Картотека дидактических игр по развитию познавательной деятельности детей с интеллектуальной недостаточностью

|  |
| --- |
| ***Угадай игрушку***  Цель: развитие восприятия, наблюдательности и мышления.  Ход игры: Выбирается один водящий, который выходит на 2—3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать «загадку». Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана 1 игрушка «зайка». Ребенок прыгает, «грызет морковку» и т. д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят «Правильно!» или «Неправильно!». Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать «загадку». Если ответ неправильный, показать «загадку» предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ. |
| ***Кто внимательный?***  Цель: развитие остроты слуха, умения правильно воспринимать словесную инструкцию независимо от силы голоса, которым ее произносят.  Оборудование: кукла, игрушечный мишка, машинка.  Ход игры: Ребенок сидит на расстоянии 2-3 м от взрослого, а на столе лежат игрушки. Взрослый предупреждает ребенка: «Сейчас я буду давать тебе задания, говорить буду шепотом, поэтому сидеть надо тихо, чтобы было слышно. Будь внимательней!» Затем продолжает: —Возьми мишку и посади в машину. —Возьми мишку из машины. —Посада в машину куклу. —Покатай куклу в машине. Ребенок должен услышать, понять и выполнить эти команды. Задания нужно давать краткие и простые, а произносить их тихо, но очень четко. |
| ***Письмо на ладони***  Цель: развитие тактильной чувствительности ладоней, внимания, пространственных представлений.  Ход игры: 1 Вариант. Игроки встают друг за другом, каждый заводит ладонь правой руки за спину. Ведущий чертит пальцем на ладони последнего игрока какой-нибудь знак (это может быть геометрическая фигура, цифра и т.д.). Игрок повторяет начерченный знак на ладони предпоследнего игрока, тот — на ладони предыдущего, пока знак не дойдет до первого. Первый молча рисует знак мелом на доске (карандашом на бумаге, палочкой на песке и т.д.).  2 Вариант. Ведущий чертит знак (например, крест) па ладони последнего игрока. Тот, поняв, что это за знак, шепотом передает на ухо предпоследнему: «Крест», тот рисует этот знак па ладони предыдущего, и так далее до первого игрока. |
| ***Поймай игрушку***  Цель: учить практически различать форму – перераспределять пальцы на предмете в зависимости от формы, чтобы удержать предмет в руках; заранее готовить руку в соответствии с формой предмета.  Оборудование: к верёвке подвешиваются игрушки или сеточки с игрушками.  Ход игры: педагог заранее подвешивает игрушки и рассматривает их с детьми, вызывая радостное отношение к ним. Затем он вызывает детей по одному и предлагает каждому поймать 2-3 игрушки. Если ребёнок достал игрушку, но не смог удержать её в руке, педагог предлагает поймать ещё раз и помогает распределить пальцы на предмете. |
| ***Найди свою пару***  Цель: учить воспринимать плоскостную форму, осуществлять выбор по образцу, проверять его с помощью наложения; развивать внимание, ориентировку в помещении.  Оборудование: два одинаковых комплекта одного цвета геометрических форм по количеству детей.  Ход игры: педагог распределяет детей на две подгруппы и размещает их на противоположных сторонах комнаты. Детям каждой подгруппы раздают по одной форме из комплекта. По сигналу педагога дети идут друг к другу и каждый ищет свою пару, т.е. берёт за руку того, у кого такая же форма. Свой выбор они проверяют путём наложения карточек друг на друга и обведения формы по контуру. Парами дети маршируют по комнате и проходят через условные воротца. |
| ***Найди ключ для мишки (зайки, куклы, собачки и т.д.)***  Цель: та же.  Оборудование: листы картона с изображение домиков по количеству детей. На каждом листе изображены два домика (на двери одного нарисована собачка с квадратиком в зубах, на двери другого – мишка с треугольником в лапах и т.д.), картонные трафареты животных, мелкие геометрические формы.  Ход игры: перед ребёнком на столе раскладывают карту с изображением домиков, трафареты двух животных и поднос с мелкими геометрическими формами. Педагог предлагает ребёнку рассмотреть животных, назвать их и угадать, в каком домике они живут, предлагает найти ключ нужной формы. Геометрическая форма называется только тогда, когда ребёнок произвёл выбор её. |
