

С полутора лет

С помощью тактильных карточек вы сможете выучить с ребенком названия цветов, наклеенных материалов, названия характеристик поверхностей и ощущений от прикосновения к ним.

«Третий лишний»

Игра учит ребенка находить пару для карточки, например, по цвету. Положите перед ним три карточки, две из которых будут одинаковыми, а одна будет отличаться по цвету или ощущению от прикосновения. С цветом фона всё понятно, а примером разных фактур могут быть бархатная или глянцевая бумага, ткань и бусинки одного и того же цвета. По мере взросления ребенка количество карточек, используемых в игре, и их признаков-характеристик увеличивается.



С двух - двух с половиной лет

«Чудесный мешочек»

Учит группировать сенсорные дощечки по цвету или другому признаку. Если ребенок уже хорошо говорит, предложите ему угадать материал, когда он ощупывает предложенную дощечку в чудесном мешочке.

«Мемори»

Играющие по очереди открывают по паре дощечек. Если попались одинаковые, они убираются, а игрок имеет право на еще один ход. Если дощечки разные, они снова переворачиваются "рубашкой" кверху, и право хода получает следующий игрок.



С трех лет

«Разложи карточки»

Цель: определение различных качеств поверхностей на ощупь.

Варианты игры:

1. Разложи дощечки от самой мягкой до самой твердой,

2. От самой гладкой до самой шершавой по ощущениям.

Ход игры: на столе находится набор дощечек. Ребенок закрывает глаза. Педагог просит его ощупать дощечки и разложить их на две группы по признаку: мягкие и твердые, или гладкие и шершавые.

«Тактильное домино»

Игра в домино расширяет кругозор ребенка, знакомит его с окружающим миром, развивает память, внимательность, быстроту реакции. Представляет собой специальные тактильные карточки с двумя полями.

Наверняка детям оно очень понравится. А правила этой игры знают все.



«Выложи ряд»

Благодаря подобным играм малыш учиться действовать по образцу и развивает внимание.

Варианты игры:

1. Предложите ребенку выложить такой же ряд, как сделали вы (или по рисунку). Можно усложнить задание: пусть карточки в рядах будут совпадать только по одному признаку - цвет или фактура. Если он подобрал подходящие карточки с одинаковыми материалами, но разного цвета, попросите его закрыть глазки и убедиться в идентичности карточек в рядах на ощупь.



2. Выложите ряд карточек, предложите пощупать и запомнить их. Затем завяжите малышу глазки, замените одну из карточек и попросите угадать, что поменялось.

3. Попросите малыша выложить как можно более длинную дорожку, с тем условием, что все соседние карточки должны быть связаны друг с другом, т.е. иметь одинаковый цвет или материалы.

«Геометрические фигуры на ощупь»

Целью является определение фигуры по контуру.

Дощечки с поверхностью из наждачной бумаги. Это может быть круг, квадрат, овал, треугольник равнобедренный.



Возьмите ручку ребенка и положите на одну из фигурок, поведите пальчиками по контуру, пусть он ощутит всей ладошкой. Спросите, понял ли он, какая фигура перед ним?

«Узнай предмет по контуру»

Целью является определение предмета по контуру.

Материал: лист бумаги, карандаш, дощечки с фигурами (елочка, пирамидка, домик, рыбка, зайчик, птичка и др.).

Ход игры: ребенок закрывает глаза. Педагог дает ему в руки дощечку и спрашивает, что это за предмет. После ответа фигурка убирается, ребенок открывает глаза и рисует ее по памяти. Затем сравнивают его рисунок с дощечкой.



«Найди букву или цифру»

Для обучения ребенка можно предлагать ему угадывать нащупанную с закрытыми глазами букву или цифру.

Варианты игры:

1. «Выложи числовой ряд»

Пособие можно использовать при обучении детей счетной деятельности, изучении состава числа, при решении арифметических задач.

Ребенок по просьбе педагога находит и выкладывает цифры в определенном порядке.

