

## **Картотека игр со световым столом**

### **Правила поведения во время игры со световым столом**

1. Игра проводится под присмотром взрослого.
2. Перед началом вымойте и высушите руки.
3. Обращайтесь с поверхностью бережно, не стучите по столу.
4. Класть на поверхность только лёгкие и безопасные предметы.
5. Используйте только одобренные материалы: прозрачные элементы, картонки, безопасные игрушки.
6. Храните ёмкости с жидкостями закрытыми и не разбирайте их.
7. Приносите к столу только сухую еду и напитки — приёмы пищи проводите в другом месте.
8. Держите руки на небольшом расстоянии от источника света, не закрывайте стол длительное время ладонями.
9. Смотрите в сторону от яркого источника света.
10. Бережно обращайтесь с шнурами и розетками: вытягивайте вилку взрослым и держите руки сухими.
11. Слушайте взрослого и ждите своей очереди; вежливо просите предметы у других детей.
12. Разговаривайте тихо и комментируйте действия — создавайте спокойную атмосферу для всех.
13. Сообщайте взрослому о любых повреждениях или трещинах на столе.
14. По окончании аккуратно уберите материалы и выключите световой стол по указанию взрослого.

Для малышей до 5 лет подобные занятия рекомендуется проводить в течение 10—15 минут, с детьми старше 5 лет продолжительность занятий должна составлять 20—25 минут. Работа методом песочной терапии осуществляется как в индивидуальной, так и в групповой форме (не более 3—4 детей в группе). Занятие проводится в затемненной комнате. В процессе можно использовать музыкальное сопровождение.

## **ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 2-3 ЛЕТ**

### **«Следы на песке»**

*Цель:* развитие левого и правого полушарий мозга и мелкой моторики рук.

*Ход игры:* Взрослый просит ребенка поставить ладошки на песок. Затем провести 2-мя ладошками по песку вверх, затем - вниз, затем - одной ладошкой вверх, а одной вниз, затем наоборот. То же самое делаем влево и вправо. То есть, обеими ладошками влево, затем вправо, затем одной влево, а другой - вправо, затем наоборот.

Далее можно усложнять задание. Одной ладошкой вверх, а другой вправо или одной влево, а другой вниз и так перебрать все возможные комбинации. Сначала не спеша, затем темп можно ускорить.

Когда упражнение с ладошками выполняется легко, то можно перейти к рисованию кругов на песке. Попросить ребенка нарисовать круги обеими руками, начиная движение слева на право, затем справа налево, после чего попросить нарисовать одной рукой круг слева направо, а другой справа налево одновременно.

### **«Отпечатки наших рук»**

*Цель:* учить совместному действию.

*Задача:* оценить собственные ощущения.

*Ход игры:* на ровной поверхности песка ребенок и взрослый по очереди делают отпечатки кистей рук: внутренней и внешней стороной. Важно задержать руку на песке, слегка вдавив ее, и отмечать свои ощущения. Взрослый начинает игру, рассказывает о своих ощущениях: «Мне приятно. Я чувствую прохладу (или тепло) песка. Когда я двигаю руками, я ощущаю маленькие песчинки. А что чувствуешь ты?»

### **«Цветные окошки»**

*Цель:* развивать восприятие цвета и внимание.

*Задачи:* познакомить с базовыми цветами; упражнять в подборе и сортировке.

*Материалы:* прозрачные цветные плёнки/гелевые фильтры (красный, синий, жёлтый), набор прозрачных пластиковых форм (круг, квадрат, треугольник).

*Ход игры:* включают световой стол. Воспитатель показывает одну цветную плёнку и просит ребёнка положить на стол все формы того же цвета (или накладывать формы на плёнки). Затем меняют цвет. Можно просить «положи красное на красное», использовать по одному цвету и затем смешивать (наложение пленок показывает новый цвет).

### **«Тени животных»**

*Цель:* развитие зрительного распознавания и словарного запаса.

*Задачи:* называние животных, соотнесение силуэтов с игрушками.

*Материалы:* непрозрачные карточки-силуэты животных (чёрные на прозрачном фоне), небольшие пластмассовые фигурки животных.

