

## **Игры для развития фонематического слуха и восприятия у детей дошкольного возраста.**

*Составила:*

*Учитель-дефектолог: Савченкова А.М.*

### **Игра «Найди ошибку».**

*Цель:* упражнять детей в определении количества слогов в слове.

*Оборудование:* поезд, с тремя вагончиками, на каждом из которых слоговая схема слова (одно-, двух- и трехсложные слова); предметные картинки.

*Ход игры.* Педагог знакомит детей с маленьким необычным поездом. У поезда три вагончика с соответствующими эмблемами (слоговыми схемами слов). В каждом из вагончиков «едут» картинки. Однако поезд отправляется до следующей станции только в том случае, если названия картинок соответствуют эмблемам (слоговым схемам слов). Педагог сообщает, что поезд не едет, значит надо искать ошибки. Дети под руководством педагога находят ошибки и исправляют их (перемещают картинки).

### **Игра «Собери игрушки».**

*Цель:* тренировать детей в определении места звука [С] в слове.

*Оборудование:* набор игрушек, три коробки с прикрепленными к ним схемами звукового состава слов.

*Ход игры.* Детям предлагается внимательно рассмотреть и назвать набор игрушек. Затем логопед просит детей разложить игрушки по трем коробкам в соответствии со схемами звукового состава слов, наклеенными на коробках.

*Примечание.* Возможно проведение игры в форме соревнования двухкоманд детей.

### **Игра «Бусы».**

*Цель:* упражнять детей в подборе слов разного слогового состава.

*Оборудование:* фрагменты нанизанных на шнуры бус (по количеству детей в группе).

*Ход игры.* Педагог показывает детям части бус, нанизанные на шнуры (фрагменты состоят соответственно из одной, двух и трех бусинок). Педагог предлагает детям подобрать слова, в которых было бы столько частей (слогов), сколько бусинок на шнуре. Если ребенок дает правильный ответ, его часть бус соединяют с другими. Педагог поощряет детей, ответивших правильно, подчеркивает, что бусы получились длинными.

### **Игра «Построй домики».**

*Цель:* тренировать детей в составлении слов из слогов.

*Оборудование:* изображения домиков (вырезаны по контуру, разрезаны вертикально на две части с фигурным вырезом - по типу пазл - с написанными на них слогами.)

*Ход игры.* Педагог показывает детям части домиков. Обращает их внимание на

слоги, написанные на каждой из частей. Затем предлагает построить домики, соединяя каждые две части так, чтобы из слогов получилось слово. Сложившие домики правильно получают звания «лучших строителей».

### **Игра «Кубик».**

*Цель:* упражнять детей в определении количества звуков в слове.

*Оборудование:* кубик с разным количеством кружков на гранях.

*Ход игры.* Педагог предлагает детям поиграть в игру с кубиком. Каждый из детей бросает кубик и определяет, сколько кружков на верхней грани. Затем среди картинок на доске он должен выбрать такую, в названии которой столько звуков, сколько было на грани кубика. Выигрывают те дети, которые выполняют задание верно.

### **Игра «Помоги зайчику перейти через речку».**

*Цель:* упражнять детей в слуховом различении изолированного звука *З* в ряду других звуков.

*Оборудование:* игрушечный зайчик, кубики.

*Ход игры.* Педагог просит детей помочь зайчику перейти через болото. Для этого им предлагается хлопать в ладоши, когда услышат звук *З*. Далее педагог произносит изолированные звуки, при правильно сделанных хлопках игрушечный зайчик «перепрыгивает» с одного «камешка» (кубика) на другой. Если дети делают ошибки, зайчик возвращается на предыдущий кубик. Игра продолжается, пока зайчик не перейдет через «речку».

### **Игра «Исправь ошибки Незнайки».**

*Цель:* тренировать детей в правильном употреблении предлогов в предложениях.

