

Волшебная коробка ощущений

Это - отличная игра для сенсорного развития. Данную игру можно использовать во всех возрастных группах, усложняя задачи в зависимости от возраста. Игра необычна тем, что в процессе игры у ребёнка задействованы обе руки.

Игра побуждает ребёнка к активной игровой, познавательной деятельности. Данную игру можно использовать как в процессе ООД, так и в свободной деятельности. Можно предложить детям тактильным образом узнавать геометрические фигуры, количество предметов, свойства предметов (*мягкий, твёрдый, мокрый, гладкий, шершавый и т.д.*) Данную игру можно использовать и для развития речи, чтобы расширить словарный запас ребенка и развитие мышления.

Дидактическое пособие «Коробка ощущений»

1. «Угадай на ощупь»

Подготовить плоскостные геометрические фигуры. Предложить ребенку поиграть в такую игру. Вместе ощупаем эту фигуру. Каждый раз ребенка спрашиваем, какая эта фигура. После этого предложить отыскать все кружочки, все квадратики, и т. д.

2. «Что лежит в коробке?»

Сложить в **коробку** разные игрушки и предметы небольшого размера (*пуговицы, шарики, шишки, куколки, звери, желуди и т. д.*).

Предложить ребенку поиграть: «Смотри, что я достала. А теперь ты достань что-нибудь». Когда ребенок достанет и назовет все предметы, сложить все обратно и предложить сделать то же самое, но на ощупь, и назвать каждый предмет. Вспомнить какого цвета этот предмет.

3. «Узнай цифру».

На столе раскладывают цифры (одинаковыми с теми, которые лежат в **коробке**). Воспитатель показывает любую цифру и просит ребенка достать из **коробки** такую же.

4. «Угадай на ощупь, из чего сделан этот предмет».

Ребенку предлагают на ощупь определить, из чего изготовлены различные предметы: стеклянный стакан, деревянный брусок, железная ложка, пластмассовая лопатка, пушистая игрушка, кожаная перчатка, резиновый мяч, глиняная ваза и др. предметы.

5. «Узнай предмет по контуру»

Ребенку дают в руки вырезанную из картона фигуру (*это может быть зайчик, елочка, пирамидка, домик, рыбка, птичка*). Спрашивают, что это за предмет. Убирают фигуру, и просят по памяти найти ее, сравнить фигурку с контуром