

Машкова Е. А.

Дидактические игры на развитие навыков ориентировки в пространстве



Пояснительная записка

Идея включения игр в процесс обучения и воспитания издавна привлекала внимание педагогов. К.Д. Ушинский подчеркивал легкость, с которой дети усваивают знания, если их сопровождать игрой. Такого же мнения придерживались педагоги Макаренко А.С., Тихеева Е.И., Удальцова Е.И., Сорокина и другие. Ими было установлено, что с помощью дидактической игры дошкольники используют свои знания в новых ситуациях.

На сегодняшний день современному обществу необходимы любознательные, активные, физически развитые, способные решать интеллектуальные и личностные задачи, члены общества. Современные стандарты требуют от воспитателей формирование у дошкольников целостной картины мира, расширение кругозора детей. И решение этих задач возможно через игровую деятельность.

Дидактические игры, используемые в условиях современного дошкольного учреждения, помогут воспитателю правильно и эффективно организовать работу с дошкольниками, научат ребенка применять имеющиеся знания на практике.

В каждом разделе имеются варианты проведения игр, в которых меняется содержание или усложняются правила. Читатели, на основе имеющегося содержания могут предлагать и другие варианты проведения игр, учитывая индивидуальные особенности и познавательные возможности детей своей группы.

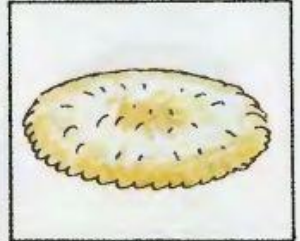
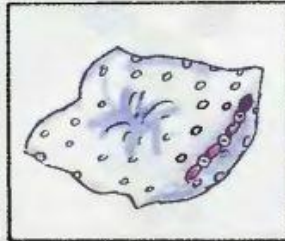
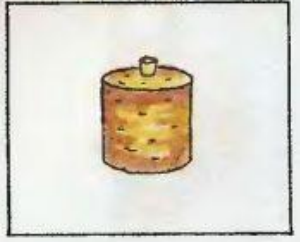
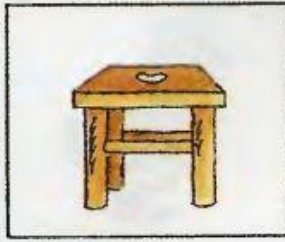
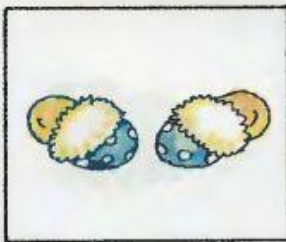
В предложенном сборнике собраны разнообразные игры по ориентировке в пространстве, которые могут быть полезны как воспитателям, так и студентам при прохождении практики.

Задания к картинкам на страницах с 4 по 11

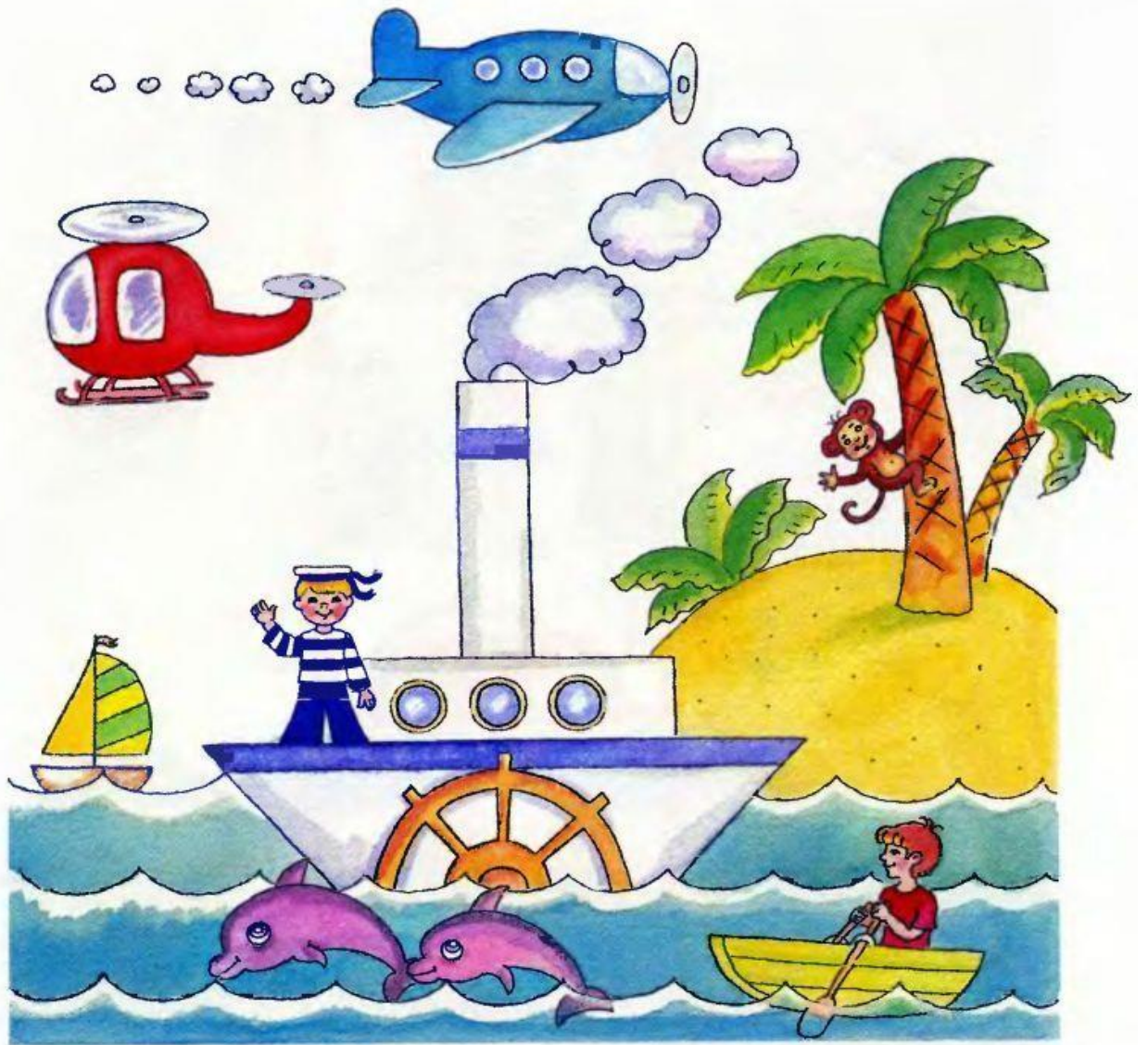
На каждой страничке малыш должен найти и показать на большой картинке предметы, изображенные внизу странички в рамочках.

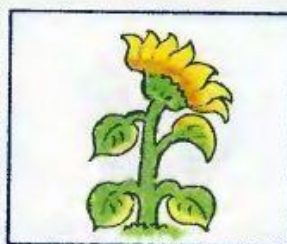
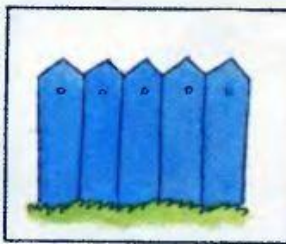
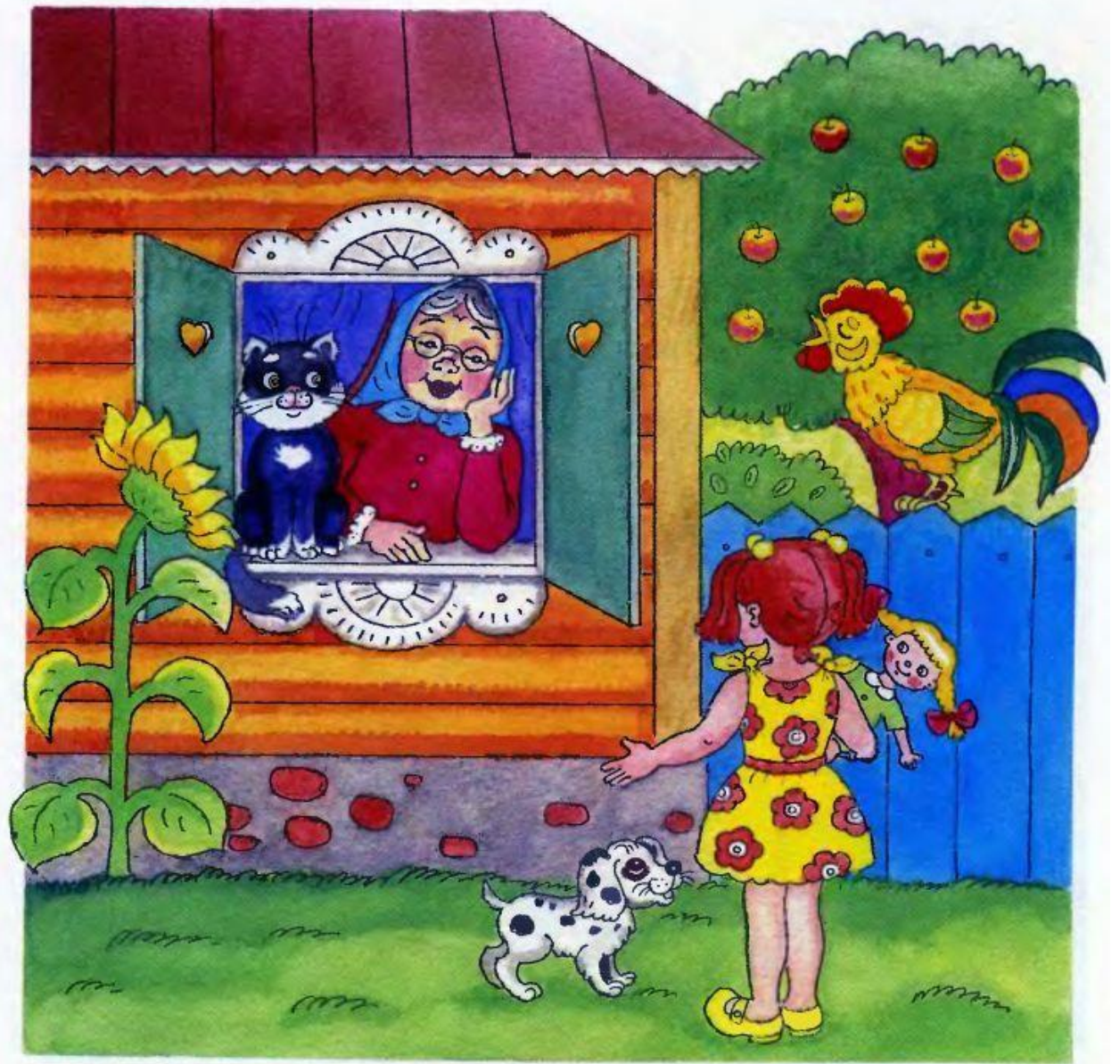
При этом, показывая этот предмет, ребенок должен сказать, где он находится, употребляя слова «под», «над», «за», «перед», «в», «на», «между», «около». Следите за тем, чтобы малыш использовал в речи полные предложения.