*Ход игры:* на стол кладут силуэт животного, включают свет — силуэт отчётливо виден. Ребёнок называет животное или воспитатель называет и просит найти соответствующую фигурку и положить её на силуэт. Можно менять задания: «поставь туда, где овечка».

### **«Блестящие камушки»**

*Цель:* развитие мелкой моторики и концентрации.

*Задачи:* перенос предметов щипцами/пальцами, сортировка по форме/цвету.

*Материалы:* безопасные крупные прозрачные камушки/счётные фишечки, небольшие пластиковые чашечки, пинцет большого размера.

*Ход игры:* на световой стол рассыпают камушки. Ребёнок с помощью пальцев или крупного пинцета собирает их в чашечки по цветам или заполняет контур на прозрачной карточке. Воспитатель помогает, показывает пример, хвалит за старание.

### **«Волшебные контуры»**

*Цель:* развитие зрительно-пространственного восприятия и аккуратности.

*Задачи:* обводить и выкладывать простые контуры; упражнять в соотношении части и целого.

*Материалы:* прозрачные карточки с контуром простых предметов (яблоко, машина, дом), набор прозрачных палочек или бусин.

*Ход игры:* карточку кладут на световой стол — контур виден. Ребёнок выкладывает палочки/бусины по контуру или внутрь контура, следя за формой. Воспитатель показывает одну-две модели, затем ребёнок повторяет.

### **«Пузырьки и капельки»**

*Цель:* сенсорное исследование прозрачности и формы, развитие речи.

*Задачи:* наблюдать за светом через прозрачные предметы, называть формы и ощущения.

*Материалы:* прозрачные пластиковые бутылочки с разным уровнем воды (плотно закрыты), прозрачные капсулы, пластиковые ложки.

*Ход игры:* на стол ставят бутылочки/капсулы — свет делает воду и пузырьки яркими. Ребёнок рассматривает, трогает (вне столешницы), воспитатель комментирует: «большой пузырь», «маленькая капля», задаёт простые вопросы «где вода?». Запрещено открывать ёмкости.

### **«Вечеринка форм»**

*Цель:* знакомство с формами, сортировка и классификация.

*Задачи:* различать круг, квадрат, треугольник; складывать простые композиции.

*Материалы:* набор прозрачных геометрических форм (разных цветов), магнитные рамки/контурные карточки.

*Ход игры:* на стол кладут несколько форм. Воспитатель показывает карточку-контуры и просит ребёнка подобрать соответствующую форму и положить на контур. Затем предлагают составить простую «картинку» — например, дом из квадрата и треугольника. Поощрять объяснения ребёнка («я положил круг — это солнце»).

*Общие рекомендации:* игры по 5–10 минут, контролировать яркость света, исключить мелкие детали, которые ребёнок может проглотить; постоянный вербальный комментарий воспитателя, подбадривание и демонстрация действий перед ребёнком.

## ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-4 ЛЕТ

### «Волшебное исчезновение»

*Цель:* развитие памяти и внимательности.

*Ход игры:* Взрослый выставляет на песке фигурки (этот процесс также можно обыграть каким-либо образом в зависимости от того, какие предметы у вас имеются. Например: А сейчас на сказочной полянке появляется волшебная принцесса Жасмин со своим другом Алладином. У принцессы Жасмин есть много сокровищ - красивых морских ракушек и камешков. К ним в гости часто приходят друзья - зайка, котенок, тигренок и так далее). Достаточно 5-6 предметов. Ребенок рассматривает предметы, а затем его просят закрыть глаза и произнести волшебные слова. Пока ребенок это делает, взрослый прячет несколько фигурок в песок. Ребенок открывает глаза и отгадывает каких фигурок нет. После чего ищет их в песке и сверяет свои ответы с найденными фигурками.

Со временем задание можно усложнять, увеличивая количество фигурок.

### «Радужные слои»

*Цель:* развитие восприятия цвета и причинно-следственных связей.

*Задачи:* распознавать цвета; наблюдать смешение цветов при наложении; учиться следовать инструкции.

*Материалы:* прозрачные гелевые фильтры/плёнки разных цветов, прозрачные кружочки/площадки.

