

Игры на развитие восприятие формы и качеств величины у дошкольников

Родителям и воспитателям важно обращать внимание детей не только на цвет, но и на форму предметов. Различение формы предмета и качеств его величины — это важный фактор развития пространственного мышления. При этом важно не только объяснить ребенку, чем различаются между собой основные геометрические фигуры (а потом и геометрические тела), но и научить его видеть геометрию в самых обычных предметах. Например, можно спрашивать ребенка, на какую геометрическую фигуру похож тот или иной предмет, из каких геометрических фигур состоит предмет и т. д. Очень важно, чтобы, помимо форм, ребенок осознал еще и качества величины — длину, ширину, высоту — и научился их измерять. Немаловажно и осознание ребенком того, что такое расстояние. Все это можно осознать и постичь с помощью разнообразных игр. Наверное, самой простой и известной игрушкой, помогающей наглядно продемонстрировать различие между размерами предметов, является классическая русская Матрешка: именно эта игрушка дает правильное представление о соотношении между разными величинами однородных предметов. Развитию восприятия форм предметов способствует и игра, придуманная в свое время известным педагогом Марией Монтессори: карточки с прорезями разных форм и соответствующие этим прорезям геометрические фигуры (смотрите описание игры «Карточки-загадки»). И если впоследствии вам доведется порадоваться успехам сына или дочери в области точных наук, задумайтесь, уж не «волшебные» ли карточки сыграли в этом в свое время главную роль?

В этом материале вашему вниманию предлагаются основные игры на восприятие форм, качеств величины и определение расстояния между предметами.

Волшебный мешочек

Возраст: 4 — 7 лет.

Цель игры: научить детей различать предметы по форме и размерам.

Необходимое оборудование: мешочек, сшитый из плотной ткани, размером приблизительно 20 x 35 см, 8—10 разных предметов небольших размеров (пластмассовые буквы или цифры, чайная ложка, карандаш, кубик, большая пуговица). Предметы могут быть самыми разными, главное — чтобы они отличались друг от друга формой.

Ход игры (игра может проводиться как в группе, так и с одним ребенком). Ведущий объясняет, что у него в руках волшебный мешочек. Волшебный он потому, что в нем лежит много всяких вещей, но видеть их нельзя: можно лишь на ощупь определить, что в нем лежит.

Участники игры по очереди подходят к ведущему и опускают руку в мешочек, не глядя в него.

Нащупав какой-либо предмет, участник игры, не вынимая руку из мешка, должен сказать, что он взял. Затем ему разрешается вынуть руку из мешка вместе с взятым предметом и проверить, прав ли он. Выигрывает тот, кто не ошибся.

Примечание. Игру можно варьировать (например, не опускать руку в мешочек, а прямо через ткань на ощупь распознать все предметы, которые в нем лежат). Такой вариант больше подходит для игры с одним ребенком.

Для детей постарше отличным вариантом будет более сложная игра.

Построй башню

Возраст: 3 — 5 лет.

Цель игры: научить детей различать формы предметов на ощупь. Кроме того, игра позволяет закрепить умение детей считать.

Необходимое оборудование: кубики, несколько шариков, конусов или других геометрических фигур, шарф, платок или маска для завязывания глаз игрока.

Ход игры (в эту игру можно играть и дома с ребенком, и в детском саду с группой детей). Суть игры состоит в том, что одному из игроков завязывают глаза и раскладывают перед ним кубики, среди которых помещают и другие фигуры (шарики, конусы). Игрок должен на ощупь выстроить из кубиков башню как можно выше. Если ему вместо кубика попадается что-то другое, он должен откладывать ненужную фигуру. Пока игрок ставит один кубик на другой, остальные дети громко считают хором. Игра продолжается до тех пор, пока башня не обрушится, после чего в игру вступает другой участник.

Карточки-загадки

Возраст: 2 — 4 года.

Цель игры: научить детей распознавать разные формы предметов, видеть схожие предметы (с одинаковой формой). Кроме того, эта игра тренирует моторику пальцев, развивает абстрактное мышление.

Необходимое оборудование: картонные карточки с прорезями в виде геометрических фигур и соответствующие им фигуры. Можно заготовить 7—8 таких карточек с прорезями в форме треугольника, квадрата, круга, звездочки, полукруга, восьмиугольника, овала.

Ход игры. Ребенок должен подобрать геометрическую фигуру к каждой карточке с прорезью соответствующей формы. В этой игре может принимать участие и один ребенок, и несколько (в этом случае к игре добавляется еще и элемент соревнования).

