

Карточка дидактических игр и упражнений по развитию зрительного восприятия у старших дошкольников.

Ди «Моя любимая одежда»

Цель: уточнить знания детей об одежде, уточнить цвет и фактуру материала.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Дети передают друг другу мяч. Педагог произносит слова:

Ты катись веселый мячик,

Быстро, быстро по рукам...

У кого веселый мячик,

Про любимую одежду

Быстро все расскажет нам

Раз, два, три – говори.

Дети по очереди рассказывают о своей любимой одежде, уточняя цвет и фактуру материала.

Ди «Что обувает»

Цель: уточнить знания детей об обуви.

Оборудование: картинки с временами года, картинки с обувью.

Ход игры: Педагог показывает детям картинки с разными временами года, необходимо подобрать обувь к различным погодным условиям.

Ди «Четвертый лишний»

Цель: научить детей классифицировать предметы по назначению.

Оборудование: предметные карточки.

Ход игры: Перед детьми расположены карточки с изображением четырех предметов, один из которых лишний. Дети называют лишний предмет, объясняют, почему он лишний.

Ди «Подбери бантик к платью по цвету»

Цель: умение соотносить предметы по цветам (как по основному признаку).

Оборудование: платья (из картона) и банты (из картона) различных цветов.

Ход игры: На карточках справа изображены четыре платья разной расцветки, слева – бантики, соответствующие платьям по цвету. Педагог предлагает детям найти платье и бантик к нему и провести дорожку.

Дид. упражнение «Обведи по пунктирной линии контур»

Цель: учить детей обводить по контуру, не отрывая руки, продолжать учить классифицировать предметы по их прямому назначению.

Оборудование: картинки(пунктиры) с изображением одежды, обуви, головных уборов.

Ход упражнения: Педагог предлагает детям обвести по пунктирной линии контур, определить, что изображено на рисунке. (Дети называют предметы одежды, обуви, головных уборов, называют обобщающее слово.)

Д/и «Геометрические мозаики»

Цель: развивать умение составлять из геометрических фигур целостный предмет.

Оборудование: геометрические фигуры (из картона).

Ход игры: Дети составляют из различных геометрических фигур друга для Солнышка. (В ходе игры детям задаются вопросы о том, какие геометрические фигуры они используют для создания животного).

- Посмотри, кто у нас получился? (заяц).

Д/и «Портрет»

Цель: развивать умение выкладывать различные предметы из геометрических палочек.

Оборудование: счетные палочки, схема-солнышко.

Ход игры: Педагог предлагает детям сделать из геометрических палочек портрет Солнышка.

«Посмотрите, какие красивые палочки лежат у нас на столе. Выложите из них такое же солнышко, как на этой схеме».

Детям предъявляется схема с изображением солнышка.

Д/и «Лабиринт»

Цель: развитие прослеживающей функции глаза.

Оборудование: лабиринт.

Ход игры: Педагог предлагает детям помочь Зайчику.

«Посмотрите, Зайчик приготовил для Солнышка морковку, но не может найти к нему дорогу. Давай поможем Зайчику отнести морковку Солнышку».

Лабиринт «Мышка и сыр»

Цель: развитие прослеживающей функции глаза.

Оборудование: лабиринт.

Ход игры: Педагог предлагает детям узнать, по какому пути нужно пройти мышке, чтобы мышка нашла сыр (возьмите самый яркий карандаш и закрасьте путь, по которому мышка нашла сыр). Посмотрите, сколько путей у мышки?

Давайте посчитаем?

Д/и «Мозаика»

Цель: составление целого изображения из частей.

Оборудование: разрезные картинки «овощи».

Ход игры: Необходимо из частей разрезной картинки, составить целое изображение перца (любого другого овоща).

Ди «Узнавание формы предмета»

Цель:

Оборудование: объемные геометрические фигуры, муляжи продуктов питания.

Ход игры: Педагог предлагает детям сравнить муляжи продукт питания с геометрическими фигурами.

«Вам нужно показать, какой продукт питания похож на эти геометрические фигуры?»

(Ваня, покажи какой продукт питания похож на круг?)

Ди «Сосчитай фигуры»

Цель: развитие счетных навыков.

Оборудование: геометрические фигуры (из картона).

Ход игры: Детям предлагается посчитать, какое количество геометрических фигур задействовано для изготовления поезда.

- Сейчас мы с Вами отправимся в другой город.
- Скажите, на чем мы можем это сделать? (ответы детей).
- Мы с вами отправимся в Геометрический город на поезде!
- Посмотрите, из чего состоит поезд? Сосчитайте, сколько кругов? Треугольников, квадратов, прямоугольников? Сколько желтых фигур, красных?

