

Муниципальное дошкольное  
образовательное бюджетное учреждение  
детский сад №26 «Василек» ст. Советская

## *Картотека игр на развитие восприятия*



Подготовил педагог-психолог:  
Лесоулова М.С.

## РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ

направлено на проверку уровня  
форсированности практической  
ориентировки на внешние  
свойства и качества предметов.  
Форму, величину, цвет,  
целостного восприятия  
предметного изображения.  
Умение называть основные  
качества и свойства предметов

***Дидактические игры,  
направленные на развитие умения  
различать цвета.***

**«Бегите ко мне!»**

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета.

**Ход игры:** В вазе стоят синие, красные, жёлтые, зелёные флажки. Дети берут по одному, педагог — четыре флажка (всех цветов).

Педагог предлагает детям посмотреть на флажки, помахать ими. (Далее дети выполняют задание по показу педагога.)

-Положите флажки на колени. Поднимите флажки синего (красного, жёлтого, зелёного) цвета.

-Сейчас я буду называть флажки то одного, то другого цвета. Сначала посмотрите на мой флажок, потом на свой флажок, и если их цвета совпадут, то бегите ко мне.

Дети садятся на стулья. Педагог отходит на некоторое расстояние, поднимает один флажок (остальные держит за спиной) и называет его цвет, затем даёт команду: «Красные флажки, бегите ко мне!» Дети подбегают к нему, поднимают флажки, проверяя, правильно ли они выполнили задание, машут ими и садятся на место. Педагог последовательно называет флажки всех цветов, а в конце игры поднимает все четыре флажка. Все дети подбегают к нему, машут флажками и танцуют.

**«Стрелка, стрелка, покружись»**

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

**Ход игры:** Дети сидят на стульях вокруг стола, по углам которого закреплены флажки (красный, синий, жёлтый, зелёный). В центре стола — диск со стрелкой, вокруг которого разложены кружки четырёх цветов. Педагог (крутит стрелку).

Стрелка, стрелка, покружись,

Всем кружочкам покажись!

И какой тебе милей,

Укажи нам поскорей,

Стоп!

Берёт кружок, на который указывает стрелка, и кладёт его к флажку соответствующего цвета. Дети повторяют игровые действия.

**«Сложи пирамидку»**

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

**Ход игры:** Вариант 1

У четырёх пирамидок разного цвета сняты все кольца и сложены на поднос. Каждый ребёнок собирает пирамидку определённого цвета.

**Вариант 2**

Ребёнок, по просьбе педагога, подбирает нужный цвет колечек бумажной пирамидки. Выкладывая пирамидку, старается самостоятельно называть цвет колечек.

### «Открой свой домик»

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета.

**Ход игры:** Дети сидят на стульях. К спинке каждого стула приклеен кружок жёлтого, красного, зелёного или синего цвета. На столе разложены вырезанные из бумаги ключи таких же цветов.

Педагог.

-Дети, встаньте и посмотрите, какого цвета ваш домик (кружок). Подойдите к столу и выберете ключ такого же цвета.

-Какой ключ ты взял? (Ребёнок называет цвет.) После того как все ключи разобраны, дети запирают домики и идут гулять.

Педагог: Раз, два, три, четыре, пять,

Вышли дети погулять. (Ходят вокруг стульев.)

Постучали, (Стучат кулаком по полу.)

Покружились, (Кружатся.)

Поскакали, порезвились. (Прыгают.)

Погуляла детвора,

Всем домой идти пора.

Подходят к своим стульям, и садятся. При повторе игры педагог меняет стулья местами.

### «Собери капельки в стакан»

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета.

**Ход игры:** Перед детьми на столе раскладываются вырезанные цветные кружочки разного цвета. Взрослый кладёт в каждый стакан по одной капельке разного цвета, проговаривая свои действия: “В этот стаканчик положу капельку синего цвета, наберем полный стакан одинаковых капелек”. Используется шесть цветов спектра.

### «Подбери шарик»

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета.

**Ход игры:**

-Ребята у нас сегодня праздник, прекрасное настроение, давайте украсим нашу группу. Возьмите каждый по флажку. А теперь подберите воздушный шарик по цвету схожий с вашим флажком. Назовите какого цвета у вас шарик и флажок. Давайте украсим группу.

### «Воздушные шары»

**Цель:** упражнять детей подбору по образцу шести цветов.

**Ход игры:** -Дети, у нас есть воздушные шарики разных цветов и ниточки таких же цветов. Сейчас на фланелеграфе появятся ниточки. А теперь привяжем к каждой ниточке по шарик такого же цвета. Дети по очереди привязывают шарики и называют цвет каждого.

### «Спрячь мышку»

**Цель:** закреплять у детей представления о шести цветах.

**Ход игры:** педагог выкладывает на стол домики для мышки (листы бумаги шести цветов, посередине окошко с нарисованной мышкой). Видите, в окошки выглядывают мышки. Чтобы спрятать мышку, надо закрыть окошко дверцей – квадратиком того же цвета, что и домик, а то придёт кошка, увидит, где окошко, откроет его и съест мышку. Сначала ребёнку предлагается один домик, затем, усложняя, 2-3 домика одновременно.

### «Подбери по цвету»

**Цель:** закреплять представления о шести цветах. Учить детей выделять цвета, отвлекаясь от других признаков предметов.

**Ход игры:** Дети, мы будем играть в игру. У вас есть коврики из разноцветных клеток. Посмотрите, какие у вас игрушки. Подберите по цвету игрушки к каждой клеточке коврика, положите игрушку на такую клеточку, чтобы она на ней спряталась.

### «Живое домино»

**Цель:** знакомить детей с шестью цветами и их названиями. Учить сравнивать предметы по цвету путём прикладывания их друг к другу.

**Ход игры:** Педагог повязывает детям на руки ленты различных цветов в виде браслетов и предлагает всем быстро построить круг так, чтобы у каждого ребёнка цвет ленты, повязанной на одной руке, совпал с цветом ленты товарища, стоящего с той или другой стороны.

### «Помоги рыбкам»

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета.

**Ход игры:** Ребёнок раскладывает детишек-рыбок соответственно цвету своих мам-рыбок.

### «Сложи радугу»

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

**Ход игры:** Ребёнок собирает радугу из цветных дуг, разрезанных пополам, по образцу педагога и называет цвета.

### «Окраска воды»

**Цель:** формировать у детей представление о разных оттенках цвета по светлоте. Словарь: светлый, темный, светлее, темнее.

#### Вариант 1

**Ход игры:** «Мы сегодня будем красить воду, у нас получится красная вода разных оттенков. Вода в баночках бесцветная, а мы её сделаем цветной.

**Ход игры:** Проводится так же, как в Варианте 1, только теперь раздаются краски шести цветов.

### «Украсим ёлочку»

**Цель:** учить детей группировать по два оттенка каждого из шести цветов, обозначающему цвет.

**Ход игры:** У детей силуэтные изображения ёлочных игрушек. На мольберт ставится планшет с изображением ёлочки.

Педагог называет какой-нибудь цвет и те из детей, у кого есть игрушка такого цвета, вешает её на ёлочку.

