

**Картотека дидактических игр для  
развития сенсорных эталонов**

*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. Ведущий 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. Ведущий 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*», «*вперед*», «*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 имени.

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. Ведущий 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.

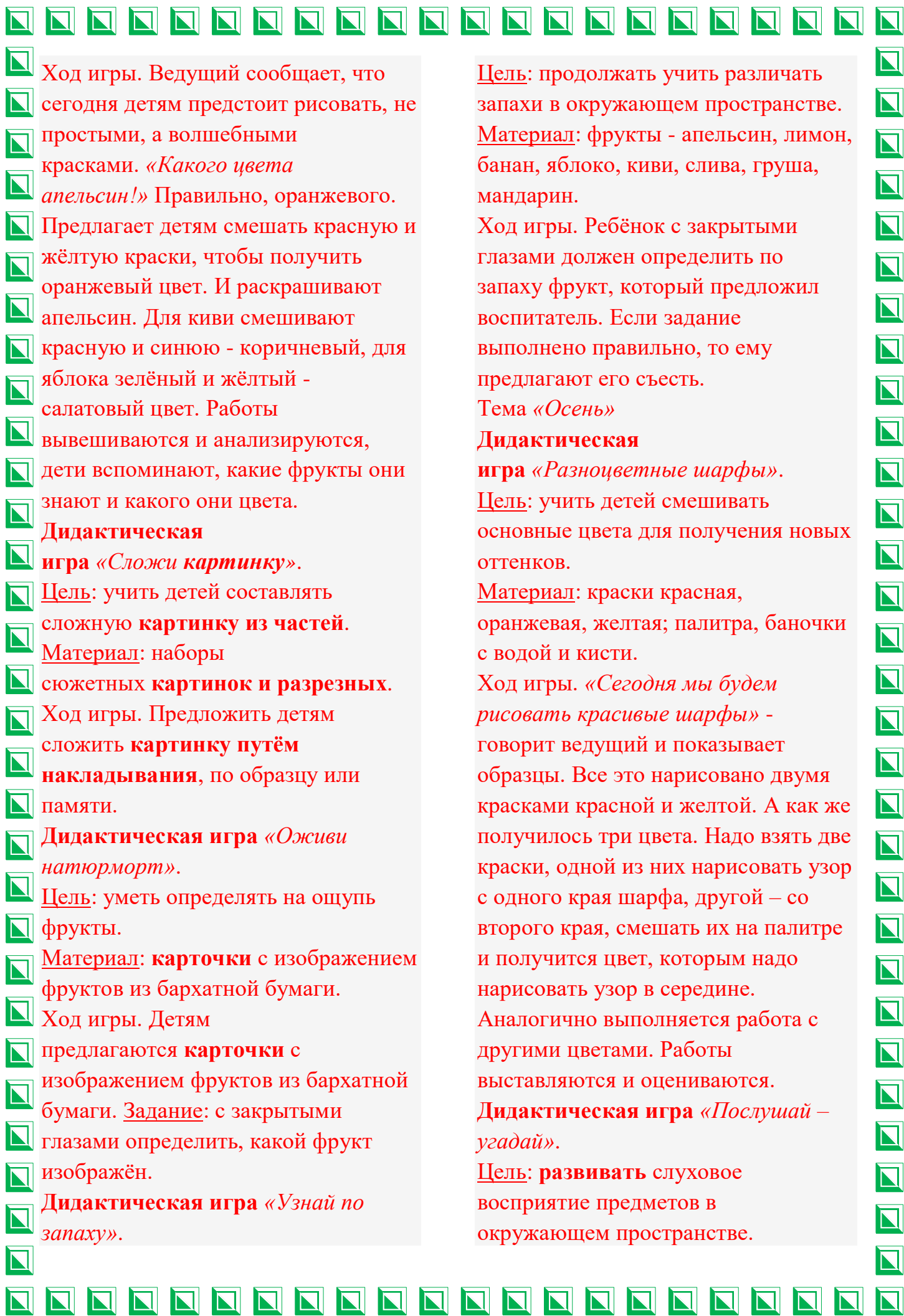
Ход игры. Игра состоит из различных **картонных предметов** (*яблоки, листья, гриб, корзина*). Дети с помощью шнура «пришивают» червячка на яблоко, или листик, овощ (*отверстие для прошивания есть на предметах, и на червячке*)

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. Ведущий 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 - салатный 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 наклеивания, 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 ведущий 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. Ведущий 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 ребенок 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. Ребенок 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, туфель.

