



## Игры и упражнения для детей дошкольного возраста по развитию сенсорных эталонов

С восприятия предметов и явлений окружающего мира начинается познание. Чтобы сенсорное развитие происходило полноценно, необходима тренировка органов чувств с рождения – только в этом случае развивается способность тонко реагировать на сенсорные раздражители разного характера и интенсивности. Общепринятые образцы внешних свойств предметов называются *сенсорными эталонами (цвета, формы, запахи, вкус, размер и др.)*. Знание сенсорных эталонов учит пользоваться представлениями о разновидностях каждого свойства для анализа и выделения свойств самых различных предметов в различных ситуациях, то есть использовать их в качестве «единиц измерения». Усвоение сенсорных эталонов лучше происходит в игре. Чтобы обучение в игре стало успешным взрослому важно стать для ребенка заинтересованным партнером, поддерживать инициативу малыша, не ругать его за ошибки, не превращать игры в скучный урок. В этом случае предлагаемый материал позволит провести игру так, что малыш будет учиться (осваивать и использовать эталоны, способы обследования предметов) незаметно для себя. При таком подходе у детей постепенно будет появляться познавательный интерес, который приходит на смену игровому.

### Спрячь мышку.

*Цель:* Закрепление знаний шести цветов спектра: красный, оранжевый, жёлтый, зеленый, синий, фиолетовый и их названий.

*Материал:* Листы бумаги шести цветов, посередине белый квадрат, на котором



нарисована мышка (мышкин домик), квадраты тех же шести цветов — дверцы, мягкая игрушка — кошка.

*Рекомендации к проведению.* Взрослый раскладывает на столе три домика, рядом кладет квадраты-дверцы шести цветов. Для того, чтобы спрятать мышку, надо закрыть окошко дверцей-квадратиком того же цвета, что и домик. Если дверца-квадратик будет другого цвета, отличного от цвета домика, придёт кошка и съест мышку.

Когда все дверцы закрыты, приходит кошка — «ловить мышей». Не найдя ни одной не правильно закрытой дверцы кошка уходит.

*Примечание:* Количество домиков у ребенка варьируется от 3 до 6. Игру можно повторять несколько раз. Так же можно сделать двери разных форм.

### **Кто где спит.**

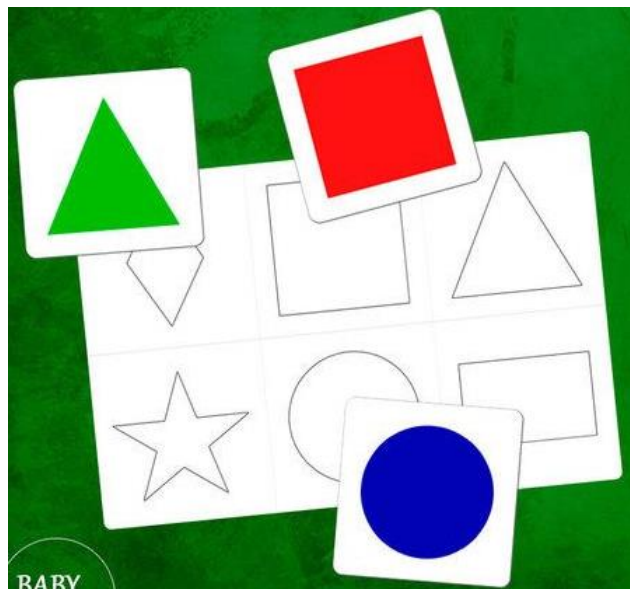
*Цель:* Развитие представлений об эталонах формы (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник).

*Материал:*

фигуры раскрашенные — один набор; карточки с контурным изображением тех же фигур, той же величины.

*Рекомендации к проведению:*

Ребенок вспоминает названия знакомых фигурок-«человечков». Взрослый поочередно показывает большие фигуры: круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник. Обводя пальцем фигуру, взрослый выясняет, помнит ли ребенок «имя» (название) фигурки-«человечка». Затем взрослый предлагает поиграть с маленькими фигурками-«человечками»: уставших «человечков» надо уложить спать в подходящие для них «кроватьки», т. е. разложить все фигуры на карточки так, чтобы они совпали с нарисованными.



