***Картотека дидактических игр по развитию зрительного восприятия***

|  |
| --- |
| 1 |

|  |
| --- |
| **Д/и «Назови форму предмета»** |

|  |
| --- |
| Цели: закреплять умение зрительно соотносить форму предмета с эталоном.  Ход игры: дети делятся на две команды. Одна команда называет предметы прямоугольной формы, а другая-квадратной. За каждый названный предмет дети получают фишку. В конце игры выясняется, сколько фишек заработала каждая команда.  Усложнение: считать можно предметы объемной формы, определенного цвета. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зрительное  восприятие.    Дидактические игры | Сенсорные         эталоны. | 2 |

|  |
| --- |
| **Д/и «Назови величину»** |

|  |
| --- |
| Цели: формировать у детей дифференцированное восприятие качеств величины.  Ход игры: дети стоят вокруг стола. На столе разложены картинки с изображением предметов разной величины по кругу. Например: карандаш длинный и  короткий.  В середине круга лежит стрелка. Дети ее раскручивают и говорят слова: «Стрелка, стрелка покружись,всем картинкам покажись. Покажи нам поскорее, какая из них тебе милее. Дети берут картинку, на которую указывает стрелка и называют величину предметов. |

|  |
| --- |
| **Д/и «Кто больше запомнит».** |

|  |
| --- |
| Цели: закреплять у детей умение зрительно узнавать в  окружающем пространстве  цвет, форму, величину пре-  дметов, развивать зрительное внимание, память.  Ход игры: В игре принимают участие несколько детей.  Им предлагается в течение нескольких минут увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета, величины, формы. По сигналу один ребенок начинает называть, а другой дополняет. |

|  |
| --- |
| **Д/и «Коробочки».** |

|  |
| --- |
| Цели: развивать умение зрительно соотносить предме-  ты по цвету, развивать цветоразличение, внимание.  Ход игры: Играет 5-6 человек. На подносе лежат мел-  кие игрушки четырех основных цветов. Педагог пока-  зывает  4 коробочки. На дне каждой есть кружок опре-  деленного цвета (из 4х). Идя по кругу, педагог откры-  вает одну из коробочек. Дети должны взять с подноса  и положить в эту коробочку игрушку такого же цвета, какого цвета кружок в коробочке. Слова: «На донышке в коробочке огонек горит, какие брать игрушки. Он нам говорит. Смотри не перепутай, внимательно следи, что такого цвета, в коробочку клади. |

|  |
| --- |
| **Д/и «Раз, два, три- назови»** |

|  |
| --- |
| Цели: Закреплять умение узнавать сенсорные признаки предметов, развивать зрительное внимание, ориентиро-  вку в микропространстве.  Ход игры: Дети шагают по кругу под счет раз, два, три.  Потом педагог говорит: «Раз, два, три- цвет предмета назови» и показывает какой-нибудь предмет. Дети называют цвет предмета. Снова шагают по кругу и на слова «раз, два, три-форму предмета назови», называют форму показываемого предмета. Можно называть объе-  мную форму предметов, величину двух предметов, цвет, оттенки цвета. |

|  |
| --- |
| **Д/и «Подбери предмет по цвету»** |

|  |
| --- |
| Цели: закреплять умение соотносить цвет-как основной признак с цветностью предметов, развивать зрительное внимание, память, ориентировку в пространстве.  Ход игры: Дети стоят в кругу. В середине стоит стол. На нем лежит карта с кружками разного цвета.( в зависимости от возраста). В середине карты –стрелка.  Карта круглая. Дети по очереди поворачивают стрелку, приговаривая слова «стрелка, стрелка покружись, всем кружочкам покажись. И какой тебе милее, укажи нам поскорее! Стоп!» На какой цветной кружок  укажет стрелка, такого цвета предмет на картинке надо поло |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| жить рядом с кружком. Карточки с контурами и силуэтами предметов лежат на другом столе. Например: стрелка остановилась на бордовом кружке. Рядом с этим кружком нужно положить силуэт или контур свеклы. Стрелку крутят все по очереди. Усложнение: можно подбирать к цветному кружку несколько силуэтов или контуров предметов данного цвета. |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **Д/и «Подбери предмет по форме».** |