*Оборудование:* перечень предложений (цветы стоят на/в/ вазе; дети играют над/под/ деревом и т.п.).

*Ход игры.* Педагог предлагает детям оценить предложения, написанные Незнайкой. Дети определяют ошибки Незнайки, заменяют неправильно употребленный предлог правильным.

### **Игра «Накорми Великана».**

*Цель:* упражнять детей в образовании существительных множественного числа.

*Ход игры.* Педагог просит детей помочь Коту в сапогах накормить Великана. С этой целью дети образуют существительные множественного числа от предложенных логопедом существительных единственного числа, обозначающих продукты питания, овощи и фрукты (конфета-конфеты, котлета-котлеты, сосиска-сосиски, огурец-огурцы, яблоко-яблоки и т.п.).

### **Игра «Отгадай букву».**

*Цель:* закреплять зрительные образы букв у детей; развивать у них пространственное воображение.

*Оборудование:* листы бумаги с незавершенными изображениями букв.

*Ход игры.* Педагог показывает детям то, что написал художник Тюбик. Оказывается, что художник Тюбик не закончил работу: он не дописал буквы. Детям предлагается

отгадать, какие буквы он хотел написать.

### **Игра «Вставь нужную букву».**

*Цель:* тренировать детей в выполнении операций по звукобуквенному анализу слов.

*Оборудование:* карточки с написанными на них словами; Игрушка Дед Буквояд.

*Ход игры.* Педагог показывает детям карточки с написанными на них словами, в которых пропущены буквы. Он объясняет детям, что некоторые буквы в словах съел Дед Буквояд. Дети отгадывают, какие буквы «съел» Дед Буквояд в каждом из слов.

### **Игра «Придумай слово».**

*Цель:* тренировать детей в выборе слов с заданным звуком.

*Оборудование:* робот (игрушка).

*Ход игры.* Педагог знакомит детей с Роботом. Сообщает, что он любит слушать и произносить слова со звуком Р. Дети подбирают слова с указанным звуком. Если слово подобрано верно, у Робота на голове загорается лампочка.

### **Игра «Перебеги дорогу».**

*Цель:* развитие слухового внимания, фонематического восприятия.

*Ход игры.* Детям предлагается встать в шеренгу. Педагог произносит слова, близкие по звучанию (лягушка, подушка, кукушка, хлопушка, ватрушка; дочка, кочка, точка, бочка, ночка и т.п.). При произнесении определенного слова (например: слова подушка; точка) дети должны перебежать «дорогу» (ковер). Игра повторяется несколько раз. При этом педагог может использовать разные наборы слов.

### **Игра «Найди свой домик».**

*Оборудование:* три стула – «домика», на каждом из них изображение одной из трех букв - А, О, У; предметные картинки.

*Цель:* тренировать детей в соотнесении первого звука в названии слова с изображением одной из гласных букв (А, О, У); развитие зрительно-моторной координации у детей.

*Ход игры.* На некотором расстоянии друг от друга расставлены стулья. На каждом из них прикреплено изображение одной из гласных букв (а, о, у). Педагог раздает детям картинки, названия которых начинаются со звуков а, о, у. Дети свободно передвигаются по ковру. По сигналу педагога они должны собраться у своего «домика».

### **Игра «Перейди через болото».**

*Цель:* упражнять детей в определении заданного звука в составе слова - названия предмета; развитие двигательной активности у детей.

*Оборудование:* большие зеленые круги («кочки»); предметы, игрушки (руль, ракета, рыбка, шар).

*Ход игры.* На полу раскладываются изображения «кочек» (зеленые круги). Возле каждой из «кочек» кладут предметы (они могут заменяться по ходу игры на другие). Педагог предлагает детям перейти через «болото», наступая только на те «кочки», возле которых стоят предметы, в названиях которых есть звук [Р].

### **Игра «Собери букет».**

*Цель:* тренировать детей в составлении слов из заданных букв.