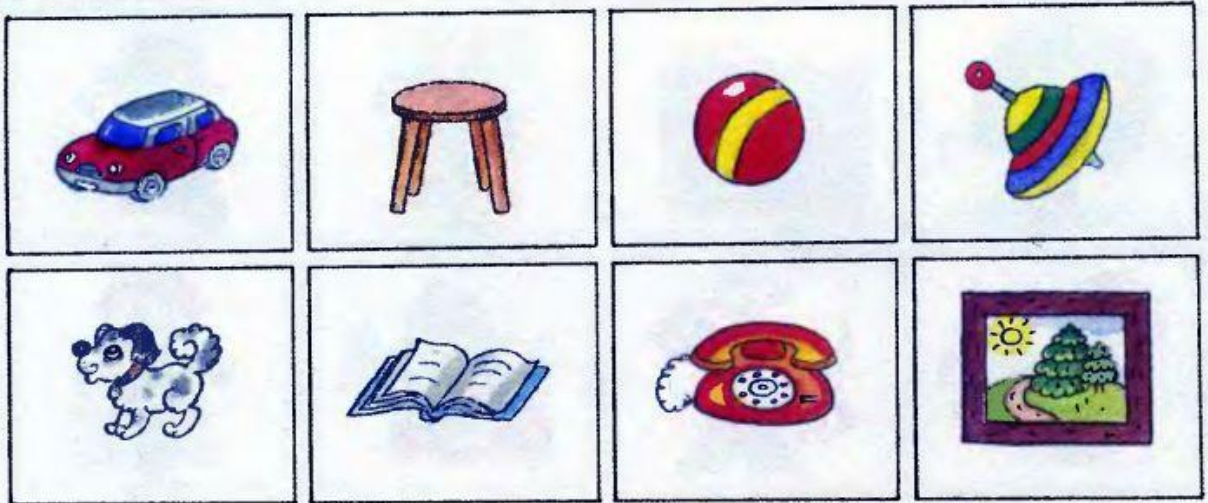
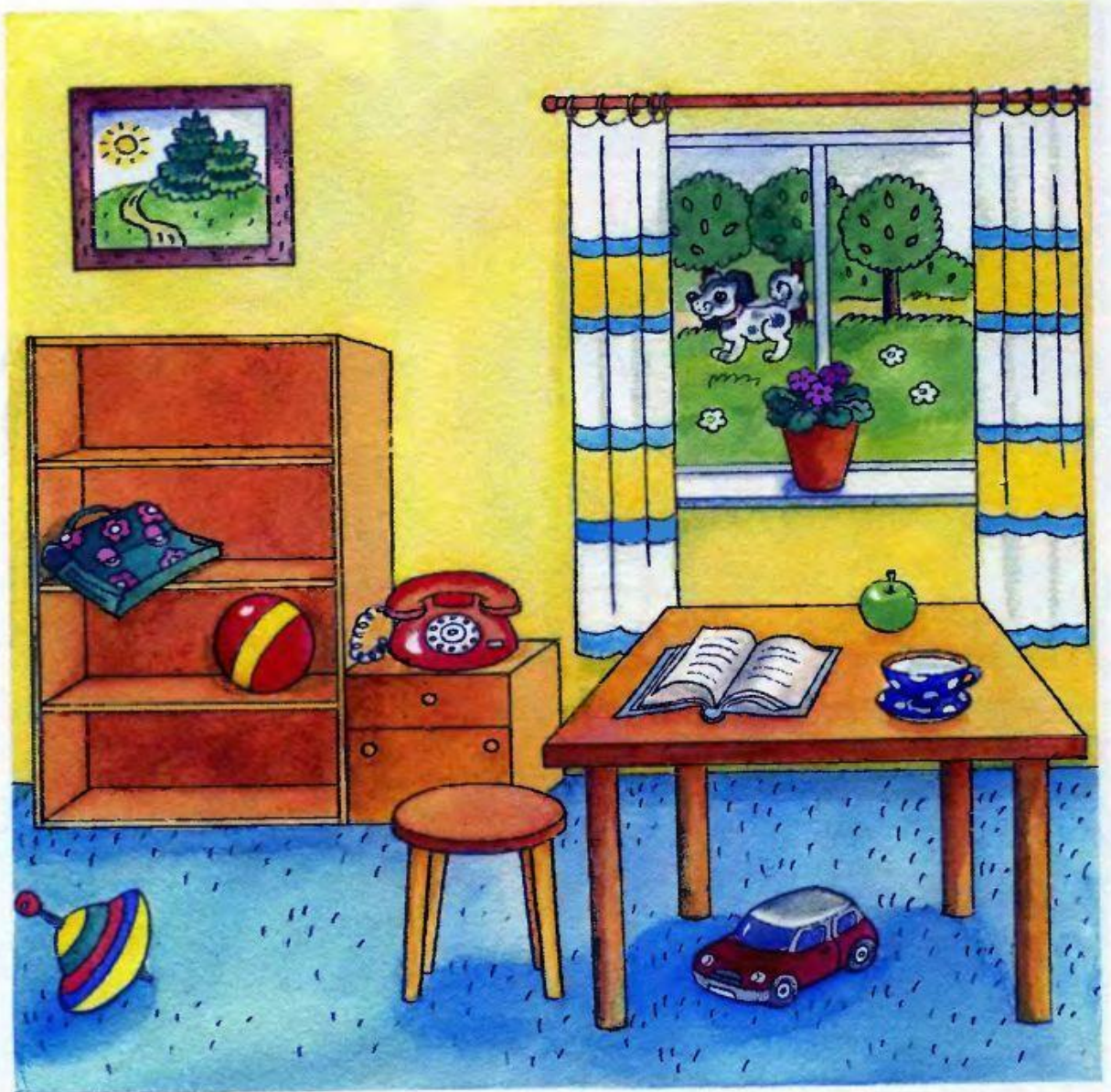


