Игровой практический материал по развитию

восприятия у детей дошкольного возраста

I. Игровые задания на восприятие формы, высоты, длины, ширины, цвета предметов.

1. Дидактическая игра « Узнай фигуры на ощупь »

Цель: восприятие формы, развитие перцептивных действий и мимических процессов.

Ход игры: в коробку положить несколько фигур разного размера и попросить ребёнка с закрытыми глазами вынуть фигурку, ощу-

пать её пальцем и сказать название.

2. Подвижная игра « Найди свой домик »

Цель: закреплять и расширять восприятие детей о форме ( известные фигуры и введение новых ), развитие аналитических умений

( анализ, сравнение фигур, абстрагирование ).

Ход игры: ребёнок стоит в кругу, вокруг разложены различные геометрические фигуры ( большие, маленькие, разноцветные ).

в разных местах комнаты развешаны большие геометрические фигуры ( одного размера: белые или чёрные ). Взрослый даёт зада-

ние: « Найди маленький зелёный треугольник и отнеси его в домик, где живут все треугольники ».

Усложнение: если ребёнок долго думает или неправильно выполняет задание, то он платит фант и затем выполняет дополнитель-

ное задание.

3. Дидактическая игра « Домики и крыши »

Цель: развитие восприятия высоты предметов отображенных на плоскости.

Ход занятия: предъявить ребёнку картинку, на которой изображены домики с крышами разной высоты; предложите ребёнку опре-

делить самую высокую, самую низкую крышу у домиков, показать домики в порядке уменьшения высоты их крыши, предложить

измерить параметры величины с помощью мерки, измерительных приборов ( если ребёнок не знает как измерить высоту, показать,

познакомить с измерительными приборами ).

4. Подвижная игра « Ручеёк и речка »

Цель: закрепить восприятие параметров ширины в процессе двигательной активности развитие аналитических умений ( анализ,

сравнение, обобщение ).

Ход игры: нарисовать на полу мелом или создать с помощью скакалок, верёвочек узкую дорожку ( ручеёк ) и широкую дорожку

( речка ), предложить ребёнку перепрыгнуть боком через эти дорожки. Спросить: « Почему сложнее перепрыгнуть речку? » (объ-

яснение, показ движениями, измерение, обобщить – вывод ).

5. Игровое упражнение: « Раскрась полосатый коврик »

Цель: закрепление восприятия широких и узких предметов в практической деятельности.

Ход игры: Предложить ребёнку рассмотреть картинки и найти широкие и узкие полоски; дать задание раскрасить их 2-мя цветами

( выбор ребёнка ).

6. Игровое упражнение: « Ветки »

Цель: восприятие параметра длинны предметов на плоскости, развитие внимания, творческая активность.

Ход игры: предложите ребёнку рассмотреть картинку с изображением дерева ( целое ) и ветки дерева ( часть ); спросить, какие у де-

рева бывают веточки ( длинные - толстые, короткие - толстые ). Задание: нарисовать длинную ветку с отходящими от неё короткими

веточками на одной половине листа и целое дерево с множеством веток на другой половине листа.

7. Дидактическая игра « Чудесный мешочек »

Цель: развивать у детей восприятие цвета, перцептивные действия, память, внимание, речевую активность.

Ход игры: положить в мешочек различные фрукты и овощи ( муляжи или настоящие ) предложите ребёнку определить на ощупь

один из предметов, назвать его ( и обобщающее понятие: фрукт или овощ), определить цвет.

8. Игровые задания

Цель: развивать у детей цветовое восприятие, память, творческую активность.

Ход игры: предложить ребёнку листы бумаги и различные художественные материалы ( краски, карандаши, восковые мелки, и т.д. ).

взрослый может предложить различные темы заданий: « Нарисовать лето ( весну, зиму, осень ) », « Придумай цветочный узор »,

« Нарисуй радугу - дугу », « Сказочную птицу », « Лесной ковёр ».

II. Игровые задания на восприятие пространства и времени

1. Дидактическая игра « Что находится вверху, а что внизу »

Цель: восприятие параметров пространств ( вверху, внизу ); распределение внимания, слухового восприятия, двигательной актив-

ности.

Ход игры: ребёнок по просьбе взрослого осуществляет поиск предметов, которые находятся вверху и внизу в вашей комнате; можно

попросить достать эти предметы.

Вариант игры: взрослый называет предмет, который находится вверху и внизу, чередуя их ребёнок должен при названии предмета

показать пальцем руки направление: вверх или вниз ( используем стрелочку, карандаш и т-д ).

Например: пол, постель, кровать, потолок, небо, земля, крыша, дорога и т-д.

Вариант игры: ребёнку конструктор, кубики, или плоские фигурки из бумаги. Попросить построить так, чтобы внизу был кубик

( вверху был шар, посередине брусок ).

2. Дидактическая игра « Посмотри-найди »

Цель: восприятие различных пространственных направлений, развитие внимания, двигательной активности.

Ход игры: взрослый даёт ребёнку разные задания: « Посмотри вперёд и найди круглый красный предмет ( мяч ) ». « Найди справа

предмет, который имеет стебелёк и зелёные листики ( цветок ). Найди слева предмет который имеет четыре ножки и крышу ( стол ).

Предложить в ходе игры подбежать к предмету и показать.

3. Дидактическая игра « Что ближе, а что дальше »

Цель: восприятие параметров восприятия расстояния ( далеко близко ), развитие внимания, речевой активности.

Ход игры: предложить ребёнку рассмотреть графические фигуры, которые расположены в определённой последовательности.

