

Игра «Кораблик Плюх-Плюх» **Цель игры :** Формирование сенсорных эталонов. Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая: знакомит малыша с различными цветами формирует математические навыки прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет. **Ход игры:** На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине.



Разноцветные ежики

Цель:

- обогащать сенсорный опыт детей
- учить различать четыре основных цвета (красный, желтый, зеленый, синий)
 - развивать внимание
 - мелкую моторику пальцев
 - познавательную активность
- развивать у детей доброжелательное отношение к животным



Ребёнку предлагается, помочь кукле Тане **постирать одежду**, для этого надо разложить одежду в соответствии с цветом **стиральной машинки**

Цель данной игры:

1. закреплять названия основных цветов, учить их правильному произношению, знакомить с разными видами одежды (*платье, юбка, брюки и т. д.*);
2. развивать цветовосприятие (ребёнок должен хорошо различать цвета, логическое мышление (при принятии решения, в какую **стиральную машинку** опустить синее платье или жёлтую шапочку, мелкую моторику (*необходимо взять пальчиками маленькую детальку из картона*));



«С какого дерева лист» **Цель:** Способствовать формированию цветовосприятия листьев деревьев. Закрепить восприятие величины (большой, маленький). .Развивать внимание, мышление, мелкую моторику рук.

Ход игры:

Игроки перемешивают листочки и раздают играющим. Кто правильно определит с какого дерева листок, положит в коробку под дерево, объяснив свой выбор, тот побеждает.