|  |
| --- |
| Цель: развивать умение соотносить форму предмета с эталоном, развивать зрительное внимание.  Те же самые правила, что и в игре «Подбери предмет по цвету». Та же самая стрелочка, те же самые слова, только вместо слова «цвет» говорим слово «форма».  На другом столе лежат картинки с изображением предметов разной формы (объемной и плоской) а на карте нарисованы плоские и объемные формы. |

|  |
| --- |
| **Д/и «Разложи как я скажу»** |

|  |
| --- |
| Цель: развивать зрительную память, дифференцировку плоских геометрических фигур, зрительное внимание, ориентировку в микропространстве.  Ход игры: Перед детьми лежат разные геометрические фигуры. Педагог убеждается, что дети знают их назва-  ния. Затем педагог предлагает детям выложить эти фигуры в определенном порядке. Порядок может быть самый разный: слева направо, сверху вниз, по образцу, по памяти, в определенной последовательности , по счету( выложить так, чтобы второй была трапеция, чет-  вертым- ромб и т. д.). |

|  |
| --- |
| **Д/и «Что в левой, что в правой руке».** |

|  |
| --- |
| Цель: закреплять ориентировку по направдениям, на листе бумаги, зрительное внимание, зрит. память.  Ход игры: Педагог показывает детям две картинки, одинаковые по сюжету, но разные по расположению предметов. Дети должны назвать расположение предметов на обеих картинках. Например: на картинке справа солнце находится в левом верхнем углу, а на картинке слева- оно в правом верхнем углу. Картинки можно сделать по любой теме. Чем старше дети, тем больше предметов может быть на картинках и больше отличий. |

|  |
| --- |
| **Д/и « Зайка в гости прискакал».** |

|  |
| --- |
| Цель: развивать зрительные память и внимание, ориентировку в микропространстве.  Ход игры: Перед детьми на столе раскладываются игрушки в определенном порядке: справа вверху, внизу, слева вверху, внизу, посередине. Приходит в гости зайка и меняет местами  игрушки. Слова: «Зай-  Ка к деткам прискакал, прыгал, бегал и играл. Все предметы поменял, а потом он ускакал. Дети должнназвать, как поменял прдметы зайка.  Усложнение: предметы можно заменить на геом. фигуры, на цветные карточки и т. д. |

|  |
| --- |
| **Д/и «Кто куда убежал?»** |

|  |
| --- |
| Цель: развивать ориентировку на листе бумаги, зритель  ное внимание, зрит. память.  Ход игры: Дети играют парами. Перед каждым ребенком лежит лист бумаги и 7 разных геометричес-  ких фигур. Все фигуры лежат в центре листа. По сигна-  лу играющие  раскладывают фигуры по всему листу, в центре, в правом верхнем углу, в нижнем левом и т. д. Затем сравнивают расположение фигур на своих листах и рассказывают об этом. Например: У меня квадрат находится в верхнем правом углу, а у тебя? Прямоугольник у меня наверху между квадратом и треугольником, а у тебя?   И т. д. Дети поочередно |

|  |
| --- |
| задают  друг другу вопросы. Усложнение: один ребенок закрывает глаза, а в это время другой меняет положение фигур на листе. Открыв глаза, ребенок рассказывает об изменениях. |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **Д/и «Раз, два, три - как ты шел- назови».** |

|  |
| --- |
| Цель: развитие ориентировки в микропространстве, по направлениям (право, лево, верх, низ).  Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь зайке пройти к зайчихе. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: « С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет,но куда он приведет? Раз, два, три- как ты шел-назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д.  Усложнение: лабиринт перекрещивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления. |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **Д/и «Муха».** |