*Оборудование:* стилизованные картинки с изображением цветов разной формы и окраски, в центре каждого цветка - буква.

*Ход игры.* Педагог раскладывает цветы разной формы и окраски на ковре. Затем каждому из детей дается образец (включает три-четыре стилизованных изображения цветов), в соответствии с которым он выбирает «букет». Дети свободно передвигаются по ковру, выбирая цветы. После того как дети соберут букет (из 3-4 цветов), они должны составить слово из букв, изображенных в центре каждого цветка.

### **Игры на развитие фонематического восприятия.**

#### **Игра «Найди на ощупь».**

*Цель:* сопоставление результатов зрительного и осязательного обследования формы предметов.

*Оборудование:* набор мелких игрушек, коробка с игрушками (у взрослого), мешочек.

*Ход игры.* Игра проводится одновременно с 2-3 детьми. Ребенок кладет в руку с мешочком, затянутым на запястье, на стол. Педагог по одному предмету ставит на стол. Ребенок, используя зрительный образец, находит в мешочке такой же предмет на ощупь. В случае ошибочного выбора предмета ребенку предлагается рассмотреть предмет и дать его словесное описание. После этого ребенок снова разыскивает на ощупь другой предмет.

#### **Игра: «Широкая лестница».**

*Цель:* расположение элементов в зависимости от толщины, соблюдая постепенность изменений.

*Оборудование:* 10 брусков разных по толщине.

*Ход игры.* Педагог предлагает детям построить широкую лестницу с одинаковыми ступеньками. После выполнения задания дети играют с куклой. Затем педагог вместе с детьми разбирает лестницу, обращая внимание на то, что 1-ый брусок самый тонкий, 2-ой толще и т.д., а последний самый толстый. В случае затруднения дети могут использовать мерку.

#### **Игра «Найди пару».**

*Цель:* визуальное знакомство с основными и дополнительными цветами.

*Оборудование:* два красных, два синих, два желтых кружка (1 на панели и 1 отдельно).

*Ход игры.* Педагог выставляет цветные кружочки на панели в произвольном порядке и говорит ребенку: «Я хочу подобрать одинаковые цвета». Затем берет любую отдельную деревянную табличку и подбирает к ней пару на панели. Таблички кладутся рядом. Также выкладывается вторая пара и т.д. Далее таблички перемешиваются, и ребенок подбирает пары самостоятельно.

#### **Игра «Гладкий – шершавый».**

*Цель:* развитие тактильных ощущений. Знакомство ребенка с понятиями

«шершавый», «гладкий».

*Оборудование:* панель с дощечками гладкой и шершавой фактуры.

*Ход игры.* Педагог кончиками пальцев правой руки плавно проводит сверху вниз по гладкой поверхности. Предлагает ребенку повторить движение и говорит: «это гладкая». Затем проводит рукой по шершавой поверхности и предлагает ребенку повторить, вводя понятие «шершавая». Далее, педагог просит показать ребенка (проведя рукой), где гладкая, а где шершавая поверхность и спрашивает: «это какая?».

### **Игра «Бубен».**

*Оборудование:* бубен.

*Речевой материал:* будем играть, играйте, да, нет, верно, неверно, молодец, бубен.

*Ход игры.* Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Педагог, заинтриговав детей, достаёт из коробки бубен, играет на нём, предъявляет табличку БУБЕН. Дети смотрят, дотрагиваются до бубна в момент звучания, чтобы ощутить вибрацию. По бубну можно ударять рукой, трясти его, произнося сочетание слогов па-па-па (как могут).

### **Игра «Похлопаем».**

*Оборудование:* бубен, большой экран или ширма.

*Речевой материал:* будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно.

*Ход игры.* Игра проводится аналогично, описанной выше. В ответ на удары по бубну дети хлопают в ладоши в ладоши (перед грудью), педагог стимулирует их сопровождать хлопки произнесением слогов па-па-па или та-та-та (как могут), а после их прекращения опускают руки.