Ди «Построй домик»

Цель: развивать умение детей по образцу составлять целостный предмет (из геометрических фигур).

Оборудование: Образец домика из геом.фигур, геометрические фигуры (из картона).

Ход игры: - Педагог сообщает детям, что они прибыли в Геометрический в город, в гости к местному жителю, дедушке Геометриусу. У него случилась беда и ему нужна помощь.

- Недавно в этом городе прошел сильный ураган и сломал домик дедушки Геометриуса, давайте построим ему новый дом, такой же как у соседа. (Выкладывание домика по образцу).
- Молодцы ребята. Построили новый дом для дедушки.

Ди «Новогодняя гирлянда»

Цель:

Оборудование: лист белой бумаги (на каждого чел). с недорисованной гирляндой, цветные карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает детям сделать новогоднюю гирлянду из геометрических фигур.

- Скажите, какой скоро праздник? На новый год, что мы делаем с нашими домами? Украшаем, какие новогодние украшения вы знаете?

- И мы с вами сделаем новогоднюю гирлянду. (Раздаю детям недорисованную гирлянду.) Но сначала гирлянду нужно дорисовать, приготовьте желтый, синий, красный, зеленый, оранжевый карандаши и свои ушки. Слушайте внимательно и рисуйте на ниточке фигуры.

- Желтый круг, красный квадрат, синий треугольник, зеленый круг, оранжевый треугольник. Желтый круг, красный квадрат, синий треугольник, зеленый круг, оранжевый треугольник, дальше продолжите последовательность сами.

Ди «Перечисли, что спряталось на рисунке»

Цель: развивать навыки представления целостного изображения предмета.

Оборудование: картинки с недорисованными предметами для зимних видов спорта.

Ход игры: - Внимательно рассмотрите рисунок, назовите, какие предметы нужны зимой для игр и развлечений. Уточните, для какой игры или развлечения они нужны. Если ребёнок отвечает правильно – получает картинку с изображением данного зимнего вида спорта или развлечения. (Дети катаются на лыжах, на санках, на коньках, лепят снеговика, играют в снежки.)

Ди «Что на рисунке ближе, дальше?»

Цель: развивать понятия «ближе» - «дальше».

Оборудование: картинки на зимнюю тематику.

Ход игры: Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть картинки, которые расположены на столах. Ответить на вопросы по их содержанию.

- Рассмотрите внимательно и назовите кто, что расположено ближе к вам на картинке?
- Что, кто нарисован на картинке дальше?
- Что, кто нарисован вдали?
- Найдите на своих картинках приметы зимы (выслушивает ответы детей по порядку).

Ди «Назови фигуру»

Цель: называние геометрических фигур, различение их по цветам, соотнесение фигур с реальным объектом.

Оборудование: конверт с геометрическими фигурами.

Ход игры: - Ребята, сейчас я открою конверт, который мне передали по дороге в сад. Что в нем?

(Это геометрические фигуры).

- Сейчас я каждому из вас дам фигуру. Назовите цвет и форму, а еще любой предмет, который имеет такую форму. (дети отвечают по очереди).

Это зеленый круг. Мяч круглый (помидор, апельсин, яблоко).

Это желтый треугольник. Крыша треугольная (флажок, пирамидка).

Это красный квадрат. Платок квадратный (домик, окно).

- Молодцы, ребята! А теперь посмотрите, есть ли в нашей комнате такие же фигуры?

Ди «Тени разбежались»

Цель: соотнесение с силуэтным изображением и называние геометрических фигур.

Оборудование: силуэтное изображение геометрических фигур, изображение с цветными геометрическими фигурами.

Ход игры: Перед детьми силуэтное изображение геометрических фигур. Не все силуэты соответствуют цветным изображениям. Дети должны назвать фигуры, у которых нет теней и какие тени лишние.

- Ребята, а сейчас вам нужно к геометрическим фигурам подобрать соответствующую тень.
- Ко всем ли фигурам подходят тени? (Ответы детей).

Ди «Помогите детенышам найти свою маму»

Цель: развивать соотносить взрослых животных с их детенышами.

Оборудование: картинки с изображением животных и их детенышей.

Ход игры: - Ребята, животные со своими детками гуляли на лужайке, малыши заигрались и потерялись. Помогите детенышам найти своих мам и назовите их.

Ди «Кто что ест?»

Цель: умение соотносить животных и то, чем они питаются.

