**Дидактические игры на развитие мелкой моторики рук для детей 5-6 лет**

1. *Игра «Разноцветные прищепки»*

Цель: развивать мелкую моторику, воображение. Расширять знания об окружающем мире, Упражнять детей в умении считать и отсчитывать, закреплять знания о цвете. Учить правильно брать и открывать прищепки, находить местоположение по цвету. Воспитывать эмоциональное отношение к результатам своего труда, усидчивость, терпение.

Материал: плоскостное изображение предметов (солнце, самолет, гусеница, рыбка, репка, свекла, ананас, домик и другие), прищепки.

Ход игры: Педагог обращает внимание детей, что художник нарисовал предметы, но некоторые детали забыл прорисовать. Предложить детям помочь художнику и с помощью прищепок закончить изображение. При этом можно использовать художественное слово.

Солнышко утром рано встает,

Лучики тянет – тепло нам дает.

Ежик, Ежик, где гулял?

Где колючки потерял?

Ты беги скорей к нам ежик,

Мы сейчас тебе поможем.

Свеклу знают все ребята,

Этот овощ очень яркий.

Красным борщ окрасит свекла

Чтоб не выглядел он блекло.

Будет блюдо так красиво,

Да и вкусно всем на диво.

Вкусной выросла морковка,

Очень длинная головка

Оранжевого цвета

Солнечного лета.

Хвостик над землей торчит

И ребятам говорит:

Прояви сноровку,

Доставай морковку.

Под солнцем подсолнух

Сегодня расцвел.

Собрал на цветок всех

Букашек и пчел.

Рыбка, рыбку догоняла.

Рыбка хвостиком виляла,

Ткнулась в брюшко – Догнала!

– Эй, подружка! Как дела!

1. *Игра «Геометрик»*

Цель: развитие мелкой моторики рук, памяти, воображения, логического мышления.

Материал: доска с гвоздями, резинки.

Ход игры: сказать детям, что на поле спрятались различные геометрические фигуры и предложить с помощью волшебной резинки их отыскать; предложить создать рисунок на ковре; выложить большой и маленький домик, цифры, буквы.

1. *Игра «Сухой дождь»*

Цель: развитие тактильных ощущений, мелкой моторики, закрепление знаний о цвете, учить находить местоположение прищепки по цвету.

Материал: дуга, на которую прикреплены разноцветные атласные ленты, прищепки.

Ход игры: рассмотреть и потрогать с детьми ленточки. Сказать, что это дождь.

Дождик, дождик веселей,

Капай, капай не жалей,

Брызни в поле пуще ~

Станет травка гуще.

Только нас не замочи,

Зря в окошко не стучи!

Вспомнить в какое время года идут дожди. Например: «Зеленый дождь идет весной, он веселый и радостный, потому что распускаются почки на деревьях, появляется травка и т.д. Варианты ассоциаций: красный-лето, желтый – золотая осень, синий – холодный дождь поздней осени. Предложить найти прищепки соответствующего цвета и прикрепить их на ленту.

1. *Игра «Бусы»*

Цель: закрепление и развитие мелкой моторики, зрительно-моторной координации, различение предметов по форме, цвету, величине. Развитие концентрации внимания, усидчивости, аккуратности, творческого воображения. Обучение приемам работы по образцам и создание собственного произведения.

Материал: бусы разного цвета, формы, величины; лески, тесемки.

Ход игры: на первом этапе предложить детям просто собрать бусы. В том порядке, в каком они хотят. Затем предложить собрать бусы в определенной последовательности.

1. *Игра «Чудесный мешочек»*

Цель: закрепить названия объемных геометрических форм, развивать у детей умения на ощупь определять объемную геометрическую форму.

Ход игры: предложить детям узнать на ощупь объемные формы лежащие в мешочке, называя признаки форм. Например: у куба — 8 углов и 6 сторон.

Усложнение: по указанию воспитателя выбрать конкретную форму и ее сопоставить с объектами окружающего мира. Например: «Достань из мешочка трехгранную призму. Какие предметы природного и рукотворного мира имеют такую же форму?»

1. *Игра «Цветочная поляна»*

Цель: Развитие мелкой моторики рук, усидчивости, внимания.

Материал: полянка с нашитыми пуговицами, цветы из фетра разного цвета.

Ход игры: предложить детям посадить цветы на полянке. Можно придумать разные варианты цветов, украсить насекомыми.

1. *Игровое упражнение «Прикоснись, и что ты почувствуешь…?»*

Цель: упражнять детей в различении различных качеств поверхностей гладкая, шероховатая. Развитие у детей осязания.

Ход игры: предложить детям дотронуться до гладкой и шершавой поверхностей. Спросить о том, что они почувствовали. Сравнить одинаковые ли на ощупь обе поверхности? Затем предложить детям найти что-нибудь в группе шероховатое, после гладкое.

Вопросы к детям: «Важно ли качество поверхности для разных предметов?» «Что было бы, если все вокруг было бы гладким. Что в этом хорошего и плохого».

1. *Игра «Нарисуй, что у тебя в руках».*

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: вырезанные из картона различные формы.

Ход игры: предложить детям зарыть глаза и ощупать одну из форм, лежащую в мешочке, описать ее. Фигуру убрать, а ребенок должен по памяти нарисовать то, что он запомнил.

1. *Игра «На что похожа?»*

Цель: развитие осязательной памяти, вариативности воображаемого образа.

Материал: кусочек меха, шерсть, кожа, бумага…

Ход игры: дать детям почувствовать прикосновение какого-либо материала и пофантазировать — что это может быть? Например: положить на детскую ладошку кусочек меха; предполагаемые ответы — вата, пух, мягкая игрушка, шерсть кошки и т.д.

1. *Игра «Жмурки».*

Цель: уметь узнавать на ощупь друг друга, учить ориентироваться в пространстве.

Ход игры: выбирается среди детей «жмурка», который, с завязанными глазами, ловит бегающих детей. Поймав ребенка, он должен узнать его на ощупь по одежде. Если отгадывает — «жмуркой» становится другой ребенок.