Волшебные коробочки

Возраст: 4 — 6 лет.

Цель игры: научить детей различать всевозможные геометрические фигуры, классифицировать предметы по форме. Игра развивает внимание и сообразительность.

Необходимое оборудование: вырезанные из разноцветного картона геометрические фигуры (квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, овал) и коробочки по числу видов фигур.

Ход игры (в игре одновременно может участвовать до 5 человек). Ведущий — воспитатель — раздает детям по коробочке, а картонные фигуры в беспорядке рассыпает по столу. После этого ведущий распределяет между детьми задания: кто-то из игроков должен будет собрать в свою коробочку только квадраты, кто-то — только треугольники и т. д. После этого игра начинается. Тот, кто выполнил задание быстрее и качественнее всех, объявляется победителем.

Примечание. Очень важно, чтобы геометрические фигуры были разного цвета, так как это учит относить предмет к какому-либо виду по форме, невзирая на цветовые различия, которые для данного задания не важны.

Мама и дочка

Возраст: 4—5 лет.

Цель игры: научить детей различать однородные предметы по их размеру (познакомить их с понятиями «большой» и «маленький»).

Необходимое оборудование: однородные предметы разных размеров. Например, одна большая кукла и пять-шесть кукол поменьше, одна большая игрушечная собака и несколько маленьких и т. д.

Ход игры (в игре участвует столько человек, сколько наборов игрушек). Каждому игроку дается по одной большой игрушке, а маленькие раскладываются на столе безо всякой системы. Ведущий (воспитатель, кто-то из родителей) объясняет, что большая игрушка — это мама. Ее дети гуляют на площадке, но теперь им пора идти обедать. Игроки должны помочь «мамам» собрать «детей», то есть подобрать к своей игрушке маленькие игрушки того же типа (к кукле — маленьких кукол, к собаке — маленьких собачек и т. д.) Выигрывает тот, у кого получилось быстрее всех собрать возле «мамы» всех «детей».

Примечание. Если вы хотите, чтобы игра оказывала воздействие не только на восприятие качеств величины предметов, но и на восприятие формы, то можете заменить игрушки плоскими геометрическими фигурами: большой квадрат + маленькие квадраты, большой круг + маленькие круги или геометрическими телами: большой кубик + маленькие кубики, большой мяч (шар) + маленькие мячики (шары).

Высоко — низко

Возраст: 5 — 6 лет.

Цель игры: научить детей видеть различия размеров, правильно воспринимать качества, характеризующие величину (большой — маленький, узкий — широкий) и пространство (далекий — близкий). Игра способствует развитию внимания.

Ход игры (в игре может принимать участие практически неограниченное число человек). Ведущий объясняет правила игры, демонстрируя основные движения, которые следует выполнять игрокам. При слове «высоко» они должны вытянуть правую руку вверх и потянуться на цыпочках, при слове «низко» — присесть на корточки и ладонью «отмерить» несколько сантиметров от пола. При слове «широко» игроки должны развести руки в стороны, а при слове «узко» — сблизить ладони, «отмеряя» ими небольшое расстояние. При слове «далеко» игроки выбрасывают вытянутую руку вперед, а при слове «близко» приближают ладонь к груди. Игра начинается.

Ведущий произносит слова и выполняет движения:

- ◆ Далеко — близко.
- ◆ Высоко — низко.
- ◆ Широко — узко.

Игроки выполняют движения сначала под руководством ведущего, а потом и без его помощи. Добившись того, чтобы движения игроков соответствовали словам, ведущий начинает нарочно запутывать их, произнося слова не в том порядке. Задача участников игры — не сбиться, выполняя нужное движение своевременно.

Примечание. В эту игру можно играть и с детьми 7 — 8 лет. В этом случае игру можно и усложнить, сделав акцент на внимательность игроков. Ведущий должен произносить слова, но выполнять не соответствующие им движения, например, при слове «широко» приседать, изображая «низко». Задача участников игры — не поддаваться провокации и следовать словесным инструкциям ведущего, а не жестам.

Как найти дорожку?

Возраст: 4 — 5 лет.

Цель игры: познакомить детей с такими качествами величины, как «длинный» и «короткий». Игра развивает глазомер.

Необходимое оборудование: игрушечный домик (коробка), игрушка, изображающая человека или животного, 5—6 разноцветных лент разной длины.