Оборудование: картинки с животными и с тем, чем они питаются.

Ход игры: Педагог предлагает детям по картинкам определить, чем питаются животные.

Ди «Кормушка»

Цель: развивать знания о зимующих и перелетных птицах.

Ход игры: Рядом с кормушкой разместить: зимующих птиц: воробей, синица, ворона, сорока, снегирь, дятел и перелетных птиц: кукушка, ласточка).

- Посмотрите, как много птиц к нам прилетело!
 - Назовите птиц, которые прилетели (дети перечисляют птиц).
 - Есть ли птицы, которые не должны были прилететь к кормушке? Какие это птицы? (Кукушка, ласточка)
 - Почему они не должны были прилететь к кормушке? (Потому что они перелетные). (Педагог убирает Кукушку и ласточку).
- (Остаются зимующие птицы)
- Назовите, одним словом, какие птицы остались? (зимующие) - Как вы думаете, почему одних птиц называют зимующими, а других перелетными? (Перелётные птицы питаются насекомыми, зимой их нет, поэтому птицы улетают в тёплые края. А зимующие остаются зимовать, потому что они могут найти себе корм).

- Правильно!

Педагог убирает изображение зимующих птиц.

Ди «Зашумленный фон»

Цель: умение различать птиц на зашумленном фоне.

Оборудование: птицы на зашумленном фоне.

Ход игры: Педагог показывает зашумленный фон (раздает детям птиц на зашумленном фоне, дети рассматривают)

Ночью темной в тишине
Кто- то спрятался во тьме.
Секрет нам надо разгадать,
И кто там спрятался - узнать!

(Дети называют птиц).

Ди «Покорми птиц»

Цель: умение соотносить птиц и то, чем они питаются.

Оборудование: изображение птиц, изображение корма для птиц.

Ход игры: Педагог говорит слова:

Ветер дует, завывает все кормушки заметает.
Птицам очень голодно,
Они дрожат от холода.
Птиц нам нужно покормить!
Чем они лакомятся определить
Фломастер откройте, в руки возьмите
Всех птиц с любимым кормом соедините!

(Дети соединяют птиц с кормом.)

- Молодцы, всех птиц покормили?

Что из корма любит синица, воробей и т.д? (ответы детей)

Ди «Найди по контуру» Игра «Угадай голос».

Цель: умение соотносить контурное изображение птиц с голосом птиц.

Оборудование: контурное изображение птиц, запись с голосами птиц.

Ход игры: Перед детьми контурное изображение птиц. Педагог включает запись с голосами птиц, дети определяют их и показывает на картинке)

Звучит стук дятла - Это кто? (дятел). Ребята, что делает дятел? (стучит).

Звучит стрекотание сороки - Это кто? Ребята, что делает сорока? (стрекочет).

Звучит пение воробья - Это кто? Ребята, как поет воробей? (чирикает).

Звучит воркование голубя - Это кто? Ребята, что делает голубь? (воркует).

Звучит карканье вороны - Это кто? Ребята, что делает ворона? (каркает).

Ди «Таинственные невидимки»

Цель: умение соединять подводных обитателей по точкам.

Оборудование: карточки с точечными рисунками.

Ход игры: Детям предлагаются карточки с точечным рисунком, которые необходимо соединить, для получения рисунка.

Ди «Сколько рыбок спряталось?»

Цель: развитие счетных навыков.

Оборудование: картинки с зашумленным изображением рыб.

Ход игры: Педагог показывает картинку с «зашумленными» рыбами.

Детям необходимо сосчитать, сколько рыбок спряталось на картинке (закрашивание).

Ди «Кто оказался удачливей?»

Цель: развитие прослеживающей функции глаза.

Оборудование: лабиринт.

Ход игры: Детям раздаются карточки с изображением детей, которые пытаются поймать рыбку. Кто из них окажется удачливей (задание выполняется по типу «лабиринта»).

Ди «Украшь цветок»

Цель: развитие мелкой моторики рук, функция «глаз-рука».

Оборудование: прищепки (разноцветные), солнышко без лучей, цветок без лепестков.

Ход игры: С помощью прищепок детям предлагается сделать солнышку лучики, цветку – лепестки.

Ди «Угадай, кто придет к мишке в гости»

Цель: умение определять кто изображен на силуэтных картинках.

Оборудование: силуэтное изображение Маши, лисы, зайца, волка, ежа.

Ход игры: - По силуэтам необходимо определить, кто придет к Мишке в гости (лисичка, зайчик, Машенька, волк, ежик).

