами, каждый ребенок по очереди открывает изображение, проговаривая, что находится под фигурой. Эта игра способствует закреплению сонорных звуков [р] и [р’] и их дифференциации.

«Геометрузор»

Цель: развитие художественного творчества и воображения.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: детям предлагаю сложить из фигур любой узор (или заданный педагогом, или изображением).

«Нарисуй-дорисуй»

Цель: развитие интереса к самостоятельной творческой деятельности, воображения и графо-моторных навыков.

Оборудование: цветные мешочки, геометрические фигуры из серии «ВэйТой», бумага, цветные карандаши (краски, фломастеры).

Ход игры: дети по очереди вынимают из мешочка по одной фигуре. Затем они должны нарисовать эту фигуру и дополнить ее, чтобы получилась новое изображение (круг-солнце, квадрат-дом и т.д.).

«Необычная поэзия»

Цель: развитие художественно-творческой деятельности, воображения и речи.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой», стихотворение.

Ход игры: педагог прочитывает сначала полностью стихотворение. Затем он читает медленно, и просит детей подобрать фигуру (или цвет фигуры), которая подходит по ассоциации к стихотворному отрывку (например, «травка зеленеет» - фигура зеленого цвета, «солнышко блестит» - круг желтого цвета).

«Геометрическая мозаика»

Цель: развитие художественного творчества и воображения.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: детям предлагаю сложить из фигур любое изображение (картину).

«Удивительные парочки»

Цель: формирование основ музыкальной культуры, сенсорных эталонов и воображения.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой», музыкальные инструменты.

Ход игры: педагог демонстрирует детям различные музыкальные инструменты. После чего они должны подобрать геометрическую фигуру, на которую похож музыкальный инструмент (например, барабан, бубен – круг).

Модуль физического развития

«Любимая фигура»

Цель: развитие инициативы и двигательной активности.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: фигуры раскидываются на ковре в произвольном порядке. Дети по команде педагога «Раз, два, три, любимую фигуру зайди», передвигаются и занимают соответствующую фигуры на коврике.

«Каждому - свое»

Цель: развитие двигательной активности, внимания и ориентировки в пространстве.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: Дети берут любые фигуры. Стоят в ряд. Далее педагог дает задание: «Все поднимают над собой (справа, слева и т.д.). Теперь только те, у кого круги делают 2 шага вперед, у кого желтые круги прыгают и др.». Дети выполняют соответствующие действия.

«Уголочки»

Цель: развитие двигательной активности, элементарных математических представлений и внимания.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: педагог вместе с детьми выполняет различные физические упражнения. Затем он показывает любую геометрическую фигуру, и просить выполнить столько раз упражнение, сколько углов у этой фигуры.

«Геометрический зоопарк»

Цель: развитие двигательной активности и познавательной деятельности.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: для каждой фигуры оговаривается определенное значение (круг - черепаха, квадрат – медведь, треугольник – заяц). Затем педагог демонстрирует фигуру, и дети должны выполнить движения, присущие повадкам животных.

«Чудесная дорожка»

Цель: развитие внимания, ориентировки в пространстве и двигательной активности.

Оборудование: геометрические фигуры из серии «ВэйТой».

Ход игры: на ковре выкладывается дорожка из фигур. Затем педагог объясняет, что это волшебная дорожка, по которой нужно передвигаться определенным образом, (например) если ты видишь перед собой круг - то правую руку вверх, если видишь треугольник – хлопни в ладоши и т.д.

**Электронная энциклопедия игровых обучающих ситуаций для обучения
дошкольников с использованием дидактического материала VAY TOY «Цвет.
Форма. Размер» и «Логика»**

Авторский коллектив:

магистранты Института детства

ФГБОУ ВО МПГУ

Антонова А.Р., Гришина Е. С., Гришина Ю.А., Давыдова А. С.,

Дремина А.В., Етумян Е.К., Зибаева Д.В., Клявлина А. В., Кравец С.В.,

Михайлова Е.С., Перепелкина Н.В., Пирогов Е.О., Прохорова М. А. ,

Сафонова Т.А., Семёнова Д. Ю. , Тычкина З.А.

под руководством Л.Ф.Мансарлийской

Сенсомоторные игры для детей второй младшей группы

Образовательная область: "Физическое развитие" и " Познавательное развитие"

Игровое упражнение "Ориентировка на цвет в движении"

Цель: учить детей различать и называть цвета

Задачи:

- ознакомление детей с понятием цвет;
- нахождение фигуры такого же цвета;
- различение предметов по цвету;
- развитие умения анализировать;
- развитие концентрации внимания.

1) Инструкция: разложи/принеси фигуры такого же цвета (педагог показывает на соответствующий цвет).

Примечание: название цвета детям не называем в раннем возрасте.

2) Инструкция: разложи фигуры сначала синего цвета, затем красного и желтого.

Инструкция усложняется.

3) Педагог перемешивает фигуры.

Инструкция: Петя кладет только синие фигуры (или такого же цвета), Катя кладет только красные фигуры, Вася кладет только желтые фигуры.

Затем заданиедается по звуковому сигналу (свистку или колокольчику), на скорость. Отрабатывается движение ходьбы и координация.

Игровое упражнение "Ориентировка на размер в движении"

Цель: учить детей определять и называть размер предметов

Задачи:

- ознакомление детей с понятием размер;
- нахождение фигуры такого же размера;
- дифференциация предметов по размеру;
- соотнесение слов "маленький, большой" с предметом;
- развитие умения анализировать;
- развитие концентрации внимания.

Инструкция:

- разложи/принеси только маленькие (большие) фигуры;
- разложи сначала маленькие фигуры, потом большие.

Усложнение задания: например, разделить детей на две группы.

Инструкция: первая группа кладет только большие фигуры, вторая группа -только маленькие фигурки.

Заданиедается по звуковому сигналу, на скорость и на координации движений, перестройку линии движения с учетом командной работы - устраивается соревнование между командами.