### **Игра «Кто это?»**

*Цель:* учить различать при ограниченном выборе голоса птиц и животных.

*Оборудование:* аудиозаписи голосов птиц и животных. Например: мычание коровы, стук дятла, голос кукушки, лай собаки, мяуканье кошки, кваканье лягушки, картинки с подписями, игрушки.

*Речевой материал:* будем играть, слушайте, аудиозапись, да, нет, верно, неверно, КОРОВА, ДЯТЕЛ, КУКУШКА, СОБАКА, КОШКА, ЛЯГУШКА.

*Ход игры.* Педагог показывает соответствующую игрушку или картинку (например, кошку) и спрашивает детей, как она мяукает. После воспроизведения детьми голоса: кошки, собаки, курицы включается запись. Аналогично педагог знакомит с голосом другого животного или птицы. Соответствующие игрушки ставятся на стол, картинки помещаются в наборном полотне или на доске. Затем педагог предлагает детям узнать, чей голос они слышат. В случае ошибки он, не выключая записи, показывает соответствующую игрушку или картинку.

### **Игра «Цветные коврики».**

*Цель:* учить детей дифференцировать цвета, отвлекаясь от формы предмета.

*Оборудование:* четыре листа картона красного, жёлтого, зелёного и синего цветов, изображения игрушек тех же цветов (однотонные).

*Речевой материал:* коврик. Какого цвета? Красный, синий, желтый, зелёный.

*Ход игры.* Педагог вместе с детьми рассматривает «коврики», предлагает подложить таблички с названиями соответствующего цвета. Затем предлагаются изображения игрушек (возможно название игрушек с подбором табличек) и дифференциация их по цвету. Первые две-три картинки педагог может разложить сам, при этом необходимо указать на сходство по цвету игрушки и коврика.

### **Игра «Почтовый ящик».**

*Цель:* различать форму на ощупь, соотносить плоскостную и объёмную формы; Учить, при тактильном восприятии пользоваться методом проб.

*Оборудование:* почтовый ящик-коробка с различным количеством прорезей (от двух до десяти) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник, овал, полукруг, треугольник, шестигранник, трапеция, звезда и т.д.), объёмные фигурки, которые проталкиваются в отверстие, ширма или экран.

*Речевой материал:* возьми круг, овал, квадрат, треугольник, прямоугольник, протолкни, такой - не такой.

*Ход игры.* Педагог предлагает ребёнку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки заэкраном (или за ширмой или под салфеткой), не контролируя зрением (допускаются пробы). «Возьми круг. Протолкни в коробку». «Смотреть нельзя!»

### **Игра «Домик для зайки».**

*Цель:* учить детей ориентироваться на величину в игре.

*Оборудование:* домики разной величины, в дверном проёме которых изображены зайчики, прямоугольники-двери разной величины и цвета.

*Речевой материал:* спрячь зайчиков, дверь, большой, маленький, верно, не верно.

*Ход игры.* Педагог раздаёт детям домики: «спрячьте зайчиков». Дети должны подобрать «двери» для каждого домика, ориентируясь только на величину (домик и дверь могут быть разного цвета).

### **Игра «Шарик и кубик».**

*Цель:* учить детей воспринимать пространственные отношения по вертикали (внизу - наверху), по горизонтали.

*Оборудование:* шарики и кубики для каждого ребенка, и демонстрационные карточки с различными изображениями геометрических фигур относительно друг друга, круг, квадрат и таблички.

*Речевой материал:* что это? Кубик, шарик, круг, квадрат. Похожи, делай так, внизу, наверху.

*Ход игры.* Педагог раздаёт детям кубики и шарики, предлагает назвать их: «Что это? Кубик. Шарик», затем дети соотносят объёмные фигуры с их изображением, квадрата и круга и предлагает расположить кубик и шарик самостоятельно: «Делайте так».

