**Дидактические игры для детей с ОВЗ.**

**Подготовила: воспитатель Богданова Г. С.**

**Игры по развитию представлений о цвете.**

**Для детей с ЗПР, ОНР, ТНР. Старшая группа.**

Бегите ко мне!

Цель: учить детей сравнивать предметы по цвету.

Оборудование: желтый, синий и красный флажки по количеству детей.

Ход игры. Взрослый раздает детям по одному флажку. Ведущий держит флажки всех трех цветов за спиной, затем достает один, поднимает его и говорит, например: «Красные флажки, бегите ко мне!» Когда дети прибегают взрослый предлагает поднять им свои флажки и показать их остальным участникам игры. Все оценивают, «послушные это флажки или нет» (т.е. правильного или другого цвета).

РАЗНОЦВЕТНЫЙ МИР

дидактическая игра на восприятие цвета

Цель:

Формировать положительное отношение к игре и учить ориентироваться в игре на цвет, как на значимый признак.

Учить различать цвета, ориентируясь на их однородность или неоднородность при наложении.

Учить обозначать результат словами «такой», «не такой», учить действовать по подражанию.

Учить подбирать одинаковые цвета на глаз с последующей проверкой.

Оборудование:                                                                                                На плотных листах бумаги изображены орнаменты, состоящие из кругов различного цвета; цветные пластмассовые крышки, соответствующие цветам орнамента.

Ход игры:                                                                                                        Педагог расставляет перед собой и ребенком один из орнаментов и набор цветных крышек, обращая внимание на их одинаковость. Затем объясняет, как нужно собрать орнамент, чтобы он получился красивым рисунком. При этом педагог проговаривает: «Беру красную крышечку, кладу на красный кружочек». Ребенок самостоятельно может пробовать собрать орнамент, накладывая крышечку на кружочек, проговаривает: «Взял такой», или после примеривания «Взял не такой». В ходе игры педагог обязательно должен хвалить ребенка за правильный выбор цвета.

Живое домино

   Цель: воспитание произвольного внимания, зрительного восприятия, слухового внимания.

  Оборудование: ленты разного цвета, каждого цвета по 2.

   Ход игры. Взрослый повязывает до игры на руке каждого ребёнка ленту. Выясняет, у кого какого цвета лента. Затем дети разбегаются по комнате и бегают до тех пор, пока не услышат слова: «Найди себе пару». Дети ищут ленточки одного цвета на руках друг друга и становятся в пары. Взрослый просит их проверить, правильно ли они определили цвет.

Так же можно провести игру, где дети должны находить парную фигуру. В этом случае фигуры должны быть одного цвета, чтобы признак предмета (его форма) был отчётливо виден на картинке.

Подбери себе соседа

Цель: упражнять детей в сопоставлении и обобщении предметов по цвету.

Оборудование: цветные бумажные флажки шести цветов спектра и четырех – пяти оттенков по светлоте.

Ход игры. Детям раздаются флажки. Взрослый называет цвет и к нему подходит ребенок с флажком данного цвета. Он выбирает себе товарищей в соответствии с цветовой градацией оттенков. Остальные проверяют правильность подбора цветовой гаммы.

Украсим елочку

Цель: учить подбирать цвет по словесной инструкции.

Оборудование: картонная елочка с липучками для крепления игрушек, елочные шары разного цвета тоже с липучками.

Ход игры. Детям предлагают украсить елочку. Взрослый называет ребенку цвет шарика, который он должен повесить на елку.

**Игры по развитию представлений о форме**.

ЧУДО ГЕОМЕТРИЯ

дидактическая игра на практическое выделение формы и развитие воображения

Цель:

Познакомить детей с основными геометрическими фигурами.

Учить различению основных цветов.

Учить составлять целое из разных геометрических форм и их частей, подбирая нужные с помощью проб и примеривания.

Учить видеть форму в предмете, соотносить форму прорези и вкладки.

Развивать фантазию и воображение.

Оборудование:                                                                                                 Рамка – вкладыш с прорезями геометрических фигур из мягкого материала; различные фигурки основных цветов из такого же мягкого материала, что и сама рамка с держателями для удобного составления фигур.