Игровое упражнение "Ориентировка на форму в движении"

Цель: учить детей определять и называть форму предметов

Задачи:

- ознакомление детей с понятием форма;
- нахождение фигуры такой же формы;
- дифференциация предметов по форме;
- соотнесение слов круг (круглый), квадрат (квадратный), треугольник (треугольный) с предметом;
- развитие умения анализировать;
- развитие концентрации внимания.

1) Инструкция:

- разложи/принеси фигуру такой же формы.
- разложи/принеси все круглые (треугольные, квадратные) фигуры или разложи/принеси только круги (треугольники, квадраты).
- разложи сначала круги, потом квадраты и треугольники.

2) Группа детей.

Например, разделить детей на три группы.

Инструкция: первая группа кладет только круги, вторая группа только треугольники, третья – квадраты.

Заданиедается по звуковому сигналу, на скорость и на координации движений, перестройку линии движения с учетом командной работы - устраивается соревнование между командами.

Образовательная область: " Познавательное развитие" и " Художественно-эстетическое развитие"

Дидактическая игра «Угадай на ощупь»

Цель: Учить детей определять фигуру по тактильным ощущениям.

Содержание игры: Все дети становятся в круг. Воспитатель объясняет, что сейчас нужно будет каждому угадать, какая фигура находится в мешке. Ребенок называет фигуру.

Обучающие задание "Цвет и размер"

Цель: учить детей различать и называть два свойства предмета: цвет и размер.

Инструкция: разложи/принеси только красные маленькие фигуры; большие синие фигуры и т.д.

Обучающие задание "Цвет и форма"

Цель: учить детей различать и называть два свойства предмета: цвет и форму.

Инструкция: разложи/принеси только красные квадраты; желтые треугольники; синие круги и т.д.

Обучающие задание "Размер и форма"

Цель: учить детей различать и называть два свойства предмета: форма и размер.

Инструкция: разложи/принеси только большие квадраты (треугольники, круги) или только маленькие квадраты (треугольники, круги).

Образовательная область: "Социально-коммуникативное развитие" и "Речевое развитие"

Игровое задание «Узнай предмет по описанию: цвет, форма, размер»

Цель: развивать коммуникативные навыки детей

Задачи:

- дифференциация предметов по одному, двум или трем свойствам;
- развитие умения анализировать;
- развитие концентрации внимания;
- формирование зрительного и слухового восприятия;
- развитие умения работать в команде.

На следующих этапах работы, инструкции может говорить не только педагог, но и дети. Дети могут сами загадывать друг другу найти предметы по описанию.

Дидактическая игра: "Назови одним словом"

Цель: Развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом.

Материал: Геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.).

Содержание игры: Перед ребенком выкладываются 4 геометрические фигуры одного вида. Ребенок должен назвать фигуры одним словом.

Игровое задание "На что похоже?"

Цель: развитие зрительного восприятия; творческого мышления, воображения

Ход игры: Взрослый предлагает ребенку инструкцию, но вместо названия

геометрической формы «квадрат»/ «круг»/ «треугольник» использует слова -

заменители. То есть, предметы, схожие по форме.

Инструкция:

Возьми большой, синий, напоминает солнце; маленький красный, похож на елку

... и.т.д.

В качестве усложненного варианта игры, предложите ребенку придумать, на что похожа фигура.

Объяснить, что за фигуру он выбрал (синий, маленький, как солнце), или задать инструкцию для ребенка/взрослого, затем проверить правильность выполнения инструкции.

Примеры сравнений:

Круг (солнце, часы, арбуз, пуговица)

Квадрат (телевизор, окно, картина, подарок)

Треугольник (елка, пирамидка, гора, колокольчик)

Игровое упражнение "Помогите Зайке"

Содержание игры: Воспитатель рассказывает детям историю, о том что маленький зайка играл в мозаику. Но тут вдруг налетел ветер и разбросал геометрические фигуры. Давайте поможем зайки собрать мозаику. У зайки есть маленький волшебный мешочек, где лежат подсказки которые помогут нам. Воспитатель берет мешочек достает первую карточку, где изображенная геометрическая фигура. Затем, карточки заменяются на карточке не с изображением, а со словесной инструкцией (воспитатель ее зачитывает).

"Фигура имеет три угла. Цвет фигуры такой же, как у одуванчика (желтый треугольник)". Дети ищут похожую фигуру и ставят на поле. Процедура повторяется, пока все поле не будет заполнено геометрическими фигурами. В качестве бонуса детям зачитывается сказка про ключевого героя (героев можно менять).

Драматизация сказки «Теремок»

Сначала обыгрывается на игровом полотне сюжетная линия сказки "Теремок" с помощью 3-4 игрушек: можно взять петушка, зайчика, собачку, кошку. Они выкладываются на места, обозначенные разного размера геометрическими фигурами. Это будут их "домики".

"Смотри, кто в теремочке живет? Кто, кто в невысоком живет? Ну-ка, выходите, кто там живет. Ку-ка-ре-ку! Кто это? Петушок - золотой гребешок. Вот, погладь его. Ну, иди обратно в домик, петушок.

Кто, кто еще в теремочке живет? Кто это такой серенький? Это зайчик. Ускакал зайчик опять в свой домик. Кто же еще там живет? Ав-ав. Я собачка. Ав-ав. Какая хорошая собачка. Смотри, убежала, спряталась.

А вот смотри, кто же там мяукает? Мяу-мяу. Кто это? Это киса. Погладь кису. Убежала киса. Все спрятались в домик.

Давай позовем их. Помани их ручками. Вот все прибежали. Петушок, зайчик, собачка, киса".

Затем игрушки могут начать путать свои домики, а дети помогают их найти. При этом взрослый делает вид, что не понимает, где должен быть домик, а ребенок должен назвать его отличительные признаки и помочь ему соориентироваться.

Когда ребенок запомнит названия всех животных, можно заменить их на другие.