### **Игра «Холодно - горячо».**

*Цель:* учить детей воспринимать температурные различия.

*Оборудование:* три бутылки с водой (холодной, тёплой, горячей), чашки, ширма.  
*Речевой материал:* там вода, горячая, тёплая, холодная. Где такая? Такая. Не такая.  
*Ход игры.* Перед детьми три стеклянных бутылки (с завинчивающимися крышками). Педагог предлагает прикоснуться к каждой бутылке, предлагает слова. Подкрепляя их табличками, «холодная», «тёплая», «горячая». Затем педагог за ширмой отливает часть воды из каждой бутылки в чашки. Убирает ширму и предлагает детям определить, из какой бутылки вода в каждой чашке.

### **Игра «Определи правильно».**

*Цель:* выделение геометрических фигур по рисунку.

*Оборудование:* Конструкция, нарисованная на листе бумаги и состоящая из множества разных треугольников; вырезанный из бумаги треугольник; чистый лист бумаги; карандаш.

*Ход игры.* Педагог кладет перед ребенком нарисованную конструкцию и треугольник. Ребенку предлагается найти на рисунке такой же треугольник, а затем расположить его на листе бумаги так, как показано на рисунке, и обвести карандашом.

### **Игра в поручения.**

*Оборудование:* игрушки – большие и маленькие мячи, куклы, фигурки животных, грибы и т.д. игрушки разложены на столе.

*Ход игры.* Педагог просит ребенка принести: маленький мяч; мяч побольше; мяч такой же величины; в правой руке большой гриб, а в левой – маленького слоненка. Остальные дети проверяют правильность выполнения поручения.

Для успешного проведения игры следует предварительно с детьми повторить, где у них левая, а где правая рука, а также назвать и показать все большие и маленькие игрушки. Игру в поручения можно провести с предметами, имеющими разную длину, ширину, высоту. Дети будут дифференцировать предметы по этим признакам.

### **Игра «Зоопарк».**

*Цель:* продолжать знакомить детей с относительностью величин предметов.

*Оборудование:* трафареты с изображением животных разной величины (заяц, лиса, волк, тигр, лев, слон), клетки для них из картона, наборное полотно.

*Ход игры.* Педагог рассказывает детям, что в зоопарк привезли новые клетки, надо помочь зверям правильно найти свое место. Ставит в наборное полотно две клетки – самую маленькую и чуть побольше – и достает два трафарета: зайца и лису. Кто-либо распределяет их по клеткам. Дети под руководством педагога отмечают, что заяц маленький, а лиса большая.

Вариант игры. В наборное полотно располагают сразу все клетки вперемешку. Дети рассаживают зверей по клеткам, зрительно соотнося их по величине.

### **Игра «Подберите к каждому предмету цвет».**

*Цель:* соотнесение и называние основных цветов и их оттенков, развитие зрительного восприятия.

*Оборудование:* бытовые предметы, игрушки пяти оттенков каждого цвета спектра (чашка, хлебница, нитки: кукольная одежда: кофточка, брюки, туфли; игрушки: флажок, лиса, шар и т.д.).

*Ход игры.* Дайте ребенку цветные квадраты. Попросите его разложить квадраты – к каждому предмету его цвет. На двух сдвинутых рядом столах расставить игрушки. В игре участвуют восемь детей. Воспитатель дает каждому ребенку предмет или игрушку одного из цветов спектра. Каждый ребенок должен к цвету своей игрушки подобрать все оттенки этого цвета, сравнить их по цвету и назвать. Выполнив задание, дети меняются игрушками, и игра повторяется снова. Выигрывает тот, кто быстрее подберет все предметы одного из цветов спектра и его оттенков.

Игра повторяется 2-3 раза в зависимости от интереса детей к материалу и от степени умения сравнивать предметы с образцом, обобщать предметы по цвету. Продолжительность игры – 15- 20 минут.

