

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 3 «Юля» г.Феодосии Республики Крым»

## **Картотека упражнений для формирования графического навыка**

Подготовила: старший воспитатель  
Кудря Татьяна Владимировна

г.Феодосия, 2022

# Картотека игр и упражнений для формирования графического навыка



## Графические диктанты (по М.С. Заикину и Е.И. Сенициной)

Выполняются на бумаге в клеточку под диктовку взрослого. Ребенка просят нарисовать:

1. Две клетки влево, две клетки вверх, две клетки вправо, две клетки вниз, две клетки вправо, две клетки вверх, две клетки влево.
2. Одна клетка вправо, одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вниз, одна клетка вправо, одна клетка вниз, одна клетка вправо, одна клетка вниз, одна клетка вправо.
3. Одна клетка влево, четыре клетки вверх, три клетки вправо, четыре клетки вниз, одна клетка влево, три клетки вверх, одна клетка влево, три клетки вниз.
4. Одна клетка влево, три клетки вверх, две клетки влево, одна клетка вверх, пять клеток вправо, одна клетка вниз, две клетки влево, три клетки вниз.
5. Одна клетка вниз, пять клеток вправо, одна клетка вверх, пять клеток влево, три клетки вверх, пять клеток вправо, три клетки вниз.
6. Четыре клетки вверх, две клетки вправо, одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вниз, две клетки вправо, четыре клетки вниз, две клетки влево, одна клетка вверх, одна клетка влево, одна клетка вниз, две клетки влево.
7. Одна клетка вверх, четыре клетки вправо, четыре клетки вверх, одна клетка вправо, четыре клетки вниз, четыре клетки вправо, одна клетка вниз, девять клеток влево.
8. Одна клетка вправо, семь клеток вверх, одна клетка вправо, пять клеток вниз, три клетки вправо, пять клеток вверх, одна клетка вправо, семь клеток вниз, одна клетка вправо.



вниз, четыре клетки наискосок вправо вверх, четыре клетки наискосок влево вверх, две клетки наискосок влево вниз.

21. Четыре клетки вниз, шесть клеток вправо, четыре клетки вверх, три клетки наискосок влево вниз, три клетки наискосок влево вверх, три клетки наискосок вправо вверх, три клетки наискосок вправо вниз.

22. Пять клеток вправо, пять клеток вверх, одна клетка влево, три клетки вниз, одна клетка влево, три клетки вверх, одна клетка влево, три клетки вниз, одна клетка влево, три клетки вверх, одна клетка влево, пять клеток вниз.

23. Пять клеток вверх, две клетки вправо, одна клетка вниз, одна клетка влево, четыре клетки вниз, две клетки вправо, пять клеток вверх, две клетки вправо, одна клетка вниз, одна клетка влево, двенадцать клеток вниз, одна клетка вправо, одна клетка вниз, пять клеток влево, три клетки вниз, две клетки влево, одна клетка вверх, одна клетка вправо, три клетки вверх, две клетки вправо, две клетки вверх, четыре клетки влево, одна клетка вверх, четыре клетки вправо, две клетки вверх, одна клетка влево, три клетки вверх.

### **Рисование**

*По точкам:*

Ребенка просят соединить точки согласно инструкции под рисунком. Выполнять задания следует следующим образом: карандаш или ручка не отрывается от листа бумаги, лист фиксируется и его положение не изменяется.

*По контурам:*

Ребенка просят соединить точки для того, чтобы получился завершённый рисунок.

*По клеточкам:*

- Ребенка просят продолжить узор по заданному образцу.
- Ребенка просят закончить рисунок по клеточкам.
- Ребенка просят по заданному образцу нарисовать рисунок на листе бумаги в клеточку.

### **Рисование линий**

*Прямые дорожки:*

Ребенка просят провести линию посередине прямой дорожки, не съезжая с нее и не отрывая карандаш от бумаги.

### *Фигурные дорожки:*

- Ребенка просят провести фигурную дорожку, соединив линию штриховки. При прохождении дорожки ребенку следует стараться как можно более точно следовать всем изгибам и поворотам линий. Как и в предыдущем задании, карандаш не должен отрываться от бумаги и лист во время выполнения задания не переворачивается.

- Ребенка просят провести линию посередине фигурной дорожки. При выполнении задания надо обратить особое внимание на то, что нельзя касаться стенок (особенно в лабиринтах), линия должна идти посередине дорожки. Карандаш от бумаги не отрывается и лист бумаги не переворачивается.