### «У кого какое платье?»

**Цель:** учить детей подбирать предметы по слову, группировать оттенки одного цветового тона.

**Ход игры:** Педагог показывает детям куклу, дети – называют, какого цвета у неё платье.

### «Подбери предметы похожего цвета»

**Цель:** упражнять детей в сопоставлении и группировке предметов по цвету.

**Ход игры:**

#### Вариант 1

На двух столах расставляются игрушки. Педагог даёт каждому участвующему предмет или игрушку одного из цветов спектра. Каждый ребёнок должен подобрать все игрушки аналогичного цвета. Выполнив задание, дети меняются игрушками, и игра повторяется снова.

#### Вариант 2

Дети образуют пары. Педагог раздаёт каждой паре играющих листы бумаги, на которых красками нанесены различные изображения разных цветов. Определив, какого цвета изображение на листе, дети подходят к столу, на котором попеременно лежат картинки с разноцветными предметами, и выбирают нужные карточки.

### «Собери цветик – семицветик»

**Цель:** Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

**Ход игры:** Педагог выкладывает круги шести цветов. Ребёнок подбирает лепестки соответственно цвету середины.

### «Подбери пару»

**Цель:** упражнять детей в сравнении предметов по цвету.

**Ход игры:** Для игры используется цветное лото в рисунках. Взрослый раскладывает перед ребёнком картинки и просит подобрать их парами одинакового цвета.

### «Какие шарики улетели?»

**Цель:** упражнять детей в сравнении предметов по цвету.

**Материал:** Цветное лото с флажками и шариками.

**Ход игры:** Педагог раскладывает в ряд флажки, ребёнок подбирает похожие по цвету шарики.

### «Цветная карусель»

**Цель:** упражнять детей в сравнении предметов по цвету.

**Материал:** Круг с изображением предметов, цветные квадратики

**Ход занятия:** Каждый участник выбирает квадратик и сектор на круге. Если он совпадает по цвету с предметом на рисунке в его секторе, то он выполняет какое – либо задание. Если квадратик не совпадает по цвету с предметом сектора, то выбор делает другой участник игры. Выигрывает тот, кто первый выполнит все задания. Количество заданий можно обговорить до начала игры.

### «Найди предметы такого же цвета»

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

**Ход игры:** Взрослый говорит: «Когда я вернусь, у всех должно быть что-нибудь красное (жёлтое, синее, фиолетовое и т.д.)». Ведущий уходит, дети ищут в группе предметы названного цвета. Возвращается и проверяет, правильно ли выполнено задание.

### «Угадай, какого цвета одежда»

**Цель:** упражнять детей в умении сопоставлять цвета.

**Ход игры:** Дети сидят по кругу на стульчиках, одно место свободное. Взрослый говорит: «Место рядом со мной справа свободно. Я хочу, чтобы его заняла девочка в красном платье (мальчик в синей рубашке и т.д.)».

### «Найди игрушку»

**Цель:** развивать восприятие, а также внимание детей.

**Ход игры:** Несколько игрушек может быть расставлено в комнате так, чтобы не бросались в глаза. Ведущий, а им может быть и взрослый, и ребёнок, облюбовав какую-либо игрушку, начинает рассказывать, какая она, что может делать, какого цвета, какой формы, какой величины. Участники игры могут задавать вопросы, а затем отправляются на поиски этой игрушки. Тот, кто находит игрушку, сам становится ведущим. Новый ведущий описывает свойства уже данной игрушки. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не пройдут через роль ведущего.

### «Собираем угощение»

**Цель:** учить детей подбирать разные предметы по цвету. Игра развивает быстроту реакции и аккуратность.

**Ход игры.** Ведущий застилает каждый из столов скатертью одного цвета и перед столами расставляет посуду из обоих сервизов, намеренно перемешав предметы. Выбрав двух игроков, ведущий объясняет правила игры. Задача игроков — по сигналу ведущего расставить посуду на столе. Обязательное условие: цвет посуды должен соответствовать цвету салфетки.

### «Радуга»

**Цель:** научить детей рисовать радугу, правильно называть ее цвета, помочь запомнить их расположение.

**Оборудование:** образец рисования радуги на листе, альбомные листы для детей, кисточки, гуашевые или акварельные краски разных цветов, баночки с чистой водой, тряпочки.

**Ход игры:** дети все хором разучивают фразу, которая помогает запомнить расположение цветов в радуге:

каждый (красный)  
охотник (оранжевый)  
желает (желтый)  
знать, (зеленый)  
где (голубой)  
сидит (синий)  
фазан (фиолетовый).

Следующим этапом можно попросить ребят нарисовать радугу самостоятельно, используя для этого акварельные краски.

Когда все подготовлено на столах детей, педагог говорит, что сегодня игра будет посвящена радуге, и спрашивает, видел ли кто-нибудь радугу на улице, в какое время года это было — зимой или летом, какая погода была в это время — солнечно или только что прошел сильный дождь.

### «Посади бабочку на цветок»

**Цель:** учить соотносить фигуры по цвету;  
развивать внимание, мышление;  
воспитывать самостоятельность.

**Материал:** силуэты цветов и бабочек.

**Правила игры:** Задача – приложить силуэт бабочки к цветку по цвету.

### «Цветные» шаги

**Цель:** закреплять знания об основных цветах, узнавать названия их оттенков.

**Ход игры:** Участники игры становятся в ряд, ведущий отходит примерно на 7—8 м от них и поворачивается к ним спиной. Потом дает команды участникам игры, например, такие: «Всем, у кого в одежде есть желтый цвет, сделать три шага вперед». После этого ведущий поворачивается и наблюдает за правильностью выполнения его задания (участники игры должны показывать на себе нужный цвет). Затем ведущий отворачивается и дает следующую команду, например: «Всем, у кого есть синий цвет в одежде, сделать шаг назад». Поскольку этот цвет может оказаться и у тех, кто перед этим делал шаги вперед, расстановка участников на игровом поле сразу же меняется. Тот, кто сможет первым добраться до ведущего, меняется с ним местами, а ведущий занимает место среди остальных игроков. Игра начинается заново.

### «Угости медведя ягодой»

**Цель:** учить детей выбирать предметы заданного цвета из нескольких предложенных;  
развивать координацию руки и мелкую моторику пальцев.

**Материал:** коробка с мозаикой – 10 элементов красного цвета, по 5 элементов жёлтого и зелёного цвета, медвежонок.

**Правила игры:** Предложить детям угостить медведя ягодами, уточнив, что он любит только спелые ягоды красного цвета. Дети выбирают ягоды красного цвета и вставляют в панель.