### **Игра «Положи в коробочку предмет».**

*Цель:* учить детей ориентироваться на величину предметов.

*Речевой материал:* широкий, узкий, шире, уже.

*Ход игры.* Дайте ребенку широкую и узкую коробочки и предметы разной ширины, такие, чтобы часть предметов могли войти только в широкую, а другие в узкую коробочку. Попросите ребенка разложить предметы в коробочки. Сначала спросите, какие это коробочки. Попросите их вложить друг в друга. Покажите, как широкий предмет не может войти в узкую коробочку.

### **Игра «Найди свою игрушку в мешочке».**

*Цель:* учить узнавать на ощупь знакомые предметы, не просто держать предмет в руках, а ощупывать, передвигая ладонь и пальцы по предмету.

*Оборудование:* игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек - «чудесный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

*Ход игры.* Дети сидят на своих местах. Педагог раздает им игрушки и предлагает поиграть с ними. Через некоторое время показывает «чудесный мешочек», говорит, что в него можно спрятать игрушки, а потом найти их. Предлагает троим детям (не более) положить свои игрушки в мешочек. Затягивает шнурок, трясет мешочек и просит ребенка найти свою игрушку, не заглядывая в мешочек. Если ребенок правильно выбрал игрушку (ощупывает одной рукой), он называет ее сам или с помощью педагога и садится на место. Если же игрушка выбрана неверно, педагог кладет ее обратно в мешочек и достает нужную. Рассматривает и ощупывает игрушку вместе с ребенком, учит его этому методу, показывая, как передвигать пальцы по предмету, обращая внимание на форму, величину, фактуру, части предмета. Затем свою игрушку ищет другой ребенок.

### **Игра «Платочек для куклы».**

*Цель:* узнавать знакомые предметы на ощупь, опираясь на один признак-фактуру материала.

*Оборудование:* три куклы в разных платочках: одна - в шелковом, другая - в шерстяном, третья - в вязаном (крупная вязка).

*Ход игры.* (Проводится небольшими подгруппами сначала по два, а затем по три ребенка). Педагог показывает детям трех кукол в платочках: на одной - шелковый платок, на другой - тканевый шерстяной, на третьей - вязаный. Куклы здороваются с детьми, радуются, что пришли в гости. Педагог предлагает посадить их за стол и угостить, но прежде надо снять платочки. Каждый ребенок получает куклу, снимает с нее платок, усаживает за стол. Все платочки поочередно рассматриваются и ощупываются детьми. Педагог предлагает сложить их в мешочек. Потом дети угощают кукол. Куклы благодарят, собираются уйти и просят детей надеть им свои платочки. Те на ощупь отыскивают платочки в «чудесном мешочке» и с помощью педагога надевают их на своих кукол. Куклы прощаются и уходят.

### **Игра «Чей это домик?»**

*Цель:* учить осуществлять пробы тактильно-двигательные, с закрытыми глазами; продолжать учить детей находить правильное решение путем проб, фиксируя правильные и отбрасывая неверные варианты.

*Оборудование:* три коробки разного размера с отверстиями («дверями») также разного размера, три игрушечные собачки разного размера, экран или ширма.

*Ход игры.* (Проводится индивидуально). Ребенок сидит за столом напротив педагога. Он показывает три конуры и говорит, что в них живут собаки. Сейчас они убежали гулять и скоро придут. Прячет домики за ширму. Появляются собаки. Они лают, просят ребенка найти их домики и помочь туда залезть. Педагог объясняет, что каждой собаке надо найти конуру не глядя, за экраном, напоминает, что можно пробовать: самой большой собаке - большую конуру. Педагог помогает, взяв руки ребенка в свои, путем проб найти нужный домик и поместить в него собаку. Затем ребенок сам берет любую собаку из двух оставшихся и ищет ее конуру. Если он помещает маленькую собачку в средний по величине домик, его не останавливают, так как ошибка выяснится при поиске домика для второй собаки - в маленький домик она не влезет. После этого можно прийти ребенку на помощь и вместе исправить ошибку. Когда все собаки будут распределены по конурам, педагог снимает экран, вместе с ребенком рассматривает результаты. «Собаки выглядывают из домиков, - говорит педагог ребенку, - они благодарят тебя, что ты помог большой собаке найти большую конуру, собаке поменьше - конуру поменьше, а самой маленькой - самую маленькую конуру».