### **Выполнение штриховок**

#### *Штриховки с различным направлением движения руки:*

Ребенка просят выполнить различные виды штриховок по образцам: вертикальные (сверху вниз). Горизонтальные (слева направо), наклонные, «клубочками» (круговые движения руки), полукругами. Линии сложной формы должны выполняться одним движением кисти руки. Штриховки вначале должны быть крупными, по мере приобретения ребенком навыка их выполнения их размер уменьшается. При этом надо обратить внимание на уменьшение амплитуды движений кисти руки.

#### *Силуэтные штриховки:*

Ребенка просят скопировать рисунок, выполняя штриховку по заданному образцу.

#### *Штриховка элементов картинок:*

Ребенка просят заштриховать элементы картинок в соответствии с инструкциями под рисунками. При этом штриховки выполняются по следующим правилам: линии ведутся сверху вниз или слева направо, ровно, без пробелов и не выезжая за контур элемента рисунка.

### **Игры и упражнения для развития мелкой моторики рук**

#### *Пальчиковая гимнастика*

Выполняется ребенком как повторение того, что делает взрослый, поэтому следует предварительно освоить данные упражнения без ребенка.

1. Ладони поочередно ударяют о край стола.
2. Руки вытягивают вперед, сжимают и разжимают кулачки.

3. По очереди пальцы загибаются сначала на левой, потом на правой руке. В конце упражнения пальцы должны быть сжаты в кулачки.
4. Обе ладони лежат на столе. Затем поочередно одна сжимается в кулак, другая распрямляется.
5. Ладони повернуты вниз. Обеими кистями рук одновременно имитируется волнообразное движение в гору (вверх) и с горы (вниз).
6. Обе ладони сжаты в кулачок, большие пальцы подняты вверх, выполняются круговые движения большими пальцами.
7. Пальцы сплетены в замок. Концы пальцев левой руки нажимают на верхнюю часть тыльной стороны ладони правой руки, прогибая ее так, что пальцы правой руки встают, как петушиный гребень. Затем на тыльную сторону левой руки нажимают пальцы правой, и в петушиный гребешок превращаются пальцы левой руки.
8. Руки вытягиваются вперед, пальцы растопыриваются, как можно сильнее напрягаются, а затем расслабляются, руки опускают и слегка трясут ими.
9. На раз – подушечки пальцев поджимаются к верхней части ладони, на два – пальцы быстро выпрямляются и растопыриваются.
10. Предплечье вертикально, ладонь находится под прямым углом, все пальцы прижаты. Вращение кистями от себя и к себе.
11. Руки вытягиваются ладонями вперед, пальцы сплетаются, затем их поднимают вверх и тянутся как можно выше.
12. Ноготь большого пальца левой руки кладется на подушечку большого пальца правой руки. На большой палец левой руки ложится кончик указательного правого пальца, на него – указательный левый. Кончики всех пальцев поочередно ложатся друг на друга, мизинцы – последние.
13. Руки сжимают в кулачки, вытягивают вверх большие пальцы, сгибают и разгибают их. Такое же упражнение делают со всеми остальными пальцами: указательным, средним, безымянным, мизинцем.
14. Руки ставятся на край стола и превращаются в пятипалых зверьков. По сигналу зверьки устремляются к краю стола, передвигая пальцами, как ножками.
15. Ладони ставятся вертикально друг против друга: правая распрямлена, а левая образует щепотку и упирается в правую ладонь. Затем ладони меняются местами.