### **Построим башню.**

*Цель:* Ознакомление со способами соотнесения предметов по величине (наложение и приложение), определение величины предмета по отношению к другим: "большой", "средний", "маленький".



### *Материал:*

Картинки с изображением зверей: медведя, лисы, зайца, мышки; 4 кубика или квадрата постепенно убывающей величины (большой, поменьше, еще меньше и самый маленький);



### *Рекомендации к проведению:*

Взрослый вместе с ребенком рассматривает изображенных на отдельных картинках зверей, располагая их по порядку: самый большой (медведь), поменьше (лиса), еще меньше (заяц) и самый маленький (мышка).

Далее ребенок и взрослый строят башню для зверей из квадратов или кубиков: внизу — самый большой квадрат, затем — поменьше, затем еще меньше затем — самый маленький. Ребенок определяет величину квадратов, накладывая их друг на друга. Ребенок и взрослый обсуждают, где удобнее будет жить медведю (внизу), где — лисе (чуть повыше), где зайцу (чуть выше), а где — мышке (на самом верху).

После этого ребенок самостоятельно строит такую же башню из квадратов или кубиков (дом для зверей) используя способ наложения.

Примечание: Игра может проводиться повторно с большим количеством зверей и квадратов (кубиков).

### **Окраска воды.**

*Цель:* Ознакомление детей с оттенками цвета по светлоте и их словесными обозначениями: «светлый», «тёмный», «светлее», «темнее».

*Материал:* 2 большие банки с наклейками темно-красного и светло-красного цветов, красная гуашевая краска, кисть, кувшин;



у ребенка - 2 маленькие баночки с водой, красная гуашевая краска, кисточка.

### *Рекомендации к проведению:*

Взрослый предлагает ребенку поиграть: приготовить соки для кукол. Он показывает, как сделать «сок», — набирает на кисть немного краски и разводит ее в воде, вместе с ребенком рассматривает получившийся светло-красный «сок». Далее взрослый предлагает сделать другой «сок»: макая кисть в краску 2 раза, получает более темную воду.

Внимание ребенка обращается на разницу получившихся оттенков воды («соков»). После этого ребенку предоставляется возможность самостоятельно сделать воду двух оттенков — светло-красную и темно-красную и вылить ее в банки с соответствующими цветными наклейками.

*Примечание:* Экспериментирование с окрашиванием воды может проводиться несколько раз с использованием красок разного цвета и получением большего количества оттенков.



### **Составные картинки.**

*Цель:* Овладение умением анализировать изображение предмета сложной формы и воссоздавать ее из частей.

*Материал:* Образцы рисунков, составленных из геометрических фигур: машина, елочка, домик, человечек и т. д.; у ребенка - одноцветные круги, квадраты, прямоугольники, овалы, треугольники разной величины и пропорций.

квадраты, прямоугольники, овалы, треугольники разной величины и пропорций.

*Рекомендации к проведению:*

Взрослый вместе с ребенком рассматривает образцы рисунков, анализирует их с точки зрения составных частей изображенных предметов: особенности величины, пропорций и форм, особенности расположения их в пространстве.

Затем ребенок составляет различные картинки из отдельных геометрических фигур самостоятельно.

*Примечание:* Игру можно повторить с другими образцами рисунков.



### **Игра с мячом.**

*Цель:* Развитие представлений о высоте, развитие глазомера.

*Материал:* Мяч, 5—6 картонных одноцветных кругов, разрезанных пополам,



различающихся по величине последовательно на 1 см.

*Рекомендации к проведению:* Взрослый предлагает ребенку поиграть в мяч, перебрасывая его друг другу. Затем ребенок закрывает глаза, а взрослый прячет мяч. (Мяч прячется то высоко на шкаф — его не достать с пола, то низко — мяч легко достать.) Ребенок определяет положение мяча (высоко, низко), ищет способ, как достать мяч, если он лежит высоко.

Игра повторяется несколько раз.

В процессе игры создается еще одна игровая ситуация: при доставании мяча упали и разбились «тарелки» (части «тарелок» раскладываются на полу), а другие даются ребенку. Взрослый предлагает подобрать части «тарелок» так, чтобы потом их можно было «склеить». Ребенок подбирает и «склеивает» тарелки.



*Материал подготовила дефектолог Фомина Наталья Викторовна*