### «Бусы»

**Цель:** научить детей различать предметы разных цветов, складывать их в определенном порядке по цвету.

**Оборудование:** крупные деревянные или пластмассовые бусины, деревянный стержень или толстая, но мягкая проволока.

**Ход игры.** Педагог показывает детям шарики и обращает их внимание на то, что они разных цветов, после чего предлагает детям самостоятельно назвать эти цвета. Затем детям дается самое простое задание: собрать на стержень бусины одного цвета (например, желтого). Дети разбиваются на пары и выполняют задания: один насаживает бусины на стержень, а другой помогает отыскивать бусины нужного цвета. Затем ведущий дает задание собрать бусины другого цвета (например, синего). Выигрывает та пара, которая быстро и правильно набирает бусины на стержень.

### «Какого цвета не стало»

**Цель:** развитие цветовосприятия, умения правильно называть цвета; развитие внимания, памяти.

**Материал:** цветные карточки (занятие 2, игра «Цветные парочки») или цветные карандаши (12 цветов)

**Описание.** Взрослый раскладывает на столе 12 цветных карточек и просит ребенка назвать все цвета. Затем ребенок отворачивается, а взрослый убирает одну из карточек. Ребенок должен назвать, какого цвета не стало.

### «Цвет скорее называй»

**Цель:** развитие цветовосприятия, внимания, памяти.

**Материалы:** предметные картинки (группировка предметов по цвету)

**Описание.** Взрослый называет ребенку предмет, а ребенок должен назвать его цвет. В случае затруднения обращаться к картинкам.

### «Догадайся»

**Цель:** закрепить знания о цветах.

**Оборудование:** картон, фотографии.

**Ход игры:** наклейте на несколько листов фотографии разных цветов и разрежьте их на кусочки. Переложите их и попросите ребенка сложить исходные картинки. После того как ребенок закончит эту работу, попросите его назвать все цвета, с которыми он встречался во время этой игры. Играть можно вдвоем, тогда игра примет соревновательный характер.

### «Цветные классики»

**Цель:** научить ребенка быстро ориентироваться в пространстве, различать цвета и называть их.

**Оборудование:** линолеум, маркеры разных цветов, если игра проводится на улице – цветные мелки.

**Ход игры:** возьмите кусок старого линолеума и начертите на нем маркером «классики». Игру лучше проводить на улице и начертить классики цветными мелками на асфальте. «Окошечки» «классиков» начертите разными цветами. Ребенок, прыгая из одного классика в другой, должен назвать цвет «окошечка», в котором он находится. Победителем оказывается тот, кто быстро и безошибочно назвал цвета «окошек». Игра должна проводиться динамично.

### «Цветные классики»

**Цель:** научить ребенка быстро ориентироваться в пространстве, различать цвета и называть их.

**Оборудование:** линолеум, маркеры разных цветов, если игра проводится на улице – цветные мелки.

**Ход игры:** возьмите кусок старого линолеума и начертите на нем маркером «классики». Игру лучше проводить на улице и начертить классики цветными мелками на асфальте. «Окошечки» «классиков» начертите разными цветами. Ребенок, прыгая из одного классика в другой, должен назвать цвет «окошечка», в котором он находится. Победителем оказывается тот, кто быстро и безошибочно назвал цвета «окошек». Игра должна проводиться динамично.



## *Дидактические игры. Форма*

### **Дидактическая игра «Составь картинку»**

**Цель:** развивать восприятие формы у детей 3 – 5-летнего возраста.

**Оборудование:** простые картинки с изображением яблок, огурца, матрешки. Одна картинка целая, другая разрезана на 3 части.

**Ход игры:** Предложить ребёнку собрать по образцу разрезанную картинку.

- а) собрать более сложные картинки;
- б) взять две одинаковые открытки, одну из которых оставить в виде эталона, а другую разрезать на 4 – 5 частей, затем, перемешав их, собрать по образцу;
- в) для ребёнка можно усложнить задание, попросив складывать картинки по памяти, без эталона.

### **Дидактическая игра «Белый лист»**

**Цель:** развивать восприятие формы предметов у детей, а также развивать мелкую моторику рук.

**Оборудование:** лист бумаги с нарисованными фигурами, часть закрашена зелёным цветом, набор фигур белого цвета, идентичных фигурам на листе бумаги.

**Ход игры:** Предложить детям закрыть белыми фигурами зелёные фигуры на листе бумаги. При правильном расположении фигур в результате должен получиться белый лист бумаги.

### **Дидактическая игра «Узнай предмет»**

**Цель:** развивать восприятие цвета, формы и величины.

**Оборудование:** карточки с изображением геометрических фигур.

**Ход игры:** Ребёнку даются задания, направленные на дифференциацию признаков цвета, величины, формы:  
а) Дай мишке круг, дай кукле треугольник, дай зайке квадрат. Положи квадрат на окно. Положи круг на диван. Положи красный круг, синий квадрат, принеси зелёный треугольник.

б) Собери все круги, отдельно положи синие круги, зелёные круги, жёлтые круги, красные круги.

в) Покажи треугольники, затем выбери синие треугольники, зелёные треугольники, жёлтые треугольники, красные треугольники.

г) Собери все квадраты, выбери синие квадраты, жёлтые квадраты, зелёные квадраты.

е) Собери большие круги (квадраты, треугольники).

### **Дидактическая игра «Найди такой же предмет»**

**Цель:** развивать восприятие формы у детей 4 – 6 лет.

**Оборудование:** картинки с изображением эталона лампы и ещё несколько рисунков ламп различной формы.

**Ход игры:** Ребёнку предлагаются картинки, среди которых он должен найти такую же, как эталон. Задание ограничено во времени, на изучение картинок даётся только 30 секунд. После этого ребёнок должен дать ответ.

### «Кто наблюдательнее»

**Цель:** развивать восприятие формы у детей дошкольного возраста.

**Ход игры:** Предложить ребёнку за 1 минуту назвать 5 предметов определённой формы. Повторять предметы не разрешается. Так же педагог может организовать игру с группой ребят. Каждый ребёнок должен по очереди называть предметы названной формы, поэтому будет перечислено много предметов той или иной формы, что способствует развитию каждого ребёнка. Тот из ребят, кто за 1 минуту не сможет назвать 5 предметов нужной формы, выходит из игры.

### «Геометрическое лото»

**Цель:** учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрическими фигурами и подбирать предметы по геометрическому образу.

**Ход игры:** Педагог рассматривает с детьми предложенный материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию педагога подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Педагог помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, квадратная, треугольная)

### «Нарисуй по трафарету».

**Цель:** закреплять умение обводить по трафарету формы.

**Оборудование:** трафареты с изображением геометрических фигур.

### «Составь целое из частей»

**Цель:** учить детей составлять целое изображение из его частей.

**Оборудование:** лист ватмана с уже нарисованным контурным изображением геометрических фигур.

### «Палка, палка, огуречек....».

**Цель:** учить составлять схематичное изображение геометрических фигур..

**Оборудование:** набор счётных палочек, образец.

### «Чудесный мешочек».

**Цель:** закрепить знания о геометрических фигурах.

**Оборудование:** мешочек из ткани, геометрические фигуры.

### «Мой весёлый звонкий мяч».

**Цель:** учить называть словом и понимать скоростные качества (быстро, медленно) мяча, закрепить название формы.

### «Подбери силуэт к предмету».

**Цель:** учить соотносить натуральный объект и его силуэтное изображение; активизировать фиксацию, локализацию, развивать зрительную память.