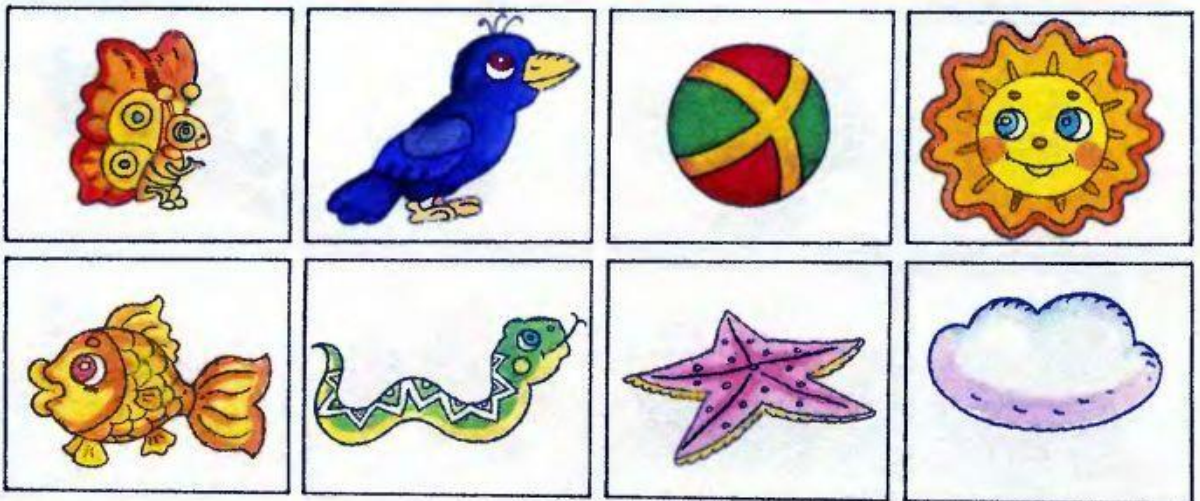
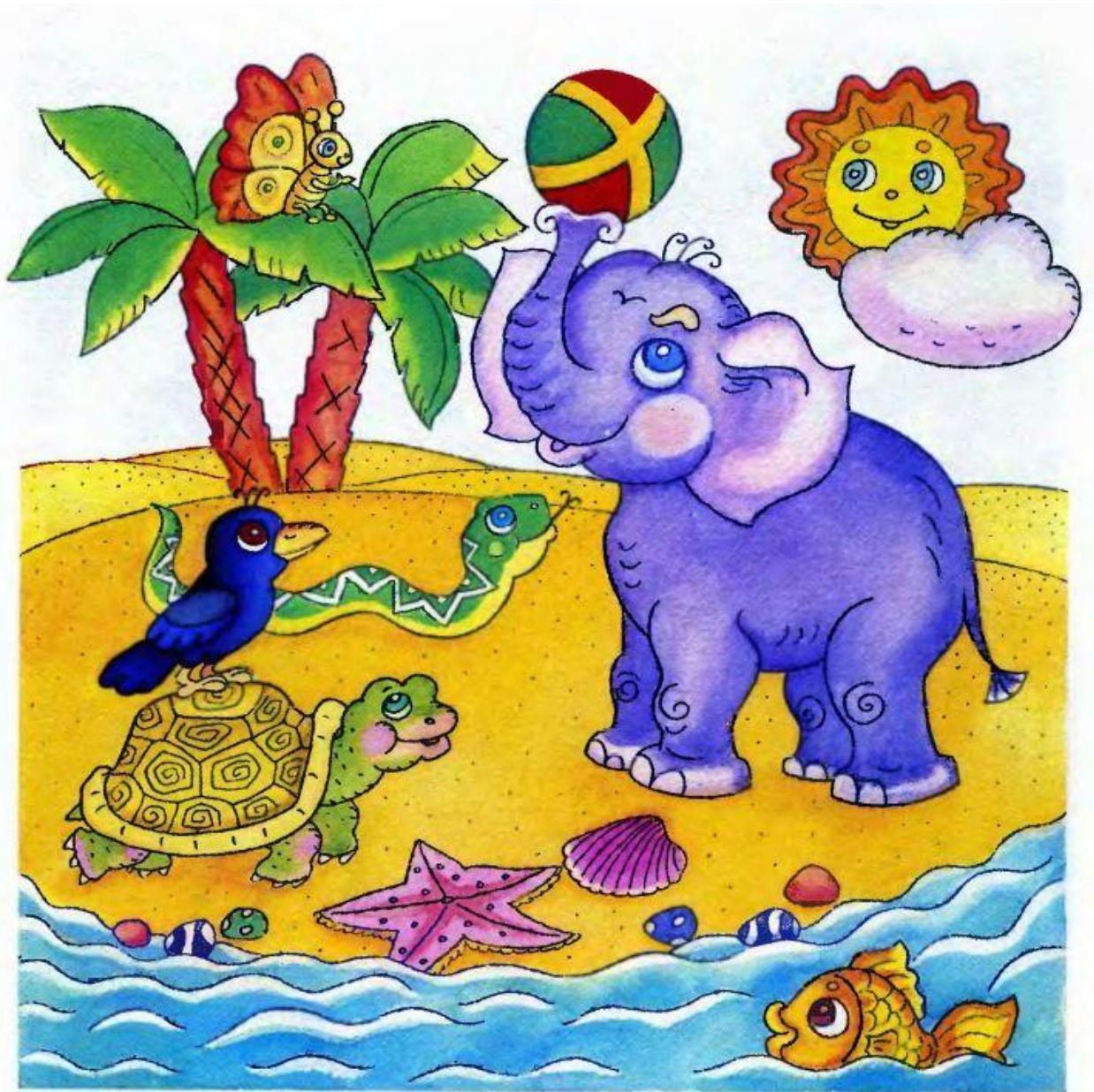


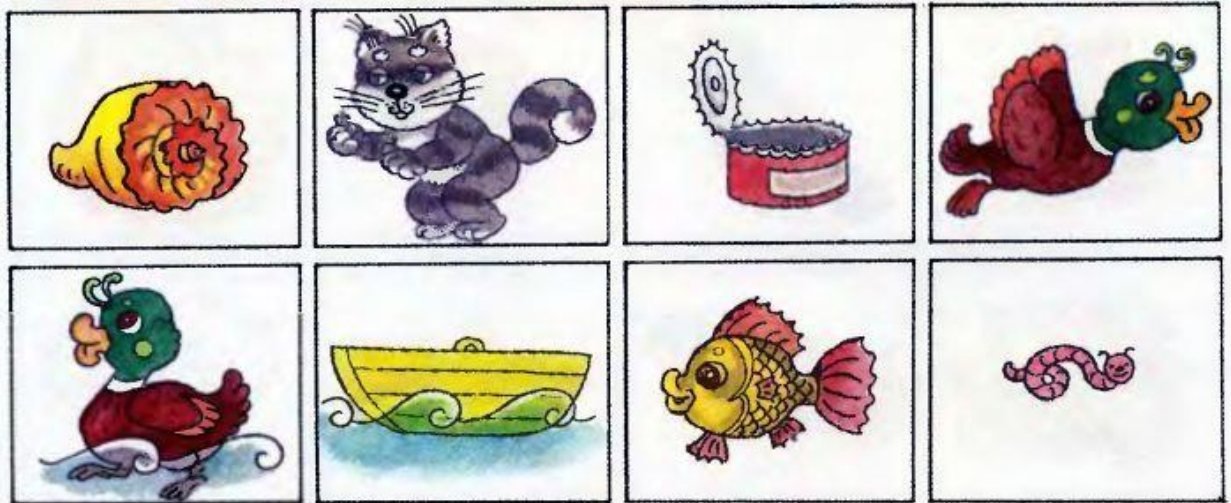








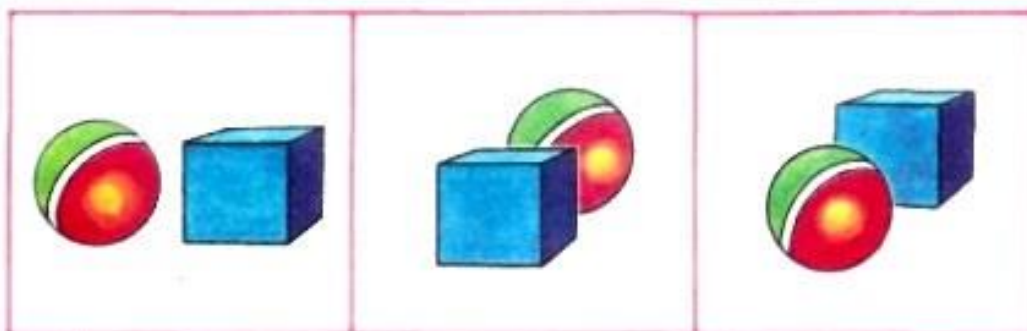




На каком рисунке дом далеко, а на каком близко?
На каком рисунке лошадка далеко,
а на каком близко?



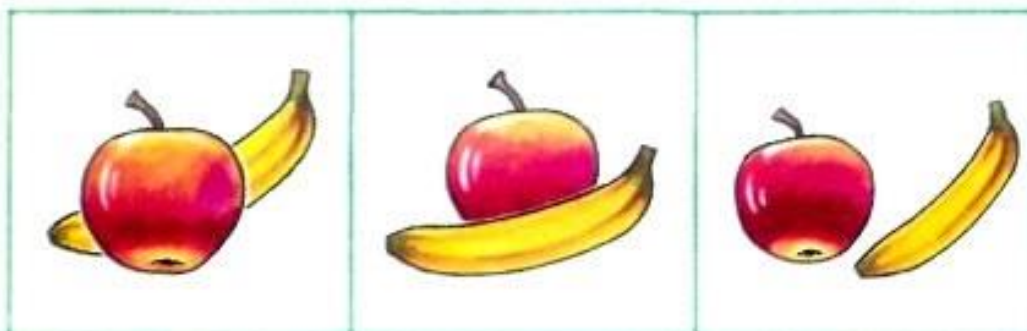
Покажи, на какой картинке мячик перед кубиком,
а на какой за кубиком.