Ход игры:                                                                                                        Педагог перед ребенком выкладывает рамку – вкладыш и показывает геометрические фигуры, обращает внимание на цвет, форму и различные комбинации сбора этих геометрических фигур. Педагог объясняет, что для более удобного складывания фигур надо держаться за держатель, прикрепленный к каждой фигурке. Сначала педагог дает ребенку фигурки только к одной геометрической фигуре и предлагает угадать, как из них можно сложить целую фигурку. Побуждает его к пробам и примериванию. В дальнейшем можно давать весь материал, но при затруднениях снова перейти к ограниченному количеству изображений.

СОБЕРИ ДОМИК

коррекционное упражнение на практическое выделение формы

Цель:

Учить соотносить плоскостную и объемную формы в практическом действии с предметами.

Учить пользоваться методом проб, отбрасывая ошибочные варианты и фиксируя правильные.

Учить видеть форму в предмете, соотносить форму прорези и вкладки.

Оборудование:                                                                                                Две пластмассовые доски (на каждой 6 прорези) в форме домиков; пластмассовые фигурки различного цвета, по форме соответствующие прорезям.

Ход игры:                                                                                                        Педагог кладет перед ребенком первый домик         (в прорези вставлены нужные формы) и спрашивает, что на нем нарисовано, помогает ребенку узнать предметы. Потом вынимает формы. Перемешивает их и просит ребенка снова составить из них целый домик, побуждая его в случае затруднения примерить форму к прорези. Возможно обыгрывание различных вариантов: заселение жильцов в домики, ремонт домика, закрывание окошек и т.д.

Дидактическая игра «Назови геометрическую фигуру»

Цель. Учить зрительно обследовать, узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал)

Материал. Таблицы с геометрическими фигурами. На каждой таблице контурные изображения двух-трёх фигур в разных положениях и сочетаниях.

Ход игры.

Игра проводится с одной таблицей. Остальные можно закрыть чистым листом бумаги. Взрослый предлагает внимательно рассмотреть геометрические фигуры, движением руки обвести контуры фигур, назвать их. На одном занятии можно показать ребёнку 2- 3 таблицы.

Игра «Найди предмет такой же формы»

У взрослого имеются нарисованные на бумаге геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник и т. д.

Он показывает ребёнку одну из фигур, например, круг. Ребёнок должен назвать предмет такой же формы.

Игра «Угадай, что спрятали»

На столе перед ребёнком карточки с изображением геометрических фигур. Ребёнок внимательно их рассматривает. Затем ребёнку предлагают закрыть глаза, взрослый прячет одну карточку. После условного знака ребёнок открывает глаза и говорит, что спрятано.

**Игры по развитию представлений о величине.**

«Прятки»

Цель: практическое знакомство с величиной.

Материал: кубики, шарики, мячики и любые другие предметы большого и маленького размера.

Ход игры: Перед ребёнком разложены кубики, шарики, мячики и любые другие предметы большого и маленького размера. Взрослый просит ребёнка спрятать маленький шарик в ладошке, шарика не видно; затем ещё маленький предмет прячется в ладошке, проводится игра «Ку-ку». Далее даём большой шарик и тоже просим его спрятать, не получается. Делаем вывод, что маленькие предметы можно спрятать в ладошках, а большие нет.

«Строители»

1 вариант. Цель: сортировать предметы по размерам.

Материал: игрушечная машина кубики большие и маленькие (можно взять детали «лего»).

Ход игры: На машине привозим кубики большие и маленькие.

- «Превращаемся» в строителей и строим дома-башенки: один дом для медведя из больших кубиков, а другой для зайчика - из маленьких кубиков.

Желательно обыграть «медведя» и «зайца» с помощью стихотворения:

«У медведя дом большой (разводим руки),

А у зайца маленький (соединяем ладошки).

Наш медведь домой пошёл (изображаем походку медведя),

А за ним и заинька (прыжки)».

2 вариант. Цель: закреплять знания о величине предметов, познакомить с понятиями «высокий», «низкий», «одинаковые по высоте».

Материал: игрушечная машина, кубики одинакового размера.

Ход игры: На машине привозим кубики одинакового размера.

Взрослый строит две одинаковые по высоте башни и рассказывает малышу, что башни одинаковые. Потом убирает или добавляет детали и опять рассказывает,

что теперь башни разные одна высокая, как папа (как дерево, как фонарный столб), а другая низкая, как сынок (как дочка, как цветочек).

