

В картотеке собраны игры на формирование умений ориентироваться в пространстве в движении.

Усложнение в играх подчинено дидактическому принципу "от простого к сложному".

Эти игры помогут детям овладеть пространственной ориентировкой не только на игровом материале, но и в реальной окружающей обстановке.

Серебrenникова Т.А.

«Угадай, где спрятали»

Упражнять детей в умении ориентироваться в пространстве

Небольшая игрушка - собачка, матрешка, солдатик

Взрослый объясняет: «Сейчас я спрячу эту игрушку, ты будешь ее искать, а я – помогать тебе: говорить, с какой стороны искать игрушку». Ребенок выходит из комнаты, взрослый в это время прячет игрушку. Ребенок входит и останавливается около какого-нибудь предмета. Если там игрушки нет, взрослый говорит: «Иди вперед (назад)». Если игрушка спрятана вблизи того предмета, где остановился ребенок, взрослый говорит: «Ищи справа (слева). Когда игрушка найдена, ее прячет ребенок.

«Пройди к флажку»

Направлена на развитие памяти, внимания

Флажки, Буратино или другой сказочный персонаж

Перед началом занятия воспитатель расставляет в разных местах комнаты флажки. Буратино (или др. персонаж) с помощью воспитателя дает детям задание: «Дойти до окна, сделать 3 шага вправо». Ребенок выполняет задание и находит флажок. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество заданий увеличивается. Например: «Пройди вперед 5 шагов, поверни налево, сделай еще 2 шага, поверни направо. Там найдешь флажок». Игра повторяется несколько раз.

«Городки»

Упражняют детей в пространственных ориентировках

Флажок или др. игрушку, цветные полоски

На полу выкладывают из цветных полосок или чертят квадрат, состоящий из 16 квадратов, сторона каждого 40-50 см. В один из квадратов воспитатель ставит флажок или какую-либо другую игрушку. Тот, кто водит, начинает игру с первого квадрата, самого близкого к нему. Воспитатель диктует условие ходов, например: «Направо через один квадратик, на один ниже, налево через один, вниз через один, направо через один, вверх на следующий». Если водящий внимателен, он придет к флажку; если он не знает пространственных ориентировок, то не придет. Всего в городках 6 ходов, но флажок можно ставить в любое место, а, следовательно, и менять условие передвижения. Дети очень любят сами выполнять задание и следить за его выполнением другими.

«У кого что получилось»

Направлена на упражнение в пространственных ориентировках

Листы, линованные в клеточку, карандаш

На листах линованной в клеточку бумаги дети под диктовку воспитателя ведут линию. Если ребенок вел ее правильно, т.е. выполнял указания направления, точно считал клеточки, у него получился рисунок или картинка. Это и является показателем выигрыша.

«Что изменилось»

Для выработки умения ориентироваться в пространстве

Комната куклы со всей обстановкой

На столе устроена комната куклы со всей обстановкой. Дети делают в ней перестановку. Ребенок (отгадывающий) должен сказать, как стоял тот или иной предмет и что с ним сделали. Например: «Фикус стоял на окне, а его поставили на стол», «Стул стоял слева от стола, а сейчас его поставили к окну» и т.д. Ведущий подбирает такую обстановку для комнаты куклы, которая легко передвигается и переносится. Когда дети усвоят правила и игровое действие, можно сделать 2-3 перестановки. Следует обращать особое внимание на речь воспитанников.

«Когда это бывает»

Для закрепления временных понятий

Большие карты с изображением времен года, маленькие карточки

Большие карты с изображением времен года ведущий раздает играющим, а маленькие карточки перемешивает и кладет возле себя рисунком вниз. Затем берет маленькую карточку и, не показывая ее детям, спрашивает: - В какое время года созревает хлеб на полях, наливаются колосья? Тот, у кого на большой карточке изображено лето, должен ответить: - Летом.

Если ответ правильный, играющий получает маленькую карточку. После этого ведущий может задать еще ряд вопросов, например: - В какое время года белка бывает серой?

Выигрывает тот, кто первым подберет большее число маленьких карточек. Усложнить игру можно так: ребята должны на вопрос, когда созревает хлеб, не просто назвать время года, но и месяц.

«Кто скажет правильно»

Усваивать пространственные ориентировки между предметами в движении

Разделившись на 3 группы (одна группа – лисички, вторая – Зайки, третья – Белочки), играющие садятся на стульчики. В кругу стульчиков – ребенок,

изображающий Мишку. Ведущий, создав эмоциональную обстановку игры, говорит:

- Однажды Мишка позвал к себе в гости зверят. Вот пришли к Мишке Лисички (идут), а вот и Зайки и Белочки прибежали к нему в гости. (Дети встают со стульчиков и бегут к Мишке). А Мишка как зарычит: «Что за беспорядок?» Испугались зверята и побежали обратно, а Мишка говорит: «Зайки, становитесь от меня с правой стороны, Лисички с левой, а Белочки – впереди». Когда все встанут, каждая группа громко повторяет, где она стоит по отношению к Мишке. Затем дети меняются местами и громко повторяют, где они стоят.

