



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 16 «ЛУЧИК»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

Симферополь

Картотека тактильных игр к Дидактической ширме «Таинственная коробка»

Педагог психолог

Абхаирова Наджие Абдурамановна



Это пособие предназначено для развития мелкой моторики и тактильного восприятия у детей. Оно развивает речь ребенка. Обогащает пассивный и активный словарь словами – определениями (прилагательными). Учит составлять описательные рассказы. Учит задавать вопросы. Взрослый учит выделять различные качества вещи, задавая уточняющие вопросы.

Эта игра будет интересна детям от трех до семи лет. Ее можно использовать на групповых и на индивидуальных занятиях. Предметы, который используются в этой игре обязательно должны быть знакомы детям по играм, в быту. Детям необходимо без помощи зрения, только ощупывая предмет определить, что это.

Ребенок может задавать наводящие вопросы, а взрослый или другие дети отвечают на них, не называя предмет. Обязательное условие игры: не должно упоминаться функциональное назначение предмета (например, «им открывают дверь» – следовательно, «ключ»). Должны называться только те свойства, которые определяются с помощью ощупывания.

Во время игры можно активно использовать загадки - описания. Это способствует развитию образного мышления ребенка, формирует ассоциативные связи.

Игра "Определи форму"

Педагог предлагает ребенку определить форму предметов, которые лежат за ширмой. Предметы могут отличаться по размеру и изготовлены из разного материала (вариант усложнения игры).

Игра "Угадай игрушку"

Педагог с детьми рассматривает игрушки, обращает внимание на сходства и отличия. Затем ребенку предлагается угадать и назвать предметы, остальные дети следят за правильностью выполнения. Ребенок на ощупь должен определять один за другим предметы расположенные за ширмой. Желательно, чтобы он вслух описывал их свойства.

Игра "Опиши игрушку"

Ход игры: Ребенок на ощупь определяет, какая игрушка спрятана за ширмой, называет ее и описывает. Как только ребенок справился со своей задачей, остальные дети помогают исправить допущенные ошибки или вносят свои дополнения.

Игры с предметами. «Угадай, что изменилось?»

Цель: Выработать навык в определении пространственного расположения предмета: справа, слева, спереди, сзади, сбоку, около и др. ;

Развивать наблюдательность, активное запоминание, речь и активизировать словарь.

За ширмой переставляют предметы так, чтобы дети не видели.

Игра «Угадай на ощупь, из чего сделан предмет»

Цель: определение фактуры материала на ощупь.

Оборудование: набор предметов, изготовленных из различных материалов (стеклянный стакан, деревянный брусок, железный совочек, пластмассовая бутылка, меховая игрушка, кожаные перчатки, резиновый мяч, глиняная ваза и др.).

Ход игры : за ширмой находится набор предметов.

Педагог просит ребенка ощупать предметы и определить, из какого материала изготовлен каждый из них. Затем ребенок закрывает глаза, ощупывает какой-либо предмет и говорит из чего он сделан.

Игра "Собери пирамидку"

Ход игры: Ребенок разбирает и собирает пирамидку на ощупь.

Игра "Сколько матрешек?"

Ход игры: Педагог предлагает посчитать количество матрешек

Игра «Узнай фигуру»

Цель: нахождение геометрической фигуры на ощупь по зрительно-воспринимаемому образцу.

Ход игры : за ширмой лежит набор геометрических фигур.

Второй такой же набор находится на столе перед ребенком. Ребенку предлагается на ощупь найти такую же фигуру, как та, на которую указал педагог.

Игра «Найди пару»

Цель: нахождение одинаковых по фактуре материалов на ощупь.

Оборудование: пары пластин, оклеенных бархатом, наждаком, фольгой, вельветом, фланелью, шелком, бумагой.

Ход игры: на столе за ширмой находятся пары пластин.

Ребенок просовывает руки педагог просит его ощупать пластины и найти парные

Игра «Найди лишнюю пробку»

Средства: пробки разного цвета и размера.

Цель: развитие логического мышления.

Создание эмоционально положительного настроения.

Развитие интереса и побуждение к действиям.

Знакомство сенсорными эталонами: знакомство с разными

Свойствами предмета: величина (большой, маленький), форма (круг), цвет; формирование умения чередовать предметы по цвету, размеру.

Развития мелкой моторики руки: формирование умения выполнять действия с предметами.

Формирование навыка совместного выполнения задания; формирование навыков культурного общения;

Развитие умения понимать и правильно выполнять задания;

Формирование и активизация словаря ребенка; развитие умения рассматривать картинку, называть изображенные на ней предметы, их качества и действия;

Развитие восприятия: зрительного осязательного.

Развитие наглядного – действенного, образного мышления, внимания, памяти, воображения.



Тактильная игра Найди пару - классический

нейротренажер методики Монтессори.

Задача развивающей игры - достать произвольный

мешочек, ощупать его, а потом, не подглядывая, на ощупь,

найти для него пару. В других вариациях - задания для

детей описать, что в мешочке - твердое или мягкое, тихо

или громко звучит если потрясти.



Загадки – описание

Голодная - мычит, сытая - жует,
Всем детям молоко дает.

Корова

Кто нам песенку такую
Все время поет: «Ку-ка-ре-ку!»

Петушок

Длинный, зеленый,
Добрый соленый,
Вкусный и сырой.
Кто он такой?

Огурец

Костяная спинка,
Жёсткая щетинка,
С мятной пастой дружит
И усердно служит.

Зубная щетка

Полежит он без вниманья
Целый день в твоём кармане.
Без него домой придёшь —
В дом не попадёшь.

Ключ

Два близнеца, два братца,
На нос верхом садятся.

Очки

Я похожа чуть-чуть на лопатку,
На весло я похожа немножко,
Помогаю есть кашу ребятам,
А сестра у меня - поварёшка.

Ложка

За ухо возьмёшь,
Ко рту поднесёшь,
Что налито,
То глотнёшь!

Кружка

Я хорошая игрушка —
Каждой девушке подружка.
Я могу сидеть в коляске,
Закрывать умею глазки.

Кукла

Румяный бочок,
Хвостик, листок,
На ветке качаюсь,
Как называюсь?

Яблоко

В домике скорлупке,
Живёт он, как в избушке,
Бывает грецким и лесным,
Кедровым не совсем большим!

Орех