16. Обе ладони лежат на столе. Правая вниз, левая вверх. По команде ладони меняются местами: правая вверх, левая вниз.
17. Руки сжимают в локтях, держа кисти рук перед лицом. Сгибают и разгибают пальцы одновременно, не сжимая их в кулачки.
18. Пальцы сплетаются, ладони соединяются и стискиваются как можно сильнее. Потом руки опускают и слегка трясут ими.
19. Кисти рук держат над столом и по очереди слегка ударяют каждым пальцем о стол.
20. Ладони поставлены вертикально друг другу и сомкнуты. Затем ладони размыкаются.
21. Поочередно пальчики прижимаются к большому пальцу, образуя с ним кольцо.
22. Ладони обеих рук прижаты и поставлены на ребро. Затем ладони кладутся ровно на стол.
23. Руки сжимают в кулачок, вытягивают большой палец вверх и начинают вращать им сначала в одну, затем в другую сторону. То же самое делают с другими пальцами: указательным, средним, безымянным, мизинцем.
24. Опустив локти, упираются подушечками указательного и среднего пальцев в край парты и нажимают на нее, выгибая пальцы.
25. Ладони на себя, все пальцы, кроме больших, переплетены, большие выставлены вверх. Затем ладони разводятся от себя и вниз с выгибом – образуют горку.
26. Пальцы обеих ладоней переплетены и прижаты в замок. Затем пальцы распрямляются и вновь сжимаются в замок.
27. Руки сжимают в кулачки, вытягивают указательные и средние пальцы, как бы образуя две пары ножниц. Затем начинают резать ими воображаемую бумагу.
28. Руки сцепляют в замок и тянут в разные стороны.
29. Сцепляют большие пальцы и тянут руки в разные стороны. То же делают для других пальцев: указательного, среднего, безымянного, мизинца.
30. Пальцы вместе, ладони слегка согнуты горкой, правая ладонь прикрывает левую. На каждое слово ладони меняются местами.

31. Ладони обеих рук поставлены на ребро. Ладони по команде поочередно шагают влево – вправо.
32. Пальцы обеих рук складываются кончиками вместе. Хлопают кончиками больших пальцев. То же – для указательных, средних, безымянных, мизинцев.
33. Ударяют правой рукой по столу. Раскрывают ладонь. Ударяют левой рукой по столу. Раскрывают ладонь. Ударяют обеими руками по столу. Раскрывают обе ладони.
34. Левая ладонь – вертикально вверх, к ее нижней части приставляется кулачок. Затем положение рук меняется.
35. Руки – на столе, пальцы переплетены и выгнуты горкой. В том же положении ладони ставятся на ребро. Затем ладони кладутся на стол тыльной стороной вниз.
36. Правая рука сжимается в кулачок, большой палец вытягивается, нажимает на ладонь левой руки и делает вращательные движения в одну и другую сторону. Затем то же самое проделывают левой рукой. То же делают для других пальцев: указательного, среднего, безымянного, мизинца.
37. Упражнение выполняют стоя. Ребенок кладет ладони на стол пальцами вперед и переносит вес тела как можно дальше вперед, оставляя руки прямыми. При этом напрягаются запястья.
38. Ладони складываются вместе, пальцы смотрят вверх, локти – в разные стороны. Затем, не разжимая ладони и не опуская локти, опускают кисти рук вниз, прогибая запястья.
39. Правую руку сгибают в локте, поворачивают ладонью вверх и левой рукой отгибают вниз пальцы правой руки, выгибая правое запястье. Затем то же самое проделывают левой рукой.
40. Поочередно пригибают пальцы к ладошке, начиная с большого. Затем поочередно разгибают пальцы, начиная с большого.
41. Пальцы сжаты в кулачок, выдвинуты указательный палец и мизинец. Продвигаясь вперед, медленно шевелить пальцами.
42. Четыре прямых пальца правой руки (кроме большого) плотно прижать друг к другу. Отвести правую руку в сторону. Развернуть ее так, чтобы большой палец, оттянутый до отказа, оказался внизу.

*Театр теней*



Комната, в которой проводится игра, затемняется. Источник света (настольная лампа) освещает экран или светлую стену на расстоянии 3–4 метра. Между экраном и источником света, на расстоянии 1,5–2 метра от экрана производятся движения руками, от которых падает тень на освещенный экран. Исполнители должны располагаться так, чтобы на экране отражалась тень только от кистей рук. Теневая игра сопровождается короткими диалогами, сценками.



Возможные положения рук: 1. Орел. 2. Собачка. 3. Рыбка. 4. Человек. 5. Тигр. 6. Гусь. 7. Волк. 8. Заяц.