**Оборудование:** геометрические фигуры.

### «Разложи фигуры»

**Цель:** формировать представления об основных цветах и о геометрических фигурах, развивать зрительное восприятие, мыслительные операции, внимание.

**Оборудование:** набор геометрических фигур.

#### **Ход игры:**

1 вариант-Педагог предлагает ребенку разложить фигуры по форме. Назвать цвет своих фигур.

2 вариант-Педагог предлагает собрать фигуры названного цвета. Все фигуры перемешаны и ребенок отбирает фигуры только нужного цвета.

3 вариант-Педагог предлагает собрать названные фигуры. Все фигуры перемешаны. Ребенок должен отобрать фигуры только названной формы.

### «Чудесный мешочек 2»

**Цель:** закрепить знание о четырехугольниках; упражняться в обследовании геометрических форм предметов и их различении, развивать общение и взаимодействие воспитанников со взрослыми и сверстниками в процессе игровой деятельности.

**Оборудование:** мешочек, геометрические формы.

**Ход игры:** В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру, которую хочет показать.

### «Найди свой домик»

**Цель:** формировать осмысленное восприятие формы геометрических фигур; умение сравнивать свою геометрическую фигуру с другими, большего размера и находить среди них такие же; развивать зрительное восприятие, сообразительность.

**Оборудование:** маленькие карточки с изображением геометрических фигур, отличающихся по цвету и величине (6 x 8) – круги, квадраты, треугольники; три геометрические фигуры большего размера, обручи.

**Ход игры:** Педагог раскладывает обручи и большие геометрические фигуры в них в разных местах группы или участка. Дети получают карточки с изображением геометрических фигур.

Педагог говорит: «В этом домике живут круги, а в этом – квадраты, и т.д.»

После этого детям предлагается «погулять» по группе.

По сигналу педагога дети находят свой домик, сравнивая свою фигуру с той, что находится в домике. Игра повторяется несколько раз, при этом педагог каждый раз меняет домики местам.

### «Подружки матрешки»

**Цель:** развитие навыков восприятия величины, использование наложения для определения величины предмета.

**Материал:** плоскостные изображения матрешек.

**Описание.** Ребенку предлагают расставить матрешек по росту. Взрослый показывает как можно определить, какая матрешка больше используя наложение предметов.

### «Принеси и покажи»

**Цель:** формировать осмысленное восприятие формы геометрических фигур, умение применять зрительное обследование формы, создавать зрительный образ и с помощью его выбирать нужный предмет, развивать память; воспитывать способность продуктивно участвовать в совместной деятельности.

**Оборудование:** геометрические фигуры, отличающихся по цвету – круги, квадраты, треугольники, овалы, шестиугольники, звездочки (по 4 штуки каждой, фигуры с одной стороны коричневого цвета, а с другой – разного цвета), образцы – карточки с контурами тех фигур, которые будут искать дети (треугольник, квадрат, круг).

**Ход игры:** Педагог вместе с детьми раскладывает полный комплект фигур сначала на одном столе, потом еще на трех. Дети садятся на стульчики.

Педагог говорит: «Я буду вызывать вас и показывать какую фигуру нужно найти, а вы будете искать и показывать нам, что нашли».

Педагог выбирает четырёх детей, показывает контур одной из трех фигур сначала сидящим детям, а затем четырем выбранным. Говорит им: «Пойдите и принесите нам вот такой треугольник, но сначала рассмотрите его со всех сторон» (педагог обводит пальцем контур фигуры). Затем дети по сигналу идут выполнять поручение. Для проверки дети самостоятельно прикладывают выбранную фигуру к контуру-образцу.

Игра повторяется несколько раз с другими фигурами.

### «Сложи узор»

**Цель:** развивать умение различать геометрические фигуры, определять их цвет, анализировать положение предметов в пространстве; закреплять знание основных цветов, умение сравнивать геометрические фигуры по размеру; развивать внимание, мыслительные операции.

**Оборудование:** большие карточки с геометрическим узором, набор геометрических фигур.

**Ход игры:** 1. Педагог предлагает детям рассмотреть большую карточку и ответить на вопрос: «Из каких геометрических фигур составлен узор на образце?». Затем дети определяют - какого цвета фигуры и где они расположены. После этого ребенок выбирает нужные геометрические фигуры и выкладывает точно такой же узор.

2. Если ребенок хорошо справляется, то можно попросить его выполнить такой же узор по памяти.

3. Можно предложить ребенку составить свой узор.

### «Волшебные очки»

**Цель:** развитие умения выделять форму в предметах окружающего мира.

**Описание.** Ребенку предлагают надеть волшебные очки, через которые он видит предметы круглой формы. Ребенок вспоминает, выбирает из окружающих предметов или предметов, изображенных на картинке, те которые имеют круглую форму (колесо, солнце, арбуз, колобок и т.д)

### «Помоги предметам вернуться домой»

**Цель:** формировать умение различать форму предметов и соотносить эту форму с геометрической фигурой.

**Оборудование:** карточки с изображением геометрических фигур, карточки с предметными картинками.

**Ход игры:** Перед началом игры ведущий раскладывает перед ребенком карточки с изображением геометрических фигур картинками вверх, знакомит с каждой фигурой и ее названием, а затем рассказывает сказку. «Очень любят жители сказочного Царства-Государства играть и веселиться. Но вот приходит время, когда им приходится возвращаться домой. А кто на какой улице живет? На улице квадрата живут предметы квадратной формы, на улице овала – предметы овальной формы, на улице круга – круглой формы и т.д. Давай с тобой поможем найти каждому предмету свою улицу!»

### «Сравни и подбери»

**Цель:** учить сравнивать предметы по величине, закрепить знания о цвете и геометрических фигурах.

**Оборудование:** большие карты, маленькие карточки с изображением предметов и геометрических фигур.

**Ход игры:** Взрослый предлагает детям выбрать по одной большой карте. Затем показывает маленькую карточку и спрашивает: «Чья она?» Ребенок ищет правильное место каждой карточке, ориентируясь на размер фигуры, и говорит, например «Это самый большой круг, этот – поменьше, а этот – самый маленький. Педагог спрашивает: «Какого цвета эта фигура? Как она называется?»

### «Узнай и запомни»

**Цель:** закреплять знание геометрических фигур.

**Оборудование:** Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм, набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на больших карточках.

**Ход игры:** Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал.

### « Домино фигур»

**Цель:** закреплять умение находить среди многих одну определенную фигуру, назвать ее.

**Оборудование:** 28 карточек, на каждой половинке изображена та или иная геометрическая фигура. На карточках-«дублях» изображены две одинаковые фигуры, седьмой «дубль» состоит из двух пустых половинок.