На какой картинке чашка перед блюдцем,
а на какой за блюдцем?



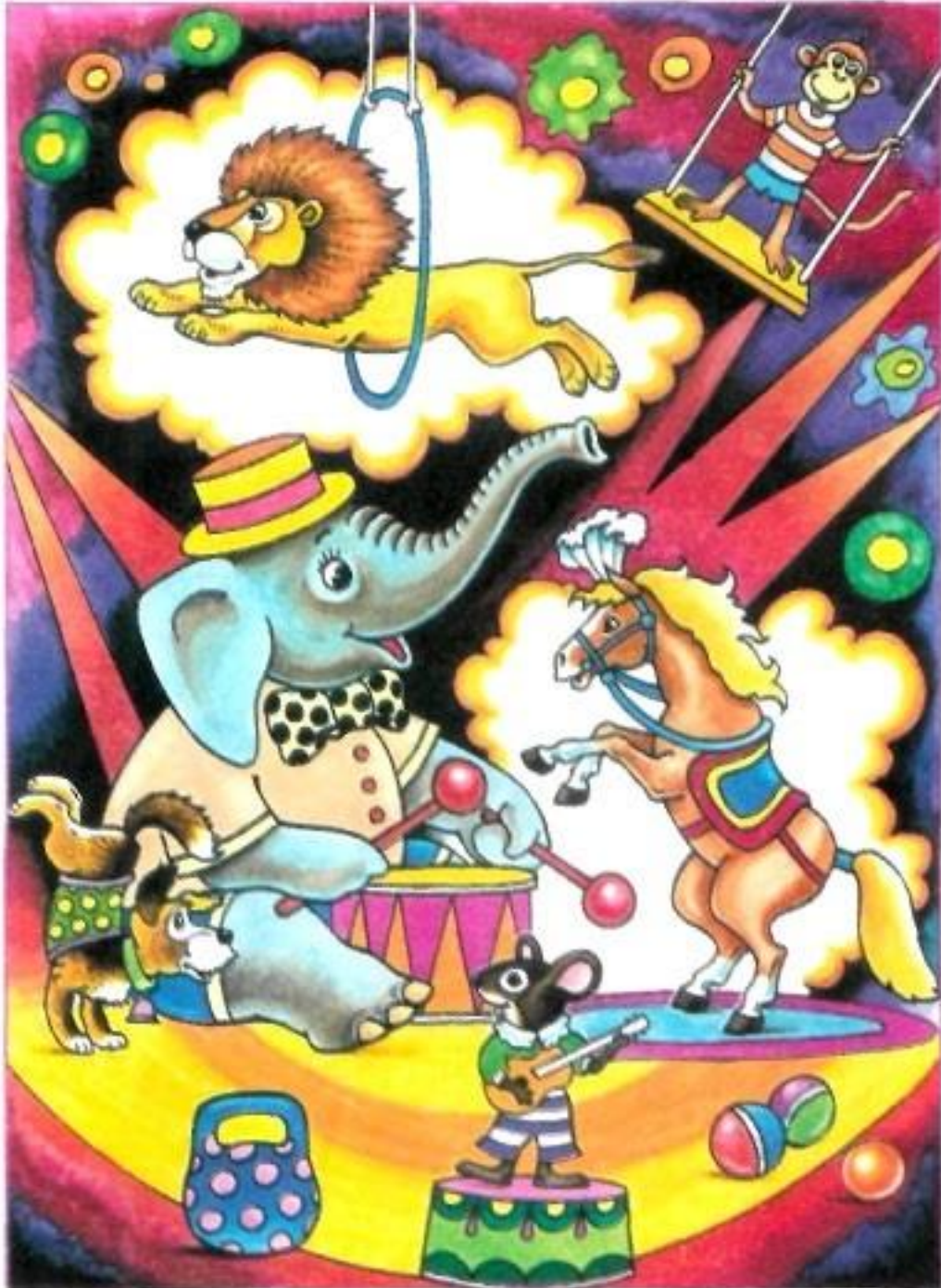
На какой картинке яблоко за бананом,
а на какой перед бананом?



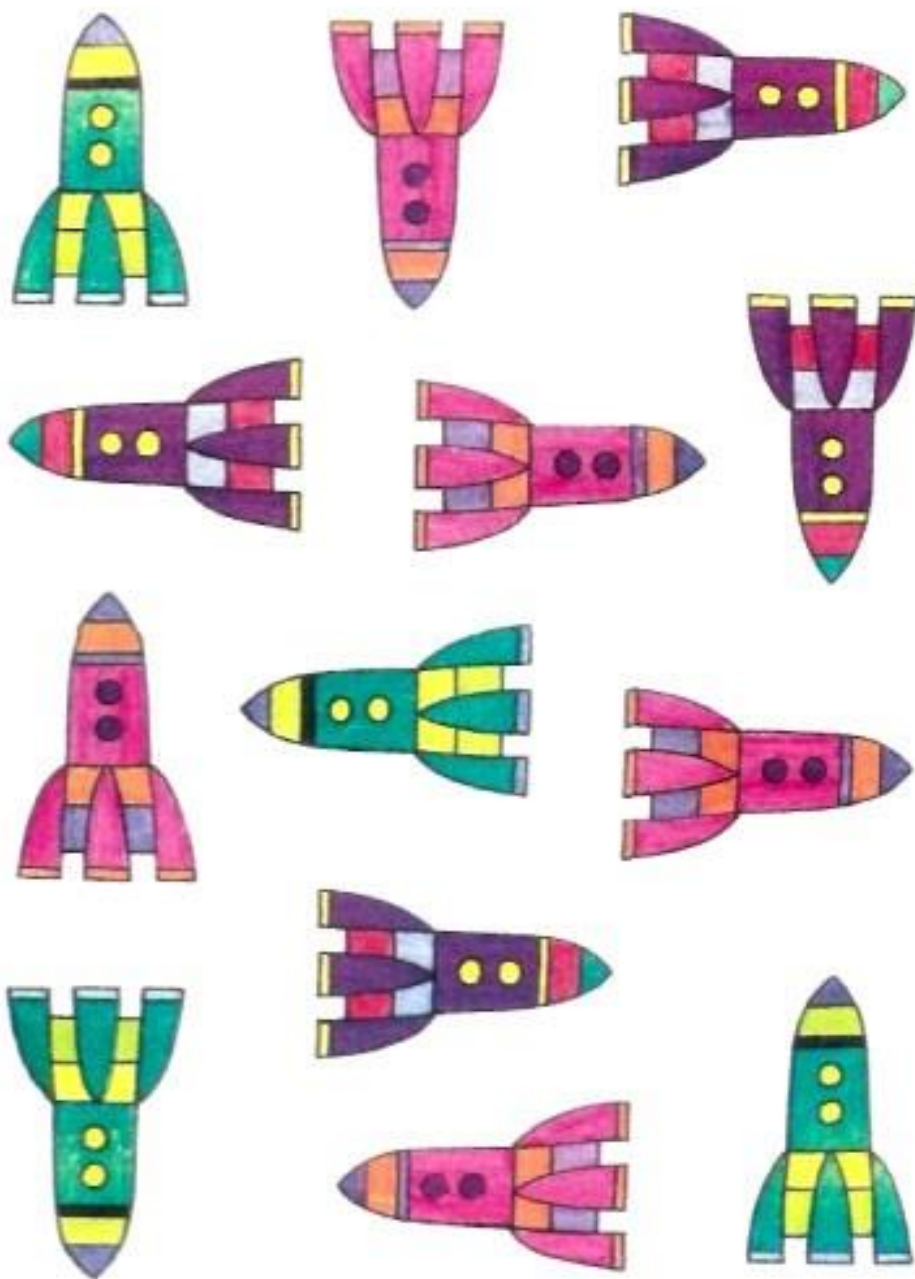
Кто нарисован в правом верхнем углу листа,
в правом нижнем, в левом верхнем,
в левом нижнем, посередине листа?



Кто справа от слона, а кто слева?
Кто выше всех? Кто ближе всех?
Кто между собачкой и лошадкой?