| ***Лиса и зайцы***  Цель: понимать, что величина является значимым признаком, учитывать её в своих действиях; упражнять в соотнесении резко различных величин на расстоянии, проверяя в случае необходимости с помощью наложения.  Оборудование: шапочки с ушками для зайцев по количеству детей, одна шапочка для лисы, большие и маленькие круги по количеству детей, два больших обруча.  Ход игры: (проводится с подгруппой из 6-8 детей). Педагог кладёт на пол два больших обруча и объясняет, что это будут домики для зайцев. Раздаёт детям «зайцам» шапочки и каждому даёт в руки картонный круг. Обращает внимание детей на то, что у одних круги большие, а у других маленькие. Внутрь каждого обруча педагог кладёт один из кругов. Там, где лежит большой круг, - дом для зайцев с большими кружками , там, где маленький, - дом для зайцев с маленькими кружками. В стороне дом лисы. Зайцы по сигналу барабана выбегают на прогулку и разбегаются по комнате. Из укрытия выходит лиса (вначале её роль исполняет педагог) и ловит зайцев. Зайцы прячутся в домики. Если заяц вбегает не в свой дом, лиса хватает его и тащит в свою нору. При повторном проведении игра усложняется: пока дети бегают, педагог меняет образцы местами. |
| ***Кто самый внимательный?***  Цель: развитие зрительного и слухового внимания, наблюдательности.  Ход игры: Детям раздаются цветные фишки. Затем предлагается внимательно рассмотреть красивую куклу: какого цвета у нее волосы, глаза, бант, платье, фартук, воротничок и т.д. Кукла убирается. Затем ведущий называет только одно слово: волосы (платье, бант), а дети должны поднять фишку соответствующего цвета. При правильном ответе дается кружок — очко. Выигрывает тот, у кого больше всех будет очков. |
| ***Потерянный домик***  Цель: развитие зрительного внимания и запоминания.  Ход игры: На импровизированной поляне появляется несколько домиков. Они отличаются размером и цветом. Из каждого домика выходит хозяин. Например, из высокого пятнистого домика — жираф, из маленького зеленого — кузнечик, из маленького разноцветного — бабочка и т.д. Вдруг раздается шум. Ведущий: «Перепутал все на свете, Знаю, кто — проказник ветер». Дует ветер (ребенок) и домики разлетаются в разные стороны. Дети бегут к одному домику и ищут его жильца (так и с остальными домиками). |
| ***Кто ты?***  Цель: Развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слово.  Ход игры: педагог придумывает рассказ. Каждый играющий получает в этом рассказе роль. Если рассказывается, например, о поездке семьи, то роли могут быть такими: мать, отец, мальчик, дедушка, бабушка, поезд, чемодан, билет и т. д.Как только роль в рассказе названа, ребенок встает, кивает головой и садится. Если он забудет встать вовремя, то должен стать за стулом и внимательно слушать, когда его роль будет названа еще раз. Услышав, ребенок должен кивнуть, потом он может сесть. Вначале нужно рассказывать медленно, в определенных местах делать небольшие паузы. Игру можно усложнить, если рассказывать быстрее и одну и ту же роль называть чаще. В этом случае ребенок должен быть особенно внимательным. |
| ***Перечисли предметы***  Цель: развитие наблюдательности и смысловой памяти.  Ход игры: Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов, и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию «Я иду гулять», тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды. Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1—2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к группе детей и начинает перечислять вещи на столе. После каждого правильного ответа группа говорит «Правильно!», после неправильного — «Неправильно!». Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл. |
| ***Сделай, как я!*** (со счётными палочками)  Цель: развитие памяти, увеличить объем внимания (результат достигается путем многократного повторения вариантов игры).  Ход игры: Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на пять-шесть секунд показывает ее партнеру. Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 9-10. |