2. «Найди букву»

На первом этапе ребенок ставит перед собой коробку с шершавыми буквами и вынимает из нее одну из табличек. Например, табличку с буквой “а”. Педагог показывает ему, как можно пальцем обвести букву, будто написать, называет ее. Ребенок повторяет это движение и в конце обведения называет букву. Он может повторить движение руки в воздухе, чтобы лучше запечатлеть очертание конкретной буквы.

На втором этапе ребенок находит букву по просьбе воспитателя.



«Какая мелодия на ощупь»

Попросите малыша описать с помощью карточки, какой на ощупь ему показалась мелодия. Такие задания разовьют его фантазию и ассоциативное мышление.

«Представлялки»

Цель: развитие ассоциативного мышления, фантазии, речи.

Варианты игры:

1. Представляйте, что каждая дощечка – это кто – то из знакомых. Дощечка с мехом, например, папа (или дед). Потому что у него такая же мягкая пушистая борода. Дощечка пустая – сосед Вася, потому что лысый. Девтора с удовольствием играет в смешные «представлялки». Игру можно усложнить, если предложить нарисовать, кого напоминает дощечка.

2. Предложите ребёнку ощупать дощечки и разложить их на приятные и неприятные. Попросите объяснить, почему. Например: дощечки приятные, потому что они мягкие, пушистые, гладкие и т.д. Дощечки неприятные, потому что колючие, шершавые и т.д. Игру можно усложнить, предложив ребёнку разложить дощечки от самой неприятной до самой приятной.



«Магазин тканей»

Цель: развивать тактильное ощущение, грамматический строй речи, память, мышление, связную речь.

Для этой игры вам нужна разная ткань на карточках.

Наберите покупателей – разные игрушки. Мишке нужна ткань на рубашку, но он знает только, что ткань нужна тонкая, нежная. Зайчику нужна кофточка потеплее и ткань на нее нужна толстая, теплая, но не колючая. Тонкая ткань пусть будет ткань для Дюймовочки. А теперь найдем ткань для великана. Ему нужна



прочная, грубая ткань. Попросите ребенка разделить карточки на две группы. Для зимы надо выбрать все толстое, мягкое, пушистое, а для лета тонкое, нежное, гладкое.

«Составь рассказ»

Предложите ребёнку составить сказку или мультфильм из дощечек. Например: «Я иду по мягкой траве (берёт дощечку). Вижу дом с шершавой стеной (берёт дощечку). В домике есть окно (дощечка с гладкой поверхностью). Вдруг пошёл дождик и на стекле появились капли (дощечка с воском). И так далее.

«Кто быстрее?»

Цель: нахождение дощечки на ощупь по инструкции педагога.

Материал:

непрозрачный мешочек и дощечки с разной поверхностью (колпачки ручек, пуговицы, ластики, монеты, орехи и др.).



Ход игры: игра проводится в парах. У каждого участника - непрозрачный мешочек, с дощечками. Игроки должны как можно быстрее найти на ощупь и достать названный педагогом дощечку.

«Платочек для куклы»

Цель: определение фактуры материала на ощупь.

Материал: непрозрачный мешочек; три куклы в разных платочках (шелковом, х/б, шерстяном).

Ход игры: ребенок рассматривает кукол и ощупывает их платочки. Затем ребенку предлагается на ощупь отыскать нужный платочек для каждой куклы.



«Угадай на ощупь, какой материал на дощечке»

Цель: определение фактуры материала на ощупь.

Материал: набор дощечек с различными материалами (стекло, дерево, пластмасса, мех, кожа, резина, и др.).



Ход игры: на столе находится дощечки. Педагог просит ребенка ощупать их и определить, из какого материала изготовлена каждая. Затем ребенок закрывает глаза, ощупывает какую-либо дощечку и говорит, из чего она сделана.

Надеюсь, что предложенные идеи игр с тактильными карточками, помогут Вам сделать досуг ребенка более ярким.

Желаю Вам интересного и нескучного времени,

проведенного с малышами!