*Упражнения, облегчающие написание букв (по Т.В. Фадеевой)*

1. Ладони лежат на столе. Ребенок поднимает пальцы по одному сначала на правой руке, затем на левой. Упражнение повторяют в обратном порядке.
2. Ладони лежат на столе. Ребенок поочередно поднимает пальцы сразу на обеих руках, начиная с мизинца.
3. Ребенок зажимает ручку или карандаш средним и указательным пальцами. Сгибает и разгибает эти пальцы, следя за тем, чтобы ручка не опускалась ниже большого пальца.
4. На столе лежат 10–15 карандашей. Одной рукой надо собрать их в кулак, беря по одной штуке, затем так же по одной положить на стол (выполнять, не помогая второй рукой).
5. Зажать ручку вторыми фалангами указательного и среднего пальцев и делать шаги по поверхности стола.
6. Один конец ручки зажать средним и указательным пальцами правой руки. При этом другой конец направлен от груди. Перевернув ручку, вложить ее в левую руку свободным концом. Затем очередным переворотом вложить ручку в правую руку и т.д.
7. Представить, что в руках находится мячик и делать движения, имитирующие поворачивание мячика в разные стороны.



*Карточка дидактических игр  
по развитию ориентировки  
в пространстве у детей  
старшего дошкольного возраста  
Игры и упражнения на  
дифференцировку основных  
пространственных  
направлений в процессе  
активного передвижения в  
пространстве*

*«Правильно улицу пройдешь – в новый дом перейдешь;  
ошибеешься в старом останешься»*

Описание игры: На полу групповой комнаты изображен тротуар, по которому будут идти пешеходы. Перпендикулярно тротуару, с двух концов, ограничивающих его протяженность, расположены стулья. Это «дома». Дети сидят на стульях, они изображают жителей домов. Количество стульев, расположенных с противоположных концов тротуара, одинаково. После удачного перехода по тротуару дети, сидящие друг напротив друга, обмениваются домами. Перед началом игры воспитатель объясняет, что люди ходят по правой стороне тротуара и поэтому не мешают пешеходам, идущим им навстречу. При показе действий, воспитатель еще раз привлекает к этому внимание детей и обменивается «домиком» с ребенком, который сидел напротив него. Затем он вызывает двоих детей, сидящих друг против друга. Они идут по тротуару навстречу друг другу и тоже обмениваются «домиками». Затем идет следующая пара и т.д. Игра заканчивается, когда все дети обменяются «домиками» и окажутся с противоположной стороны.

*Игра «Правильно пройдешь – другой флажок возьмешь»*

Описание игры: сходна с первой по организации, характеру игрового действия и правилам игры. Но она несколько сложнее: ребенку предлагается пройти «по тротуару» до конца, затем повернуться на 180, снова определить правую сторону и вернуться назад к своему «домику». Как и в предыдущей игре одновременно навстречу друг другу идут двое детей. При встрече на обратном пути они обмениваются флажками, возвращаются к своему стулу, передают флажок следующему ребенку, который теперь отправляется по тому же пути навстречу другому ребенку, идущему с противоположного конца «тротуара».

### *«Передай пакет»*

Описание игры: отличается от предыдущей тем, что вместо флажков детям идущим навстречу друг другу, вручаются пакеты, которыми они затем обмениваются. Последний, кто получает в игре пакет, разворачивает его и рассказывает, что получили в подарок дети его ряда. Момент: «А что в пакете?» - придает игре особую занимательность, создает атмосферу приятного ожидания, не снижая вместе с тем дидактической ценности игры.

### *Игра «Зайцы и волк»*

Описание игры: дети по сигналу убегают «от волка» и прячутся за свои «домики». «Домиками» служат стулья или цветные полые кубы. Спрятавшимися от «волка» считаются те «зайцы», у которых «домик» был расположен в соответствии с заданием воспитателя впереди, сзади, справа или слева от ребенка.

### *«Третий лишний»*

Описание игры: ориентировка осуществляется уже от другого ребенка. Острота игровой ситуации («убежать от водящего» или «спрятаться от волка») и быстрый темп снижают часто качество, т.е. точность выполнения задания. Поэтому необходимо обеспечить постепенное нарастание трудностей. Проведение таких игр рекомендовано с детьми шестого года жизни.

### *Игры и упражнения на ориентировку в пространстве с закрытыми глазами.*

#### *«Яков, где ты?»*

Описание игры: одному из детей завязывают глаза. Это «жмурка». Он ловит другого ребенка, время от времени спрашивая его: «Яков, где ты?» - «Я здесь», - отвечает тот и убегает. «Жмурка» по голосу определяет местонахождение ребенка и старается поймать его.