**Ход игры :** Карточки выкладываются на стол фигурками вниз. После объяснения ребенку правил, игра начинается выкладыванием карточки «дубль-пусто». Как и в обычном домино, за один ход ребенок подбирает и прикладывает одну нужную карточку к любому концу «дорожки» и называет фигуру. Если у играющего нет на карточке необходимой фигуры, он подыскивает картинку с этой фигурой из общего числа карточек.

### «Продолжи ряд»

**Цель:** закрепить знание о четырехугольниках; развитие умения анализировать и продолжать геометрический узор; развивать математические способности, мелкую моторику пальцев.

**Оборудование:** карточки, на которых выложены образцы из чередующихся четырехугольников. Геометрические фигуры для продолжения ряда.

**Ход игры:** Вариант 1. Педагог: «Что изображено на карточках?» Дети: «Геометрические фигуры». Педагог: «Вам нужно продолжить ряд из четырехугольников и назвать их». Дети выполняют задание. Игра заканчивается, когда все дети выкладывают свой ряд на карточке и называют четырехугольники.

Вариант 2. Играют двое детей. Один выкладывает ряд до конца. Педагог проверяет правильность выполнения и убирает несколько фигур с карточки. Второй ребенок продолжает ряд, вставляя пропущенные фигуры, чтобы получился полный и правильный геометрический узор.

### «Четвёртый лишний»

**Цель:** Учить находить лишний предмет по внешним признакам, находить различие и сходства; развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать; развивать зрительное восприятие, внимание; воспитывать умение точно следовать инструкции, целеустремлённость.

**Оборудование:** Карточки с изображением четырёх геометрических фигур.

**Ход игры:** Рассмотреть предложенные карточки, найти лишний предмет, объяснить свой выбор.

### «Геометрический паровозик»

**Цель:** закреплять знание геометрических фигур; умение сравнивать, группировать фигуры по цвету, форме и величине.

**Оборудование:** Паровоз и вагончики с нарисованными разными геометрическими фигурами; геометрические фигуры, разные по цвету и величине; карточки с животными с нарисованными на них геометрическими фигурами и цифрами.

#### Ход игры:

**1 Вариант.** Педагог предлагает детям все геометрические фигуры разложить по вагончикам, опираясь на фигуры, изображённые на вагончиках.

**2 Вариант.** Педагог предлагает детям все геометрические фигуры разложить по вагончикам, опираясь на фигуры, изображённые на вагончиках в определённой последовательности: в первом окошке выложить большие фигуры, во втором поменьше, в последнем окне - самые маленькие фигуры или в каждом окошке одинаковые фигуры, но разные по величине.

### «Форма»

**Цель:** развитие наблюдательности, ориентирования на форму.

**Материал:** три предмета круглой и прямоугольной формы.

**Описание задания.** Предварительно в разных местах комнаты выставляются три предмета круглой и прямоугольной формы. Ребенку предлагается за 1 мин принести все выставленные предметы.

### «Фигура и предмет»

**Цель:** развитие умения самостоятельно находить сходство геометрической фигуры и предмета.

**Материал:** рисунок, цветные карандаши

**Описание.** Взрослый предлагает ребенку самостоятельно определить форму предметов и соединить их с подходящими геометрическими фигурами, а затем раскрасить в одинаковый цвет.

### «Разные дома»

**Цель:** развитие умения сравнивать форму предмета со схемой.

**Материал:** карточки.

**Описание.** Взрослый рассказывает ребенку, что строители строили дом и допустили некоторые неточности. Затем он предлагает ребенку рассмотреть каждую картинку и найти ошибки.

### «Карточки-загадки»

**Цель:** научить детей распознавать разные формы предметов, видеть схожие предметы (с одинаковой формой). Кроме того, эта игра тренирует моторику пальцев, развивает абстрактное мышление.

**Оборудование:** картонные карточки с прорезями в виде геометрических фигур и соответствующие им фигуры.

**Ход игры.** Ребенок должен подобрать геометрическую фигуру к каждой карточке с прорезью соответствующей формы. В этой игре может принимать участие и один ребенок, и несколько (в этом случае к игре добавляется еще и элемент соревнования).

### «Найди лишнее»

**Цель:** научить детей группировать предметы по общему признаку, развивать умение выделять предметы, не отвечающие тем или иным требованиям.

**Оборудование:** различные геометрические фигуры для вывешивания на магнитную доску – квадраты разного размера, прямоугольники, четырехугольники и пятиугольники разной формы, треугольники равносторонние, равнобедренные, прямоугольные, круги, овалы и др.

**Ход игры:** руководитель размещает на магнитной доске подготовленные геометрические фигуры по одной и просит ребят сказать, как они называются. Затем Педагог размещает несколько фигур в ряд (например, квадрат, четырехугольник, ромбы и треугольник), а затем спрашивает, что здесь лишнее. Если ребята затрудняются ответить, то руководитель может предложить сосчитать количество сторон и углов у предложенных фигур.

Следующим этапом Педагог раскладывает геометрические фигуры в другом порядке (например, среди разных по форме треугольников помещает круг или овал) и предлагает детям определить, что там лишнее и почему. Можно предложить и другие комбинации фигур:

- 1) круги, овалы разных размеров и квадрат;
- 2) четырехугольники, и треугольник, пятиугольники;
- 3) прямоугольник, квадрат, ромб, трапеция и треугольник.

### «Что из чего состоит?»

**Цель:** научить детей различать разные формы. Игра способствует развитию аналитического мышления и восприятия целостности предмета, состоящего из разных частей.

**Оборудование:** различные предметы или игрушки. Желательно, чтобы по игрушке было хорошо видно, из каких геометрических частей она состоит.

**Ход игры.** (В игре может принимать участие практически неограниченное количество человек, в нее можно играть дома и в группе). Ведущий — взрослый — ставит перед детьми на стол один из предметов (например, игрушечный трактор) и просит детей назвать как можно больше геометрических фигур, из которых состоит игрушка. Так, например, кабина у трактора прямоугольная, колеса — круглые и т. д. В этой игре побеждает тот из участников, кто сумеет назвать больше частей — геометрических фигур, из которых состоит игрушка.

### «Катится – не катится»

**Цель:** познакомить с объемными геометрическими телами.

**Оборудование:** кубики и шарики, цилиндры 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». То же самое проделать с цилиндром.

### «Волшебные коробочки»

**Цель:** научить детей различать всевозможные геометрические фигуры, классифицировать предметы по форме.

**Оборудование:** вырезанные из разноцветного картона геометрические фигуры и коробочки по числу видов фигур.

**Ход игры.** (В игре одновременно может участвовать до 5 человек). Ведущий — раздает детям по коробочке, а картонные фигуры в беспорядке рассыпает по столу. После этого ведущий распределяет между детьми задания: кто-то из игроков должен будет собрать в свою коробочку только квадраты, кто-то — только треугольники и т. д.

