#### «Сенсорное развитие игры с песком»

#### Подготовила воспитатель:

#### Колычева Ю.И.

# ГОРОД НА ПЕСКЕ

Игры с песком для детей дошкольного возраста

Как известно, дошкольники с удовольствием играют в песок, потому что такие игры насыщены разными эмоциями: восторгом, удивлением, волнением, радостью... Это дает возможность использовать игры с песком для развития, обогащения эмоционального опыта ребенка, для профилактики и коррекции его психических состояний.

Песок пропускает воду, поэтому, по утверждению парапсихологов, он поглощает и негативную энергию человека, стабилизирует его эмоциональное состояние. В связи с этим я рекомендую иметь песочницы в каждом классе, в каждом игровом уголке детского сада и обязательно в кабинете психолога. На своем опыте я убедилась, что песок действительно снимает стресс, снижает уровень нервно-психического напряжения, поднимает настроение, способствует возникновению положительных эмоций.

С помощью игр с песком у детей можно успешно развивать интеллектуальные способности, тактильно-кинестетическую чувствительность, мелкую моторику, фонематический слух, а также проводить коррекцию звукопроизношения, обучать чтению, счету.

### ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ

**Цель** Развитие мышления, моторики.

**Стимульный материал**

Песочница, миниатюрные фигурки.

**Ход игры** Взрослый загадывает загадку, ребенок отгадывает ее, а в песочнице закопана отгадка. Откопав то, что спрятано, он проверяет правильность ответа.

### УГАДАЙ, ЧТО СПРЯТАНО В ПЕСКЕ

**Цель** Развитие умения представлять предметы по их словесному описанию.

**Стимульный материал** Песочница, миниатюрные фигурки.

**Ход игры** Ребенку предлагается, используя миниатюрные фигурки, построить песочную картину под названием «Чего на свете не бывает». После завершения работы ребенка просят рассказать о том, что получилось. Постарайтесь вместе с ним сочинить сказку.

### ЦВЕТНЫЕ ЗАБОРЧИКИ

**Цель** Развитие у детей сенсорного восприятия.

**Стимульный материал** Песочница, счетные палочки (по десять красных, синих и зеленых), миниатюрные фигурки.

**Ход игры** На столе вперемежку лежат счетные палочки разных цветов. Взрослый просит ребенка выбрать из них синие палочки и построить заборчик синего цвета. Потом — красные палочки и построить заборчик красного цвета. Можно предложить ребенку построить один большой забор, чередуя палочки по цвету.

### ВО САДУ ЛИ, В ОГОРОДЕ

**Цель** Ознакомление с окружающим миром, развитие мышления, речи, моторики.

**Стимульный материал** Две песочницы, игрушечные овощи и фрукты.

**Ход игры** По взмаху волшебной палочки одна песочница превращается во фруктовый сад, другая — в огород. Детям предлагается посадить сад и огород. После выполнения задания дети рассказывают, что где растет. Взрослый просит ребенка описать овощи и фрукты по форме, цвету, вкусу.

### ОБЩИМ СЛОВОМ НАЗОВИ И ЗАПОМНИ

**Цель** Развитие памяти, внимания, умения классифицировать предметы по заданным признакам.

**Стимульный материал** Песочница, миниатюрные фигурки.

**Ход игры** Ребенку дается задание построить в песочнице сказочный лес и заселить его дикими животными. Он выбирает из множества фигурок только диких животных и строит песочную картину. Взрослый предлагает ребенку запомнить всех животных, которых он расположил в лесу. Ребенок отворачивается, а взрослый в это время убирает одно животное. Ребенок, повернувшись, говорит, кого не стало. Игра усложнится, если добавить еще одно дикое животное. По такому же принципу можно превратить песочницу в дивный фруктовый сад, поле с цветами, огород с овощами, квартиру с мебелью и т.д. В конце игры дети сочиняют сказочную историю.

### ПУТЕШЕСТВИЕ В СКАЗОЧНЫЙ ГОРОД

**Цель** Развитие образного мышления, воображения, речи.

**Стимульный материал** Песочница, миниатюрные фигурки, набор картинок-вывесок с изображением различных предметов: шкафа, расчески, хлеба, пакета молока, пузырька с лекарствами, книг, конфет и т.д.

**Ход игры** Взрослый показывает ребенку вывеску, на которой изображен шкаф, и спрашивает, как может называться магазин, где продается этот предмет. После того как все вывески рассмотрены, взрослый рассказывает историю о сказочном городе. Дети произносят волшебные слова «Крибле-крабле-бумс» и начинают строить сказочный город. После завершения работы рассказывают о том, что получилось, делятся впечатлениями.

### КОВЕР-САМОЛЕТ ДЛЯ ПРИНЦЕССЫ

**Цель** Научить детей понимать количественные и качественные соотношения предметов (меньше — больше, выше — ниже, справа, слева), закрепить знания о геометрических формах.

**Стимульный материал** Треугольники, квадраты, круги, овалы, прямоугольники, различающиеся по цвету и величине.

**Ход игры** Взрослый рассказывает сказку.

В сказочном царстве принцесса жила,  
Очень красива, добра и мила.  
Вдруг прилетел огнедышащий змей,  
Чтоб на принцессе жениться скорей

И унести в мир страха и тьмы,  
Сделать царицей змеиной страны.  
Нам надо принцессу от змея спасти,  
В заморские страны ее увезти.

Построим, ребята, ковер-самолет,   
Нашу принцессу он точно спасет.

Взрослый предлагает ребенку сделать для принцессы волшебный ковер самолет, украшенный геометрическим орнаментом. После выполнения задания ребенку задаются следующие вопросы.

1. Найди и покажи самый маленький круг.  
2. Найди и покажи самый большой квадрат.  
3. Назови фигуры, расположенные внизу, вверху, слева, справа.  
4. Каких цветов фигуры на ковре-самолете.  
5. Назови, где находится красный маленький квадрат и т.д.

### ДЕТСКИЕ СЕКРЕТИКИ

**Цель** Научить детей рисовать карты-схемы, развивать мышление, воображение.

**Стимульный материал** Песочница, набор миниатюрных игрушек, бумага, ручка.

**Ход игры** Дети вместе со взрослым чертят карту-схему с условными изображениями дерева, реки, гор, леса, домов. Ребенок по данной схеме строит песочную картину. Ребенка просят отвернуться, а в это время взрослый прячет секретики на различных участках картины. На карте-схеме в том месте, где спрятаны секретики, ставится точка. Ребенок поворачивается и отыскивает секретики, следуя карте-схеме. Игру можно усложнить. Ребенок прячет секретики сам и отмечает их местонахождение на карте-схеме. Взрослый отыскивает.

. Затем участники по очереди рассказывают о том, что построили. Команды задают друг другу вопросы, обмениваются впечатлениями об услышанном.