*Ход игры:* включают световой стол. Воспитатель показывает один фильтр, ребёнок кладёт соответствующий кружок на стол. Затем предлагают

наложить два фильтра/кружка и посмотреть новый цвет. Задавать вопросы: «какой цвет появился?» Повторяют с разными парами.

### **«Поймай тень»**

*Цель:* развитие внимания, зрительно-двигательной координации и словаря.

*Задачи:* соотнести предмет и тень-силуэт; тренировать моторику при перемещении предметов.

*Материалы:* фигурки животных/предметов, карточки-силуэты, прозрачные рамки.

*Ход игры:* на стол кладут силуэт (чёрная карточка на прозрачном фоне) и включают свет. Ребёнок ищет подходящую фигурку среди набора и ставит её на силуэт. Воспитатель называет предмет, просит ребёнка повторить и объяснить выбор.

### **«Чудо-мозаика»**

*Цель:* развитие мелкой моторики, формы и узоров.

*Задачи:* складывать простые узоры; различать формы и цвета; работать с инструкцией.

*Материалы:* прозрачные геометрические фишечки (круги, квадраты, треугольники), карточки-образцы с простыми узорами.

*Ход игры:* кладут образец на стол, ребёнок выкладывает фишечки по образцу. Начать с простых (одна-две фигуры), усложнять до 3–4 элементов. Хвалить за аккуратность.

### **«История из форм»**

*Цель:* развитие воображения, речи и композиционного мышления.

*Задачи:* создавать простые сценки из форм; проговаривать последовательность действий.

*Материалы:* прозрачные формы различных цветов и размеров, фоновые карточки (трава, небо, дом — напечатанные).

*Ход игры:* включают свет, воспитатель предлагает тему («Сделаем парк»). Ребёнок выкладывает формы, создаёт «солнце», «дерево», «дом» и рассказывает, что получилось. Воспитатель задаёт вопросы для расширения речи.

### **«Считаем на свету»**

*Цель:* знакомство с числом и счётом в игровой форме.

*Задачи:* считать до 5; группировать предметы; соотносить количество с цифрой.

*Материалы:* прозрачные счётные фишечки, карточки с цифрами 1–5.

*Ход игры:* ставят карточку с цифрой на стол, ребёнок кладёт соответствующее количество фишечек рядом/на карточку. Можно делать простые задания: «положи 3 синих», «добавь одну ещё».

### **«Волшебные следы»**

*Цель:* развитие зрительно-пространственных представлений и подготовки к письму.

*Задачи:* вести линию по контуру; контролировать движение руки; распознавать направления.

*Материалы:* прозрачные карточки с толстыми контурами (змейка, дорожка, дорожный лабиринт), цветные палочки или бусины для выкладывания по контуру.

*Ход игры:* карточку кладут на стол, ребёнок выкладывает палочки/бусины по контуру от начала до конца, следя направлению. Воспитатель показывает старт и финиш, комментирует: «двигайся от большого к малому».

*Общие рекомендации:* занятия 7–12 минут; регулировать яркость; исключать мелкие съёмные детали (до 3–4 мм); демонстрировать пример и поощрять речевое сопровождение ребёнка.

## **ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ**

### **«Радужные пары»**

*Цель:* развитие восприятия цвета и внимания.

*Задачи:* распознавать основные цвета; тренировать зрительное сравнение; развивать умение ждать очереди.

*Материалы:* прозрачные круги/плёнки разных цветов, карточки-задания (пара цветов или образец).

*Ход игры:* воспитатель выкладывает на стол образец (например, синий круг + жёлтый круг рядом). Ребёнок подбирает на столе такие же элементы и укладывает их рядом по образцу. Затем показывают сочетания для наложения (синий + жёлтый = зелёный) — ребёнок экспериментирует, наблюдает получающийся цвет и называет его.

### **«Волшебная мозаика»**

*Цель:* развитие мелкой моторики и умения воспроизводить образец.

*Задачи:* различать формы; точно укладывать элементы; следовать образцу.

*Материалы:* прозрачные геометрические фишki (круги, квадраты, треугольники) и карточки-образцы.

