

ИГРА НА ЗАКРЕПЛЕНИЕ ПОНЯТИЙ «ЦВЕТ», «ФОРМА», «ВЕЛИЧИНА» ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА

Автор: Белошицкая
Ольга Александровна
Воспитатель ГБДОУ д/с №14
Московского района
Санкт-Петербург

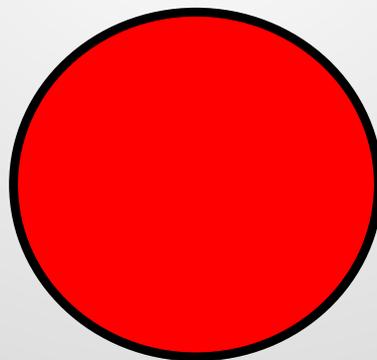
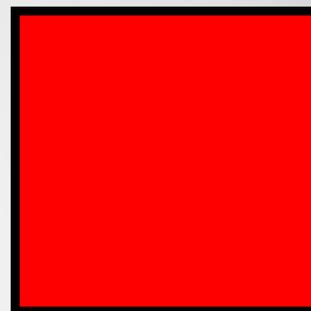
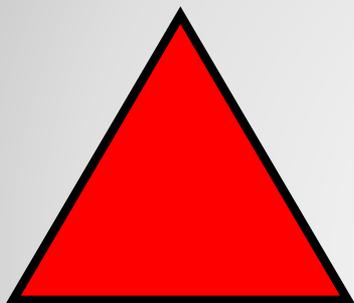
Цели:

- закрепить знания детей о величине форме и цвете.
- Закрепить умение соотносить предметы по размеру, форме, цвету;
- Развивать внимательность у детей;

Описание игры «Спрячь квадрат»

- На экране появляются три фигуры: красный квадрат, красный треугольник и красный круг.
- Детям предлагается выбрать квадрат.
- Если ребенок указывает на другую фигуру, не на квадрат, а, например, на круг, то нажав курсором, фигура подаст звуковой сигнал и начнет вертеться вокруг своей оси, при этом она останется на экране. Тоже произойдет и с треугольником.
- Когда ребенок укажет на квадрат, необходимо на него навести курсор, и геометрическая фигура так же подаст звуковой сигнал, но при этом поменяет цвет и через 1-2 секунды исчезнет

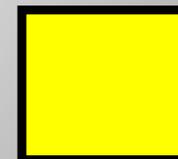
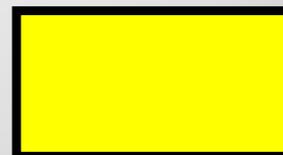
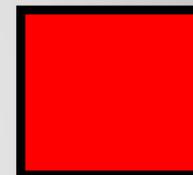
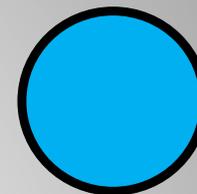
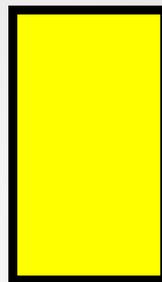
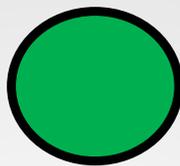
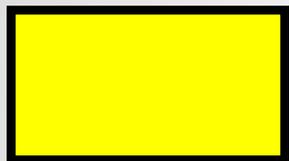
Спрячь квадрат



Описание игры «Найди такую же фигуру»

- С одной стороны экрана появляется множество геометрических фигур разных цветов.
- С другой стороны появляется фигура, которую необходимо найти из предложенных.
- Если ребенок выбирает неверно, то фигура подает сигнал, начинает перемещаться по экрану, возвращается на место и исчезает.
- При правильном выборе, геометрическая фигура перемещается, подает сигнал и становится рядом с предложенным образцом.

Найди такую же
фигуру



Описание игры «Собери машинку»

- На одной части экрана располагается машинка, собранная из геометрических фигур.
- С другой стороны предложены фигуры из которых необходимо собрать машинку.
- Если ребенок выбирает нужную фигуру, то наведя на нее курсором, она начинает подавать сигнал и перемещаться в нужное место.
- Если ребенок неправильно указывает на фигуру, то она также подает сигнал, крутится вокруг своей оси и остается на месте.

Собери машинку