#### *«Поймай звоночек»*

Описание игры: на ленту или веревочку, расположенную выше роста детей, привязывают звоночек. Ребенку предлагают внимательно посмотреть на его расположение и затем с закрытыми глазами поймать звоночек и позвонить. Предварительно несколько раз кружат, что, несомненно, осложняет выполнение предложенного задания.

#### *«Найди свой значок»*

Описание игры: дается пробный ход с открытыми глазами. А затем, подойдя с закрытыми глазами к стене, ребенок должен найти среди размещенных на ней геометрических форм аналогичную той, которую ему дал воспитатель. Таким образом, движение к цели с закрытыми глазами при сохранении

направления движения дополняется в данной игре новой задачей – выбором по осязанию фигуры, соответствующей данному образцу.

Усложнение: детям предлагается двигаться по направлению к предмету с закрытыми глазами, следуя при этом указаниям воспитателя: «Сделай 2 шага назад, 3 шага влево, 2 вправо, теперь иди вперед... ищи». Количество предлагаемых детям заданий ограничивается вначале двумя-тремя.

*Дидактические игры на распознавание местоположения предметов в окружающем пространстве и пространственных отношений между ними  
«Давай меняться»*

Описание игры: дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве кому-то одному из детей для нахождения определённого места в пространстве по заданным ориентирам. Например, Саша, встань так, чтобы справа от тебя была стена, а перед тобой была Полина. Если Саша отыскал место верно, то ребёнок, стоящий на этом месте, встаёт на Сашино место.

*«Корабли»*

Описание игры: все дети садятся вдоль одной из сторон ковра, на котором лежат табуретки (в виде перевернутых контейнеров) на одинаковом расстоянии друг от друга: 3-4 ряда по 3 шт. в каждом ряду. Это «острова» в море, а каждый из детей будет по очереди «кораблём». На каждом острове кто-то живёт (игрушка или карточка с изображением животного спрятана под табуреткой). Ребёнок выбирает к кому он отправится, а воспитатель даёт ориентиры, указав место отправной точки. Добравшись до нужного «острова» ребёнок поднимает табуретку, чтобы убедиться в правильности выполнения задания.

Вариант 1: воспитатель даёт поэтапные направления движения. Например, пройди вперёд два острова, поверни налево, пройди ещё один остров, поверни направо, пройди ещё один остров – ищи.

Вариант 2: воспитатель даёт ориентир расположения «острова» относительно других. Например, этот «остров» синего цвета, находится слева, а перед ним – белый «остров».

*«Где я сяду»*

Описание игры: эту игру рационально проводить перед занятием, чтобы рассадить детей на определённые места. Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевернутые карточки (это может быть парная картинка и т.п.). Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который

находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

*«Куда пойдёшь и что найдёшь»*

Описание игры: перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

*Игры и упражнения на ориентировку в двухмерном пространстве, т.е. на плоскости, например, на листе бумаги.*

*«Я еду на машине»*

Описание игры: перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка.

Вариант 1. Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают машинку в нужном направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы поедem по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу, а после школы мы поедem в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д.

Вариант 2. Воспитатель начинает игру, дети по очереди придумывают и проговаривают следующий ориентир.

*«Лабиринт Гарри Поттера»*

Описание игры: воспитатель раздаёт каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти дорогу к кубку, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, вверху, внизу), затем идти по нему (вести линию) до поворота, поворачивать в нужную сторону по инструкции. Например, вход в лабиринт внизу, идём вверху, влево, вверху, вправо, вниз. Дойдя до конца, дети могут себя проверить: воспитатель этот же маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок видит – весь ли путь он проделал верно.

*«Геометрический диктант»*

Описание игры: перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Воспитатель даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый

круг – в центр листа, и т.д. после выполнения задания дети могут проверить правильность выполнения:

вариант 1: у воспитателя заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами соответственно диктанту;

вариант 2: кто-то из детей (под контролем воспитателя) выполняет работу на магнитной доске, которую затем можно повернуть ко всем детям.

#### *Игры словесные.*

##### *«Наоборот»*

Описание игры: ребенок должен вспомнить и произнести слово, противоположное по смыслу тому, что назвал воспитатель. Например: впереди - сзади, над - под, высоко - низко, далеко- близко, вверху- внизу и т.п.

##### *«Что изменилось?»*

Описание игры: перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза.

Вариант 1: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

В роли ведущего может быть как воспитатель, так и ребёнок.