|  |
| --- |
| Цель: Развивать умение  ориентироваться на плоскости по клеткам, октивизировать слуховое внимание, зрит.  внимание, различать цвета, оттенки.  Ход игры: игровое поле 5 на 5 клеток. Они окрашены через одну (или оттенки или цвета, в зависимости от поставленной цели). Можно еще геом. фигуры разного цвета. Центральная клетка занята фишкой- мухой. Игровая ситуация: Сидела муха в своем домике, а потом решила пойти погулять. Ведущий говорит, на сколько клеток и в каком направлении муха продвинулась 3-4 раза. Влево, вправо, наискосок вниз |

|  |
| --- |
| **Д/и «Муха».** |

|  |
| --- |
| и т. д. Между какими клетками  оказалась? Какая клетка справа вверху, внизу и т. д. Усложнение: можно предложить играть не передвигая муху по индивидуальному полю, а следить глазами путь мухи по демонстрационному полю. Пособия: одно поле демонстрационное, 4- маленьких индивидуальных, 4 фишки. |

|  |
| --- |
| **Д/и «Двенадцать месяцев».** |

|  |
| --- |
| Цель: развивать ориентировку во времени (названиях месяцев), временах года, слуховое внимание.  Ход игры: педагог раскладывает на столе карточки с цифрами от 1 до 12 и перемешивает их. Играющие берут карточки и выстраивают по порядку в соответствии с цифрой, указанной на карточке. Они превратились в 12 месяцев. Педагог задает вопросы: «Первый месяц- как тебя зовут?». «Двенадцатый месяц- как тебя зовут?» «Шестой месяц-а тебя как зовут?» и т. д. Можно сделать подсказку- на обратной стороне написать первую букву месяца. |

8

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **Д/и «Найди больше».** |

|  |
| --- |
| Цель: развивать умение ориентироваться в расположе-  нии частей предметов, развивать зрительное вниман-е.  Ход игры: перед детьми раскладываются предметные картинки- можно до 20 и больше. Играют двое, трое детей. Ведущий говорит: «Сейчас я сосчитаю до 10, а вы за это время должны выбрать и взять себе картинки с предметами, у которых есть ручки». Ведущий читает до 10, а дети выбирают картинки. Кто выбрал больше всех-выиграл. Теперь нужно назвать положение ручки на предмете. Например: у чашки ручка сбоку. У зонтика внизу и т. д Вопросы к картинка: 1. У кого. |

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
| **Д/и «Найди больше»** |

|  |
| --- |
| Или у чего есть ножки? 2. У кого или у чего есть иголки? Задание: выберите картинки с предметами, у которых ручки сбоку, сверху,снизу. Ручки- мебель, инструменты, электроприборы, зонтик, сумка. Ножки: растения, мебель, животные, игрушки. Иголки: люди, животные, инструменты: |

|  |
| --- |
| **Д/и «Что пропало?»** |

|  |
| --- |
| Цель: развивать зрительное внимание, зрительную память, предметные представления.  Ход игры: На подставке стоят предметы по любой теме: овощи, животные, посуда и т. д.  Или на фланелеграфе картинки или силуэты, геометрические фигуры. Для малышей педагог показывает зайчика и говорит, что он хочет поиграть с детьми. Но сначала надо запомнить картинки или предметы. Дети запоминают, бегают, прыгают вместе с зайчиком. Педагог произносит слова: «Зайка к деткам прискакал, прыгал, бегал и играл. А когда он ускакал, что-то он с собою взял». |

|  |
| --- |
| **Д/и «Угадай-ка».** |

|  |  |
| --- | --- |
| Цель: развивать представление о том, что один и тот же предмет выглядит по-разному в зависимости от наблюдателя.  Ход игры: дети сидят парами за столами напротив друг друга. На середине каждого стола стоит предмет, имеющий ярко выраженные различия передней и задней сторон (часы, неваляшка, чайник и т. д. ) Выбирается один водящий. Он отворачивается и произносит считалку. Остальные дети в это время схе-   |  | | --- | | ются и произносятся слова: «угадай-ка, угадай, чей рисунок-отгадай» Водящий поворачивается, берет рисунок и старается найти автора. |   матично зарисовывают стоящий перед ними предмет так, как они его видят. Затем все рисунки перемешива |

|  |
| --- |
|  |