| ***Разве так бывает?***  Цель: развитие логического мышления, формирование понимания скрытого смысла.  Ход игры: Нарисуйте картинку с заведомо нелепыми деталями, например, одуванчик среди сугробов, яблоки на березе, мальчик с косичками и т.п. Попросите ребенка внимательно рассмотреть изображение и указать то, чего быть не может. Игру можно проводить в форме соревнования: кто найдет больше «нелепиц», кто увидит самое смешное несовпадение. Усложняя задание, делайте ошибки, увидеть которые возможно только при внимательном рассмотрении рисунка. Предложите ребенку самому нарисовать картинку с «нелепицей». |
| ***Чем похожи?***  Ц е л ь : учить выделять существенное и второстепенное, объединять предметы по различным основаниям, в одну группу на основе общих признаков.  Х о д и г р ы : Педагог предлагает детям посмотреть вокруг и найти два предмета, которые между собой чем-то похожи. Он говорит: « Я назову: солнце-цыпленок. Как вы думаете, чем они между собой похожи? Да, правильно, они между собой похожи цветом. А вот еще два предмета: стакан и окно. Чем же они похожи между собой? А теперь каждый из вас назовет свои два похожие между собой предмета». |
| ***Что тяжелее?***  Цель: учить раскладывать изображения предметов в определенной последовательности, ориентируясь на качество предметов.  О б о р уд о в а н и е : наборы карточек с изображением предметов одного размера: гиря, арбуз, кусочек дерева, резиновый мячик, воздушный шарик; на обратной стороне - полоски соответствующей длины.  Х о д и г р ы: Педагог раздает детям первый набор карточек, по одной на каждого участника игры, предлагает разложить по порядку (что тяжелее): сначала самый тяжелый, потом полегче и т.д. Когда дети выполнят задание, педагог просит перевернуть карточки и рассмотреть на обратной стороне по лоски разной длины. Если карточки подобраны верно, то по лоски расположены по убывающей - от длинной к короткой. Если допущена ошибка, нарушается последовательность полосок. В итоге дети обобщают в речи принцип систематизации. |
| ***Как достать?***  Цель: учить решать задачи в образном плане на использование вспомогательных средств в проблемной ситуации.  Оборудование: картинки с изображением стеклянной банки, в ней морковь, картинки с изображением предметов – орудий (вилка, ложка, сачок, палочка).  Ход игры: педагог раскладывает перед ребёнком все картинки, просит внимательно рассмотреть и сказать, как можно достать морковку зайчику. Ребёнок должен подложить картинку с изображением предмета-орудия к основной картинке. |
| ***Поставь машину в гараж***  Цель: та же.  Оборудование: набор картинок: 1) К машине привязана тесьма. На расстоянии 0,5 см. от этой тесьмы нарисована ещё одна тесьма как продолжение первой. Перпендикулярно к привязанной тесьме расположены другие отрезки тесьмы. 2) От машины тянется тесьма, она делает несколько изгибов, от мест изгибов отходят несколько непривязанных отрезков тесьмы.  Ход игры: педагог даёт ребёнку рассмотреть картинки и сказать, за какую тесьму нужно взяться, чтобы подтянуть машину к себе. В случае затруднения педагог создаёт реальную ситуацию, и ребёнок понимает самостоятельно, за какую тесьму нужно взяться. Затем снова предлагает ему картинку и просит рассказать, за какую тесьму нужно тянуть, чтобы достать машину и поставить её в гараж. |
| ***Кому какое угощение***  Цель: та же.  Оборудование: картинки с изображением зайчика, ежа; картинки с изображением банки – в ней морковь, банки – в ней яблоко; картинки с изображением предметов – орудий (вилка, ложка, сачок, палочка).  Ход игры: педагог раскладывает перед ребёнком все картинки и просит рассказать, кому какое нужно достать угощение. После этого он берёт картинку с изображением предмета – орудия и подкладывает её к основной картинке с рисунком банки. |
| ***Слова – неприятели***  Цель: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.  Ход игры: Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Педагог произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч; ребенок должен поймать мяч, сказать слово, противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперед». Ребенок отвечает: «Назад» (направо — налево, вверх — вниз, далеко — близко, высоко — низко, над — под, внутри — снаружи, дальше — ближе) . Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий — близкий, верхний — 6 нижний, правый — левый, уехать – приехать, раскрутить – закрутить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово. |