##### *«Новоселье»*

Описание игры: дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

Эту игру целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей (2-3 человека). В роли ведущего вначале выступает воспитатель, в дальнейшем необходимо привлекать детей, - это будет способствовать закреплению и расширению их активного словарного запаса.

##### *Игра «Найди магнит»*

Описание игры: перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.



## 1. ИГРЫ-ШНУРОВКИ

### *Пришей пуговицу*

Цель: развитие моторно-зрительной координации, пространственного



восприятия, произвольности психических процессов. Выработка усидчивости и внимательности, трудолюбия.

Задания: протолкнуть шнурок в отверстие, шнуруем прямо, по диагонали и т.д. Завязываем шнурок на узел и бантик.

В деревянной пуговице 4 отверстия, шнурок. Даны образцы шнуровки крестиком, квадратом и т.д.

### Украсть браслет



После использования скотча осталась основа. Обклеили ее цветным кожзаменителем, сделали по кругу отверстия. Дети делают узор шнурком, украшают свою руку.

### Тренажеры

Куски ламината и листы фанеры, обклеенные самоклеющейся бумагой (20\*25 см), оформили аппликацией (цветок, машина, бабочка). Кольцами для шнуровки послужили крышки от пластмассовых бутылок из-под растительного масла и кефира, которые приклеили на основу. В ушко кольца вдевается шнурок.



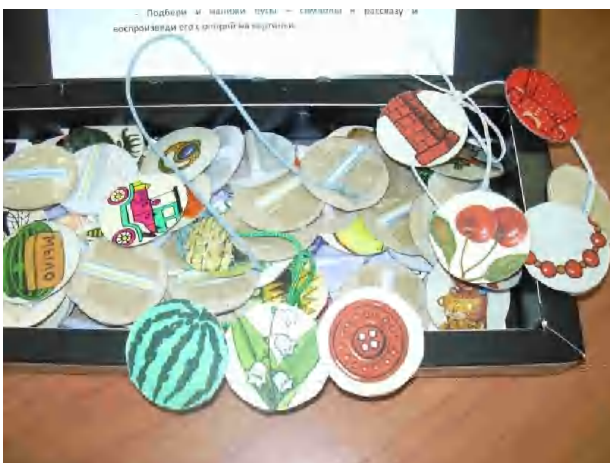
## Сапожок



## Вышей узор



## 2. СОБЕРИ БУСЫ



Наборы картинок круглой формы, с обратной стороны наклеена часть соломки, в которую вдевается шнурок.

Цель: стимулировать развитие психических функций и деятельность головного мозга через мелкую моторику рук.

Варианты игры:

- Нанизать бусы с картинками, в названии которых есть определенный звук.
- Нанизать бусы с предметами одного цвета.
- Подбери и собери бусы – символы к рассказу и воспроизведи его с опорой на картинки.

## 3. КТО БЫСТРЕЕ



На листе картона наклеены пуговицы на расстоянии 1,5 см по углам внизу изображения ежика и зайца, вверху домик.

Цель: развивать мелкую моторику; закреплять названия пальцев; навыки в счете.

Ход игры: Дети играют вдвоем. По очереди бросают кубик. По пуговицам шагают указательным и средним пальцем.



#### 4. КОДОВЫЙ ЗАМОК



Цель: развивать координацию движений рук, мелкую моторику; закреплять названия пальцев и знания о цифрах.

Задания:

— Назови и покажи цифры в верхнем, нижнем, среднем рядах; в левой колонке и т.д.

— поставь указательный палец на цифру 2; средний на 6 и т.д.

— Раскодируй замок: код состоит из 3-х цифр. Дается инструкция, какой палец на какую цифру ставится. Ребенок одновременно нажимает 3-мя пальцами на цифры.

#### 5. РУКИ

Это дидактическое пособие выпилено из фанеры.



Цель: Закрепить названия пальцев, знания о счете. Развивать внимание и память.

Задания.

— При рассказывании пальчиковых игр «5 маленьких братьев», «В гости» воспитатель наглядно демонстрирует расположение пальцев на пособии и руках малыше. Дети называют пальцы, касаются с одноименными.

— На пальцы надеваем фигурки пальчикового театра и реализуем несколько вариантов игры:

1. Посчитай от 1 до 10 и обратно.
2. Расскажи кто, на каком пальце, что изменилось и т.д.