Важно: провести зрительное сравнение по высоте окружающих ребёнка предметов.

Предлагайте детям строить низкие, высокие и одинаковые башенки.

«Накормим кукол»

Цель: учить сортировать предметы по размерам.

Материал: большая и маленькая куклы, грецкие орехи и фундук.

Заранее подготовить большую и маленькую кукол, грецкие орехи и фундук. Важно: игрушки должны быть объёмные, плоскостные картинки не подходят.

Ход игры: Взрослый читает стихотворение:

«Сидит кукла на тележке, продаёт она орешки» и достаёт большую куклу.

- Посмотри к нам пришла кукла и принесла орешки. Пока ребёнок рассматривает орешки, появляется маленькая куколка.

Взрослый побуждает ребенка сравнить кукол по размеру и затем поделить орешки: большой кукле - большие грецкие орехи, а маленькой куколке - маленькие, фундук. Далее можно орешки посчитать и покатать ладошками для развития мелкой моторики.

«Вода в стаканах»

Цель: формировать понятие о сохранении объема жидкости, в стаканах.

Материал: два стакана одинаковой формы, один стакан выше и уже, чем первых два.

Ход игры. Два стакана одинаковой формы, находятся на разном расстоянии от ребенка, но с равным количеством воды (о чем ребенок не знал). Вопросы к детям:

- Что ты видишь на столе?

- Посмотри и скажи, где воды больше?

Часто дети путаются, так как стаканы стоят на разном расстоянии от ребенка и поэтому кажется, что количество воды в стаканах разное.

Педагог переливает из одного стакана воду в другой стакан, который другого размера (на глазах у ребенка). В ходе занятия педагог формирует у ребенка понятие о том, что объем жидкости, в стаканах, не изменится независимо от формы стакана. Вопросы к ребенку:

- Посмотри и скажи, где воды больше?

- Скажи, поровну ли воды?

- Да, поровну. Вы воду не отливали, а просто перелили в этот стакан. Он выше, уже и кажется, что воды в нем больше.

«Елочки»

Цель: формировать умение сравнивать два предмета с помощью третьего.

Материал: две елочки, наклеенные на лист, карандаш, ножницы, мера – полоска цветной бумаги.

Ход игры. Педагог показывает детям две елочки, наклеенные на лист.

– Как узнать, какая елочка выше?

Для того чтобы определить из двух наклеенных фигурок (2елочки) большую, необходимо использовать третий предмет – полоску цветной бумаги. Я показываю ребенку, как выполняется задание. Из этой  полоски ребенок вырезает мерку, в точности соответствующую длине одной из фигурок. С помощью этой полоски ребенок узнает длину елочки (прием наложения). Следующий этап - ребенок самостоятельно сравнивает высоту, прикладывая меру сначала к одной, затем к другой елочке. Меряет по одной из елочек, ставит метку карандашом и отрезает лишнее.

 Примеряя меру к другой елочке, вместе с воспитателем делает вывод, что мера короче (длиннее), чем другая елочка.

- А лишнее отрежем!

**Игры по развитию представлений о времени.**

«Вчера, сегодня, завтра»

Цель: в игровой форме упражнять в активном различении временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра».

Содержание. По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика. Это «вчера», «сегодня», «завтра». В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие.

Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения. По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было … вчера!» Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в круг, игра продолжается.

Игра «Что за чем?»

Цель игры: Закрепить представление детей о последовательности частей суток.

Ход игры: Дети образуют круг. Воспитатель в центре круга. Он бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос:

- Утро. А за ним? (Поймавший отвечает на него – день, и бросает мяч воспитателю. т. д.

Игра «Когда это бывает»

Цель игры: Закрепить представление о временах суток.

Ход игры: Дети образуют круг. Воспитатель в центре круга. Он бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос:

- Что дети делают ночью дома?

- Что делают днём?

- Работает ли кто-нибудь ночью? Если да, то кто? И т. д.

Игра «Назови все части суток»

Цель: Учить различать и называть части суток.

Ход игры: У детей по одной картинке, на которой определённый временной отрезок. Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки, а потом сказать, у кого из них на картинке вечер и почему они так думают. Затем просит показать картинку, на которой изображено утро. Любой ответ требует обоснования.