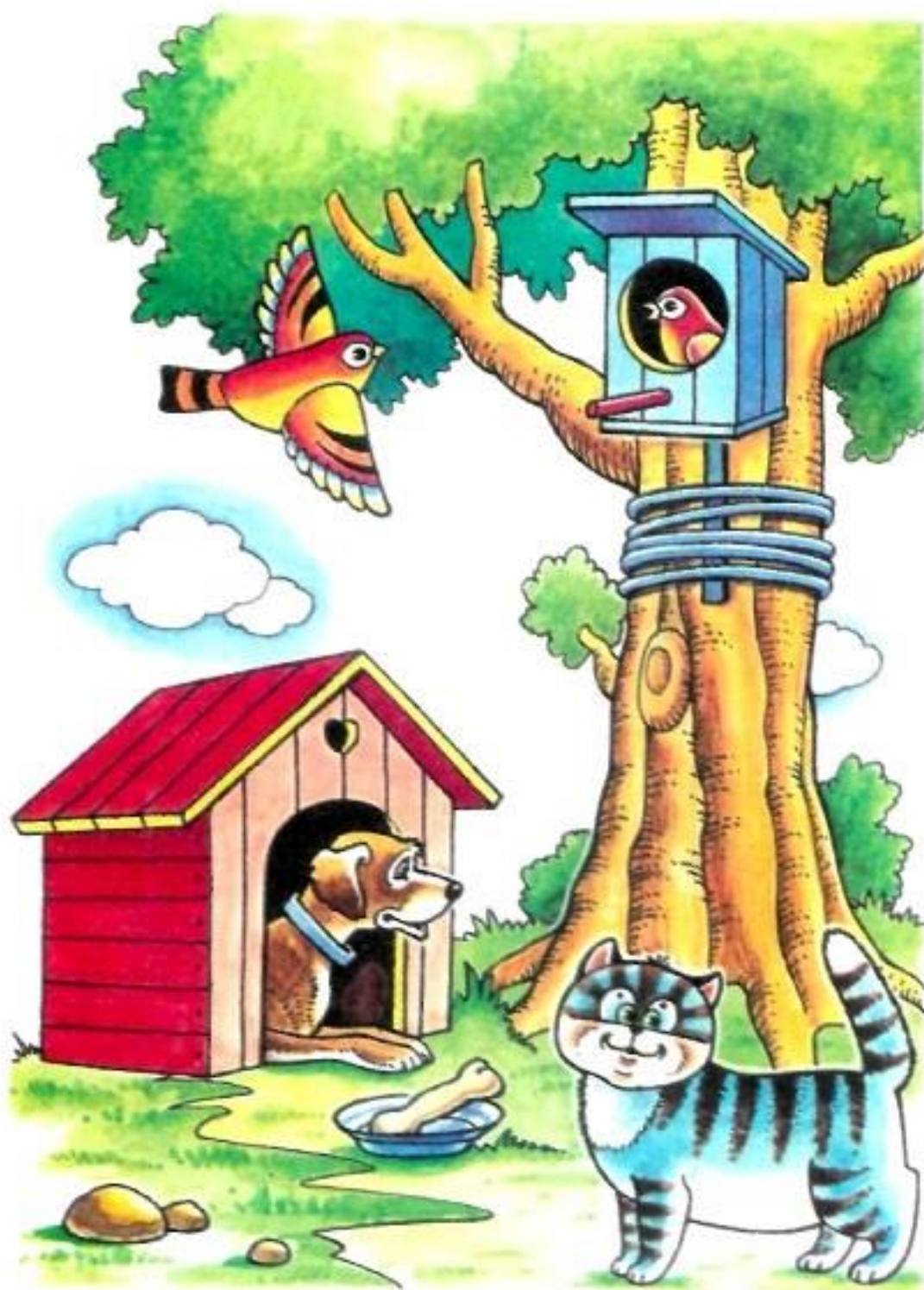
Сосчитай, сколько звездолетов летит направо,
сколько налево, вверх и вниз.



Покажи, какой кораблик поплыл налево,
какой направо, а какой прямо.
Что расположено слева от реки, а что справа?



Кто внутри, а кто снаружи?



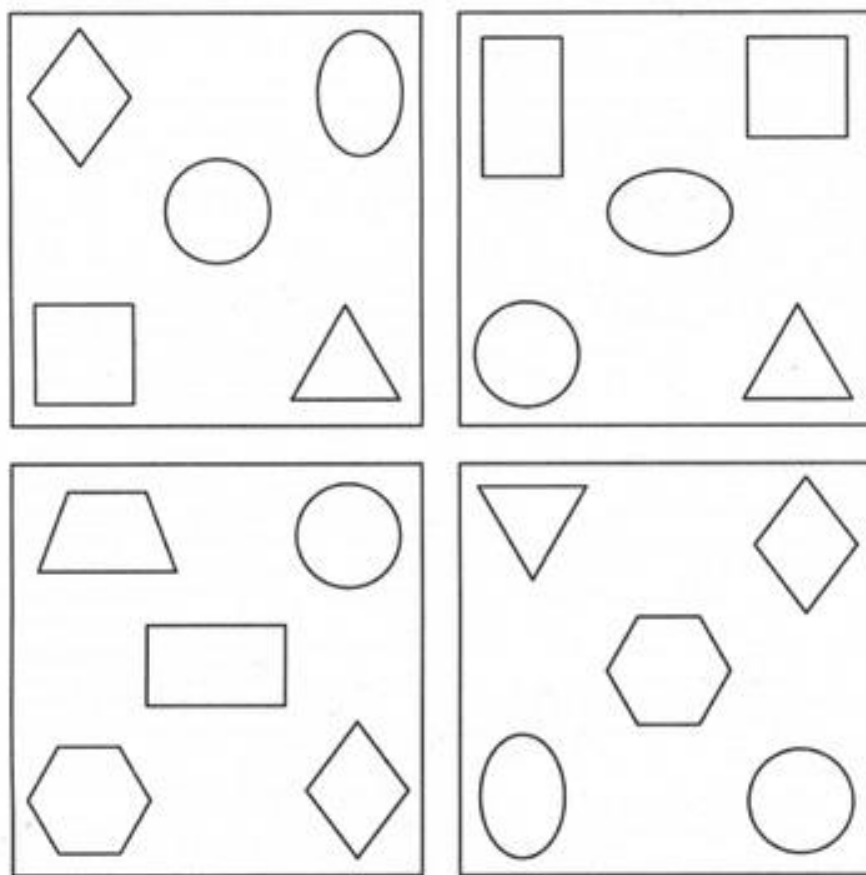
Какая птичка над веткой, какая под веткой,
а какая на ветке?



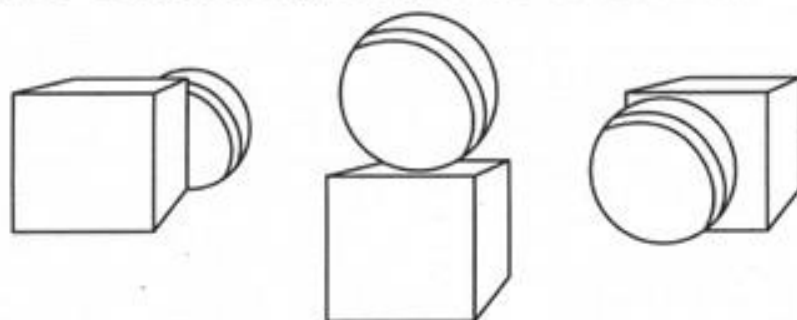
Кто перед санками, кто за санками, кто на санках?



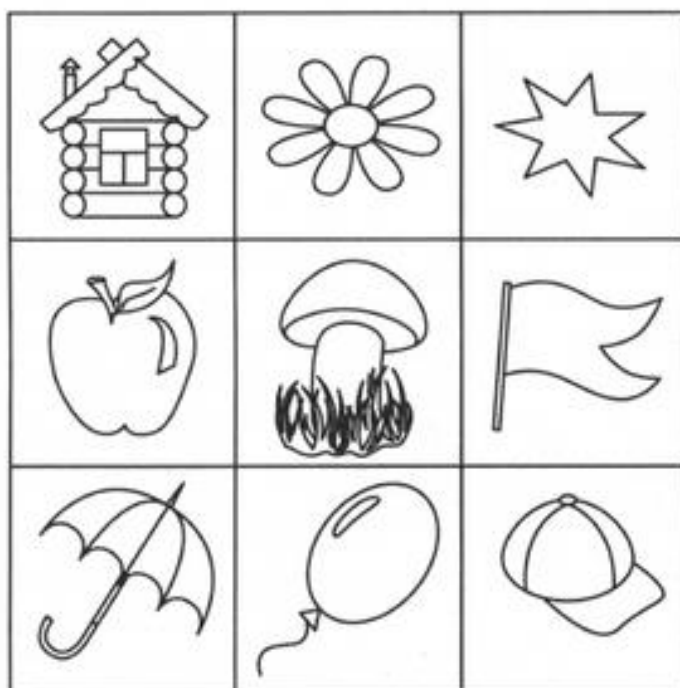
Раскрась все фигурки, которые нарисованы в верхних правых углах квадратов, в синий цвет; в верхних левых - в красный; в нижних левых - в зелёный; в нижних правых - в коричневый; в центре - в жёлтый.



Раскрась мяч, который перед кубиком, в синий цвет, за кубиком - в красный, на кубике - в жёлтый.



Раскрась картинки: в верхнем правом углу - синим, в верхнем левом - коричневым, в нижнем правом - зелёным, в нижнем левом - жёлтым, посередине - красным. Расскажи, что находится между домиком и звёздочкой, над зонтиком, под звёздочкой, под грибочком.