#### 6. ПЛАСТИЛИНОВОЕ РИСОВАНИЕ

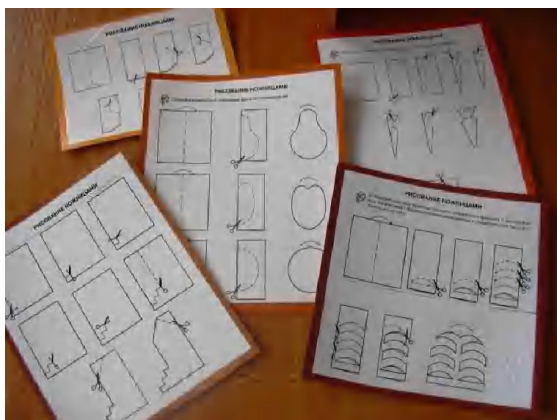


Цель: развитие кисти руки ребенка, ее мелкой моторики; воспитание усидчивости и умения доводить начатое дело до конца.

Задание: предлагаем детям обвести контур рисунка пластилиновыми колбасками-веревочками. После того как дети освоят подобное задание, то предлагаем сделать узор на отдельном

листе картона, только глядя на образец.

## 7. СИЛУЭТНОЕ ВЫРЕЗЫВАНИЕ

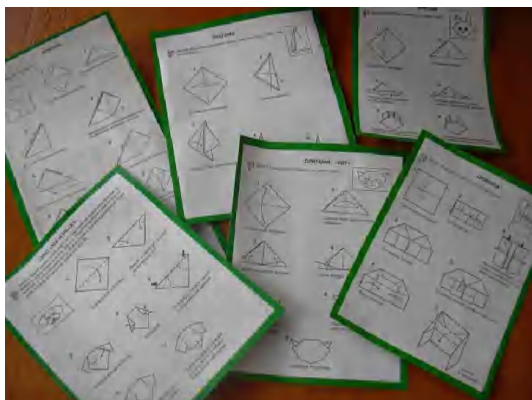


Мы это называем рисованием ножницами. Обучая силуэтному вырезыванию, успешно используется прием обведения контура предмета в воздухе. Развитию умения «видеть» предмет в воздухе способствуют систематически проводимые игры «Угадай, что рисую?», «Загадай, я отгадаю» (дети или мы, воспитатели, очерчиваем в воздухе предмет, остальные отгадывают).

Прежде чем приступить к вырезыванию силуэта, следует продумать, откуда, с какого угла, в какую сторону листа, направить ножницы, т.е. учиться планировать предстоящее действие. Умение уверенно пользоваться ножницами играет особую роль в развитии ручной умелости. Для дошкольников это трудно, требуется скоординированность движений.

Рисование ножницами, вырезание различных фигурок из старых открыток, журналов – полезное и увлекательное занятие для будущих первоклассников.

## 8. ОРИГАМИ



Цель: развитие точных движений пальцев рук и памяти, формирование глазомера, пространственного чутья, ощущения самостоятельного достижения успеха.

Задание: складывание корабликов, фигурок зверей и т.д. из бумаги по схеме.

Если ребенок самостоятельно разберется в схеме и сложит фигуру – это замечательно. Но в основном необходимо показывать

детям приемы сгибания и складывания бумаги, каждую операцию четко проговаривать, объяснять, как удобнее сделать тот или иной сгиб. Если ребенок все равно испытывает трудности, можно карандашом отметить на его листке места соединения уголков или провести линию, к которой следует сгибать край.

## 9. ВПРАВО — ВЛЕВО



Цель: формирование пространственной ориентировки, внутреннего плана действий, навыков мысленного манипулирования объектами.

Для того чтобы правильно выполнить задание, ребенок должен мысленно представить себя на месте нарисованных человечков – ведь у них «право-лево» противоположно его собственному.

Примеры заданий:

1. раскрасить зеленым цветом все то, что находится у каждого человечка в левой руке, а красным – то, что находится в правой;
2. раскрасить левое ухо собаки коричневым цветом, правое желтым; справа у пальто взрослого нарисовать карман, и т.д.
3. рассказать о пути следования героев (идешь прямо, поворачиваешь направо, идешь до двух березок, затем поворот налево и т.д.), об их ошибках (объясни лисенку, где он сбился с пути).

## 10. КАК ПРОЙТИ К ДОМИКУ



Цель: Различать пространственные понятия право – лево, верх – низ. Повторить цифры от 1 до 6. Развивать фонематический слух.