Детям предлагается без зрительной опоры вспомнить, кто придет в гости, закрыть глаза и вслух повторить гостей.

- Сколько зверей придет в гости?

- А сколько людей?

- Сколько всего гостей будет у Мишки?

Ди «Помоги Маше добраться до Мишкиного дома»

Цель: развитие прослеживающей функции глаза.

Оборудование: лабиринт.

Ход игры: Детям предлагают схему пути к домику мишки. Используя слова, обозначающие пространственные понятия, дети рассказывают, как дойти до дома медведя.

- Молодцы, сейчас Маша сможет легко добраться до Мишки.

Ди «Сюрприз» («Чудесный мешочек»).

Цель: определение и называние объемных геометрических фигур, соотнесение с реальным объектом.

Оборудование: объемные геометрические фигуры.

Ход игры: Дети должны назвать лежащие на подносе объемные геометрические фигуры.

-Мишка приготовил для своих друзей сюрприз. Хотите узнать, какой?

Детям предлагается назвать лежащие на подносе объемные геометрические фигуры (прямоугольник, куб, цилиндр).

-Я знаю, что сюрприз имеет форму цилиндра. Попробуйте его найти в «чудесном мешочке».

Ребенок достают баночку с мыльными пузырями.

- Я знаю, что сюрприз имеет форму шара (круга). Попробуйте его найти в «чудесном мешочке».

Ребенок достает маленький мяч.

Я знаю, что сюрприз имеет форму прямоугольника. Попробуйте его найти в «чудесном мешочке».

Ребенок достает коробку с красками.

Ди «Зажги фонари»

Цель: _____

Ход игры: Проводится по подобию игры «Гирлянда».

Ди «Найди скорую помощь»

Цель: соотнесение контурного изображения с реальным изображением.

Оборудование: контурное изображение машин, картинка с изображением машины.

Ход игры: Среди контурных изображений машин, необходимо выбрать подходящий контур а/машины «Скорой помощи».

Ди «Украсть узором»

Цель: развитие зрительного восприятия.

Оборудование: изображение каравая, цветные карандаши. Картинка с изображением пекаря.

Ход игры: Педагог предлагает детям украсить каравай разными узорами.

- Всю ночь работают хлебозаводы. Ведь хлеб надо испечь к утру и развести по магазинам, а печёт хлеб пекарь. Ночью пекарю не до сна. Пекари настоящие мастера своего дела. Они выпекают такие караваи – всем на загляденье! Давайте украсим каравай разными узорами.

Ди «Перенеси фигуру»

Цель: развитие прослеживающей функции глаза.

Оборудование: картинки с изображением геометрических фигур.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать справа фигуру, соответствующую фигуре слева (проводится по подобию «лабиринта»).

- Ребята, вы должны помочь фигуре пройти по лабиринту и нарисовать справа такую же фигуру.

Ди «Узнай на ощупь»

Цель: учить определять фигуры наощупь.

Оборудование: объемные геометрические фигуры.

Ход игры: Инструкция педагога:

- Ребята, закройте глаза и ощупайте фигуры, которые лежат перед вами, запомните их расположение и выложите их точно так же.

Будьте внимательны, перед вами есть и лишние фигуры.

Д/и «На что похоже?»

Цель: умение соотносить названный предмет с реальным объектом.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Инструкция педагога:

- Я бросаю вам по очереди мяч и называю какой-либо предмет, а вы возвращаете мне мяч и называете, на какую геометрическую фигуру он похож:

- Окно
- На квадрат
- Дверь
- На прямоугольник
- Часы
- На круг
- Флажок
- На треугольник

Д/и «Собери фигуру»

Цель: умение составлять целый предмет из частей (с образцом и без).

Оборудование: геометрические фигуры, разрезанные на части.

Ход игры: Инструкция педагога:

- Ребята, у вас в конверте лежит разрезанная на части фигура, соберите и назовите ее.

Д/и «Зверюшки спрятались»

Цель: умение называть животных по контурному изображению.

Оборудование: картинка со спрятавшимися зверюшками.

Ход игры: Инструкция педагога:

- Посмотри, пока мы с вами выполняли задания, зверюшки убежали в лес и спрятались. Давайте их найдем.

(Детям предъявляется картинка с контурным изображением деревьев и животных. Они должны показать и назвать всех животных).

Д/и «Угадай следы животного»

Цель: умение соотносить силуэтное изображение с реальным предметом.

Оборудование: изображение следов животных, силуэтное изображение животных.