*Ход игры:* воспитатель кладёт на стол карточку с простым узором. Ребёнок выкладывает фишki по образцу. Сначала простые узоры (2–3 детали), затем сложнее (5–6 деталей). По завершении ребёнок называет использованные формы и цвета.

### **«Ночные сказки (свет и тень)»**

*Цель:* развитие воображения и умения создавать композиции.

*Задачи:* строить простую сцену; использовать эффекты света и тени; развивать связную речь.

*Материалы:* прозрачные и непрозрачные фигурки, вырезанные силуэты (дом, дерево, человечки), фоновые карточки.

*Ход игры:* на стол кладут фон (небо, луг). Дети размещают фигурки, создавая сцену: солнце, дом, персонажи. Воспитатель помогает придумывать короткую историю: кто где и что делает. Можно затем добавлять «ночь» — накрыть часть стола темной тканью и обсуждать изменения.

### **«Счёт на свете»**

*Цель:* знакомство с числами и счётом в игровой форме.

*Задачи:* считать до 5–10; соотносить число и количество; сортировать предметы по цвету/форме.

*Материалы:* прозрачные счётные фишечки, карточки с цифрами, цветные конверты/контейнеры.

*Ход игры:* воспитатель показывает карточку с цифрой (например, «4»). Ребёнок кладёт на стол нужное количество фишечек. Варианты: «положи 3 красных», «собери 5, но 2 положи в синий конверт», простые складывания («добавь ещё 2»).

### **«Тропинка для пальчиков»**

*Цель:* развитие представительных навыков и мелкой моторики (подготовка к письму).

*Задачи:* вести пальчик/палочку по контуру; контролировать движение; различать направления (вперёд, назад).

*Материалы:* прозрачные карточки с толстыми контурами (змейка, дорожка, лабиринт), мягкие бусины или цветные палочки.

*Ход игры:* карточку кладут на стол. Ребёнок проводит пальчиком или выкладывает бусины по контуру от старта до финиша, проговаривая направление («вперёд», «налево»). Можно устроить «соревнование» на аккуратность (кто аккуратнее выложит) или пройти тропинку с закрытыми глазами, помогая словесно.

Общие рекомендации: время игры 7–15 минут; демонстрировать пример; поддерживать речевое сопровождение; исключать мелкие съёмные детали для безопасности; следить за яркостью света и позицией ребёнка.

## **ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ**

### **«Световой театр — иллюстрация истории»**

*Цель:* развивать творческую речь и умение выражать сюжет через визуальные сцены.

*Задачи:* придумывать короткие сюжеты; подбирать персонажей и фоновые элементы; последовательно представлять эпизоды.

*Материалы:* прозрачные фигурки персонажей, фоновые пластины, дополнительные предметы (дом, дерево, солнце и т. п.).

*Ход игры:* воспитатель задаёт начало истории. Дети по очереди выкладывают сцену на столе и продолжают рассказ. В конце объединяют эпизоды в общую сказку и обсуждают действия героев.

### **Название: Счёт и композиция**

*Цель:* закрепить навыки счёта и простых арифметических действий через моделирование групп и наборов.

*Задачи:* считать в пределах школьной программы; составлять простые выражения; группировать предметы по заданию.

*Материалы:* прозрачные счётные фишki разных цветов и размеров, карточки-задания (сложение, вычитание, деление на группы), рамки для выделения групп.

*Ход игры:* каждый ребёнок получает карточку-задание (например, «собери 8, если уже есть 3»). На световом столе выкладывают требуемые фишki и проговаривают расчёт. Можно устроить соревнование на точность или время.

### **«Ферма в миниатюре — проектируем хозяйство»**

*Цель:* моделирование сельского хозяйства как системы — планирование, ресурсы, размещение.

*Задачи:* распределять поля, пастбища, домики; учитывать потребности животных; работать с ограниченными ресурсами.

*Материалы:* прозрачные карточки «поле», «сад», «пруд», фигурки животных и техники, маркеры-ресурсы (вода, корм).

*Ход игры:* дети получают площадь фермы и набор ресурсов. Моделируют, где разместить поля, скот, хлев, дорожки. Затем получают событие (засуха/урожай) и корректируют модель: куда перенести скот, как экономить воду. Кратко рассказывают о решениях.