**Примечание.** Очень важно, чтобы геометрические фигуры были разного цвета, так как это учит относить предмет к какому-либо виду по форме, невзирая на цветовые различия, которые для данного задания не важны.

### «Кто первый соберет фигуры»

**Цель:** закрепление знания геометрических фигур, выработка понимания конкретной инструкции, развитие концентрации внимания, общей и мелкой моторики.

**Оборудование:** рассыпанные на ковре геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы).

**Ход игры.** Каждому из играющих Педагог дает карточки с фигурой которые он должен собрать . Побеждает тот ребенок, который быстро и без ошибок соберет свои фигуры.



## **Дидактические игры. Величина**

### **«Прятки»**

**Цель:** практическое знакомство с величиной.

**Материал:** кубики, шарики, мячики и любые другие предметы большого и маленького размера.

**Ход игры:** перед ребёнком разложены кубики, шарики, мячики и любые другие предметы большого и маленького размера. Взрослый просит ребёнка спрятать маленький шарик в ладошке, шарика не видно; затем ещё маленький предмет прячется в ладошке, проводится игра «Ку-ку». *Далее* даём большой шарик и тоже просим его спрятать, не получается. *Делаем вывод*, что маленькие предметы можно спрятать в ладошках, а большие нет.

### **«Строители»**

**Цель:** сортировать предметы по размерам.

**Материал:** игрушечная машина кубики большие и маленькие (можно взять детали «лего»).

**Ход игры:** на машине привозим кубики большие и маленькие.

- «Превращаемся» в строителей и строим дома-башенки: один дом для медведя из больших кубиков, а другой для зайчика - из маленьких кубиков.

Желательно обыграть «медведя» и «зайца» с помощью стихотворения:

«У медведя дом большой (разводим руки),

А у зайца маленький (соединяем ладошки).

Наш медведь домой пошёл (изображаем походку медведя),

А за ним и зайчика (прыжки)».

### **«Накормим кукол»**

**Цель:** учить сортировать предметы по размерам.

**Материал:** большая и маленькая куклы, грецкие орехи и фундук.

**Ход игры:** Взрослый читает стихотворение:

«Сидит кукла на тележке, продаёт она орешки» и достаёт большую куклу.

- Посмотри к нам пришла кукла и принесла орешки. Пока ребёнок рассматривает орешки, появляется маленькая куколка.

Взрослый побуждает ребенка сравнить кукол по размеру и затем поделить орешки: большой кукле - большие грецкие орехи, а маленькой куколке - маленькие, фундук. Далее можно орешки посчитать и покатавать ладошками для развития мелкой моторики.

### **«Вода для цветка»**

**Цель:** закреплять представления о неизменности объема жидкости от формы и размера сосуда.

**Материал:** вазы – низкая с широким горлышком и высокая с узким горлышком.

**Ход игры:** на столе стоят вазы – низкая с широким горлышком и высокая с узким горлышком. В низкой вазе вода.

- Нам нужно поставить в вазу с водой цветок. Но что – то воды здесь мало. Не хватит цветку. Перелью я воду из этой вазы в другую.

- - Вот сразу видно, что воды много стало. Теперь можно и цветок ставить. Ребята, воды стало больше?

- Верно, ведь мы воду не отливали и не добавляли, а только перелили в другую вазу.

### **«Три медведя»**

**Цель:** Закрепить умение дифференцировать предметы по величине, соотносить предметы по этому признаку.

**Материал:** три игрушечных медведя, три набора кукольной посуды разных по величине.

**Ход игры:** Педагог рассказывает сказку о трех медведях. Дети должны распределить мебель посуду в соответствии с величиной медведей.

### **«Найди такое же колечко»**

**Цель:** упражнять детей в нахождении двух предметов одинаковой величины, как путем наложения их друг на друга, и на глаз.

**Материал:** две одинаковые пирамидки.

**Ход игры:** педагог берет две одинаковые пирамидки, снимает кольца с одной из них и раскладывает их по комнате. Кольца с другой пирамидки он раздает детям и просит каждого получившего кольцо найти такое же кольцо, среди разложенных колец на полу. Педагог наблюдает, как дети справляются с заданием, помогает им путем наложения колец друг на друга установить их равенство.

### **«Елочки»**

**Цель:** формировать умение сравнивать два предмета с помощью третьего.

**Материал:** две елочки, наклеенные на лист, карандаш, ножницы, мера – полоска цветной бумаги.

**Ход игры.** Педагог показывает детям две елочки, наклеенные на лист.

– Как узнать, какая елочка выше?

Для того чтобы определить из двух наклеенных фигурок (2елочки) большую, необходимо использовать третий предмет – полоску цветной бумаги. С помощью этой полоски ребенок узнает длину елочки (прием наложения). Следующий этап - ребенок самостоятельно сравнивает высоту, прикладывая меру сначала к одной, затем к другой елочке. Меряет по одной из елочек, ставит метку карандашом и отрезает лишнее.

### **«Найди такое же колечко»**

**Цель:** упражнять детей в нахождении двух предметов одинаковой величины, как путем наложения их друг на друга, и на глаз.

**Материал:** две одинаковые пирамидки.

**Ход игры:** педагог берет две одинаковые пирамидки, снимает кольца с одной из них и раскладывает их по комнате. Кольца с другой пирамидки он раздает детям и просит каждого получившего кольцо найти такое же кольцо, среди разложенных колец на полу. Педагог наблюдает, как дети справляются с заданием, помогает им путем наложения колец друг на друга установить их равенство.

### «Купим куклам одежду»

**Цель:** формировать умение устанавливать соответствие между несколькими рядами предметов, упорядоченных по величине.

**Материал:** «витрина», платья и фартучки разного размера. Куклы разной величины – на каждого ребенка.

**Ход игры:** на витрине разложены платья и фартучки разного размера. Детям раздаются куклы разной величины, и предлагается решить на глаз, какое платье и какой фартучек хочет купить каждый из них для своей куклы. Примеривая на куклу купленную одежду, ребенок убеждается в правильности или неправильности своего выбора.

### «Дополнить предложение»

**Цель:** уточнить представления о величине, выработать умение точно выражать признаки величины словом.

**Ход игры:** педагог начинает предложение, ребенок заканчивает его. Например: «Лейка с водой тяжелая, а без воды...», «У кошки хвост длинный, а у зайчика...». Поставив вопрос, педагог делает паузу, чтобы дать детям возможность собраться с мыслями.

### «Наоборот»

**Цель:** уточнить представление о величине.

**Материал:** мяч.

**Ход игры:** дети становятся в круг. Стоящий в центре педагог произносит слово, которое обозначает величину предмета и бросает кому – нибудь из детей мяч. Поймавший мяч ребенок, должен ответить словом, выражающим противоположный признак. Игра повторяется несколько раз.