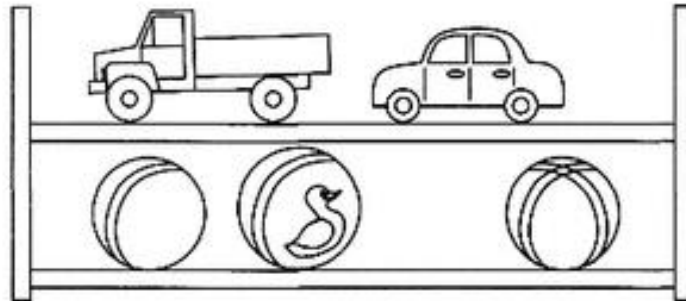


Раскрась цветы, которые в вазе голубым цветом, около вазы - розовым.

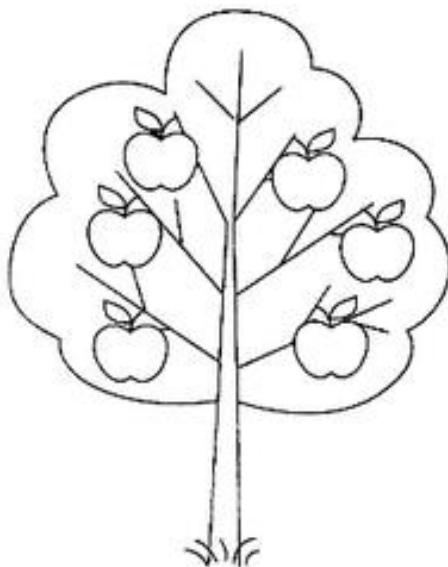


ВВЕРХУ - ВНИЗУ

Раскрась игрушки на верхней полке в синий цвет, а на нижней - в красный. На какой полке стоят машинки?



Раскрась яблоки, которые растут на верхних ветках, в красный цвет, а на нижних - в зелёный.



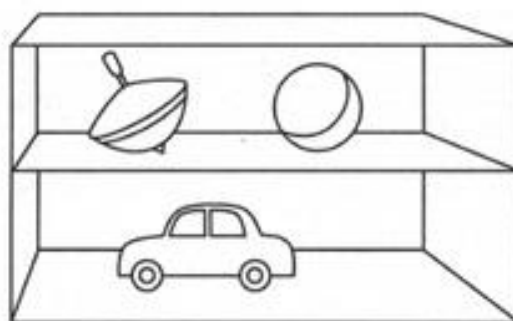
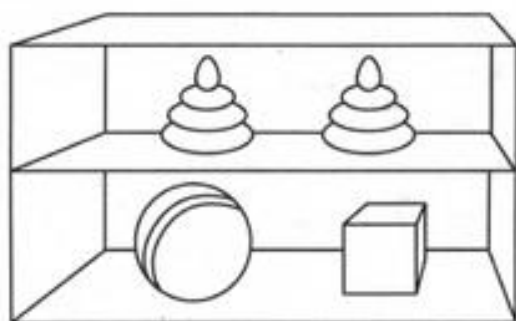
Раскрась игрушки на верхней гирлянде в красный цвет, а на нижней - в жёлтый.



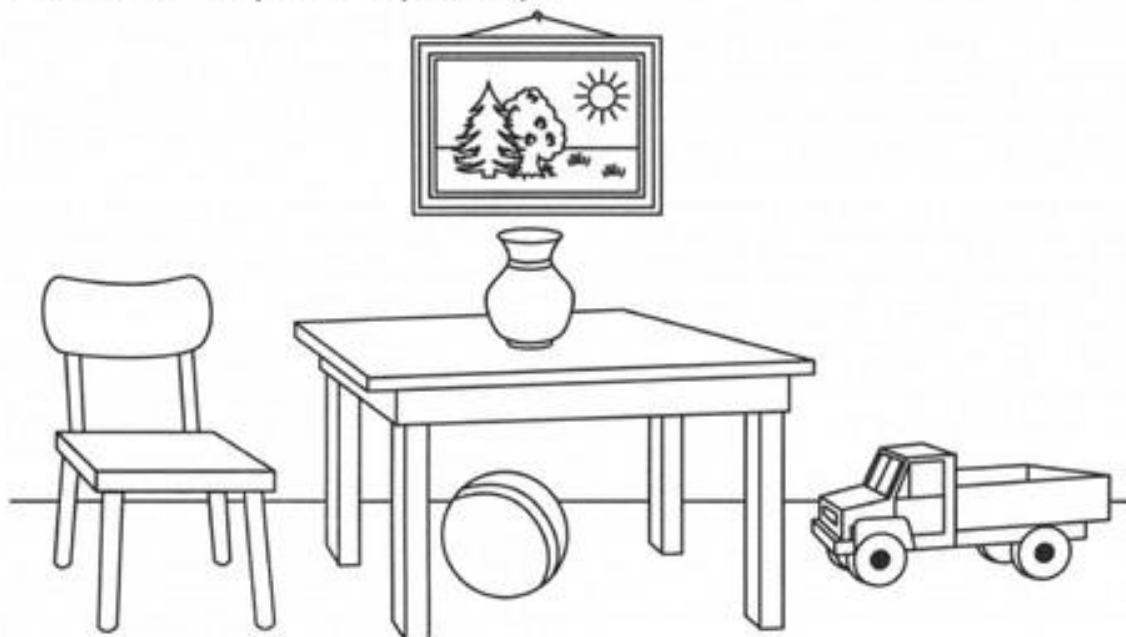
Раскрась котёнка, который сидит в корзинке, оранжевым карандашом; котёнка около корзинки - серым. Клубочки в корзинке - синим, около корзинки - красным.



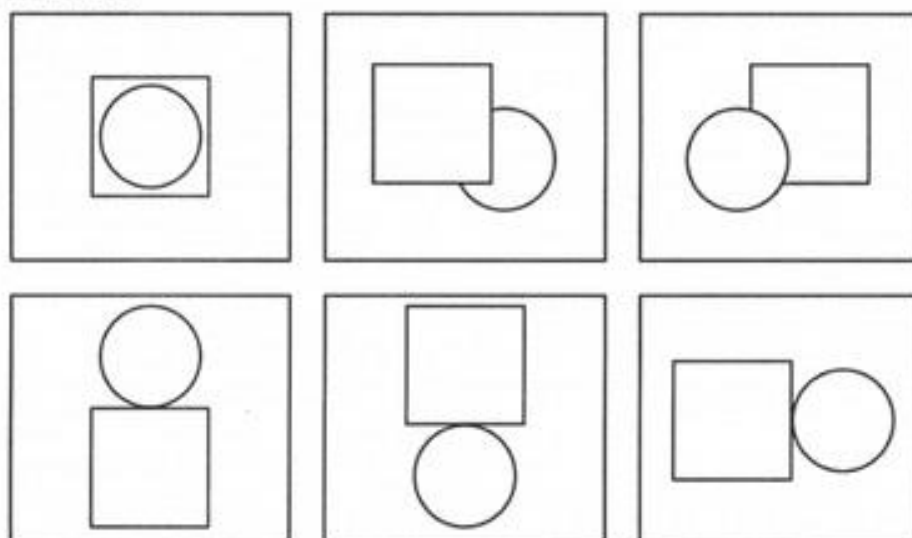
Раскрась игрушки на верхней левой полке в синий цвет, на нижней правой - в зелёный, на верхней правой - в жёлтый, на нижней левой - в красный.



Рассмотри картинку. Что под столом? Что на столе? Что над столом? Что слева от стола? Что справа от стола? Раскрась картинку.



Раскрась рисунок, где круг за квадратом, в синий цвет; круг в квадрате - в жёлтый; квадрат на круге - в коричневый; круг перед квадратом - в оранжевый; квадрат под кругом - в красный; квадрат слева от круга - в зелёный.



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

Игра «Преодолей лабиринт и проведи друзей»

Цели: развивать память, внимание, быстроту, координацию движений, пространственную ориентировку; закреплять умение практически дифференцировать пространственные отношения в различных заданиях, понимать направление движения.

Материалы: карточки с цифрами, карточки с точками, обручи, скакалки, куб, вырезанные из картона круги.

Содержание: дети строятся в одну или две колонны (в зависимости от наличия оборудования и места проведения). Педагог сообщает, что им надо преодолеть препятствия, которые встречаются на их пути, чтобы добраться до форта, показывает им карту, по которой дети будут двигаться, соблюдая направление движения. Но для того, чтобы быстро пройти лабиринт, надо расставить точки с цифрами последовательно, согласно карте (их расставляет капитан, дети помогают ему советами). На них они будут ориентироваться, а капитан группы должен запомнить двигательные упражнения:

- обежать озеро (большой обруч) с правой стороны;
- выполнить прыжки правым боком через маленькие ручейки (скакалки);
- проползти тоннель;
- обежать слева гору (конус);
- перейти болото, прыгая по кочкам с правой стороны (круг);
- обежать могучий дуб с левой стороны (куб).

Педагог определяет время по песочным часам, если дети уложились в 3 минуты, вручает им второй золотой ключ.

