

**Картотека дидактических игр на  
сенсорное развитие**

Младший дошкольный возраст

## **Дидактические игры по сенсорике «Угадай на вкус»**

Цель: обогащать вкусовые ощущения, развивать память; развивать умение определять нужный способ для опознания предметов; обогащать словарь детей.

Подготовка к игре.

Детям предлагается 4 пары баночек. Они наполнены солью, ванилином, сахаром, лимонной кислотой.

Задание 1. «Угадай, какой вкус?»

Ребенку предлагается найти кислый, соленый, сладкий, горький вкусы.

Задание 2. «Найди пару»

Ребенок должен найти баночки с одинаковым вкусом.

Задание 3. «Что, каким бывает?»

Перед ребенком лежат картинки с ягодами, фруктами, овощами. Ребенок определяет баночку с определенным вкусом и кладет рядом картинку с продуктом, имеющим такой же вкус. Например: кислый вкус – лимон, клюква, смородина; сладкий вкус – груша, клубника, арбуз и т.д.

### **«ТЕПЛЫЙ – ХОЛОДНЫЙ»**

Цель: упражнять детей в умении тактильным путем, устанавливать различия текстильных изделий, развивать умение рассказывать о своих чувственных впечатлениях.

Ход игры.

Детям предлагается панно с различными видами тканей. Ребенок тактильным путем должен установить различия текстильных изделий и рассказать о своих чувственных впечатлениях.

### **«ЛЕГКИЙ – ТЯЖЕЛЫЙ»**

Цель: предоставить детям возможность прочувствовать меру тяжести знакомых предметов, тем самым обогащать сенсорный опыт детей; развивать

умение рассказывать о своих чувственных впечатлениях.

Ход игры.

Детям предлагаются предметы разной тяжести. Прочувствовав меру тяжести, они рассказывают о своих чувственных впечатлениях.

### **«ТЕПЛЫЙ – ХОЛОДНЫЙ»**

Цель: упражнять детей в умении на ощупь определять температуру однородных предметов и группировать их с условными символами; учить делать словесные выводы.

Ход игры.

Детям предлагаются баночки с водой: теплая, холодная, горячая. Дети на ощупь должны определить температуру воды и соотнести с соответствующими символами.

### **«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК-1»**

Цель: закреплять умение определять знакомые геометрические фигуры (шар, куб, цилиндр и др.) на основе осязательно-двигательного обследования и называть их.

Ход игры.

В мешочке лежат объемные геометрические фигуры. Ребенок опускает руку в мешочек и на ощупь определяет фигуру, которая ему попала, называет и вынимает ее. Остальные дети контролируют.

### **«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК-2»**

Цель: учить детей на ощупь определять геометрическую фигуру, развивать органы чувств (осязание).

Ход игры.

Предложить ребенку определить на ощупь и назвать геометрическую фигуру, лежащую в мешочке.

### **«НАЙДИ ЗАПЛАТКУ»**

Цель: учить выделять в процессе восприятия качества предмета, сравнивать по форме.

Ход игры.

Предложить ребенку правильно подобрать подходящую заплатку из геометрической фигуры и поставить на место.

### **«ПОДБЕРИ ФИГУРУ»**

Цель: учить детей обследовать предметы разной формы и цвета, учить использовать обозначенные свойства геометрической фигуры (цвет, форма, размер); развивать творческое воображение.

Ход игры.

1 вариант. Предложить ребенку выбрать понравившуюся для него карточку и с помощью геометрических фигур выложить рисунок по образцу.

2 вариант. Предложить ребенку, с помощью различных геометрических фигур, составить свой рисунок.

### **«УЗНАЙ И СРАВНИ»**

Цель: закреплять умение сравнивать два предмета по длине и ширине, пользуясь приемом приложения их друг к другу; использовать слова: короче, длиннее, шире, уже; закреплять цвет; развивать умение узнавать геометрические фигуры на ощупь, и называть их.

Ход игры.

1 вариант. Под платочком хаотично разложены геометрические фигуры (большие и маленькие по величине, разной формы). Ребенку предлагается на ощупь, обследуя двумя руками, найти пару геометрических фигур (выбор пары возможен и по желанию ребенка, и по словесному указанию воспитателя).

2 вариант. «Найди пару»

Ребенок на ощупь, одной рукой, обследуя предмет, достает геометрические фигуры из-под платочка, называет, что он достал (ромб). Сравнивает по размерам, используя слова: длиннее, короче, уже, шире, и называет цвет каждой фигуры.

### **«ПОДБЕРИ ФИГУРУ»**

**Цель:** учить детей обследовать предметы разной формы и цвета, учить использовать обозначенные свойства геометрической фигуры (цвет, форма, размер); развивать творческое воображение.

#### **Ход игры.**

1 вариант. Предложить ребенку выбрать понравившуюся для него карточку и с помощью геометрических фигур выложить рисунок по образцу.

2 вариант. Предложить ребенку, с помощью различных геометрических фигур, составить свой рисунок.

### **«ПОСТРОЙ ДОМ»**

**Цель:** обогащать сенсорный опыт детей, знакомя их с широким кругом предметов и объектов, учить подбирать предметы по одному – двум качествам (цвет, размер).