### «Собери башенку»

**Цель:** закрепить умение собирать башню, располагая кольца по убывающей величине.

**Материал:** игрушка – «Башенка – пирамидка»

**Ход игры:** педагог рассматривает с детьми башенку. «Вот самое маленькое кольцо, это кольцо побольше, это еще больше, еще больше, и самое большое кольцо». Затем он собирает башенку. «Сначала надо надеть самое большое кольцо, затем поменьше...» После этого дети сами разбирают и собирают свои башенки. Педагог следит за их действиями, время от времени напоминая, что каждый раз надо выбирать самое большое колечко из оставшихся колец и нанизывать его на стержень.

### «Что изменилось»

**Цель:** совершенствовать память ребенка и зрительное восприятие величины.

**Материал:** фланелеграф или наборное полотно, большое красное яблоко и маленькое – зеленое, большой мяч и маленький, большую машинку синего цвета и маленькую машинку желтого цвета.

**Ход игры:** на наборном полотне педагог выставляет большое красное яблоко и маленькое – зеленое, большой мяч и маленький, большую машинку синего цвета и маленькую машинку желтого. Детям предлагается закрыть глаза. Педагог убирает один предмет. Открыв глаза, дети должны отгадать, какого предмета не стало и какой он величины. (Эту игру можно использовать с последующим усложнением, с большим количеством предметов).

### «Строим дом»

**Цель:** умение определять отношения пяти предметов по высоте.

**Материал:** 5 столбиков разной высоты (палочки Кюизера) на каждого, игрушка дом.

**Ход игры:** дети сидят за столами, на которых лежат 5 столбиков разной высоты (палочки Кюизера) на каждого.

- С вами бревнышки возьмем

Будем строить новый дом.

- А чтобы построить новый дом, нужно сначала правильно расставить все бревнышки (столбики). Поставьте их в ряд, начиная с высокого. Дети ставят бревнышки (столбики) в ряд. Один ребенок делает это на столе у педагога.

- Как вы поставили бревнышки для строительства дома? (Высокое, низкое, ниже, еще ниже, самое низкое.)

Молодцы, бревнышки рассортировали, теперь строители могут построить дом быстро. Педагог ставит на стол готовый дом – игрушку. Этот дом можно обыграть, привезти на машине к нему только те игрушки, которые в него войдут по размеру, высоте. Игрушки для дома можно подбирать с помощью мерки, путем приложения.

### «Скопируй башню»

**Цель:** учить детей анализировать строение предмета с помощью его схематического изображения.

**Оборудование:** Кубики разных размеров по 8 штук каждому ребенку, 5 карточек с изображением башен, построенных по-разному.

**Ход игры:** Педагог раздает детям кубики и сообщает, что они будут строить башни не простые, а такие, какие нарисованы на картинке.

### «Спрячь шарики в коробки»

**Цель:** развитие глазомера, навыков использования зрительного соотнесения предметов по размеру, умения соблюдать инструкцию.

**Материал:** рисунок, цветные карандаши.

**Описание.** Взрослый предлагает ребенку рассмотреть картинку, обращает внимание на то, что коробки и шарики разного размера. Затем предлагает ребенку найти для каждого шарика подходящую по размеру коробку и раскрасить их в одинаковый цвет.

### «В лес по ягоды»

**Цель:** закреплять умение детей сравнивать 2 предмета по длине путем приложения, воспитывать внимание и выдержку.

**Оборудование:** 4 кубика – опора для моста, дощечки разной длины, игрушечные медведь, зайчата и др.

**Ход игры:** Педагог предлагает детям построить мостик, подобрать 2 дощечки одинаковой длины. Дети приносят дощечки, а педагог путем прикладывания проверяет, одинаковые ли дощечки. Педагог предлагает детям построить еще один мостик. Дети самостоятельно строят его. Затем педагог сообщает детям: «Про наш мостик узнал косолапый Мишка, он давно уже собирается в лес, полакомиться ягодами, но через речку не пройти без мостика. Давайте проводим его через мост». Дети обыгрывают ситуацию. Через второй построенный мост в лес могут идти и другие зверята.

### «Угостим подружек чаем»

**Цель:** закреплять умения детей сравнивать два предмета, контрастные по высоте, пользуясь приемом приложения, воспитывать заботливое отношение, желание играть в коллективе.

**Оборудование:** 2 куклы разной высоты (одна ниже другой на 8—10 см), 2 стульчика разной высоты, чашка и стакан.

**Ход игры:** в гости к детям приходят две куклы: Оля и Таня. Они здороваются с детьми. Педагог говорит, что девочки поспорили, кто из них выше ростом. Как можно разрешить их спор? По вызову педагога ребенок измеряет рост кукол. Он ставит их спиной друг к другу и определяет, кто из них выше. «Ну вот мы и помогли девочкам разрешить их спор, – говорит педагог, – а теперь давайте угостим Олю и Таню чаем.» Дети усаживают кукол за стол, причем высокую куклу сажают на высокий стульчик и наливают ей чай в стаканчик, а куклу, что ниже ростом, усаживают на низкий стульчик и наливают ей чай в чашку. Свои действия дети комментируют, обозначают результаты сравнения словами «выше», «ниже», «высокий», «низкий». Они продолжают играть с куклами, идут с ними на прогулку и т. д.

### «Чем отличаются картинки»

**Цель:** закреплять умение детей находить различия на двух одинаковых картинках, развивать глазомер детей, воспитывать внимание, наблюдательность.

**Оборудование:** 2 одинаковые картинки – сюжет один, но разница в том, что на одной из них некоторые предметы различаются по величине, т. е. какой-то предмет выше предыдущего, какой-то – толще, а третий – вообще короче и т. д. 4–5 комплектов картинок.

**Ход игры:** педагог вывешивает 2 одинаковые на первый взгляд картинки на доску и предлагает детям найти отличия. Дети внимательно рассматривают и называют по очереди различия. За каждый правильный ответ педагог раздает фишки. Таким же образом дети рассматривают другие картинки. Игра продолжается. Побеждает тот, у кого больше всех фишек.

### «Кто быстрее»

**Цель:** упражнять детей в сравнении предметов по длине, ширине, высоте и объему в целом.

**Оборудование:** большие и маленькие кубы, длинные и короткие полоски, высокие и низкие пирамидки, широкие и узкие дощечки, толстые и тонкие карандаши – по 5 штук каждого предмета.

**Ход игры:** педагог предлагает сначала рассмотреть предметы. После этого педагог предлагает детям найти и принести высокие пирамидки, тонкие карандаши, широкие дощечки и т. д.

### «Угадай, что получилось»

**Цель:** учить детей изображать различные предметы с помощью палочек разной длины, формировать умение изображать предметы, опираясь на образец, воспитывать усидчивость.

**Оборудование:** картинки-образцы, на которых нарисованы разные предметы (дерево с листьями, дом, расческа, лопата, флажок, предметы мебели: стул, кровать, телевизор и т. д.), палочки разной длины для всех играющих.