| ***Подскажи последнее словечко***  Цель: развитие речевой активности, памяти, быстроты мышления.  Ход игры: Педагог сообщает детям, что произнесет несколько слов, но одно слово, последнее, не произнесет, его подскажут дети. «Не хотел котенок мыться — убежал он от ... (корытца)», «Я рубашку сшила Мишке, я сошью ему ... (штанишки)», «Голосок твой так хорош — очень сладко ты ... (поешь)», «Наша Маша маленька, на ней шубка ... (аленька)». Педагог благодарит детей за то, что они помогли отыскаться всем словам, и еще раз, уже полностью, повторяет стихотворные строчки из произведений С. Маршака и 3. Александровой. |
| ***Эхо!***  Цель: развитие речевой активности, слухового внимания.  Ход игры: Педагог предлагает детям игру, которая называется «Эхо». Выбирается ребенок, исполняющий эту роль. Остальные дети называют какое-нибудь слово и по предложению воспитателя четко и внятно, но не громко произносят его. Ребенок в роли эха должен тотчас громко повторить его, как бы вернуть обратно. («Занавеска»,— говорит Таня. «Занавеска»,— отвечает ребенок в роли эха.) Пять — семь человек называют разные слова и «получают» их обратно. Если ребенок в роли эха допустил ошибку, назвал другое слово (например, вместо слова мишка услышал и произнес мышка), то он передает свою роль другому. Важно научить детей вслушиваться в звучание произносимых слов, поэтому и предлагается слова говорить полушепотом, негромко. В этом упражнении каждый ребенок может проявить речевую активность, так как все дети называют по одному-два слова. Педагог записывает эти слова и зачитывает, подчеркивая их разнообразие. Особо поощряется ребенок в роли эха, услышавший все слова и не допустивший их искажений. |
| ***Закончи предложение!***  Цель: активизировать речь детей, развивать быстроту мышления, умение подбирать нужные по смыслу слова.  Х о д и г р ы : Педагог говорит детям несколько слов из предложения, а дети дополняют его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: « Я надела теплую шубу, чтобы ..» Дети говорят: «чтобы не замерзнуть, чтобы пойти гулять, ...чтобы было тепло». Педагог заранее готовит предложения, например: «Мы зажгли свет, потому что...», «Дети надели панамки, потому что ...», «Мы полили цветы, чтобы...», «Сегодня Маше подарили подарок, потому что...» и т.д. |
| ***Передай колокольчик***  Цель: формировать у детей предпосылки к деловому общению; учить обращаться друг к другу по имени, запоминать имена товарищей.  Ход игры: дети сидят на стульях полукругом. В середину встаёт педагог с колокольчиком в руках. Он звонит в колокольчик и говорит: «Кого я позову, тот тоже будет звонить в колокольчик. Настя, иди возьми колокольчик». Девочка звонит в колокольчик и зовёт следующего, называя его по имени. |
| ***Зайка***  Цель: вызвать у детей потребность в эмоциональном общении; учить согласовывать свои действия с действиями товарищей; называть друг друга по имени.  Ход игры: дети, взявшись за руки, вместе с педагогом ходят по кругу. Один ребёнок – «зайка», он сидит в кругу на стуле – «спит». Педагог поёт песенку:  Зайка, зайка, что с тобой?  Ты сидишь совсем больной,  Ты не хочешь поиграть,  С нами вместе поплясать.  Зайка, зайка, попляши  И другого отыщи.  На слова «зайка, зайка, попляши …» дети останавливаются и хлопают в ладоши. «Зайка» встаёт и выбирает на свою роль другого ребёнка, называя его по имени, а сам встаёт в круг. |
| ***Куда пойдёшь, что найдёшь***  Цель: уточнять и расширять словарный запас детей, развивать связную речь.  Оборудование: большие карточки с изображением леса, огорода, сада, маленькие картинки с изображением деревьев, кустарников, шишек, ягод, желудей, грибов, лука, капусты и др.; конверты по количеству детей.  Ход игры: детям раздают конверты с маленькими картинками. Педагог показывает большие карточки по очереди и рассматривает с детьми. Они рассказывают, что нарисовано на них и подбирают маленькие картинки к большим карточкам. |

Учитель-дефектолог ГУО «Ясли-сад №6 г.Волковыска»

Л.П.Верстак