Ход игры. Перед тем как начать игру, ведущий (взрослый) ставит игрушку и ее домик на расстоянии друг от друга, равном длине одной из лент. Затем игра начинается. Ведущий рассказывает историю, связанную с игрушкой. Например, говорит о том, что игрушечная мышка пошла гулять, а когда пришло время возвращаться домой, она заблудилась. Задача игроков — помочь «мышке» (или другой выбранной ведущим игрушке) добраться до дома. Сделать это можно только одним способом: найдя дорожку (ленту), которая приведет прямо домой. Задача игроков — подобрать ленту нужной длины, которая доведет «мышку» прямо до дома. Длина ее должна соответствовать расстоянию от игрушки до «домика». Одновременно в игре могут участвовать один или два человека (вдвоем удобнее раскладывать ленту), но после того, как нужная дорожка будет найдена, ведущий сможет создать новые условия для игры, изменив расстояние между игрушкой и ее «домиком».

Что из чего состоит?

Возраст: 6 — 7 лет.

Цель игры: научить детей различать разные формы. Игра способствует развитию аналитического мышления и восприятия целостности предмета, состоящего из разных частей.

Необходимое оборудование: различные предметы или игрушки. Желательно, чтобы по игрушке было хорошо видно, из каких геометрических частей она состоит.

Ход игры (в игре может принимать участие практически неограниченное количество человек, в нее можно играть дома и в группе). Ведущий — взрослый — ставит перед детьми на стол один из предметов (например, игрушечный трактор) и просит детей назвать как можно больше геометрических фигур, из которых состоит игрушка. Так, например, кабина у трактора прямоугольная, колеса — круглые и т. д. В этой игре побеждает тот из участников, кто сумеет назвать больше частей — геометрических фигур, из которых состоит игрушка.

Найди предмет такой же формы

Возраст: 4 — 5 лет.

Цель игры: научить детей распознавать разные геометрические фигуры, различать элементы этих фигур в самых разных повседневных предметах, а также развить у детей абстрактное мышление.

Необходимое оборудование: рисунки с изображенными на них геометрическими фигурами, различные предметы заданной формы (например, тарелка, обруч, если речь пойдет

о круге; или лист бумаги, небольшая картина, поднос, книга, если речь пойдет о прямоугольнике).

Ход игры (количество участников неограниченно, можно проводить эту игру на занятиях в детском саду, посвященных изучению форм предметов). Воспитатель объясняет свойства той или иной геометрической фигуры, показывает, как она выглядит. Затем воспитатель предлагает детям поискать в помещении предметы, имеющую изученную на занятии форму (например, только круглые или только квадратные). Участники должны за возможно короткое время отыскать эти предметы. Выигрывает тот, кто нашел наибольшее количество таких предметов. Ответы вроде «круг есть в чашке, потому что у нее круглое дно» или «прямоугольная коробка» приветствуются особо, во-первых, потому, что дети еще не изучали геометрические тела (шар, параллелепипед, куб), а во-вторых, потому, что ребенок, давший такой ответ, видит, из каких геометрических фигур состоит предмет и, следовательно, мыслит абстрактно.

Примечание. Такие предметы наверняка найдутся в помещении группы, но воспитатель может еще перед началом игры специально разложить в разных местах несколько подобных «заготовок».

Бык

Возраст: 7 — 8 лет.

Цель игры: научить детей ориентироваться в пространстве, развить их интуицию.

Необходимое оборудование: небольшая палочка длиной 10—12 см.

Ход игры. В «Быка» хорошо играть вдвоем. Если в игре хочет принять участие большее количество игроков, то играть придется по очереди.

Для начала расчищается игровое поле. Играть в «Быка» обязательно надо на песке, причем на сыром. Для игры необходимо выровнять площадку примерно 30 x 40 см. Один из игроков, взяв палочку, садится спиной к игровому полю, а второй в это время, сжав руку в кулак, слегка вдавливая ее в песок. После этого на песке должен остаться четкий (потому и необходим именно сырой песок) отпечаток кулака, который и называется в игре «быком». Вторым игроком, сидя все так же спиной к игровому полю, должен воткнуть палочку в отпечаток. Поскольку сделать это он должен не глядя, ему придется ориентироваться только на словесные указания первого игрока, такие, например, как: «Вправо!», «Чуть-чуть влево!» и т. д. После того как игроку удалось таким образом попасть палочкой в «быка» игроки меняются ролями (или в игре принимает участие новая пара игроков).

Примечание. Первому игроку нужно завязать глаза, тогда он сможет ориентироваться только на слух. Для детей постарше можно усложнить задачу: пусть первый игрок не поворачивается к кругу и держит палку за спиной. Ему будет не очень удобно действовать подобным образом, однако это очень хорошее упражнение на координацию движений.