Эту игру можно провести и за столами. В роли зверят будут игрушки, а играющие их передвигают и называют направление.

«Что справа?»

Учить детей определять направление от себя: впереди-сзади, справа-слева, вверху-внизу

Игрушки (5-6 штук)

1. Детей-зрителей рассаживают так, чтобы им было видно игровое поле. Воспитатель объясняет правила. Воспитатель: - Сейчас я вызову кого-нибудь, например Игоря. Он должен стать в середине ковра, вот здесь (показывает), и вспомнить, где у него левая рука, где правая. Тогда ему будет легче определить стороны – левую и правую. Для чего это надо? Игорь по указанию ведущего должен будет назвать все игрушки, которые находятся на указанной стороне, например, справа. Правильные ответы фиксируются фишками. Их ребенок получает столько, сколько игрушек он назвал. По окончании игры дети определяют, кто занял первые 3 места.

2. Игра проводится там, где расположены предметы и игрушки, с которыми дети обычно играют. Ход игры усложняется: называется не только игрушка, но и место ее расположения («Справа от меня мишка, мяч»).

«Куда пойдешь и что найдешь»

Учить детей двигаться в заданном направлении, определять направление словами во время движения: вперед-назад, направо-налево.

Матрешка

Детей рассаживают полукругом. Воспитатель объясняет правила:

- Один из вас, на кого я укажу, станет лицом ко мне. Я буду исполнять роль ведущего. Другой должен спрятать матрешку. По моей подсказке «Иди вперед, остановись, поверни направо, иди вперед, ищи» первый играющий ищет игрушку.

Педагог может упростить игровую задачу указанием направления (например: «Иди прямо, к окну, остановись, а теперь поверни налево, к шкафу») или усложнить с помощью счета («Сделай 3 шага вперед, поверни налево, сделай 4 шага и ищи»). Остальные ребята помогают. Если ребенок подходит близко, подбадривают словом «горячо»; если отдаляется – словом «холодно».

Роль ведущего может исполнять и кто-либо из детей. Тогда число играющих увеличится.

«Где чей домик?»

Продолжать учить детей определять пространственные направления: вперед-назад, вверх-вниз, направо-налево

Картонный лист бумаги (30х20см) в верхней части которого на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы 3 домика красного, синего, зеленого цвета. К ним ведут 3 дороги с поворотами под острым углом, расположенные на одинаковом расстоянии друг от друга. (нар. одной тушью). Дороги пересекаются в нескольких местах. В начале каждой дороги нарисован кружок, соответствующий цвету дома. На каждом повороте дороги-стрелка, указывающая дальнейший путь.

Фигурки собачки, кошки, кролика.

Детей рассаживают вокруг стола, на котором расположен материал для игры. Воспитатель объясняет правила:

- Перед вами лист бумаги, на котором нарисованы домики разного цвета. В красном домике живет кошка, в синем – собака, в зеленом кролик. Животные эти заблудились и не могут попасть к себе домой. Поможем им? Хорошо. Тогда я вызываю троих из вас: один поможет кошке, другой – собачке, а третий – кролику. Выиграет тот, кто по правильной дороге первым приведет зверюшку в его дом.

Педагог раздает играющим фигурки зверей, обращая их внимание на цветные круги в начале дороги, на стрелки на поворотах. По сигналу ведущего (педагога или кого-либо из детей) начинается игра.

Если дети с трудом справляются с игровой задачей, ее можно упростить, раскрасив дороги в цвета, соответствующие домам.

«Найди игрушку»

Направлена на развитие у детей умения изменять направление во время движения, ориентироваться в пространстве

Игрушки, заготовленное «письмо»

Воспитатель говорит: «Ночью, когда детей не было в группе, к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит всякие шутки, поэтому он спрятал игрушки и в письме написал, как их можно найти».

Он распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу, где в коробке лежит машина. Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево, приседает, за шторой находит матрешку. «Писем» от Карлсона может быть 3 – 4.

"Найди спрятанный предмет»

Упражнять детей в умении ориентироваться в пространстве

Игрушка

Воспитатель с детьми прячут какую-нибудь вещь.

Тот, кто должен найти спрятанный предмет куда-либо уходит. После того как вещь спрятана, ведущий и остальные дети садятся лицом по направлению к спрятанной вещи, вызывают того, кто должен искать, и дают ему поручение.

- Мы ходили на прогулку и по дороге потеряли одну вещь. Ты должен ее найти; чтобы легче было это делать, мы тебе скажем, как идти. Слушай внимательно: пойдешь отсюда прямо...дойдешь до сарая...повернешь налево...дойдешь до забора...поверни опять налево...пройди несколько шагов и начинай искать. (Паузы необходимо делать для того, чтобы ребенок имел возможность представить себе путь).