#### **Ход игры.**

Предложить ребенку выбрать из геометрических фигур необходимую и расположить ее на картинке.

### **«НАЙДИ ПАРУ»**

**Цель:** развивать органы чувств (слух), учить правильно, находить пару для предмета, развивать слуховое внимание.

#### **Ход игры.**

1 вариант. Детям раздаются «шумики» с разными звуками. Предлагается найти «шумик» с таким же звуком.

2 вариант. Предложить детям отгадать, у кого звучит «шумик» так же, как у воспитателя.

### **«ЦВЕТНЫЕ КОЛЛЕКЦИИ»**

Прямая цель: развивать зрительное восприятие, цвета, оттенки.

Косвенная цель: развивать мелкую моторику рук.

Ход игры.

1 вариант. «Путаница»

Воспитатель перемешивает игрушки разных цветов и предлагает разложить их в мешочки соответствующего цвета.

2 вариант. «Кто быстрее!»

Воспитатель. – Я спрятала в группе 10 (число любое) игрушек желтого цвета, кто быстрее найдет их.

3 вариант. «Назови игрушку»

Ребенок вынимает из мешочка игрушку или наоборот, раскладывает игрушки (как в варианте №1), и называет их: - Зеленый зайчик, синий шарик, красный кубик и т.д.

4 вариант. Обучение детей распознаванию цвета.

Проходит в 3 этапа.

1 этап: «Это желтый шарик»

2 этап: «Принеси желтый шарик»

3 этап: «Какого цвета шарик?»

### «ДУШИСТЫЕ МЕШОЧКИ»

Прямая цель: развивать обоняние у детей.

Косвенная цель: закреплять названия лекарственных растений, учить детей узнавать растения по запаху.

Ход игры.

1 вариант. «Узнай по запаху»

Воспитатель знакомит детей с запахами лекарственных трав в 3 этапа.

Воспитатель предлагает понюхать травку в мешочке.

1 этап.

Так пахнет ромашка. (Показать картинку)

2 этап. Найди мешочек с запахом ромашки.

3 этап.

2 вариант. «Найди такой же запах»

Ребенок берет один из синих мешочков, вдыхает запах и пытается найти такой же запах в оранжевом мешочке, составляя пары с одинаковым запахом.

### **«АРОМАТНАЯ РАДОСТЬ»**

Цель: развивать обоняние у детей.

Ход игры.

Воспитатель предлагает собрать пару баночек с одинаковым запахом.

Для этого необходимо открыть баночку и дать ребенку понюхать аромат, но так чтобы он не видел содержимое баночки.

Затем ребенок нюхает содержимое других баночек и находит одинаковый аромат.

### **«ГУСЕНИЧКА - КРУПЕНИЧКА»**

Цель: развивать тактильные ощущения у детей.

Косвенная цель: развивать мелкую моторику рук.

Ход игры.

Воспитатель рассказывает:

- Это необычная гусеничка. Ее зовут Крупеничка. Она питается не травкой, не листочками. Она любит разные крупы.

Сегодня Крупеничка по полю гуляла, разные крупы собирала: гречку, рис, фасоль, горох.

- Вот посмотрите, у меня в мешочках тоже есть такие крупы.

Детям предлагается потрогать крупы. А затем потрогать животик у Крупенички.

- Чем она сегодня угощалась?

## **«ЛОВКИЕ ПАЛЬЧИКИ»**

Цель: развивать тактильные ощущения у детей.

«СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР»

«ЦВЕТНЫЕ ЛЕПЕСТКИ»

«ОТ КАКОГО ШАРИКА ВЕРЕВОЧКА»

«РАЗНОЦВЕТНЫЕ СКАМЕЙКИ»

Цель: учить детей различать основные цвета предметов; учить действовать по инструкции, выделяя заданный цвет и называть его.

Ход игры.

А. «Сильный ветер». (Ветер «сорвал» крыши с разноцветных домиков, нужно поставить их на место)

Б. «Цветные лепестки». (Выложить цветочки, подбирая лепестки по цвету серединки)

В. «От какого шарика веревочка». (Цвет шарика соотносить с цветом веревочки)

Г. «Разноцветные скамейки». (Посадить матрешку на скамейку того же цвета)

## **«НАЙДИ ДОМИК ДЛЯ КАЖДОЙ РЫБКИ»**

Цель: развивать зрительное внимание и память.

Ход игры.

Ребенку предлагается рассмотреть аквариумы и запомнить, где какая рыбка плавает.

Затем аквариумы убираются.

Детям предлагают отдельно аквариумы и отдельно рыбку.

- Посади каждую рыбку в свой аквариум.

### **«СЛОЖИ ИЗ ПАЛОЧЕК»**

Цель: развивать зрительное внимание и память, мелкую моторику. Ход игры.

На столе раскладываются счетные палочки.

Взрослый выкладывает из них фигуры – сначала простые, потом сложные. Ребенок должен сложить точно такую же фигуру.

Задание дается в порядке возрастающей

сложности: А) образец остается перед глазами

ребенка

Б) образец убирается.

Можно эти фигуры складывать из кубиков.