**Ход игры:** педагог предлагает детям поиграть. Обращает внимание на то, что у нее на столе лежит много палочек. Вместе с детьми они отмечают, что эти палочки разного размера: одни короткие, другие длинные. Из них можно выложить разные предметы. Педагог показывает, как можно выложить окошко и др. Дети начинают работать. После того как они все сделали, все вместе рассматривают изображения и отгадывают, на что похоже и какие палочки были использованы.

### «Выполни задание»

**Цель:** учить сравнивать два предмета по длине, ширине, высоте, толщине, воспитывать внимание, умение согласовывать существительное с прилагательным.

**Оборудование:** предметы разных размеров (ленточки, дощечки, коробки, книги, тетради и т. д.).

**Ход игры:** педагог предлагает детям поиграть. Он раскладывает на столе предметы разных размеров, дает ребенку один предмет и просит найти предмет длиннее, чем этот (короче, уже, шире, выше, толще, тоньше и т. д.)

### «Сделай так, как на картинке»

**Цель:** учить детей выкладывать предметы при помощи деталей разной величины, использовать в работе картинку-образец.

**Оборудование:** конверты, на которых изображены аппликацией следующие картинки: снеговик – большой и маленький, цыплята, грибы разных размеров, кораблики, вагончики.

**Ход игры:** педагог предлагает детям конверты. Внутри конверта волшебные фигурки, которые могут превратиться в картинки, которые нарисованы на конверте. Дети складывают картинки. По окончании работы дети рассказывают, как они складывали картинку, в какой последовательности, детали каких размеров использовали.

### «Подарим кукле бусы»

**Цель:** закреплять умения детей на глаз различать величину предметов, учить располагать бусинки (кружки) в строго синхронном порядке – две маленьких, одна большая или наоборот.

**Оборудование:** кружки разного размера и разного цвета, длинная нить.

**Ход игры:** педагог предлагает детям сделать в подарок для куклы бусы. Обращает внимание детей на то, что на столе у каждого лежат длинная нить и много разноцветных кружков разного размера. Подумайте, в каком порядке можно разложить бусинки, чтоб получилось красиво. Дети предлагают свои варианты. В конце они рассматривают бусы и отмечают самые красивые.

### «Мама и дочки»

**Цель:** научить детей различать однородные предметы по их размеру (познакомить их с понятиями «большой» и «маленький»).

**Оборудование:** однородные предметы разных размеров. Например, одна большая кукла и пять-шесть кукол поменьше, одна большая игрушечная собака и несколько маленьких и т. д.

**Ход игры.** (В игре участвует столько человек, сколько наборов игрушек). Каждому игроку дается по одной большой игрушке, а маленькие раскладываются на столе безо всякой системы. Ведущий (педагог, кто-то из родителей) объясняет, что большая игрушка — это мама. Ее дети гуляют на площадке, но теперь им пора идти обедать. Игроки должны помочь «мамам» собрать «детей», то есть подобрать к своей игрушке маленькие игрушки того же типа (к кукле — маленьких кукол, к собаке — маленьких собачек и т. д.) Выигрывает тот, у кого получилось быстрее всех собрать возле «мамы» всех «детей».

**Примечание.** Если вы хотите, чтобы игра оказывала воздействие не только на восприятие качеств величины предметов, но и на восприятие формы, то можете заменить игрушки плоскими геометрическими фигурами: большой квадрат + маленькие квадраты, большой круг + маленькие круги или геометрическими телами: большой кубик + маленькие кубики, большой мяч (шар) + маленькие мячики (шары).

### «Высоко — низко»

**Цель:** научить детей видеть различия размеров, правильно воспринимать качества, характеризующие величину (большой — маленький, узкий — широкий) и пространство (далекый — близкий). Игра способствует развитию внимания.

**Ход игры.** (В игре может принимать участие практически неограниченное число человек). Ведущий объясняет правила игры, демонстрируя основные движения, которые следует выполнять игрокам. При слове «высоко» они должны вытянуть правую руку вверх и потянуться на цыпочках, при слове «низко» — присесть на корточки и ладонью «отмерить» несколько сантиметров от пола. При слове «широко» игроки должны развести руки в стороны, а при слове «узко» — сблизить ладони, «отмеряя» ими небольшое расстояние. При слове «далеко» игроки выбрасывают вытянутую руку вперед, а при слове «близко» приближают ладонь к груди. Игра начинается.

Ведущий произносит слова и выполняет движения:

- ◆ Далеко — близко.
- ◆ Высоко — низко.
- ◆ Широко — узко.

Игроки выполняют движения сначала под руководством ведущего, а потом и без его помощи. Добившись того, чтобы движения игроков соответствовали словам, ведущий начинает нарочно запутывать их, произнося слова не в том порядке. Задача участников игры — не сбиться, выполняя нужное движение своевременно.

### «Как найти дорожку?»

**Цель:** познакомить детей с такими качествами величины, как «длинный» и «короткий». Игра развивает глазомер.

**Оборудование:** игрушечный домик (коробка), игрушка, изображающая человека или животного, 5—6 разноцветных лент разной длины.

**Ход игры.** Перед тем как начать игру, ведущий (взрослый) ставит игрушку и ее домик на расстоянии друг от друга, равном длине одной из лент. Затем игра начинается. Ведущий рассказывает историю, связанную с игрушкой. Например, говорит о том, что игрушечная мышка пошла гулять, а когда пришло время возвращаться домой, она заблудилась. Задача игроков — помочь «мышке» (или другой выбранной ведущим игрушке) добраться до дома. Сделать это можно только одним способом: найдя дорожку (ленту), которая приведет прямо домой. Задача игроков — подобрать ленту нужной длины, которая доведет «мышку» прямо до дома. Длина ее должна соответствовать расстоянию от игрушки до «домика». Одновременно в игре могут участвовать один или два человека (вдвоем удобнее раскладывать ленту), но после того, как нужная дорожка будет найдена, ведущий сможет создать новые условия для игры, изменив расстояние между игрушкой и ее «домиком».

### «Убери полоски на место»

**Цель:** упражнять детей в раскладывании предметов в порядке возрастания длины, способствовать развитию глазомера — учить на глаз находить предметы длиннее, короче других, равные по длине.

**Оборудование:** педагоги разноцветные, на которых нарисовано по одной полоске разной длины. У детей полоски разной длины (как и на коробках, только другого цвета).

**Ход игры:** дети сидят за столом. Перед ними разложено по 3 полоски разной длины и разного цвета. Педагог приносит 3 коробочки и ставит перед детьми. Он обращает внимание детей на полоски, нарисованные на коробках. Рассматривая, педагог просит показать полоску такой же длины, как и на коробке. Затем вызывает по очереди детей и предлагает им в каждую коробку положить полоску, равную по длине той, которая нарисована на коробке. В ходе работы некоторым детям предлагает проверить правильность выбора: приложить свою полоску к нарисованной на коробке. В заключение педагог обращает внимание, что в первой коробке оказались самые длинные полоски, во второй — короче, в третьей — самые короткие. Отмечает, что все дети дружно навели порядок, убрали полоски на место.