Ребенок идет на поиски; ему еще раз напоминают о поворотах.

Если ребенок плохо ориентируется, ему вслед посылают другого, который громко повторяет маршрут.

«Правильно по улице пройдешь – в новый дом придешь, ошибешься – в старом останешься»

Упражняются в умении правильно ориентироваться в пространстве, определять правую сторону при движении

На полу групповой комнаты изображается улица: чертятся 2 параллельные линии – «тротуары», между ними «мостовая». Перпендикулярно тротуарам расположены «домики» - стулья, на которых сидят дети, изображающие «жителей домов»

Воспитатель напоминает об улице, по которой ходят дети. Он говорит (или спрашивает детей) о том, что на улице имеется мостовая, по которой ездят машины; тротуары, по которым ходят пешеходы. Пешеходы на тротуарах не сталкиваются потому, что они идут, придерживаясь правой стороны. Затем воспитатель объясняет, как играть: «У нас здесь тоже нарисована «улица».

Вот «мостовая» (показывает указкой), вот «тротуары», а здесь «дома», в них живут люди.

Затем воспитатель объясняет правило игры: в новый дом следует идти по тротуару, придерживаясь правой стороны; кто ошибется (пойдет по левой стороне), вернется назад в старый дом.

Воспитатель предлагает внимательно посмотреть, с кем дети будут меняться «домиками». Затем он садится напротив одного из детей и говорит: «Я сижу напротив Бори, а Валя?» - Валя отвечает.- «А Катя?» и т.д. После того, как воспитательница убедится, что дети знают, с кем они будут обмениваться домами, она еще раз повторяет правила игры.

«А теперь начинается игра! Первыми мы с Таней обмениваемся домиками» (идут навстречу друг другу). Воспитатель обращает внимание детей на то, что они шли по правой стороне «тротуара», не столкнулись и дошли правильно до «новых домов». Затем идут др. пары.

Усложнение – предлагается детям идти по 2-м тротуарам одновременно: таким образом сразу действуют четверо.

Другой вариант этой игры:

Организация игры остается прежней, но через «мостовую» прокладывается «пешеходная дорожка». На мостовой слева и справа ставятся игрушечные машины, желательно покрупнее, отличающиеся по типу и цвету: справа-красные, слева-зеленые и пр. Как и в вышеописанной игре, не мешает напомнить детям, что если светофора нет, люди все равно выполняют правила дорожного движения на улице: при переходе улицы еще на тротуаре сначала смотрят налево, нет ли машины,и, если машина близко, ждут, пока она не пройдет; если машина далеко и можно пройти, то, дойдя до середины, смотрят направо и переходят улицу.

«Поезд»

Учить детей соотносить план комнаты с реальной комнатой. Формировать умение двигаться в направлении, указанном стрелкой.

Большой лист бумаги, карандаш, 4 стрелки, указывающие направление движения (50-70 см)

Воспитатель собирает детей вокруг большого стола, на котором лежит лист бумаги, и при них рисует план групповой комнаты, обозначая самые главные ориентиры – дверь, окна, кукольный уголок (несколько основных ориентиров). Педагог объясняет, что он изображает. Когда план комнаты будет готов, взрослый говорит: «Сегодня мы поиграем в поезд. Вы будете вагончики, а я паровоз. Поезд будет ездить туда, куда показывает стрелка».

Воспитатель прочеркивает на плане путь поезда – от двери через комнату по диагонали в угол. Затем вдоль одной из стен до другого угла, затем из этого угла снова по диагонали через группу в противоположный угол и, наконец, опять вдоль стены комнаты. При каждом повороте движения поезда заранее ставится стрелка, указывающая изменение направления пути и в плане, и в реальной групповой комнате. Она должна быть хорошо видна всем детям.

Дети встают в колонну друг за другом, каждый кладет руку на плечо впереди стоящего. Воспитатель, указывая стрелку, объясняет: «Стрелка показывает, что ехать надо прямо. Поехали». Все начинают двигаться, приговаривая «чу-чу-чу». Воспитатель говорит: «Стрелка показывает, что надо поворачивать сюда». Он проводит рукой вдоль стрелки, продлевая ее направление. Поезд поворачивает и идет прямо до следующего указателя. «А эта стрелка показывает, что повернуть надо в эту сторону», - объясняет взрослый.

Поезд идет в новом направлении. Когда дети пройдут указатели, воспитатель говорит: «Остановка». Все останавливаются, опускают руки, гуляют.

Затем воспитатель говорит: «Сейчас паровозом будет Сережа. Он повезет весь поезд. Смотри, куда стрелка указывает ехать». Педагог следит, чтобы дети делали повороты в соответствии с указаниями стрелок (3 раза меняется направление движения).