

# **Карточка игр по развитию мелкой моторики**

## **Цели:**

- стимулирование речевой активности детей, развитие речи;
- развитие движений пальцев рук, координации движений, а также обучение и тренировка в различии и сопоставлении цветов;
- развитие мелкой моторики трех основных пальцев рук: большого, указательного и среднего;
- подготовка кисти руки к письму;
- развитие сенсомоторной координации рук;
- влияние на общее интеллектуальное развитие ребенка (косвенным образом);
- формирование навыков шнуровки (шнурование, завязывание шнурка на бант)
- развитие пространственного ориентирования, способствование пониманию понятий: «вверху», «внизу», «справа», «слева»;
- развитие внимания, восприятия, мышления;
- развитие творческих способностей.

## **Игры с карандашом.**

*Оборудование:* карандаш

1. Детям раздаются гранёные карандаши. Ребёнок помещает карандаш между ладонями и вращает, перемещая его от основания ладоней к кончикам пальцев.

2. Удерживать карандаш каждым согнутым пальцем. Удерживать карандаш пальцами, расположенными так: указательный и безымянный сверху, средний и мизинец - снизу.

## **Работа с резинкой**

*Оборудование:* резинка, коробка

1. Между указательным и средним пальцами натянуть тонкую канцелярскую резинку. Перебирать эту резинку (как струны гитары) указательным и средним пальцами другой руки. Снимать резинку попеременно пальцами правой и левой руки (указательным, средним и т.д.).

2. «Гусли». На картонную коробку с отверстиями в крышке натягиваются тонкие резинки. Ребёнок, перебирая пальцами, играет на «гуслях».

## **Волшебный мешочек.**

*Оборудование:* мешочек, 2 набора одинаковых игрушек.

*Цель:* В этой игре ребёнок развивает зрительное внимание, память, свою способность узнавать предметы на ощупь.

Один из двух одинаковых наборов мелких игрушек нужно поместить в мешочек. Игрушки из такого же набора по одной показываются ребёнку. Он должен на ощупь выбрать из мешочка такую же игрушку. Через 2-3 занятия ребёнок должен сам узнавать предметы на ощупь, не ожидая показа парной.

## **Игры с шариками.**

*Оборудование:* разнообразные шарики

1. Попасть шариком в цель (в игрушку).
2. Прокатить шарик по столу: подтолкнуть правой, поймать левой рукой.
3. Держать шарик большим и указательным пальцем, большим и средним пальцем и т.д. удерживать шарик одним согнутым пальцем.
4. «Футбол». Левая ладонь, лежащая ребром на столе, полусогнута. Это - ворота. Пальцы правой руки поочередно «забивают гол» - подталкивают шарик к левой ладони.

## **Игры с бусинками.**

*Оборудование:* бусинки, ниточки

1. «Случайно» рассыпать бусинки. Попросить ребёнка помочь собрать их в коробочку с маленьким отверстием.
2. Нанизываем бусинки на ниточку, изготавливая украшение для игры.
3. Нанизываем бусины в определённом порядке, чередуя их по форме, цвету или величине.
4. Брать пинцетом бусинки и по одной раскладываете в пластиковые ячейки от таблеток.

## **Игры со шнурками.**

1. Разместить на столе верёвочку, шнурок зигзагом и предложить ребёнку:
  - перепрыгнуть каждым пальчиком через изгибы «ручейка»;
  - «прошагать» по лесенке из шнурка;
2. «Плетение» из шнурка узора: кончик шнурка обмотать вокруг мизинца, затем обводить снизу под безымянным, сверху - на средний, снизу - на указательный, сверху - на большой, и обратно - в противоположной последовательности.
3. Различные шнуровки.
4. Распутать узелки, «случайно» завязавшиеся на шнурке (не сильно затянутые). Можно устроить соревнование «Кто быстрее развяжет узелок».

## **Игры со счётными палочками.**

*Оборудование:* счетные палочки, карточки с изображением предметов.

1. Выкладывание геометрических фигур.
2. Составление узоров.
3. Выкладывание предметов.

## **Игры по развитию тактильной памяти.**

*Цель:* Способствовать запоминанию ощущений от прикосновения к различным поверхностям, учить находить точные слова для определения своих ощущений.