Спросить какие фигуры стоят ближе друг к другу, а какие далеко? Какие фигуры дальше друг от друга, какие ближе.

4. Дидактическая игра « Когда это бывает? »

Цель: развитие восприятий временных понятий ( время суток, время года ), развитие речевой активности, аналитических умений.

Ход игры: предложить ребёнку рассмотреть картинки, на которых изображено различное время суток ( вечер, день, ночь, утро )

или время года ( зима, весна, лето осень ). Взрослый предлагает ребёнку назвать определённый отрезок времени и аргументировать

свой ответ.

III. Игровые задания на восприятие последовательности событий, особых свойств

предметов, целостности предметов.

1. Дидактическая игра « Что в начале, что потом? » ( 4-6 лет )

Цель: развитие восприятия последовательности событий ( алгоритм событий ); внимания, речевой деятельности.

Ход игры: предложить ребёнку поиграть в сказку. У сказки есть начало и конец, поэтому надо разложить картинки последова-

тельно одна за другой, чтобы мы смогли рассказать сказку. Для игры использовать картинки сказки, а также предложить ре-

бёнку разыграть сказку лицах ( инсценировка ).

2. Дидактическая игра « Угадай какой это предмет »

Цель: продолжать знакомить детей с особыми свойствами предметов, развивая их восприятие, внимание, речь, мыслитель-

ную активность.

Ход игры: взрослый называет предмет, обладающий особыми свойствами который ребёнок должен выделить, назвать и попро-

бовать порассуждать о причинах данных свойств (проблема – версия ребёнка ).

Например, холодные предметы: снег, мороженое; горячие: утюг, огонь, чай, печка.

3. Дидактическая игра « Найди предмет »

Цель: восприятие особых свойств предметов ( материал), развитие внимания, памяти, речи, аналитических способностей, твор-

ческой активности.

Ход игры: предложить ребёнку задания на поиск предметов, изготовленных из различных материалов: деревянных, пластмас-

совых, металлических, бумажных, тряпичных, стеклянных, глиняных и т.д.

Вариант игры: необходимо угадать на ощупь, из чего сделан предмет.

Усложнение: сравнить предметы по тяжести ( контрастные предметы ).

4. Дидактическая игра « Чего не хватает у предмета »

Цель: развитие восприятия целостности предмета, внимания, аналитических особенностей.

Ход игры: предложить ребёнку рассмотреть картинки или предметы, где отсутствует тот или иной элемент ( машина без колёс,

велосипед без педалей, слон без хобота и т.д ).

III. Игровые задания на восприятие последовательности событий, особых свойств

предметов, целостности предметов.

1. Дидактическая игра « Что в начале, что потом? » ( 4-6 лет )

Цель: развитие восприятия последовательности событий ( алгоритм событий ); внимания, речевой деятельности.

Ход игры: предложить ребёнку поиграть в сказку. У сказки есть начало и конец, поэтому надо разложить картинки последова-

тельно одна за другой, чтобы мы смогли рассказать сказку. Для игры использовать картинки сказки, а также предложить ре-

бёнку разыграть сказку лицах ( инсценировка ).

2. Дидактическая игра « Угадай какой это предмет »

Цель: продолжать знакомить детей с особыми свойствами предметов, развивая их восприятие, внимание, речь, мыслитель-

ную активность.

Ход игры: взрослый называет предмет, обладающий особыми свойствами который ребёнок должен выделить, назвать и попро-

бовать порассуждать о причинах данных свойств (проблема – версия ребёнка ).

Например, холодные предметы: снег, мороженое; горячие: утюг, огонь, чай, печка.

3. Дидактическая игра « Найди предмет »

Цель: восприятие особых свойств предметов ( материал), развитие внимания, памяти, речи, аналитических способностей, твор-

ческой активности.

Ход игры: предложить ребёнку задания на поиск предметов, изготовленных из различных материалов: деревянных, пластмас-

совых, металлических, бумажных, тряпичных, стеклянных, глиняных и т.д.

Вариант игры: необходимо угадать на ощупь, из чего сделан предмет.

Усложнение: сравнить предметы по тяжести ( контрастные предметы ).

4. Дидактическая игра « Чего не хватает у предмета »

Цель: развитие восприятия целостности предмета, внимания, аналитических особенностей.

Ход игры: предложить ребёнку рассмотреть картинки или предметы, где отсутствует тот или иной элемент ( машина без колёс,

велосипед без педалей, слон без хобота и т.д ).

IV. Игровое задание на восприятие сложных явлений окружающего мира

1. Дидактическая игра « Угадай какая это сказка? »

Цель: правильное восприятие детьми иллюстраций и литературных произведений.

Ход игры: предложить ребёнку рассмотреть иллюстрации к разным сказкам ( или небольшие картинки )

и угадать, как называются эти сказки. Предложить ребёнку следующее творческое задание: « Расскажи эти

сказки », « Покажи сказку » или « Оживи картинку ».

2. Игровые этюды

Цель: развить у детей восприятие эмоций и чувств по поведению.

1 вариант: предложить ребёнку картинки с изображением различных выражений лица ( радость, печаль, стыд,

злость и т.д. ). Дать задание изобразить мимикой, движением эти чувства; разыграть игровые ситуации « снежки »,

« Праздничное настроение », « Один дома », и др.

2 вариант: предложить ребёнку следующие задания: « Покажи, что ты чувствуешь? » ( страх, отвращение, сочувствие и т.д.

через игровые ситуации: заболела бабушка, бушует гроза… ).

3 вариант: предложить ребёнку показать характер литературного героя ( жадность, хвастливость, эгоизм, притворство и т.д. ).