Ход игры: Играющие бросают по очереди кубик с буквами и цифрами. выбирают героя с данной буквы и ведут его к домику (выпавшее число соответствует номеру дома). Ребенок рассказывает свой путь, который

начинается с выбранной буквы. Например, у меня буква «К», а цифра «5». Это крокодил живет в доме №5. Он идет прямо, поворачивает налево, идет прямо и т.д. За правильный ответ ребенок получает фишку.

## **11. СЛОЖИ ФИГУРУ**

*(игры со счетными палочками)*



Цель: Упражнять детей в выкладывании фигур по образцу, по словесной инструкции, по памяти из счетных палочек. Развивать внимание, память, мелкую моторику. Учить анализировать и синтезировать упрощенные графические изображения.



## **12. ОПРЕДЕЛИ НА ОЩУПЬ**



Для этой дидактической игры необходимо из самой мелкой наждачной бумаги (или бархатной) вырезать буквы и наклеить их на лист картона.

Цель: Развития руки. Формирование умения проводить анализ графического образа букв через тактильные (осязательные) и кинестетические (двигательные) ощущения.

Ход:

1. указательным пальцем ведущей руки ребенок обводит контуры букв, запоминает их образы и элементы.
2. пальцами руки ребенок ощупывает букву с закрытыми глазами и называет звук, который она обозначает.



### 13. НАЙДИ ОТЛИЧИЯ



Цель: Учиться выделять группы букв, сходных по написанию. Формировать умение проводить анализ и синтез графического образа буквы.

Ход: Рассмотреть и сравнить изображения букв в парах и определить, чем они отличаются и в чем их сходство.

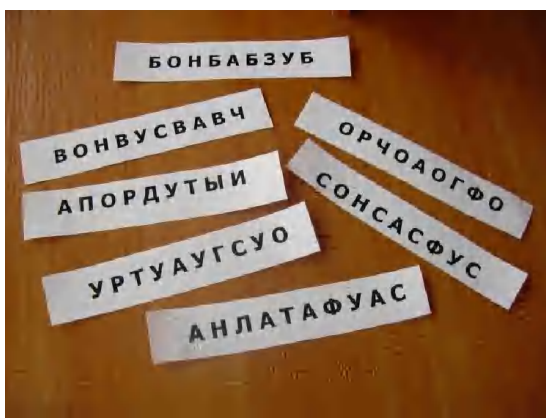
1) буквы, отличающиеся добавочными элементами:

Ь-Ы; И-Й; Е-Ё; Ц-Щ; В-Р; Ш-Щ; О-Ю; К-Ж; Ь-Ъ; Л-А; Б-Г; Ф-Р.

2) буквы, отличающиеся пространственным расположением элементов:  
Н-П; Ь-Р.

### 14. БУКВЫ ВЫСТРОИЛИСЬ В РЯД

Цель: Формировать умение проводить анализ и синтез графического образа букв и закрепить их название.



1. На отдельном листе написаны буквы в произвольном порядке. Изучаемая буква встречается чаще. Лист обклеен скотчем.

Задание: Найти нужную букву и обвести ее фломастером в кружок.

Карточку можно использовать многократно, так как следы от фломастера легко удаляются салфеткой.



2. Из газет и журналов вырезаны название статей и наклеены на картон.

Задание: обвести красным фломастером все буквы А, синим — все буквы Л., и т.д.

## 15. КАКИЕ БУКВЫ СПРЯТАЛИСЬ В ИЗОБРАЖЕНИИ?



Цель: Развитие аналитико-синтетической деятельности у детей. Закрепить название букв.

Ход: Педагог показывает картинку и дает задание найти в изображении три буквы (две буквы), Назвать эти буквы.

## 16. ПАЛЬЧИКОВАЯ АЗБУКА



Система изображений 33 букв русского алфавита с помощью пальцев рук. Каждая пальчиковая комбинация представляет зрительно-пространственный образ буквы.

Цель: Развивать мелкую моторику, внимание, память, мышление, зрительно-пространственное восприятие и конструктивный праксис.

Дети часто предлагают свои комбинации, которые показывают уровень их заинтересованности.

Очень увлекательны занимательные игры с использованием «Пальчиковой азбуки», такие, например, как: «Прочитай», «Живое слово», «Допиши словечко», «Какая буква пропала».