### **«Мост через реку — инженерная задача»**

*Цель:* развивать навыки проектного мышления и простого инженерного моделирования.

*Задачи:* планировать конструкцию; подбирать элементы для опоры и пролёта; оценивать устойчивость.

*Материалы:* прозрачные полоски разных длины и толщины (имитация балок), опорные блоки (прозрачные прямоугольники), игрушечный транспорт/фигурки.

*Ход игры:* детям даётся условие: нужно соединить два берега, чтобы проехала машинка. На световом столе моделируют опоры и пролёт мостика, проверяют проезд фигурки. Обсуждают, что укрепить или изменить, фиксируют окончательный вариант.

**Рекомендации:** длительность каждой игры 15-20 минут; показывать пример выполнения; поощрять объяснения ребёнка; следить за безопасностью мелких деталей и комфортной яркостью света; давать задания как индивидуально, так и в парах.

## **ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ**

### **«Город будущего»**

**Цель:** развивать пространственное мышление и навыки командного проектирования.

**Задачи:** спланировать зонирование, учесть транспорт и доступность, аргументировать выборы.

**Материалы:** световой стол, прозрачные карточки-здания разного размера (дом, школа, больница, магазин), ткань/плёнка для дорог и зелёных зон, фигурки транспорта и людей, карточки-роли (мэр, архитектор).

**Ход игры:** группа получает задание спроектировать район. На подсветке выкладывают дороги, зоны и здания по правилам (школа — рядом с жилой зоной; магазин — у дороги). Каждый участник обосновывает своё размещение; команда корректирует план.

### **«Карта-путешествие»**

**Цель:** развивать навыки ориентирования и рассказа о маршруте.

**Задачи:** создавать карту, прокладывать маршрут, описывать препятствия и точки интереса.

**Материалы:** световой стол, прозрачные элементы для рек, гор, лесов, мостов, фигурки-путешественников, карточки-задания (добраться до замка/озера).

**Ход игры:** дети формируют ландшафт, затем прокладывают маршрут от точки А до Б, отмечая опасности и обходы. Один ребёнок проводит «экскурсию» по маршруту.

### **«Археологическая раскопка»**

**Цель:** развивать наблюдательность, классификацию и аккуратность.

**Задачи:** находить «артефакты», восстанавливать последовательность находок, делать гипотезы о происхождении.

**Материалы:** световой стол, полупрозрачный слой «песка» (тонкая плёнка/мешочек с песком под прозрачной пластинкой), мелкие предметы-«артефакты» (пуговицы, керамические осколки), кисточки, карточки-записей.

**Ход:** под подсветкой дети «раскрывают» песок, находят предметы, классифицируют их по типу и предполагаемой функции, обсуждают возможные истории — кто жил здесь раньше.

### **«Подводная экспедиция»**

*Цель:* углубить знания о морских экосистемах и развивать проектное мышление.

*Задачи:* создать устойчивую экосистему, указать убежища и кормовые цепочки, смоделировать влияние фактора (шторм, загрязнение).

*Материалы:* световой стол, синие ткани, прозрачные силуэты рыб/растений/кораллов, карточки-события (шторм, пятно), маркеры состояния (бумажки-индикаторы).

*Ход:* дети выкладывают риф с убежищами и расставляют обитателей так, чтобы экосистема была сбалансирована. Затем тянут карточку-событие и предлагают меры по защите или адаптации.

### **«Сказочный театр теней»**

*Цель:* развивать сюжетное мышление, речевые навыки и элементы драматизации.

*Задачи:* создать персонажей и сцену, разыграть короткую сценку, отработать выразительность речи.

*Материалы:* световой стол, прозрачные силуэты персонажей и реквизита, фоновые ткани, карточки-сюжетов (конфликт/задача персонажа).

*Ход:* дети выбирают фон и персонажи, располагают сцены на подсветке и придумывают короткую сценку по карточке-сюжету. Затем показывают её группе, один ребёнок озвучивает рассказчика.

Общие рекомендации: 20–35 минут на игру, заранее подготовленные карточки-заданий для дифференциации, распределение ролей, поощрение краткой презентации результатов и обсуждения решений.