Игра «Назови пропущенное слово»

Цель: Учить ориентироваться во времени, знать, что происходит в определённый отрезок времени.

Ход игры: Дети образуют полукруг. Воспитатель бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос:

- Мы завтракаем, ужинаем …., а обедаем…

- Сегодня у нас было рисование, а вчера…

- Сегодня у нас математика, а завтра….

Эту игру можно провести и на свежем воздухе.

**Игры по развитию представлений о пространстве.**

Вверху – внизу. Кто выше?

Цель. Развитие пространственных представлений.

Материал игры: декоративная таблица, на которой изображено голубое небо, зеленый луг и река.

В разных местах таблицы пришиты крючки. На столе раскрываются вырезанные из картона или выпиленные из фанеры фигурки звездочек, самолетиков, птичек, стрекоз, лягушек, рыбок, зверюшек и т. д.

Содержание игры. Ребенок выходит к столу и вытягивает фигурку. Называет взятый предмет и прикрепляет его на декоративную таблицу так, чтобы было отражено реальное положение его в пространстве. Например, если ребенок взял самолет, то он прикрепляет его вверху, а если он взял рыбку, то внизу. При этом он говорит: «Самолет летает вверху. Рыба плавает внизу».

В данной игре закрепляются понятия вверху – внизу, выше – ниже. Дети учатся соотносить предметы с той реальной обстановкой, в которой они могут находиться. Игра способствует развитию наблюдательности, внимания, воображения.

Разговор по телефону.

Цель. Развитие пространственных представлений.

Игровой материал. Палочка (указка).

Правила игры. Вооружившись палочкой и проводя ею по проводам, нужно узнать, кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.

Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

Где чей домик?

Цель. Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо) .

Игровой материал. Набор карточек с числами.

Правила игры. Взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.

Поросята и серый волк.

Цель. Развитие пространственных представлений. Повторение счета и сложения.

Правила игры. Игру можно начать с рассказывания сказки: «В некотором царстве – неизвестном государстве – жили-были три брата – поросенка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Ниф-Ниф был очень ленив, любил много спать и играть и построил себе домик из соломы. Нуф-Нуф тоже любил спать, но он был не такой лентяй, как Ниф-Ниф, и построил себе домик из дерева. Наф-Наф был очень трудолюбивый и построил себе домик из кирпича.

Каждый из поросят жил в лесу в своем домике. Но вот наступила осень, и пришел в этот лес злой и голодный серый волк. Он прослышал, что в лесу живут поросята, и решил их съесть. (Возьми палочку и покажи, по какой дорожке пошел серый волк.) »

Если дорожка привела к домику Ниф-Нифа, то можно так продолжить сказку: «Итак, серый волк пришел к домику Ниф-Нифа, который испугался и побежал к своему брату Нуф-Нуфу. Волк разломал домик Ниф-Нифа, увидел, что там никого нет, но лежат три палки, рассердился, взял эти палки и пошел по дороге к Нуф-Нуфу. А в это время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф побежали к своему брату Наф-Нафу и спрятались в кирпичном доме.

Волк подошел к домику Нуф-Нуфа, разломал его, увидел, что там ничего нет, кроме двух палок, рассердился еще больше, взял эти две палки и пошел к Наф-Нафу.

Когда волк увидел, что домик Наф-Нафа из кирпича и что он не сможет его разломать, то он заплакал от обиды и злости. Увидел, что возле домика лежит одна палка, взял ее и голодный ушел из леса. (Сколько палок унес с собой волк) »

Если волк попадет с Нуф-Нуфу, то рассказ меняется, и волк берет две палки, а затем одну палку из домика Наф-Нафа. Если волк попадает сразу к Наф-Нафу, то он уходит с одной палкой. Число палок у волка является числом набранных им очков (6, 3 или 1). Нужно добиваться, чтобы волк набрал как можно больше очков.

 Добавь слово.

Цель игры: Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у вас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначает слова «Впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол). Я буду называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете отвечать такими словами: «справа», «слева», «позади», «впереди».

Воспитатель говорит:

- Стол стоит… (называет имя ребенка) .

- Позади.

- Полочка с цветами висит…

- Справа.

- Дверь от нас…

- Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

- Какая рука у тебя ближе к окну?

- Правая.