Сенсомоторные игры для детей средней группы

Образовательная область: "Физическое развитие"

Игровое упражнение «Поменяйтесь»

Цель: Воспитывать внимательность, умение быстро реагировать.

Сначала все дети делятся на 3 команды. 1 команда - круги, 2 - квадраты, 3 – треугольники. Каждая команда образует 3 круга. Круги - внутренний круг, квадраты - средний, треугольники - внешний.

Воспитатель становится в центре внутреннего круга. Воспитатель называет одну из фигур, а задача детей этой группы, поменяться местами, занять место, другого ребенка из своего круга. Поочередно называются все фигуры.

Игровое упражнение "Запрещенный цвет"

Цель: развитие быстроты двигательной реакции, внимания, навыков счета и произношения слов, умения различать цвет, форму и величину геометрических фигур.

Количество игроков – 6-8 человек.

Инвентарь: игра VAY TOY "Цвет. Форма. Размер", 30-40 разноцветных (красный, синий, желтый) геометрических фигур, вырезанных из картона (квадраты, круги, треугольники), корзинки тех же цветов.

Инструкция.

В комнате: дети собирают все вместе в цветные мешочки разбросанные на полу нужного цвета геометрические фигуры из игры "Цвет. Форма. Размер".

Через каждые 1-2 минуты команда меняется: "Собираем красные. Собираем синие. Собираем желтые".

Затем меняется принцип инструкции: "Собираем все, кроме красных" и т.д.

Продолжение: По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры. Ведущий сообщает задание, после которого по сигналу все играющие должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. Выигрывает тот, у кого их больше.

Варианты

1. *Собрать только круги (цвет не имеет значения).*
2. *Собрать треугольники красного цвета.*
3. *Собрать как можно больше любых фигур, кроме синих.*
4. *Положить на большие квадраты маленькие квадраты.*
5. *Положить все круги синего цвета в синюю корзинку.*
6. *Показать все синие фигуры с углами.*
7. *Разложить все большие фигуры по корзинкам.*
8. *Назвать цвет, форму и величину фигуры (маленький желтый квадрат).*
9. *Найти в комнате три предмета круглой формы.*
10. *Положить маленький красный квадрат в красную корзинку, маленький синий треугольник в синюю корзинку, большой желтый круг в желтую корзинку.*
11. *Используя синий квадрат и желтый треугольник, сложить домик (по показу педагога).*

12. Положить в одну сторону все маленькие фигуры, а в другую — все большие.

Методические указания.

- Победитель любого варианта игры демонстрирует свой результат, вслух пересчитывая собранные фигуры, а затем вслух (вместе с ведущим) называя их (квадрат, треугольник и т.д.). Также вслух называют цвет (красный, синий, желтый и т.д.) и величину фигур (большой, маленький).
- Игровая площадка должна быть достаточно большой, чтобы обеспечить безопасность играющих и не допускать столкновений детей друг с другом при сортировке фигур.

Игровое упражнение "Метание мешочеков"

Цель: развитие меткости, координации движений, силы мышц конечностей и туловища.

Количество игроков может быть любым.

Инвентарь: мешочки с песком, напольный коврик VAY TOY из набора "Логика". На клетки -домики разложены геометрические фигуры (3-4 штуки).

Инструкция. Дети становятся вокруг напольного коврики. В руках у детей мешочки. После того как ведущий произносит: «Бросай!», все дети бросают свои мешочки, стараясь вышибить геометрические фигуру из ее домика-клетки. Ведущий отмечает, чей мешочек упал точно в клетку и какую геометрическую фигуру сбил. Задание повторяется 10 раз. Выигрывает тот, у кого больше точных попаданий и тот, у кого вышибались фигуры строго по инструкции (по названию).

Вариант: каждый из играющих (поочередно) становится на линию, прочерченную на расстоянии 3-4 метров от стула, и бросает на него один за другим три мешочка так, чтобы все они остались лежать на стуле. Затем он передает мешочки следующему, который так же бросает их, и т.д. Выигрывает тот у кого больше точных попаданий.

Методические указания.

- Мешочки можно бросать из любого положения (сидя, стоя), одной или двумя руками.
- Если играют дети разного возраста, то малышей можно поставить ближе к цели, а старших детей дальше от нее.

Образовательная область: " Познавательное развитие"

Игра:"Подбери по величине"

Цель: Развитие умения классифицировать геометрические фигуры по одному признаку (размер).

Материал: Геометрические фигуры (квадраты, круги, треугольники) двух размеров - большие и маленькие.

Содержание игры:

Сначала дети тренируются по команде собирать "большие фигуры" или "маленькие фигуры" с игрового поля VAY TOY.

Затем педагог кладет на игровую площадку два круга. Дети должны разложить около большого круга дети кладут большие фигуры. Около маленького круга - маленькие. Игра проводиться с небольшой группой детей.

Дидактическая игра «Геометрическая полянка»

Цель: учить раскладывать фигуры на группы, закреплять название геометрических фигур.

Ход игры:

Посмотрите, как много разных фигур расположилось на нашей геометрической полянке. Предложить детям собрать фигуры:

1. Давайте сначала разделим фигуры по цвету: синие фигуры мы положим в синюю коробку, красные в красную и т.д.
2. Теперь разделим наши фигуры по величине. Большие фигуры положим в коробку, а маленькие в корзинку.
3. А теперь мы наши фигуры разложим по форме. Прямоугольники положим стопочкой друг на друга, так же сложим квадраты и круги и т.д.

Обучающие задание "Цвет, размер и форма"

Цель: учить детей различать и называть три свойства предмета: цвет, размер и форму.

Задачи:

- дифференциация предметов по трем свойствам;
- развитие умения анализировать;
- развитие концентрации внимания;
- формирование зрительного и слухового восприятия.

Инструкция: принеси большой красный треугольник; маленький желтый квадрат; большой синий круг и т.д.

Игровое упражнение "Сосчитай предметы"

Цель: формировать математические представления

Задачи:

- формирование умения пересчитывать предметы, расположенные в хаотичном порядке;
- развитие умения анализировать;
- развитие концентрации внимания.