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. Ведущий 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. Ведущий 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. Ведущий 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. Ведущий предлагает детям найти дорожку к домикам, кто справится быстрее, 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. Ведущий: «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 ведущий 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.** Ведущий 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 выполняется 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. Игруют 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, спицы; иллюстративный материал, бумага, карандаши.

Ход. Ведущий 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».

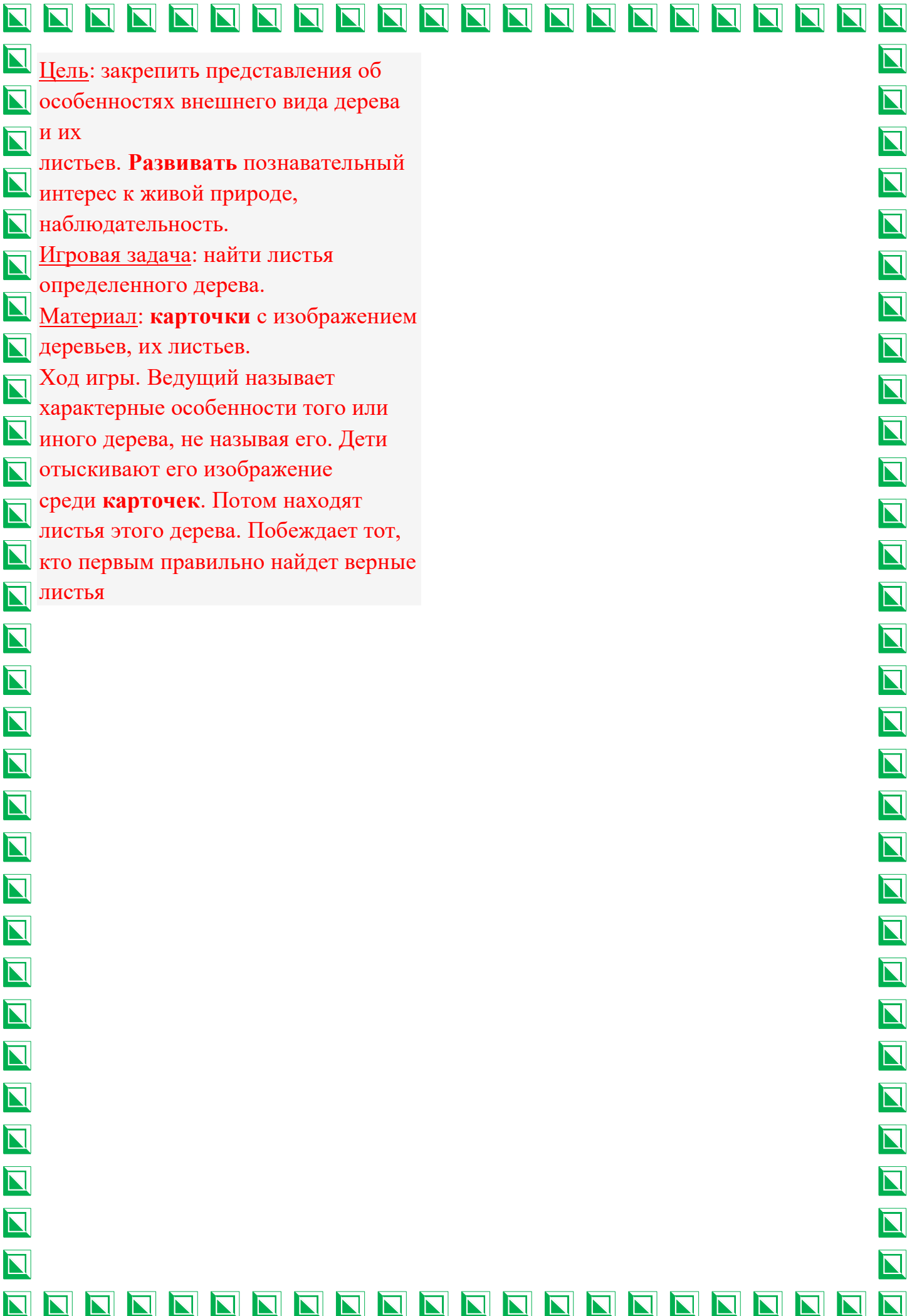
Цель: установить возможность дыхания рыб в воде, подтвердить знания о том, что воздух есть везде.

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