*Материал:* карточки с разной на ощупь поверхностью

Мех

Наждачная бумага

Байка (фланель)

Капли воска

Верёвка зигзагами

Целые палочки

Поломанные палочки

Бархат

Вельвет

Фольга

Целлофан

### 1. «*что на что похоже*»

Предложить ребёнку закрыть глаза, потрогать каждую карточку и попытаться сказать, что напоминает её поверхность.

### 2. «*Кто какой на ощупь*»

Попросить ребёнка сказать, какого человека напоминает та или иная карточка. Здесь могут быть самые разнообразные ассоциации.

### 3. «*Улетай, горе*»

Попросить разложить дощечки так, чтобы в начале ряда оказалась самая неприятная, а в конце самая приятная. Спросить, какие события (неприятные или приятные, грустные или радостные) напоминает та или иная дощечка.

## **Игры с прищепками.**

*Оборудование:* прищепки разных видов, основы для создания фигур.

*Цель:* 1. Развитие мелкой моторики.

2. формирование и развитие соответствующих заданию математических представлений (восприятия цвета, формы, величины, количественных и пространственных отношений);

3. развитие чувства ритма;

4. развитие конструктивного мышления;

5. формирование положительного настроения на работу.

## **Работа с мозаикой**

*Оборудование:* мозаика различных видов, образцы выкладываемых фигур.

Выложить несколько столбиков из пластинок одного цвета. Выложить рисунок из мозаики, имея перед глазами образец. Составить свой рисунок, основываясь на прошлом опыте.

## **Макаронны, горох, фасоль, разные семечки.**

1. «*Золушка*»: насыпьте фасоль и горох (или разные виды макарон) в одну и ту же емкость и попросите ребенка отделить одно от другого.

Усложненный вариант: попросите ребенка брать горошины большим и средним, большим и безымянным, большим и мизинцем.

2. Пересыпайте макароны, фасоль или горох из одной емкости в другую с помощью ложки. Ложка должна быть глубокая, чтобы не рассыпать материалы.

3. **«Месим тесто».** Погружать руки ребенка в миску с этими материалами и делать вид, что месите тесто, ищем маленькую игрушку.

А. **"Кто больше соберет фасоли?"** — собрать фасоль в бутылочку с широким и узким горлышком. Закручивание пробок на бутылочках.

5. **«Бусы для любимой бабушки.»** Потребуется приблизительно 200 г макарон с крупным просветом и длинный шнурок. Задача: нанизать макароны на шнурок.

6. **«Покорми Куклу».** Под пробкой-шапочкой нарисована смешная рожица, а вместо рта - отверстие диаметром 1-1,5 см (края обработаны скотчем). Предложите ребенку: "Давай покормим куклу макаронами!" Такие куклы особенно любят ракушки, рожки.

## Найди приз!

**Оборудование:** яркие фантики от конфет и мелкие интересные предметы (значки, украшения, игрушки из Киндер-сюрпризов и другое).

Приготовленные предметы необходимо завернуть в фантики, после чего перед ребенком разворачивают один из них, показывая сюрприз. Задача - развернуть оставшиеся "конфетки" и аккуратно сложить фантики.

## Пуговицы

**Оборудование:** пуговицы с крупными дырками, шнурок

1. **«Забавная змейка».** Предложите нанизать пуговички на шнурок. Для разнообразия можно добавить ненужные ключи, колечки, костяшки от счетов. Важно, чтобы, нанизывая, ребенок почувствовал пальчиками различие фактур, - таким образом, будут стимулироваться тактильные рецепторы.

2. **«Пуговицы-застежки».** На лоскут ткани нашиты пуговицы разного размера. Затем на лоскутках размером чуть больше, чем пуговицы, сделайте прорезы для застежек. Застегнуть на пуговицы фигуры.

3. **Цель:** Игра развивает внимание, восприятие.

- Смешайте несколько различных комплектов пуговиц и предложите ребенку их рассортировать.
- Выложите пуговицы в ряд с определенной закономерностью

4. **Цель:** Игра развивает зрительно-моторную координацию.

Складывать пуговицы в стопочки (башенки). Дети соревнуются, чья стопочка

будет выше.

#### 5. Игра "Пуговица".

*Цель:* развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц. Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.