Инструкция: сколько маленьких треугольников (квадратов, кругов) или всего маленьких фигур и т.д.

Образовательная область: "Социально-коммуникативное развитие" и

"Речевое развитие"

Игра «Найди фигуру»

Цель: Развитие умения называть геометрические фигуры обобщающим словом.

Материал: Геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.).

Содержание игры: Воспитанники делятся на 2 команды. Они становятся перед игровым полем в колонну, в начале ее лежит мешок с различными фигурами. Воспитатель дает задание – найти определенную фигуру, называя ее название и цвет. Ребенок, нашедший фигуру, выкладывает ее на поле и становится в конец колонны.

Игра: "Какая фигура пропала?"

Цель: активизация психических процессов: восприятие, внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве.

Инструкция. На игровом поле ведущий раскладывает 4-5 фигур. Дети в течение одной минуты рассматривают фигуры, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровому полю, а ведущий в это время убирает одну из фигур. Дети поворачиваются и называют пропавшую фигуру, используя конструкцию родительного падежа и согласовывая прилагательное, обозначающее признак, с существительным (при усложнении - с числительным).

Выигрывает тот кто назвал верно первым.

Варианты:

1. Увеличить количество предметов.
2. Уменьшить время запоминания предметов.
3. Убрать два предмета.

Дидактическая игра «Продолжи»

Цель: учить детей выбирать фигуры по трем описаниям - цвету, форме, размеру. Воспитатель выкладывает на игровое поле фигуру. Задача следующего играющего – положить рядом другую фигуру - или такую же по цвету, или по форме или по размеру.

Свой выбор дети должны прокомментировать в речи и аргументировать его. Игра продолжается до того момента, пока у обеих команд не закончатся фигуры.

Дидактическая игра "Наоборот"

Цель: развитие наглядно – образного мышления, внимания

Предварительная работа: Беседа с ребенком о признаках фигуры. Нахождение сходства и отличий между двумя фигурами по признакам (форма/цвет размер).

Нахождение самой не похожей фигуры, или фигуры, отличающейся по одному признаку.

Ход игры: Взрослый кладет одну фигуру на игровое поле, и просит ребенка выбрать и положить следующую, наиболее не похожую на первую. После правильного выбора, взрослый говорит об отличиях по всем признакам форма/цвет размер, просит ребенка указать различия.
Далее ребенок и взрослый чередуют фигуры, объясняя свой выбор.

Образовательная область: " Художественно-эстетическое развитие"

Игровое задание «Постройте»

Цель: Учить детей запоминать контур фигуры и изображать его.
Каждому ребенку дается определенная фигура. Воспитатель говорит название фигуры. Задача детей, у которых есть такая фигура, поднять их вверх, собраться в группы. На следующем этапе в задачу входит- взяться за руки и построить эту фигуру.

Игровое упражнение "Узоры"

Цель: развитие зрительного восприятия

Предварительная работа:

Беседа с детьми о построении рядов по размеру. Построение детей по росту с помощью взрослого и самостоятельно.

Ход игры:

Взрослый достает куклу, здоровается и объявляет о том, что у куклы нет бус, потому она не может выбрать подходящий узор. Взрослый предлагает детям помочь кукле, показав красивые узоры.

Дети вытаскивают из мешочка фигуры.

Взрослый дает инструкцию: "Найдите ребят, у которых цвет и форма геометрической фигуры совпадает с вашими. А теперь, вместе с найденными друзьями постройтесь по размеру ваших фигур от самой маленькой до самой большой».

После того, как дети построились в ряды, они, с помощью взрослого строятся в один большой ряд, где чередуются группы из 2 одинаковых (цвет/форма) фигур.

Взрослый хвалит узор: "Ах, какой замечательный узор у нас получился, ребята! Теперь кукла купит красивые бусы." Кукла благодарит ребят.

В качестве усложненного варианта игры, детям предлагается при определении ряда по размеру договариваться без слов, можно использовать только жесты и мимику.

Игровое упражнение «Составь фигуру»

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур.

Воспитатель предлагает детям составить фигуры из уже имеющихся.

Дает задания - составить маленький и большой квадраты и т.д. Составить разноцветную фигуру или одного цвета.

Сенсомоторные игры для детей старшей группы

Образовательная область: "Физическое развитие"

Упражнение «Что наверху, что внизу».

Цель: развитие умения определять верхнее и нижнее направления.

Ход игры: из геометрических тел на полотне построена башня. Ребенка просят определить и назвать:

- что находится наверху, а что внизу;
- какая фигура наверху, внизу;
- какого цвета наверху, низу.

Упражнение: «Что находится справа (слева) от меня?»

Цель: развитие памяти и умения определять направления относительно своего тела.

Ход игры: ребенка просят запомнить на полотне находящиеся фигуры, не поворачиваясь, перечислить то, что находится справа (слева) от него. После этого, ребенка поворачивают и задают вопрос: «Что теперь справа (слева) от тебя?

Игра "Найди свой домик"

Цель: развитие ориентировки в пространстве

Ход игры:

Взрослый предлагает ребенку «найти свой домик», домики – пустые места на поле для игры, но есть условия:

(с одним условием)

-справа от твоего домика большой синий квадрат;

-слева от твоего домика красный треугольник;

-сзади от твоего домика маленький желтый круг;

(с двумя условиями)

-справа от твоего домика квадрат, а слева треугольник;

-спереди от твоего домика желтый, а сзади красный круг;

-слева от твоего домика квадрат, а сзади треугольник.

После озвученной инструкции, ребенок должен найти свой домик, встать в него и рассказать, что находится справа, слева, сзади и спереди от него.

Усложненный вариант игры:

(с тремя и более условиями)

-слева от твоего домика круг, сзади, спереди и справа – треугольники;

Или:

Ребенок сам называет где его «домик» и потом «прячется» в него:

-мой домик справа от круга и т.д.

**Образовательная область: "Социально-коммуникативное развитие" и
"Речевое развитие"**

Игровое задание "Как тебя зовут?"

Цели: развитие фонематического слуха, внимания, может использоваться как игра для знакомства детского коллектива.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям встать вокруг поля и по очереди назвать своё имя.

Затем внимательно послушать инструкцию:

Сейчас мы с Вами сыграем в игру, будьте внимательны:

- ребята, чьё имя начинается на «Б» займут места квадратов;
- ребята, чьё имя начинается на «А» встанут на места красных фигур и т.д.

После того как дети заняли свои места можно попросить их еще раз назвать свои имена.

Усложненный вариант:

Использовать звуки, находящиеся в середине, в конце имён:

- ребята у кого в имени есть звук «А» займут места, где нарисованы желтые фигуры и т.д.

Игровое упражнение «Исправь ошибку»

Цель: Учить анализировать выполнение задания, искать ошибки.

Детям предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить.

Игровое задание "Фрукты, овощи, ягоды"

Цель: развитие воображения, образного мышления, обучение работе в команде

Ход игры:

Взрослый делит детей на три команды: фрукты(круги) овощи (квадраты) ягоды (треугольники). После того, как команды собраны взрослый поочередно произносит названия фруктов, ягод и овощей: яблоко, огурец, малина, помидор, груша, смородина и т.д. Дети должны самостоятельно определить какая команда и кто из её участников кладёт фигуру на игровое поле.

Игра "Путаница"

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, коммуникативной направленности поведения.

Ход игры:

На игровом поле беспорядочно разложены геометрические фигуры. Ребята по очереди распределяют фигуры на нужные им места. После чего все ребята отворачиваются - и игрок заново переставляет фигуры на неправильное место для другого игрока.

Образовательная область: " Познавательное развитие"

«Вставь пропущенную фигуру»

Цель: Учить детей анализировать ряд фигур, расположенных в определенной закономерности.

Воспитатель показывает детям ряд фигур, где пропущена одна фигура. Задача детей - определить какая фигура пропущена, найти эту фигуру и положить на поле.

Игровое упражнение "Три фигуры в ряд"

Цель: развивать зрительное внимание, умение сравнивать фигуры, умение подбирать по нескольким параметрам.

Три фигуры в ряд - заполнить поле так, чтобы все фигуры в строке были одного параметра, например, одного цвета, одной формы, или величины. Можно брать несколько признаков и предложить ребенку продолжить ряд.

Игровое задание «Сосчитай»

Цель: Упражнять детей в счете предметов определенного цвета, размера, величины.

Воспитатель выкладывает на поле фигуры в хаотичном порядке. Затем дает задание - определить, сколько фигур определенного цвета, формы, величины. Задача детей - найти фигуры и сосчитать их.

Игра:"Найди лишнюю фигуру"

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять фигуру, отличную от других.

Материал: Квадрат, треугольник, круг.

Содержание игры: Ребенку дается задание – найти лишнюю фигуру. (Круг, он без углов). Теперь среди оставшихся фигур найти лишнюю. (Треугольник, у

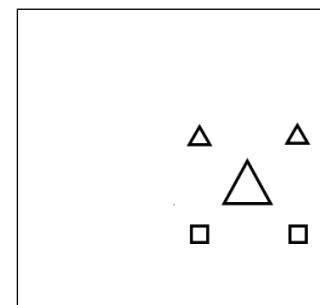
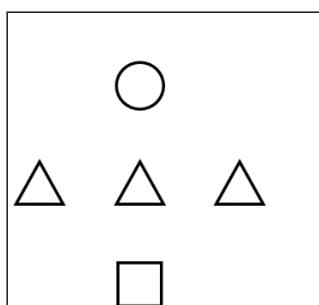
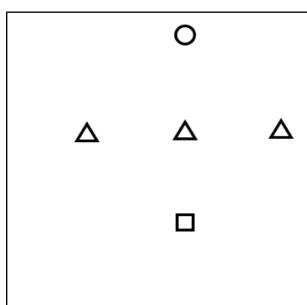
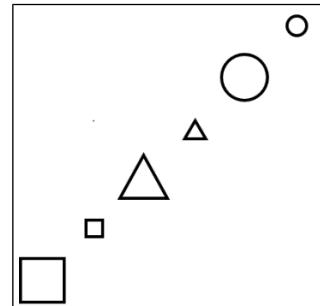
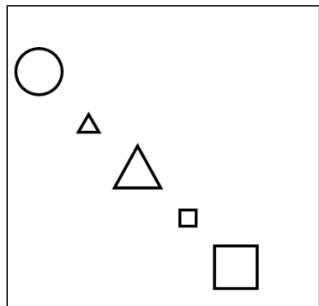
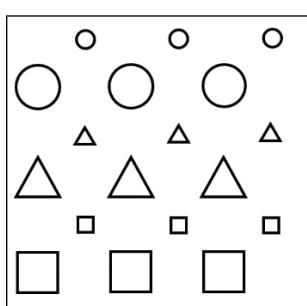
остальных фигур по четыре угла). А как называются оставшиеся фигуры? (Квадраты).

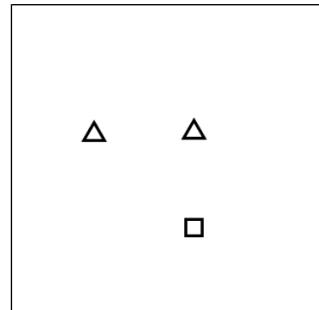
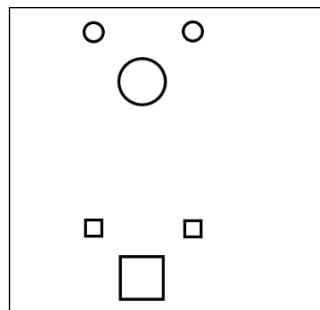
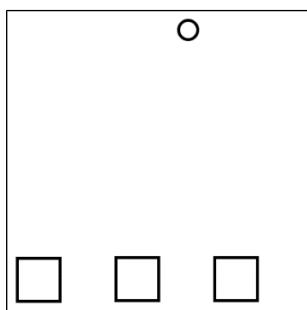
Игровое упражнение "Лабиринт"

Цели: развитие зрительного восприятия; развитие цветового восприятия, пространственного восприятия, ориентировки в микропространстве, ориентировки от себя.

Ход игры:

Взрослый раздает детям карточки, на которых изображено схематическое изображение поля с деталями, которые следует выложить на игровое поле, подобрав при этом правильный цвет и расположение.





Образовательная область: " Художественно-эстетическое развитие"

Игровое задание «Выложи картинку из фигур»

Цель: Учить составлять картинки из фигур.

Воспитатель показывает картинку. Задача детей - за определенное время изобразить из фигур предмет, изображенный на картинке.

На что похоже?

Цель: развитие зрительного восприятия; творческого мышления, воображения

Ход игры: Взрослый предлагает ребенку инструкцию, но вместо названия геометрической формы «квадрат»/ «круг»/ «треугольник» использует слова - заменители. То есть, предметы, схожие по форме.

Инструкция:

Возьми большой, синий, напоминает солнце; маленький красный, похож на елку ... и.т.д.

В ходе освоения данной игры, возможно усложнение:

Ребенок придумывает, на что похожа геометрическая фигура самостоятельно. Объясняет, что за предмет он выбрал (синий, маленький, как солнце), или задает инструкцию для ребенка/взрослого, проверяет правильность выполнения инструкции.

Примеры сравнений:

Круг (солнце, часы, арбуз, пуговица)

Квадрат (телевизор, окно, картина, подарок)

Треугольник (елка, пирамидка, гора, колокольчик)

Сенсомоторные игры для детей подготовительной к школе группы

Образовательная область: "Физическое развитие"

Игра «Мы по полю ходили... »

Цель: развитие быстроты реакции, целенаправленности движений, развитие зрительного восприятия.

Оборудование: коврик, фигуры

Ход игры: у каждого воспитанника в руках фигура. Дети становятся вокруг коврика, под музыку они ходят по его периметру. Как только музыка заканчивается, ребенок должен пожить свою фигуру на соответствующую фигуру на коврике. Последний положивший выбывает.

Упражнение: «Робот»

Цель: развитие ориентировки в окружающем пространстве, понимание координат пространства.

Ход игры: ребенок изображает робота, точно и правильно выполняющего команды человека: «Один шаг вперед, два шага направо, прыжок вверх, три шага налево, вниз (присесть) и т.д.». По ходу выполнения задания ребенок расставляет на полотне фигуры по определенным схемам:

- синий треугольник, желтый круг, красный квадрат;
- только треугольники синего (желтого, красного) цвета;
- только круги синего (желтого, красного) цвета;

- только квадраты синего (желтого, красного) цвета;
- все фигуры синего (желтого, красного) цвета.

Образовательная область: "Социально-коммуникативное развитие" и "Речевое развитие"

Игра «Бабочки на цветок»

Цель: развитие навыков общения, преодоление социальной робости, формирование адекватного восприятия как действительности и других людей, так и себя.

Оборудование: фигуры

Ход игры: у каждого воспитанника в руках фигура. Воспитатель предлагает: «Дотронься до синего квадрата! ». Все дети должны мгновенно сориентироваться, обнаружить ребенка с названной фигурой и дотронуться до него. Цвета периодически меняются, кто не успел — ведущий. Воспитатель следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

Игра «Такого цвета может быть...»

Цель: развитие связной монологической речи, грамматически правильно оформленной фразы, мышления.

Оборудование: фигуры

Ход игры: Воспитанники садятся в круг, один человек загадывает цвет фигуры. Воспитанник к должен объяснить другим ребятам, какой цвет был загадан,

используя фразу «Такого цвета может быть ...». После того, как цвет угадан, очередь переходит к следующему воспитаннику. Выкладывается цепочка фигур из угаданных цветов.

Игра "Переправа"

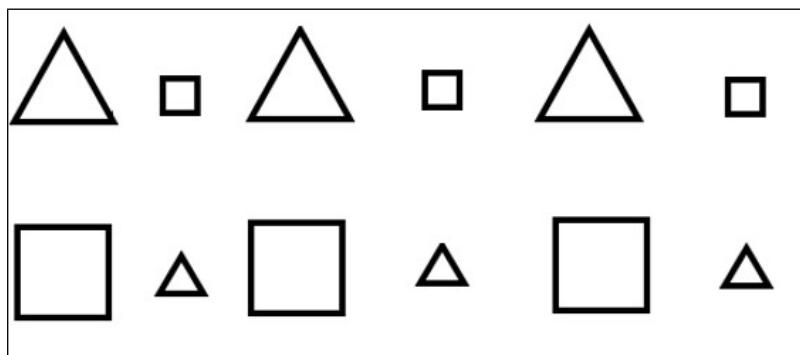
Цели: развитие внимания, памяти, образного мышления, речи и коммуникативных способностей.

Ход игры:

Ребята, белочка прислала нам письмо, я сейчас Вам его прочитаю:

«Здравствуйте, ребята! У меня совсем не осталось запасов грибов и ягод, соберите их пожалуйста для меня и принесите в моё дупло. Чтобы Вам туда попасть, Вам придется переправиться через реку.»

Сначала нам нужно собрать грибы и ягоды для белочки, большие круги – это грибы, а маленькие – ягоды, соберите их в разные мешочки! И мы отправимся к белочке в гости (дети собирают грибы и ягоды). Но чтобы попасть в беличье дупло, нам нужно переправиться через реку, для этого нам нужно построить мост. Посмотрите, у меня есть специальный чертеж, давайте все вместе соберем наш мост!



Дети собирают мост и проходят по нему или перепрыгивают с места на места по фигурам.

Игра "Детектив"

Цель: развитие фонематического слуха, внимания, зрительного восприятия.

Ход игры:

Взрослый делит детей на две команды.

1 команда садится вокруг игрового поля напротив изображения геометрической фигуры.

2 Команда встает спиной к игровому полю им раздается объемные геометрические фигуры разного размера и разного цвета.

Взрослый предлагает игроку у игрового поля назвать фигуру, которая изображена перед ним. Ребята из второй команды у которых есть такая геометрическая фигура поднимают руку. Таким же образом узнается цвет и размер фигуры. После каждого уточняющего вопроса количество поднятых рук уменьшается. В завершение игрок 2 команды подходит к игровому полю и ставит геометрическую фигуру на нужное место.

Образовательная область: " Познавательное развитие"

Игра «А на том берегу...»

Цель: формирование сенсорных эталонов, развитие тактильного восприятия, развитие наглядно-образного мышления

Оборудование: фигуры

Ход игры: Воспитанники становятся в шеренгу. Каждому ребенку воспитатель дает по очереди фигуру. Ребенок на ощупь должен отгадать, какую фигуру «дощечку» от взял в руки и назвать ее. Затем положить перед собой — получился мостик.

Игра «Противоположности»

Цель: развитие внимания к речи, мышления.

Оборудование: коврик, фигуры.

Ход игры: воспитанники становятся на коврик, каждый ребенок на какую-то фигуру. Один ведущий. Ребенок просит ведущего дать фигуру, не такую как у него (на которой он стоит на коврике) (можно по форме, можно по цвету). Например, «Дай мне не зеленую фигуру». Ребенок дает эту фигуру и становится на коврик вместо него, а тот ребенок становится ведущим.

Соревновательная ситуация "Волшебная поляна"

Цель: развитие воображения, образного мышления, памяти

Ход игры:

На игровом поле разложены фигуры. Взрослый рассказывает детям, что мы находимся на красивой поляне, где круги - это грибочки, треугольники - ягодки, а квадраты - цветы. Грибочки и ягодки мы должны собрать. В один мешочек – грибочки для белочки, в другой мешочек – ягодки для зайчика. А вот цветочки срывать нельзя, они должны остаться на полянке. Будьте внимательны и не сорвите цветочки!

МОДИФИКАЦИИ ИГРЫ «ЛОГИКА»

Исходные данные:

- 60 карточек с заданиями, разделенными на 3 уровня сложности;
- 9 фигур из мягкого полимера (круг, квадрат, треугольник; красного, желтого, синего цвета);
- игровое поле размером 1,4 x 1,2 м, разделенное девятью квадратами равного размера.

Принцип игры:

- основа на принципе игры в судоку;
- ребенок выбирает одну из карточек с заданием;
- расставляет фигуры, как показано на образце;
- имеющиеся фигуры ребенок расставляет таким образом, чтобы по вертикали и горизонтали не повторялся цвет и форма фигур.

Варианты игровых заданий:

1. Развитие зрительного восприятия.

На поля наносятся маркировки с изображениями геометрических фигур. Ребенок должен зрительно соотнести предмет с изображением.

2. Другой вариант пункта 1.

На поле наносятся изображения реалистичных предметов («тени»).

3. Развитие крупной моторики и навыка ориентироваться в пространстве.

«Твистер для одного». Дополнительно необходимо изготовить или приобрести из оригинальной игры «твистер» циферблат с изображениями геометрических фигур.

На поле наносятся цветные маркировки геометрических фигур.

4. Развитие математических представлений.

На поле наноситься маркировка с числами от 1 до 9. У ребенка имеются карточки с простыми примерами на сложение и вычитание, в итоге дающее одно из этих чисел.

5. Другой вариант пункта 4.

Необходимо два одинаковых поля, одно из которых маркируется как «четное», второе как «нечетное». У ребенка на руках 18 карточек с примерами на сложение и вычитание.

Задание – разложить все карточки на два поля.

6. Развитие крупной моторики.

Зафиксированный коврик маркируется числами в произвольном порядке и используется как поле для классиков.

Образовательная область: " Художественно-эстетическое развитие"

Игра «Строительная площадка»

Цель: развитие творческой деятельности воспитанников, развитие монологической и диалогической речи, развитие пространственной ориентировки, развитие мышления.