Правила: напомнить детям, что выполнять любое движение необходимо за капитаном по расставленным цифрам, соблюдая направление (справа или слева) согласно плану, не ошибаться, не задерживать друзей. Если при движении дети ошиблись в направлении, то задание выполняется вновь, при этом теряется время.

Игра «Художники»

Цель: развитие ориентировки в пространстве.

Ход игры. Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. п. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть простым и узнаваемым) вверху, на крыше дома – трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот.

В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа, от, за, перед, между, около, рядом и тд

Игра «Расскажи про свой узор»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями.

Содержание. У каждого ребенка картинка (коврик) с узором.

Дети должны рассказать, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине — треугольник.

Игра «Сравни и заполни»

Цель: учить осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур.

Игровой материал: набор геометрических фигур.

Содержание. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Игра «Кто, где стоит?»

Цель: Формировать понятие о пространственных отношениях: между, посередине.

Воспитатель выставляет на стол пять игрушек зверей, например, мишку, лису, ежа и т. д.

- Кто стоит между мишкой и лисой?
- Кто стоит посередине?
- И т. д.

Игра «Кто внимательный?»

Цель: Правильно воспринимать такие характеристики пространства, как: справа, слева, вверху, внизу, впереди, позади.

- А вы знаете, где правая рука, где левая? Где правая сторона, где - левая? Давайте проверим и поиграем в игру «Кто внимательный?» Я буду специально ошибаться, а вы должны правильно выполнять все команды.

- Поднимите правую руку вверх, на правое плечо, на левое плечо, на правую коленку. Левую руку вверх, левую руку – вниз. Повернитесь направо, повернитесь налево и т. д.

Игра «Найди меня»

Цель: Закреплять умения детей правильно ориентироваться в пространстве.

Один ребенок выходит за дверь, другой прячет Гнома.

Поиск спрятанной игрушки происходит под комментарий: «Сделай 4 шага вперед, повернись направо, сделай 3 прыжка, сделай 2 наклона, посмотри под стул и т. д.» Игрушка найдена. Игра проводится 2-3 раза.

Игра «Путешествие»

Цель: Учить детей ориентироваться на плоскости листа в клетку.

- Вы любите путешествовать?
- Вам когда –нибудь приходилось путешествовать по клеточкам?
- Хотите попробовать?
- Сядьте ровно. Положите правильно перед собой тетрадь. Возьмите карандаш. Путешествие началось! Будьте внимательны!

Педагог проводит графические диктанты:

- поставь точку в середине клеточки, отступи вправо на две клеточки, обведи в ней все стороны, отступи вправо на три клеточки, нарисуй в ней треугольник и т. д.

ИЛИ:

- поставь точку, поднимись на две клеточки вверх, две клеточки вправо, две клеточки вверх, одну - вправо, четыре клеточки вниз, одну – влево, одну – вверх, одну – влево, одну – вниз, одну – влево.

- Что получилось?
- Если вы были внимательны и соблюдали все правила, то у вас должен получиться такой же рисунок, как у меня. (Педагог показывает детям карточку – ответ.)

Педагог проводит 2-3 графических диктанта.

Игра «Нарисуй».

Работа на карточках (или в тетрадях).

Цель: Развивать умение ориентироваться на плоскости листа.

- Нарисуйте 2 кружка сверху; под ними 3 треугольника; посередине прямоугольник, под ним 2 овала (можно дать задание, уточняя цвет фигуры).

Игра «Что, где?»

Цель: Упражнять детей в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе.

Игра проводится в кругу. В центре круга стоит воспитатель с мячом, объясняет правила игры.

- Я буду называть предметы, находящиеся в этой комнате. Тот из вас, кому я брошу мяч, в своем ответе должен использовать следующие слова: «Слева», «справа», «вперед», «позади».

Воспитатель бросает мяч ребенку и спрашивает: «Где стол?»

Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Вперед меня» - и бросает мяч воспитателю.

- Дверь от тебя? *(Слева.)*

- Позади тебя?

- Большой стул?

- Лена стоит?

Воспитатель может называть слова: «Слева», «справа», «вперед», «позади», а дети говорят, какие предметы находятся в указанном направлении.

Игра «Расскажи, что где находится»

Цель: Продолжать учить детей определять пространственное расположение фигур на плоскости;

На доске размещены геометрические фигуры, они могут быть разного цвета. Дети рассказывают, где какая фигура находится. *(В правом верхнем углу синий треугольник и т. д.)*

Игра на ковре «Назови, что справа (слева), перед (за) тобой»

Цель: Упражнять детей в правильном обозначении положения предметов относительно себя.

Например: -За мной большое окно.

Справа белая дверь.

Передо мной парты.

Игра «Кто, где стоит?»

Цель: Упражнять в умении ориентироваться в пространстве, используя слова «около», «рядом», «между»;

Педагог расставляет детей: около окна (стола, дверей); между партой и стулом; рядом с Юлей и т. п.

Спрашивает у детей: «Ты где стоишь?», «Кто стоит между партой и стулом?» и т. д.

Игра «Выполни задание»

Цель: Тренировать в употреблении предлогов «за», «из», «под», «в»;

- Положи мяч в... (под, на, за), возьми мяч.
- Куда положил мяч?
- Где взял мяч?

Игра «Где зайчик?»

Цель: Продолжать учить употреблять предлоги «из-за», «из-под», «между», «около»;

На ковре елочка, пенек и спрятанные игрушки.

Задание. -Принести зайчика. Где ты его взял? (*Из-за елки; из-под стула; около пенька и т. д.*)

Игра «Где находится растение?»

Цель: Расширять пространственное представление (справа, слева, между);

На столе в ряд стоят комнатные растения (4-5 шт., можно использовать картинки).

- Сколько всего растений?
- Назовите их.
- Фиалка стоит на каком месте?
- На третьем месте какое растение?
- Между геранью и бальзамином какое растение?
- Справа от бегонии?

Игра «Встань, где я скажу»

- Встань между фикусом и фиалкой... за геранью... около... справа от... слева от... между и т. д.

Цель: Тренировать в умении пользоваться словами «между», «около», «справа», «слева»; называть комнатные растения;

Игра «Где находится?»

Цель: Продолжать учить определять положение геометрических фигур на таблице;

Педагог вывешивает таблицу с геометрическими фигурами (или геометрические фигуры, разные по цвету, размещает на доске).

Дети по очереди рассказывают, где и какая фигура находится. Например: «Синий квадрат посередине». Другой ребенок продолжает: «Красный прямоугольник в верхнем правом углу». И т. д. Затем учитель предлагает детям закрыть глаза, а сама меняет местами фигуры.

Раз, два, три-

На доску посмотри!

Дети открывают глаза и рассказывают, что изменилось.

Игра «Кто куда убежал?»

Цель: Упражнять в умении ориентироваться на листе бумаги;

Учить словесно обозначать месторасположение предмета;

Дети играют парами. Перед каждым ребенком лист бумаги и семь разных геометрических фигур. Все фигуры лежат в центре листа.

По сигналу играющие раскладывают фигуры по всему листу: в углах, по сторонам и одну оставляют в центре, затем сравнивают расположение фигур на своих листах и рассказывают об этом. Например: «У меня квадрат находится в верхнем левом углу, а у тебя?».

Дети поочередно задают вопросы друг другу.

Можно предложить одному ребенку закрыть глаза, в это время другой ребенок меняет положение предметов на листе. Открыв глаза, ребенок смотрит, как расположены фигуры, и рассказывает об этом.

Игра «Положи мяч и положи мяч»

Цель: Тренировать в умении употреблять предлоги, согласовывать числительные с существительными в роде, числе.

Положи мяч за спину(под стул, около стола, за пенек и т.д.).

- Откуда он его взял? (*из-за стола, из-под стула и т. д.*)

Игра «Где мяч?»

Цель: Продолжать учить детей ориентироваться на тетрадной странице;

У каждого ребенка лист бумаги с нарисованной сеткой.

- Покатился мячик в самую середину листа. Положите туда «мячик» (кружочек).

- Покатился «мячик» на один квадрат вверх. Где теперь «мячик»?

- Потом он покатился на один квадрат вправо. Где теперь «мячик»? (*на один квадрат вниз и на один влево и т. п.*)

Педагог диктует, дети передвигают «мячик».

Более сложный вариант игры – следить глазами и лишь в конце указать местонахождения «мячика».

Игра «Карта путешествий»

Цель: Формировать навыки ориентации по элементарному плану, умение правильно определить взаимное расположение предметов в пространстве;

Развивать внимание, умение находить ошибки, пространственную ориентировку.

- К нам сегодня пришел в гости мишка. Ему нравится, как у нас в игровой комнате стоит мебель. Он хочет так же поставить мебель у себя дома. А чтобы не забыть, решил нарисовать план комнаты. Поможем ему?

Учитель вешает на доске прямоугольный лист бумаги – это комната. На чертеже обозначает окна, двери. Посередине рисует круг, обозначающий стол. Аналогично рисует обозначения всех остальных предметов. Получится план комнаты.