Ход игры: Инструкция педагога:

- Ой, смотрите, кто то оставил свои следы. Никого не видно! Животные решили поиграть с нами в прятки.
 - Какие животные могли оставить эти следы? (предположения детей).
- (Перед детьми лежит коробка с силуэтными изображениями животных).
- А теперь давайте посмотрим, правы ли вы были?
 - Как ты догадался, что это следы слона? Жирафа? Зебры?

Ди «Что изменилось?»

Цель: развитие зрительной функции глаза.

Оборудование: изображение животных жарких стран, изображение коровы.

Ход игры: Инструкция педагога:

- Посмотрите внимательно и запомните всех животных, которые будут с вами играть, запомните, кто где из животных находится (где находится зебра, кто стоит после слона).

(Дети закрывают глаза, педагог меняет местами животных).

— Что изменилось?

Дети закрывают глаза, педагог подставляет корову.

- Что изменилось? Кто в этом ряду лишний? Почему?

Ди «Кто скорее дорисует жирафа?»

Цель: умение рисовать животных по точкам.

Оборудование: лист бумаги (в клетку), инструкция педагога для графического диктанта.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать жирафа по точкам.

- А сейчас, ребята, давайте с вами нарисуем и раскрасим жирафа.

Диупражнение «Строим ракету»

Цель: умение составлять целостный предмет по схеме.

Оборудование: схематичное изображение ракеты, геометрические фигуры (из картона), либо объемные фигуры.

Ход игры: Инструкция педагога:

— Вы готовы отправляться в путешествие. На чем мы можем полететь в космос?

До луны не может птица,

Долететь и прилуниться,

Но зато поможет это

Сделать быстрая...*ракета*.

— Я предлагаю каждому из вас построить свою маленькую ракету. Для строительства вам потребуется чертеж. Дети получают конверты с «чертежами».

- Внимательно рассмотрите чертеж. Перед вами схема строительства космического летающего аппарата. Дети самостоятельно подбирают нужные для строительства детали, строят свои ракеты.
- Проверьте друг у друга, правильно ли собрана ракета, соответствует ли постройка чертежу.

Ди «Карта звездного неба»

Цель: выкладывание фигур по словесной инструкции педагога.

Оборудование: геометрические фигуры (из картона).

Ход игры: Инструкция педагога:

- Выложите в центре поля красный шар. Это солнце.
- Вокруг солнца три орбиты: желтая, оранжевая и красная.
- По оранжевой орбите движется круглая синяя планета.
- Между красной и оранжевой орбитами летит конусообразная комета.
- По желтой орбите летает цилиндрический космический корабль.
- На самой дальней от солнца орбите кружит большой многоугольный астероид.
- Между желтой и оранжевой орбитой движется куб-спутник.

Ди «Большой космический корабль»

Цель: составление целого предмета из частей.

Оборудование: геометрические фигуры (объемные).

Ход игры: Инструкция педагога: (составление космического корабля из геометрических фигур):

- Внимание, на орбиту мы отправляемся на космическом корабле, но он стал разрушаться. Необходимо срочно произвести починку.

Все обломки находятся здесь, давайте произведем починку, поставив все на место.

Диупражнение «Найди тень»

Цель: соотнесение силуэтного изображения с реальным изображением объекта.

Оборудование: силуэтное и реалистичное изображение бабочек,

Ход игры: Найди «на глаз» тень каждой бабочки.

Инструкция: «Посмотрите внимательно на картинки, бабочки потеряли свои тени, давайте поможем им найти их. Посмотрите и скажите где тень первой бабочки, второй, третьей, четвертой».

Диупражнение «Лабиринт: Бабочка и цветок»

Цель: развитие прослеживающей функции глаза.

Оборудование: лабиринт.

Ход игры: Инструкция: «Ребята помогите бабочке добраться до цветочка».

Диупражнение «Самый внимательный»

Цель: учить детей выделять изображения из наложенных картинок.

Оборудование: наложенное изображение бабочек.

Ход игры: Перед детьми наложенные изображения бабочек.

Инструкция: «Кто окажется самый внимательный и скажет, сколько бабочек здесь изображено. Обведите глазками контуры бабочек и сосчитайте их кол-во». Детям, испытывающим трудность, помогаю.

Д/и «Рисуем бабочку»

Цель: умение дорисовывать частичное изображение предмета до целостного изображения.

Оборудование: недорисованное изображение бабочки.

Ход игры: Детям раздаются карточки с недорисованными бабочками и дается инструкция: «симметрично нарисуй бабочке правую часть. Чаще смотри на образец».