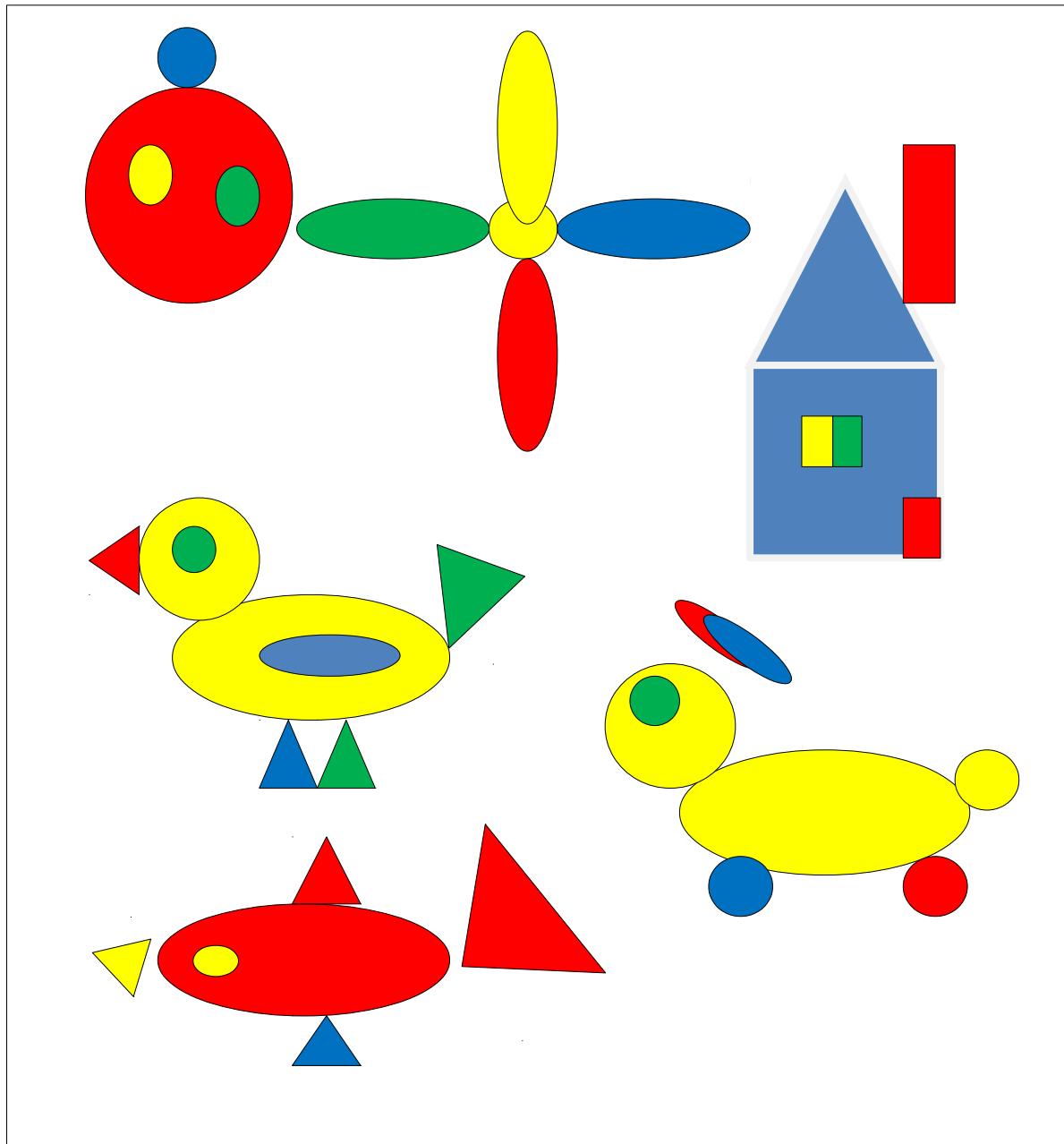
Оборудование: фигуры.

Ход игры: дети садятся в круг. Воспитанник загадывает предмет и строит его из фигур, остальные пытаются угадать его. В случае затруднений, воспитанник может давать подсказки. Каждый воспитанник побывает в роли «строителя»

Дидактическая игра "Геометрическая мозаика"

Цель: Закреплять знания детей в названии геометрических фигур и цвета. Развивать зрительное восприятие; творческого мышления, воображения, упражнять детей в составлении различных узоров по образцу, придумать и построить из геометрических фигур различные образы и фигуры.

Детям на обратной стороне полотна предлагается из геометрических фигур по образцу выложить различные узоры или фигуры. Дальше детям самостоятельно предлагается придумать различные образы из геометрических фигур.



Приложение 1. Мультимедиа презентация сенсомоторного тренинга.

Приложение 2. Игры и упражнения для динамической паузы и физкультурной минутки

Магистранты Института детства ФГБОУ ВО

МПГУ:

Ли С.С

Селезнева Е.В

Массаж рук с помощью подручных предметов

Упражнение с круглой щеткой для волос.

Ребенок катает щетку между ладонями, приговаривая:

"У сосны и у елки

Очень колкие иголки.

Упражнения с грецким орехом.

1. Ребенок катает грецкий орех между ладонями и приговаривает:

"Я катаю мой орех,

Чтобы стал круглее всех".

2. Два грецких ореха ребенок держит в одной руке и вращает их один вокруг другого.

Упражнения пальчиковой гимнастики

«Ножки»

Указательный и средний пальцы "бегают" по столу; те же движения производить пальцами левой руки; те же движения одновременно производить одновременно пальцами обеих рук ("соревнование"):

Ножки, ножки,

Топ-топ-топ!

Ножки, ножки,

Шлеп, шлеп, шлеп!

Раз шажок, два шажок,

Догони меня дружок!

«Капуста»

Мы капусту рубим,

(дети делают резкие движения прямыми кистями сверху вниз).

Мы морковку трем,

(пальцы обеих рук сжимают в кулаки, двигают ими к себе и от себя).

Мы капусту солим,

(имитируют посыпание соли из щепотки).

Мы капусту жмем.

(интенсивно сжимают и разжимают пальцы).

В кадку все утрамбовали,

(потирают кулак о кулак).

Сверху грузиком прижали.

(ставят кулак на кулак).

«Компот»

Будем мы варить компот,

(левую ладошку держат «ковшиком», указательным пальцем правой руки «мешают»)

Фруктов нужно много. Вот:

Будем яблоки крошить,

грушу будем мы рубить.

Отожмем лимонный сок,

слив положим и песок.

(загибают пальчики по одному, начиная с большого)

Варим, варим мы компот.

Угостим честной народ.

(опять «варят» и «мешают»).

«Рыбки»

Рыбки весело резвятся

В чистой тепленькой воде.

То сожмутся, разожмутся,

То зароются в песке.

(Имитировать руками движения рыбок в соответствии с текстом.)

«Зайчик»

Жил-был зайчик (хлопают в ладоши)

Длинные ушки (указательный и средний показывают ушки)

Отморозил зайчик(сжимают и разжимают пальцы)

Носик на опушке (трут нос)

Отморозил носик (сжимают пальцы)

Отморозил хвостик (гладят хвостик)

И поехал греться (крутят руль)

К ребятишкам в гости.

«Вышла курочка»

Вышла курочка гулять (пальчики шагают)

Свежей травки пощипать (щиплют всеми пальцами)

А за ней ребятки – жёлтые цыплятки (бегут всеми пальчиками)

«Ко-ко-ко, ко-ко-ко (хлопают в ладоши)

Не ходите далеко! (грозят пальчиками)

Лапками гребите (гребут пальцами как граблями)

Зёрнышки ищите (собирают зёрна)