По этому же принципу проводятся игры с другими игрушками.

### **Игра «Почтовый ящик».**

*Цель:* различать форму на ощупь, соотнося плоскостную и объемную формы.

*Оборудование:* почтовый ящик - коробка с разным количеством прорезей (3-5) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник; круг, овал, квадрат; полукруг, треугольник, прямо угольник, квадрат, шестигранник), объемные фигурки, которые проталкиваются в отверстия, ширма или экран.

*Ход игры.* Педагог предлагает ребенку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном, не контролируя зрением (допускаются пробы). При первом проведении игры используются коробки с 2-3 прорезями и нужное количество фигур.

### **Игра «Холодно-тепло-горячо».**

*Цель:* продолжать формировать тактильное различие свойств предметов; познакомить с тактильным различием температуры и значением слов «холодный», «теплый», «горячий» и «холодно», «тепло», «горячо».

*Оборудование:* три одинаковые бутылки (с хорошо закрывающимися пробками) или небольшие одинаковые грелки с водой холодной, теплой и горячей, три чашки или миски, полотенце.

*Ход игры.* 1-й вариант (проводится индивидуально). Ребенок сидит на стуле перед столом педагога. На столе стоят две бутылки с теплой и холодной водой. Педагог просит ребенка закрыть глаза и дает ему в руки одну из бутылок. Потом ставит ее на место, предлагает ребенку открыть глаза, найти ту бутылку, которая только что была у него в руках. Ребенок ощупывает бутылки, находит нужную. Если он сомневается, педагог вновь предлагает закрыть глаза, быть внимательным и повторяет задание. Когда выбор сделан ребенком, педагог спрашивает: «Какая тут вода - холодная или теплая?» И помогает ребенку ответить.

При повторных проведениях игры вводится третья бутылка с горячей (но не обжигающей) водой.

2-й вариант (проводится с небольшой подгруппой из 2-3 детей). На столе у педагога три бутылки с водой разной температуры и три пустые миски. Около стола трое детей. Педагог просит каждого взять в руки по одной бутылке, подержать ее и поставить на место. Для себя педагог фиксирует, у кого какая бутылка. Затем просит детей закрыть глаза, меняет бутылки местами, а из одной выливает воду в миску. Дети открывают глаза, пробуют воду в миске рукой и определяют, чья бутылка пустая. Педагог спрашивает детей, как они узнали, из чьей бутылки он вылил воду, и помогает детям правильно употребить определения «холодная», «теплая», «горячая».

### **Игры на развитие восприятия цвета:**

1. Покажи цветок красного (синего и т. д.) цвета.
2. Убери лишний по цвету предмет.

### **Игры на развитие восприятия формы:**

1. Из каких фигур предмет?
2. Узнай фигуру на ощупь.

### **Игры на развитие восприятия величины:**

1. Матрешка.
2. Пирамидка.
3. Разложи пуговицы по величине.

Ребенку предлагаем разложить пуговицы по трем коробочкам (большая, средняя и

маленькая).

**Игры на развитие восприятия пространства:**

1. Далеко – близко.

Педагог просит ребенка назвать предметы, которые далеко от играющих, а затем те, что близко. Другие дети проверяют, верно ли названы предметы.

2. Где сидят птички.

Изображение птички педагог перемещает по картинке (на ветку, под крышу, возле лужи ит.д.). Ребенок должен называть ее положение, используя предлоги.