Когда план будет готов, детям предлагается поиграть. Один водящий выходит за дверь, дети прячут небольшую игрушку, а на плане кружком обозначают это место. Ведущий, войдя в группу, по плану определяет, где спрятана игрушка, и находит это место в самой комнате.

Игра «Найди спрятанную игрушку»

Цель: Упражнять детей в ориентировке в пространстве, следуя словесной или графической инструкции.

Один ребёнок выходит за дверь, остальные дети прячут игрушку. Чтобы ребёнок смог её найти, ему указывают направление: «Иди от стола до ковра, от него поверни направо, сделай восемь шагов и там ищи».

Вариант игры. На столе стопкой лежат перевернутые карточки с маршрутами следования, обозначенными стрелками разных цветов.

Педагог предлагает одному из ребят взять карточку, посмотреть маршрут и найти спрятанную игрушку. Найдя игрушку, ребёнок рассказывает, по какому маршруту он двигался.

Игра «В гостях у Джерри»

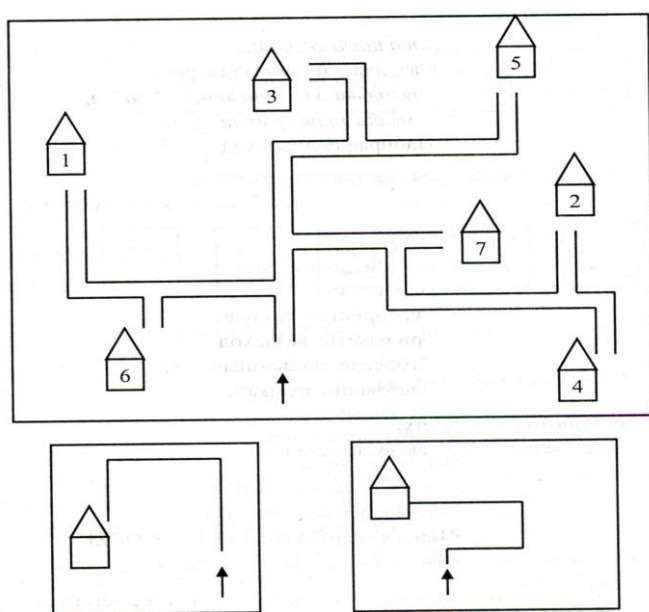
Цель: Продолжать формировать пространственные представления;
Развивать зрительно-двигательную координацию;

Дети сидят за столами. Перед каждым две карточки.

- Том и Джерри были у вас в гостях, а теперь они нас пригласили в гости. Хотите к ним пойти в гости?

- Живут они в лесу, каждый в своем домике. Как до них добраться, они написали в письме.

Каждому ребенку дается свое «письмо». Ребенок должен определить, в доме под каким номером живет Том и Джери. В заключение каждый ребенок рассказывает, как он добрался до домика Тома и Джери (*прямо, направо и т.д*)



По две карточки у каждого ребенка (у всех разные).

Игра «Нарисуй фигуру»

Цель: Продолжать учить детей ориентироваться на тетрадной странице; работать без образца, пользуясь словесной инструкцией.

Педагог предлагает детям выполнить задание:

- Отсчитайте четыре клетки в верхней строчке и отметьте точками крайние клетки;
- Отсчитайте четвёртую строчку от верхней строки вниз и поставьте точку;
- Отсчитайте вправо четыре клетки и поставьте точку;
- Соедините точки между собой.
- Какая геометрическая фигура у нас получилась? (Квадрат)
- А теперь, пропустив одну клетку, нарисуйте ещё один квадрат.

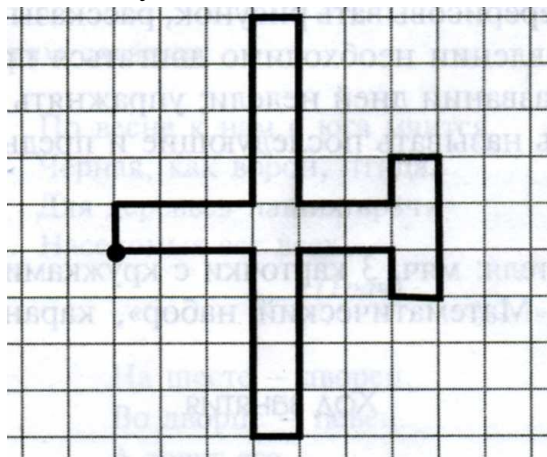
Игра в тетради «Самолёт»

Цель: Продолжать учить детей ориентироваться на странице тетради, учить перерисовывать рисунок, рассказывать при этом, в каком направлении необходимо двигаться при рисовании.

Учитель предлагает рассмотреть рисунок, нарисованный в тетради, а затем рассказать, как его надо перерисовывать, в каком направлении надо двигаться, на сколько клеток и в какую сторону проводить линию.

-Нужно поставить точку, отсчитать одну клетку вверх и поставить точку, отсчитать три клетки вправо и соединить точки линиями, отсчитать четыре клетки вверх, одну вправо, четыре вниз, две вправо, одну вверх. Одну вправо и соединить все точки линиями; отсчитать три клетки вниз, одну влево, одну вверх, две влево, четыре вниз, одну влево, четыре вверх и три влево. Соединить все точки линиями – получился самолёт.

После этого дети приступают к выполнению задания. Во время работы педагог уточняет действия детей.



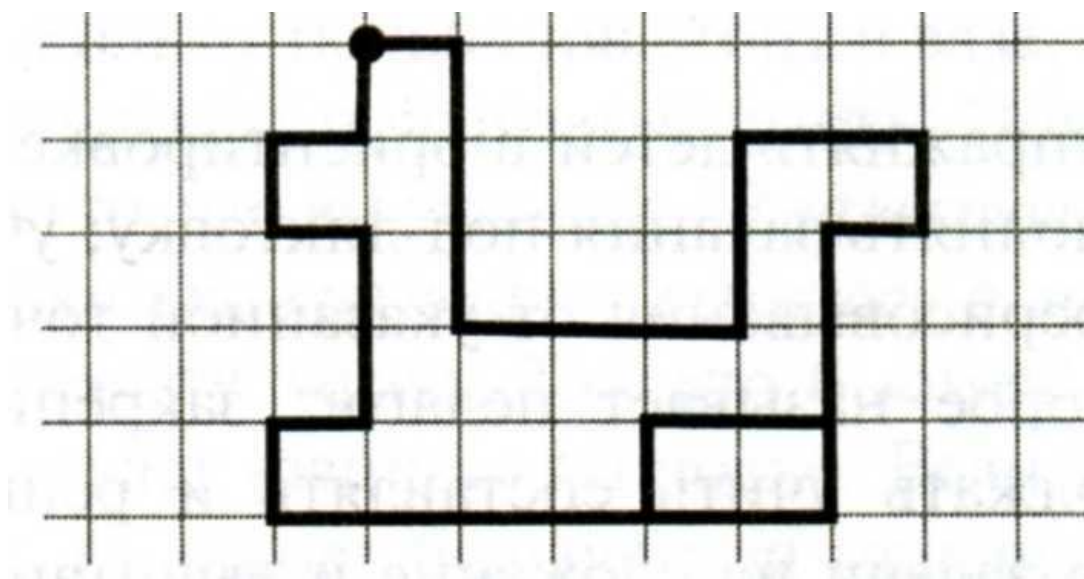
Игра в тетради «Повторяй за мной»

Цель: Продолжать упражнять детей в ориентировке на листе бумаги; учить выполнять задания под диктовку; учить двигаться во время задания от указанной точки в том направлении, которое называет педагог.

Воспитатель предлагает детям отсчитать на листе в тетради шесть клеток вправо и одну вниз и на пересечении клеток поставить точку. От этой точки они будут работать дальше. Далее учитель даёт направление: одну клетку вправо, три клетки вниз, три клетки вправо, две клетки вверх, две вправо, одну вниз, одну влево, три вниз, шесть влево, одну вверх, одну вправо, две вверх, одну влево, одну вверх, одну вправо и одну вверх.

-Посмотрите, что мы нарисовали? (собачку)

-Что она делает? (лежит)



ИСТОЧНИКИ

1. Бондаренко, А. К. Дидактические игры в детском саду : книга для воспитателя дет.сада / А. К. Бондаренко. – М. : Просвещение, 2011.
2. Дьяченко О.М., Веракса Н.Е. Чего на свете не бывает? - М.: Знание, 1994.
3. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1985. – 96 с.
4. Михайлова З.А. Логико-математические игры для дошкольников // Дошкольная педагогика. – 2003. - № 4.
5. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. - М.: Просвещение, 1991
6. Столяр А.А., «Давайте поиграем». - М.: Просвещение, 1991.
- 7.<http://www.kindereducation.com/matematika-dlya-detej-v-kartinkax.html>
- 8.https://www.babyblog.ru/community/post/rannee_razvitie/3044559
- 9.<https://www.labirint.ru/screenshot/goods/273963/1/>Литература: