

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
Петрозаводского городского округа «Детский сад комбинированного вида №7 «Ауринко»



## Картотека дидактических игр для развития ориентировки в пространстве



Педагоги:  
Самсонова Т.В.  
Абсатарова Ю.А.

## Картотека дидактических игр для развития ориентировки в пространстве

**Игра** – это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важно. С ее помощью можно развивать внимание, память, мышление, воображение малыша, т.е. те качества, которые необходимы для дальнейшей жизни. Играя, ребенок может приобретать новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом. Дидактические игры математического характера позволяют не только развивать, но и расширять знания детей о пространстве. Вот почему на занятиях и в повседневной жизни, воспитатели должны широко использовать дидактические игры и игровые упражнения.

**ЦЕЛЬ:** научить детей ориентироваться в пространстве.

### **ЗАДАЧИ:**

-Учить отличать и называть правую и левую руку, раскладывать предметы (игрушки) правой рукой слева направо – на всех занятиях вне занятий;

-Учить отличать пространственные направления от себя: впереди (вперед) – сзади (назад), слева (налево) – справа (направо);

-Учить детей ориентироваться “на себе”, иными словами ребенок должен овладеть умением самостоятельно выделять “на себе” стороны справа, слева, вверху и т. д.

### **1. Вверху – внизу. Кто выше?**

**Цель.** Развитие пространственных представлений.

**Материал игры:** декоративная таблица, на которой изображено голубое небо, зеленый луг и река.

В разных местах таблицы пришиты крючки. На столе раскрываются вырезанные из картона или выпиленные из фанеры фигурки звездочек, самолетиков, птичек, стрекоз, лягушек, рыбок, зверюшек и т. д.

**Содержание игры.** Ребенок выходит к столу и вытягивает фигурку. Называет взятый предмет и прикрепляет его на декоративную таблицу так, чтобы было отражено реальное положение его в пространстве. Например, если ребенок взял самолет, то он прикрепляет его вверху, а если он взял рыбку, то внизу. При этом он говорит: «Самолет летает вверху. Рыба плавает внизу».

В данной игре закрепляются понятия вверху – внизу, выше – ниже. Дети учатся соотносить предметы с той реальной обстановкой, в которой они могут находиться. Игра способствует развитию наблюдательности, внимания, воображения.

### **2. Разговор по телефону.**

**Цель.** Развитие пространственных представлений.

**Игровой материал.** Палочка (указка).

**Правила игры.** Вооружившись палочкой и проводя ею по проводам, нужно узнать, кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.

Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышканорوشка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

### **3. Где чей домик?**

**Цель.** Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо)

**Игровой материал.** Набор карточек с числами.

**Правила игры.** Взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.

### **4. Поросята и серый волк.**

**Цель.** Развитие пространственных представлений. Повторение счета и сложения.

**Правила игры.** Игру можно начать с рассказывания сказки: «В некотором царстве – неизвестном государстве – жили-были три брата – поросенка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Ниф-Ниф был очень ленив, любил много спать и играть и построил себе домик из соломы. Нуф-Нуф тоже любил спать, но он был не такой лентяй, как Ниф-Ниф, и построил себе домик из дерева. Наф-Наф был очень трудолюбивый и построил себе домик из кирпича.

Каждый из поросят жил в лесу в своем домике. Но вот наступила осень, и пришел в этот лес злой и голодный серый волк. Он прослышал, что в лесу живут поросята, и решил их съесть. (Возьми палочку и покажи, по какой дорожке пошел серый волк.) »

Если дорожка привела к домику Ниф-Нифа, то можно так продолжить сказку: «Итак, серый волк пришел к домику Ниф-Нифа, который испугался и побежал к своему брату Нуф-Нуфу. Волк разломал домик Ниф-Нифа,

увидел, что там никого нет, но лежат три палки, рассердился, взял эти палки и пошел по дороге к Нуф-Нуфу. А в это время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф побежали к своему брату Наф-Нафу и спрятались в кирпичном доме.

Волк подошел к домику Нуф-Нуфа, разломал его, увидел, что там ничего нет, кроме двух палок, рассердился еще больше, взял эти две палки и пошел к Наф-Нафу.

Когда волк увидел, что домик Наф-Нафа из кирпича и что он не сможет его разломать, то он заплакал от обиды и злости. Увидел, что возле домика лежит одна палка, взял ее и голодный ушел из леса. (Сколько палок унес с собой волк) »

Если волк попадет с Нуф-Нуфу, то рассказ меняется, и волк берет две палки, а затем одну палку из домика Наф-Нафа. Если волк попадает сразу к Наф-Нафу, то он уходит с одной палкой. Число палок у волка является числом набранных им очков (6, 3 или 1). Нужно добиваться, чтобы волк набрал как можно больше очков.

## **5. Добавь слово.**

**Цель игры:** Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у вас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначает слова «Впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол). Я буду называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете отвечать такими словами: «справа», «слева», «позади», «впереди».

Воспитатель говорит:

- Стол стоит... (называет имя ребенка) .

- Позади.

- Полочка с цветами висит...

- Справа.

- Дверь от нас...

- Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

- Какая рука у тебя ближе к окну?

- Правая.

## **6. Внизу – вверху.**

### **Содержание игры.**

**Вариант 1.** Воспитатель называет различные предметы, которые находятся либо только на земле, тогда дети говорят: «Внизу», либо только в воздухе, тогда дети говорят хором: «Вверху».

Например:

Воспитатель. Орел.

Дети. Вверху.

Воспитатель. Тигр.

Дети. Внизу и т. д.

**Вариант 2.** Воспитатель называет предметы в иной обстановке, дети выполняют определенные действия. Если названный предмет находится вверху, они поднимают руки; если – внизу, они приседают.

Например, если воспитатель говорит: «Самолет летит! », дети приседают и т. д.

## **7. Сделай так, как я скажу.**

**Материал игры:** у детей конверты с набором геометрических фигур лист бумаги; у воспитателя набор таких же геометрических фигур, но большего размера.

**Содержание игры.** Воспитатель предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и приготовиться к игре. Круг (воспитатель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, вверху – круг, внизу – прямоугольник.

Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры.

В игре закрепляются пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах, зрительные и слуховые ощущения совершенствуются, развивается произвольное внимание, наблюдательность, моторика.

Если дети не знают геометрических фигур, то вместо них можно использовать любые предметы или игрушки.

## **8. Куда пойдешь и что найдешь?**

**Материал игры:** любые игрушки.

**Содержание игры.** Воспитатель раскладывает игрушки в разных местах комнаты: справа от ребенка воспитатель ставит плюшевого мишку, слева – матрешку, перед ребенком – машины, позади ребенка – паровоз и говорит:

«Вперед пойдешь – машину найдешь,

Вправо пойдешь – мишку найдешь,

Влево пойдешь – матрешку найдешь,

Назад пойдешь – паровоз найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти? »

Игры может быть усложнена: игрушки прячутся под ковер или накрываются бумагой.

Воспитатель говорит:

«Вперед пойдешь – куклу найдешь,

Вправо пойдешь – зайца найдешь,

Влево пойдешь – мяч найдешь,

Назад пойдешь – юлу найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?».

#### **9. Солнышко.**

**Цель:** закреплять знания о месте расположения частей лица, умение ориентироваться на собственном теле.

**Оборудование:** схематическое изображение лица человека.

**Содержание:** ребятам предлагается схематическое изображение лица человека с ориентиром (нос).

Предлагается выложить на нем части лица (глаза, брови, губы). Затем ребенок закрывает глаза и выполняет это задание снова, проговаривая где по отношению друг к другу располагаются все части лица.

#### **10. Скульптор.**

**Цель:** учить детей учитывать относительность пространственных отношений в соответствии с положением самого себя и точки отсчета при ориентировке, без чьей – либо помощи определять пространственные направления в этих ситуациях.

**Оборудование:** макет игрушки Буратино.

**Содержание:** ребятам предлагается макет игрушки Буратино. Буратино будет показывать движения, а ребята стараются четко все за ним повторить.

#### **Контролер.**

**Цель:** закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения детьми парно противоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

**Оборудование:** билеты красного и зеленого цвета, обручи

**Содержание:** ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры – пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади «контролера» с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. «Пассажиры» с красными билетами направляются ««контролером» в левый автобус, а с зелеными - в правый.

#### **11. Кто правильно назовет.**

**Цель:** стимулировать умение определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.

**Содержание:** В игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

#### **12. Кто из детей стоит близко, а кто далеко?**

**Цель:** закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета «от себя».

**Содержание:** дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

#### **13. Автогонки**

**Цель:** учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.

**Оборудование:** 2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и энерционная), темная повязка для глаз.

**Содержание:** ребенку предлагается 2 машинки. Ребенок рассматривая их отмечает цвет, размер, звук издаваемый в процессе движения. Затем детям закрываются глаза и предлагают при помощи сохранного анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.

#### **14. Найди игрушки**

**Цель:** учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

**Оборудование:** разные игрушки

**Содержание:** Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать “подсказки” (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

#### **15. Разведчик**

**Цель:** закреплять умение детей ориентироваться в пространстве детского сада в процессе передвижения, учить составлять маршрут своего пути, развивать память.

**Оборудование:** лист бумаги, карандаш

**Содержание:** Ребенку дается инструкция: «Ты – разведчик. Тебе нужно дойти до секретного объекта (кабинета медсестры, логопеда, психолога, кухни), запомнить свой путь и все что ты увидишь по пути, и вернуться обратно в штаб (группу)». Возвращаясь в группу, ребенок рассказывает где он шел (поднимался или спускался по лестнице, шел по коридору), какие объекты встречались на его пути, что находилось справа от него, слева от него. В последующем ребенок с моей помощью рисует маршрут своего пути.

#### **16. Волшебный сундучок**

**Цель:** закреплять навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей слова «вверху», «внизу», «справа», «слева».

**Оборудование:** «сундучок», мелкие игрушки

**Содержание:** ребенку предлагается обследовать, рассмотреть несколько предметов или игрушек. Затем ребенок закрывает глаза, а педагог раскладывает эти игрушки на 2 полочки сундучка. Ребенок вставляет руки «рукава» и, обследуя те же предметы уже внутри сундучка, рассказывает где они находятся.

#### **17. Разноцветное путешествие**

**Цель:** закреплять умение ориентироваться на своеобразном листе в крупную клетку, развивает воображение.

**Оборудование:** игровое поле, мелкая игрушка.

**Содержание:** ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Педагог задает направление перемещения игрушки командами: 1 клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой? Ребенок видит какого цвета клетка на которой остановилась его игрушка и в соответствие с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например: клетка голубого цвета может обозначать, что герой прибыл на море, зеленого – на лесной полянке, желтого – на песчаном пляже и т.д.).

**Содержание:** педагог рассказывает детям: Сегодня ночью был сильный ветер и сдул с неба почти все звездочки. Луне на небе стало очень грустно одной и она попросила нас ей помочь. Сейчас мы с вами наденем волшебные колпаки и станем астрономами. Луна передала мне фотографию неба до того как ветер сдул звезды и фотографии тех созвездий, которые здесь располагались. Сейчас вам нужно по фотографиям составить созвездия и вернуть их на наше небо. В процессе работы детей, педагог рассказывает вам легенды о тех созвездиях, которые выкладывают дети.

#### **18. Замри**

**Дидактическая задача.** Учить детей воспринимать своё положение в пространстве, вызвать интерес к пространственному положению предметов, людей по отношению к собственному телу.

**Игровое правило.** Останавливаться строго по сигналу.

**Ход игры.** «Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «замри». Под музыку вы будете, свободно двигаются по группе. По сигналу (выключение музыки) вы останавливаетесь – «замираете». Я назначу детей, которые должны сказать: «Справа от меня..., слева ...». Затем я предлагаю детям, не сходя с места, повернуться и ответить на те же вопросы.

#### **19. Мяч по кругу**

**Дидактическая задача.** Учить понимать словесные задания на изменение направления движения предмета в пространстве. Закрепление значения слов обозначающих пространственные признаки: направо, налево, над, под, за, перед.

**Игровое правило.** Не уронить мяч, следовать команде.

**Ход игры.** «Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «Мяч по кругу». Вы будете передавать мяч друг другу по кругу, по команде ведущего». Первую игру роль ведущего я возьму на себя (последующие игры роль ведущего может выполнять назначенный ребёнок). Дети передают мяч по команде вправо по кругу, влево по кругу, над головой, под коленом, перед собой, за спиной.

#### **20. Аист**

**Дидактическая задача.** Учить понимать словесные указания в определении правой и левой стороны на собственном теле.

**Игровое правило.** Аист отвечает после того как дети «спросят у него дорогу». Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

**Ход игры.** Дети хором обращаются к ведущему – «аисту»:

Аист, аист длинноногий,

Покажи домой дорогу.

Ведущий – «аист» отвечает и показывает движения, а все остальные дети их повторяют:

Топай правой ногой,

Топай левой ногой.

Снова - правой ногой,

Снова – левой ногой.

После – правой ногой,

После – левой ногой,

Вот тогда придёшь домой.

## 21. В лесу

**Дидактическая задача.** Формирование пространственных представлений о положении предметов и объектов на фланелеграфе. Уточнение значений слов, обозначающих пространственное положение предметов по отношению друг к другу.

**Игровое правило.** Выкладывать картинки в соответствии с содержанием рассказа.

**Материал.** Фланелеграф, изображение берёзы с зелёными листьями, гриб, солнце, облако, заяц, птица, ёжик, медвежонок, домик, ёлочка.

**Ход игры.** «Дети я вас приглашаю на прогулку в лес». Затем ставлю на фланелеграф изображение берёзы с зелёными листьями.

- Как вы думаете, о каком времени года мы сейчас будем говорить?

- Почему вы так думаете?

- Каковы признаки лета?

В углу фланелеграфа выставляю гриб, солнце, облако, зайца, птицу, ёжика, медвежонок, домик, ёлочку.

- Как вы думаете, что может находиться над деревом?

Выбираю ребёнка. Он выкладывает на фланелеграфе солнце, птицу, облако. Если он затрудняется то помогаю ему.

- Что вам это облако напоминает?

- А что может находиться под деревом?

Другой ребёнок выкладывает гриб и зайца. Выставляю ёжика, медвежонок, домик, ёлочку.

- Покажите правую руку, левую.

- Расположите справа от дерева ёжика, а слева - медвежонок.

- С какой стороны от дерева находится гриб, заяц?

- Поставьте слева от дерева домик, а справа – ёлочку.

- Назовите предметы, расположенные правее гриба, левее ёжика.

## 22. Динамические картинки

**Дидактическая задача.** Формировать пространственное восприятие при ориентировке с учётом точки отсчёта от предметов.

**Игровое правило.** Выкладывать картинки по заданию.

**Материал.** Фланелеграф, изображение ёлки, берёзка, грибок, кустик, заяц, белка, ворона, ёж, домик.

**Ход игры.** На магнитной доске или фланелеграфе выставляю ёлку. Каждый ребёнок получает свою картинку: берёзку, грибок, кустик, зайца, белку, ворону, ежа, домик.

Ввожу детей в игровую ситуацию:

- Сейчас каждый из вас превратится в художника, и все вместе мы создадим картину. Надо только точно выполнить команды.

Дети располагают свои картинки по моему заданию.

- Берёзка справа от ёлки.

- Ворона над ёлкой.

- Заяц слева от ёлки.

- Лиса идёт к ёлке.

- Куст под ёлкой.

- Ёжик идёт от ёлки.

- Грибок под ёлкой.

- Домик за ёлкой.

- Белка на ёлке.

## 23. Котятки разбежались

**Дидактическая задача.** Закреплять умение оценивать расположение предмета на плоскости. Развивать внимание. Способствовать запоминанию понятий право, правый, лево, левый, верх, верхний, низ, нижний.

**Игровое правило.** Показать и сказать, где находится каждый котёнок.

**Материал.** Фланелеграф, фигурки шести котят разного цвета.

**Ход игры.** На фланелеграфе размещены фигурки 3 – 4 котёнка разного цвета. В начале игры все они находятся на одном месте. Дети называют место расположения котят: например в середине. Воспитатель говорит: «Котятки разбежались», - и передвигает фигурки в разных направлениях. Дети поочередно должны показать и сказать, где находится каждый котёнок. Например, «Красный котёнок сидит в правом верхнем углу, а оранжевый внизу слева» и так далее.

## 24. Наоборот

**Дидактическая задача.** Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления. Закрепить парно – противоположные значения слов, обозначающих пространственные признаки предметов.

**Игровое правило.** Называть слова, только противоположные по смыслу.

**Материал.** Мяч.

**Ход игры.** Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок.

Воспитатель произносит слово и бросает кому – либо из детей мяч; ребёнок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю. (Вперёд – назад, направо – налево, вверх – вниз, далеко – близко, высоко – низко, над – под, внутри – снаружи, дальше – ближе, далёкий – близкий, верхний – нижний, правый – левый и др.)

Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное.

### **Картотека дидактических игр и упражнений по формированию пространственных представлений в разных возрастных группах**

Игры и упражнения по формированию пространственных представлений для второй младшей группы.

#### **«Котятя разбежались»**

**Цель:** Закреплять умение оценивать расположение предмета на плоскости. Развивать внимание. Способствовать запоминанию понятий право, правый, лево, левый, верх, верхний, низ, нижний.

**Игровое правило:** Показать и сказать, где находится каждый котёнок.

**Оборудование:** Фланелеграф, фигурки шести котят разного цвета.

**Ход игры:** На фланелеграфе размещены фигурки 3 – 4 котёнка разного цвета. В начале игры все они находятся на одном месте. Дети называют место расположения котят: например, в середине. Воспитатель говорит: «Котятя разбежались», - и передвигает фигурки в разных направлениях. Дети поочерёдно должны показать и сказать, где находится каждый котёнок. Например, «Красный котёнок сидит в правом верхнем углу, а оранжевый внизу слева» и так далее.

#### **«Где чей домик?»**

**Цель:** Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

**Оборудование:** Набор карточек с числами.

**Ход игры:** Взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.

#### **«Солнышко»**

**Цель:** Закреплять знания о месте расположения частей лица, умение ориентироваться на собственном теле.

**Оборудование:** Схематическое изображение лица человека.

**Ход игры:** Ребятам предлагается схематическое изображение лица человека с ориентиром (нос). Предлагается выложить на нем части лица (глаза, брови, губы). Затем ребенок закрывает глаза и выполняет это задание снова, проговаривая где по отношению друг к другу располагаются все части лица.

#### **Упражнение «Аист»**

**Цель:** Учить понимать словесные указания в определении правой и левой стороны на собственном теле.

**Игровое правило:** Аист отвечает после того как дети «спросят у него дорогу». Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

**Ход упражнения:** Дети хором обращаются к ведущему – «аисту»:

*Аист, аист длинноногий,*

*Покажи домой дорогу.*

*Ведущий – «аист» отвечает и показывает движения, а все остальные дети их повторяют:*

*Топай правою ногой,*

*Топай левою ногой.*

*Снова - правою ногой,*

*Снова – левою ногой.*

*После – правою ногой,*

*После – левою ногой,*

*Вот тогда придёшь домой.*

#### **Упражнение «Найди и закрась»**

**Цель:** Развивать умение ориентироваться в расположении частей своего тела. Закреплять пространственные направления: сверху-внизу, справа-слева.

**Ход упражнения:** В гости к детям приходит кукла, дети здороваются с ней. Воспитатель обращает внимание детей на лицо куклы. Спрашивает, что на нём есть. Просит детей найти на своём теле глаза, губы, нос, брови и т.д. На своём образце, воспитатель показывает, как и где будут закрашиваться части тела, использования понятия «право», «лево». Затем просит детей выполнить на своем листе тоже самое.

## **Игры и упражнения по формированию пространственных представлений для средней группы**

### **1. Игра «Кто где?»**

**Цель:** Учить различать положение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посередине, справа, слева, внизу, вверх).

**Оборудование:** Игрушки.

**Ход игры:** Воспитатель расставляет игрушки в разных местах комнаты. Затем спрашивает по очереди детей, какая игрушка стоит впереди, позади, рядом, далеко и т.д. Спрашивает, что находится сверху, снизу, справа, слева и т.д.

### **2. Игра «Вверху – внизу. Кто выше?»**

**Цель:** Развитие пространственных представлений.

**Оборудование:** декоративная таблица, на которой изображено голубое небо, зеленый луг и река. В разных местах таблицы пришиты крючки. На столе раскрываются вырезанные из картона или выпиленные из фанеры фигурки звездочек, самолетиков, птичек, стрекоз, лягушек, рыбок, зверюшек и т. д.

**Ход игры:** Ребенок выходит к столу и вытягивает фигурку. Называет взятый предмет и прикрепляет его на декоративную таблицу так, чтобы было отражено реальное положение его в пространстве. Например, если ребенок взял самолет, то он прикрепляет его вверху, а если он взял рыбку, то внизу. При этом он говорит: «Самолет летает вверху. Рыба плавает внизу».

### **3. Игра «Скульптор»**

**Цель:** Учить детей учитывать относительность пространственных отношений в соответствии с положением самого себя и точки отсчета при ориентировке, без чьей – либо помощи определять пространственные направления в этих ситуациях.

**Оборудование:** Макет игрушки Буратино.

**Ход игры:** Ребятам предлагается макет игрушки Буратино. Буратино будет показывать движения, а ребята стараются четко все за ним повторить.

### **4. Упражнение «Кто из детей стоит близко, а кто далеко?»**

**Цель:** Закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета «от себя».

**Ход упражнения:** Дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

### **5. Управление «Кто правильно назовет»**

**Цель:** Стимулировать умение определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.

**Ход упражнения:** В игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

## **Игры и упражнения по формированию пространственных представлений для старшей группы**

### **1. Игра «Волшебный коврик»**

**Цель:** Развивать умение ориентироваться на плоскости.

**Оборудование:** Разрезные картинки.

**Ход игры:** Дети должны выложить геометрические фигуры по инструкции воспитателя (вверху, внизу, справа, слева); затем (в верхнем правом углу положить синий квадрат, в нижнем левом углу положить зеленый квадрат).

### **2. Игра «Уборка в комнате»**

**Цель:** Развивать умение располагать изображение предметов в указанном направлении и отражать в речи их пространственное расположение.

**Ход игры:** Воспитатель сообщает детям, что в группу пришли необычные картины и предлагает детям с ними поиграть, но с картин все предметы и мебель упали. Воспитатель предлагает детям вернуть предметы на места в соответствии инструкции. Например, в центр комнаты поставить стол, справа от него поставить стул, под столом положить коврик, на стол поставить вазу, слева поставить кровать, над кроватью повесить картину, справа от картины повесить часы. Затем, воспитатель спрашивает у каждого ребенка, куда он расположил тот или иной предмет.

### **3. Игра «Путешествие по морю»**

**Цель:** Развивать умение ориентироваться на листе бумаги (справа — слева, вверху — внизу, в середине, в углу).

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям совершить путешествие по морю и сообщает, что корабль придется управлять всем вместе в ручную. Воспитатель задает инструкцию: «Разместите штурвал в середину листа. Впереди огромные скалы, их надо оплыть, переведите штурвал в верхний правый угол. Навстречу нам движется другой корабль, переведем штурвал в нижний левый угол. К нам приближается огромная волна, переводим штурвал в нижний правый угол. Пересекаем прекрасный залив и переводим штурвал в верхний левый угол. Переходим на автоматическое управление, переводим штурвал в середину».



#### 4. Упражнение «Что я загадал?»

**Цель:** Развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве. Понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).

**Ход упражнения:** Воспитатель предлагает ребенку загадать предмет, находящийся в группе. Например, часы, которые висят на стене. Вопросы необходимо задавать так, чтобы сначала искать не предмет, а место, где он расположен. Другой ребенок задает вопросы, например, «Это висит на стене? - Да. - Это висит на дальней стене? - Нет. - Это висит рядом со шкафом? - Да. - Это часы? - Да». Затем дети меняются ролями.

#### 5. Управление «Флажок»

**Цель:** Учить отличать пространственные направления от себя: вперед—назад, налево — направо, вверх-вниз.

**Ход упражнения:** Дети стоят в одной линии, воспитатель держит флажок и указывает направление флажком: вперед, назад, вверх, вниз, вправо, влево. После смены направления задает детям вопрос: «Куда смотрит флажок?».

### Игры и упражнения по формированию пространственных представлений для подготовительной к школе группы

#### Игра «Где сидел воробей?»

**Цель:** Формировать у детей понятия, характеризующие положение предмета в пространстве.

**Оборудование:** Фланелеграф, аппликация воробья и лесной полянки.

**Ход игры:** Воробей летает по полянке. Когда он садится, дети определяют его пространственное положение: «Воробей сел слева, на веточке. Внизу, под кустиком. Справа, у цветка. Сзади, за дерево и т. д.».

Воробьев может быть несколько, и дети уточняют, где сидит каждый из них.

#### Игра «Что справа?»

**Цель:** Совершенствовать умение детей определять пространственное положение нескольких предметов.

**Оборудование:** Флажки.

**Ход игры:** Дети по очереди встают и описывают то, что находится у них справа (слева, впереди, сзади). Дети могут повернуться лицом к окну (двери, шкафу), тогда ориентиры изменятся. За правильный ответ получают флажки.

#### Игра «Угадай, что изменилось?»

**Цель:** Определять положение предметов в пространстве по отношению друг к другу.

**Оборудование:** Набор игрушечной мебели и посуды или предметные картинки.

**Ход игры:** На полочке комната куклы. Дети рассматривают обстановку комнаты и закрывают глаза, положив голову на руки. Воспитатель делает перестановку мебели. Ребенок должен сказать, где стоял тот или иной предмет. Например, «Стул стоял слева от дивана, а его поставили около стола». Когда дети усвоят правила игры, можно делать одновременно две-три перестановки.

#### Упражнение «У кого что получилось?»

**Цель:** Упражнение в пространственных ориентировках.

**Ход упражнения:** На листах 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.

#### Упражнение «Угадай, кого загадали».

**Цель:** Развивать ориентировку в пространстве.

**Ход упражнения:** Ребенок садится в центре, игрушки размещаются вокруг. Педагог загадывает одну игрушку, ребенку предлагает угадать какую. Адрес загаданной игрушки, например, такой: она сидит сбоку от тебя (или перед тобой, или за тобой). Он должен назвать игрушку, находящуюся в указанном месте. Затем педагог предлагает поменяться местами. Теперь загадывать адрес игрушки будет ребенок. В дальнейшем можно ввести дополнительные различия: справа и слева.

**«Назови соседей»**

**Цель:** Формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги)

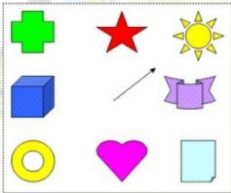
Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов.

**Вариант 1:** воспитатель просит найти изображение какого-то предмета и определить:

- что изображено справа от него,
- что нарисовано под ним,
- что находится вверху справа от заданного предмета, и т.п.

**Вариант 2:** воспитатель просит назвать или показать предмет(ы), который(е) находится:

- в правом верхнем углу,
- вдоль нижней стороны листа,
- в центре листа, и т.п.



## Игры на развитие восприятия

### «Закрой фломастер».

Цели: развивать навык систематизации предметов по признаку, мелкую моторику; помочь запомнить цвета.

Игровой материал и наглядные пособия: фломастеры с колпачками, повторяющими цвет стержня.

Описание: снять колпачки с фломастеров, смешать их. Предложить ребенку закрыть каждый фломастер своим колпачком. Назвать цвет колпачка и фломастера. (*Цвет колпачка повторяет цвет стержня.*)

### Игра «Правильная морковка».

Цели: помочь изучить цвета; развивать навык классификации предметов по цвету.

Игровой материал и наглядные пособия: фигурки моркови разных цветов, вырезанные из картона.

Описание: разрезать фигурки на две части. Предложить ребенку «угостить» зайчика морковью. Ребенок отмечает, что зеленые и синие морковки - ненастоящие, зайчик их не ест. Поэтому надо собрать все фигурки оранжевого цвета.

### Игра «Зеленое солнце».

Цель: развивать внимание, восприятие цвета.

Описание: нарисовать солнце зеленого цвета. Показать картинку ребенку. Спросить, все ли правильно сделали? Когда выяснится, что солнце такого цвета вовсе не похоже на солнце, предложить ребенку найти и дать воспитателю желтый карандаш, чтобы исправить ошибку.

### Игра «Какая машина – такая и дорога».

Цели: развивать внимание; помочь изучить цвета.

Описание: нарисовать несколько небольших машин разного цвета. Предложить ребенку раскрасить дорожки под ними. (*Цвет дороги должен совпадать с цветом машины.*)

### Игра «Шарик пропал».

Цель: формировать цветовое восприятие.

Игровой материал и наглядные пособия: разноцветные пластмассовые шарики.

Описание: воспитатель предлагает ребенку поиграть в разноцветные шарики: рассмотреть их, назвать цвет каждого шара, покатать, побросать в коробку и т. п. Незаметно спрятать один из шариков. Обратив внимание ребенка на то, что игрушек стало меньше. Спросить, не помнит ли он, какого цвета был потерявшийся шарик. «Найти» шарик и показать его ребенку. Если он правильно назвал цвет, похвалить его, в противном случае еще раз назвать цвет каждого шарика.

### Игра «Подбери одежду».

Цель: развивать цветовое восприятие, мелкую моторику.

Игровой материал и наглядные пособия: одежда для куклы, кукла.

Описание: воспитатель демонстрирует куклу, рассказывает, что кукла с утра раскапризничалась и не может выбрать себе платье. Предлагает помочь кукле одеться. Кукла капризничает: «Я хочу желтое платье!» Предложить ребенку найти среди одежды желтое платье. Посмотрев на платье, кукла передумала: «Нет, не хочу желтое платье, хочу синий сарафан!» И т. д. Когда кукла все же выберет себе одежду, предложить ребенку подобрать носочки и платочек такого же цвета.

## Игры на развитие мышления

### Игра «Разложи карточки»

Цель: развитие логического мышления.

Оборудование: квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток (для каждого ребенка); поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые (для каждого ребенка) .

На столе перед каждым ребенком находится квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток, и поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые. Воспитатель предлагает детям разложить картинки по клеткам так, чтобы в рядах и столбах не оказалось по две одинаковых картинки.

### «Мышка, кошка, собака»

Цель: развитие внимания, мышления.

Оборудование: 3 массажных колючих мячика разной величины.

Дети сидят в кругу на стульчиках. Педагог-ведущий начинает рассказывать историю: «В старой ветхой избушке жили-были дед и баба, и завелась в их домике мышка». Передаёт самый маленький мяч по кругу. «Стала мышка везде бегать, шуршать и деду с бабой мешать. Тогда решили они завести кошку», вслед за маленьким мячиком передаёт по кругу – **средний**. Одновременно дети передают по кругу 2 мячика. «Стала мышка убегать, кошка догонять. Решили тогда дед с бабой завести собаку». Передаёт третий мячик вслед за двумя первыми.

В кругу дети передают 3 мячика друг за другом. «Мышка убегает от кошки, кошка убегает от собаки». Передача всех мячей происходит 2-3 круга, затем педагог останавливает все мячи в своих руках. «Бежали они бежали, никто никого не догнал, устали и легли отдыхать». В игре нужно следить, чтобы мячики передавались из рук в руки, и дети старались мячики не уронить.

### **«Бабушка»**

Цель: развитие слуховой памяти, внимания, мышления, воображения.

Дети садятся на стульчиках вокруг. Ведущий (*педагог*) начинает игру со словами: «Бабушка собралась в дорогу и взяла с собой (*какую-то вещь*), например – платок» и передаёт мешочек из ткани или сумочку ребёнку, стоящему справа.

Тот в свою очередь повторяет за ведущим и «кладёт» какую-то свою вещь. Например, «Бабушка взяла с собой в дорогу платок и ...расчёску». И так передаёт следующему. Игра повторяется, пока мешочек не вернётся ведущему.

### **Игра «Любимая еда»**

Цель: развивать мышление, речь, умение выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия.

Оборудование: предметные картинки, например: корова – сено, кролик – капуста, медведь – мед, кошка – молоко и т. д.

Подбираются картинки с изображением животных и пищи для этих животных. Перед дошкольниками раскладываются картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагается каждому животному разложить его любимую еду.

### **Упражнение «Чего не хватает?»**

Цель. развивать мышление, умение рассуждать и делать простые выводы.

Игровой материал. Карточки с картинками предметов, у которых чего-либо не хватает.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть **картинки и найти**, чего не хватает.

### **Упражнение «Угадай кто?»**

Цель. побуждать детей вспоминать признаки предметов без опоры на образец.

Воспитатель вспоминает: «Однажды в детский сад пришел гость. Он одет был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник?» Ребята отгадывают, кто это, а потом сами повторяют во что был одет гость. Такие разговоры-загадки можно проводить о разных предметах.

## **Игры на развитие зрительной памяти**

### **Игра «Фотоаппараты»**

Цель: развитие памяти и внимания.

Детям на несколько секунд показывается **карточка** с любым изображением, они должны как можно подробнее описать его.

### **Игра «Опиши соседа»**

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

В принципе, описывать можно что угодно, а не только соседа. Игра удобна тем, что проводить ее с ребенком можно где угодно – на прогулке, в групповой комнате, дома. Можно устроить что-то типа соревнования. Вы вместе с ребенком выберите знакомый вам обоим предмет, человека...все, что угодно. И нужно припомнить как можно больше отличительных его свойств, признаков. Называть можно по одному признаку, по очереди. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить что-нибудь об этом предмете, когда будет его очередь.

### **Игра «Разложи карточки»**

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

У каждого ребенка набор **карточек с изображением цифр**, знаков и т. д. подобные **карточки** имеются и у педагога, которые он выставляет на наборном полотне. Дети рассматривают **карточки**, их расположение, запоминают и воспроизводят.

### **Игра «Какой игрушки не хватает?»**

Материал: игрушки: зайчик, попугай, медведь, крокодил, собачка.

Поставить перед ребенком на 1 минуту 4-6 игрушек, затем попросить ребенка отвернуться и убрать одну игрушку. Вопрос к ребенку: «Какой игрушки не хватает?»

Игру можно усложнить:

- увеличить количество игрушек;
- ничего не убирать, а только менять игрушки местами.

Игра может восприниматься ребенком, как новая, если взять другие игрушки.

### **Игра «Матрешки»**

Цель: развивать внимание и наблюдательность.

Правила игры: нужно внимательно посмотреть на рисунки и указать различия у матрешек.

Детям предлагается посмотреть на четыре предмета и сравнить их, найти различия. Вопросы к детям:

- Одинаковые ли волосы у матрешек?
- Одинаковые ли платки?
- Одинаковые ли ножки матрешек? И т. д.

При повторном проведении игры предлагается сравнить матрешек без вопросов.

### **Игра «Где, чей домик?»**

Цель: развивать устойчивости внимания.

Предложите ребенку рисунок с изображением семи разных зверюшек, каждая из которых спешит в свой домик. Линии соединяют животных с их домиками.

Нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям. Если же задание сложно для малыша, тогда разрешите со временем отложите карандаш в сторону.

Можно поиграть и так. Называйте ребенку различные слова: стол, кровать, чашка, карандаш, медведь, вилка и т. д. Малыш внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное. Если малыш сбивается, повторите игру с начала.

### **Упражнение «Геометрические фигуры»**

Материал: набор **карточек** с геометрическими фигурами.

Время демонстрации одной **карточки** – **10 секунд**. После демонстрации одной из **карточек** следует попросить ребенка воспроизвести фигуры в той последовательности, в которой они были изображены на **карточке**.

### **Игра «Экран»**

Цель: развитие зрительной памяти.

На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5. после этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот, кто увидел изменения, поднимает руки и называет.

## **Игры на развитие навыков общения**

### **1. Игра «Коровы, собаки, кошки»**

Цели: развитие способности к невербальному общению, концентрации слухового внимания; воспитание бережного отношения друг к другу; развитие умения слышать других.

Ведущий говорит: «Пожалуйста, встаньте широким кругом. Я подойду к каждому и шёпотом скажу на ушко название животного. Запомните его хорошенько, так как потом вам нужно будет стать этим животным. Никому не проговоритесь о том, что я вам прошептала».

Ведущий по очереди шепчет каждому ребёнку: «*Ты будешь коровой*», «*Ты будешь собакой*», «*Ты будешь кошкой*». «Теперь закройте глаза и забудьте человеческий язык. Вы должны говорить только так, как *говорит*» ваше животное. Вы можете, не открывая глаз, ходить по комнате.

Как только услышите «*своё животное*», двигайтесь ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идёте уже вдвоём, чтобы найти других детей, «*говорящих на вашем языке*». Важное правило: не кричать и двигаться очень осторожно».

Первый раз игру можно провести с открытыми глазами.

### **2. Игра «Пресс-конференция»**

Цели: развивать навыки эффективного общения; воспитывать желание общаться, вступать в контакт с другими детьми; учить детей задавать различные вопросы на заданную тему, поддерживать беседу.

Выбирается любая, но хорошо известная тема, например: «*Мой режим дня*», «*Мой домашний любимец*», «*Мои игрушки*», «*Мои друзья*» и т. д.

Один из участников пресс-конференции – «*гость*» – садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников.

Примерные вопросы к теме «*Мои друзья*»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше?

Как нельзя поступать с друзьями? И т. д.

### **3. Игра «Секрет»**

Цели: формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

Всем участникам ведущий раздаёт т небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку.... Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «*секрет*».

Дети должны придумать как можно больше способов уговаривания (угадывать; говорить комплименты; обещать угощение; не верить, что в кулачке что-то есть,)

### **4. Игра «Встреча»**

Цель: Развивать коммуникативные способности.

Дети разбиваются на пары и рассказывают друг другу о том, как они утром шли в детский сад

### **5. Игра «Кто сильнее любит»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Выбирается ребенок – водящий, остальные дети делятся на две группы. Водящий отходит в сторону, а группы по очереди громко кричат: «Мы любим. (Сауу) !», называя при этом имя водящего. Водящий определяет, какая группа кричала громче.

Считается, что она выиграла.

#### **6. Игра «Массаж чувствами»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Дети садятся «цепочкой» (в затылок друг другу, подушечки пальцев упираются в спину впереди сидящего ребенка). По сигналу ведущего дети изображают подушечками пальцев различные чувства: радость, злость, страх, любовь и т. п.

#### **7. Игра «Пусть всегда будет»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Ведущий рассказывает детям о том, что один маленький мальчик придумал такие слова: «Пусть всегда будет солнце, пусть всегда будет небо, пусть всегда будет мама, пусть всегда буду я!». После этого ведущий предлагает придумать каждому свое самое заветное «ПУСТЬ». Все дети хором кричат: "Пусть всегда будет.", а один из детей добавляет свое желание, затем то же самое проводится для всех детей группы.

#### **8. Игра «Вулкан»**

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Один из ребят – «вулкан» садится на корточки в центр круга. Он спит. Затем он начинает тихо гудеть и медленно поднимается – просыпается.

Группа помогает ему гудеть глухими утробными звуками – звуками земли. Затем он резко подскакивает, поднимая руки вверх, как будто выбрасывает все, что ему не нужно, потом опять постепенно засыпает. После того, как ребенок возвращается в круг; ведущий спрашивает у него, что он выбрасывал, – может быть, это были ненужные чувства, мысли, а может быть, что-то другое?

## **КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ «ВОСПРИЯТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ»**

Восприятие и осознание пространственных отношений — необходимое условие адаптации организма к среде существования. Пространственные характеристики есть не что иное, как установление отношений и взаимосвязей между предметами и явлениями. При этом различаются следующие параметры: величина предметов и их изображений (схем), форма, протяженность, расположение предметов относительно воспринимающего объекта и относительно друг друга, объемность.

Пространственная ориентировка — это особый вид восприятия, который обеспечивается единством работы зрительного, слухового, кинестетического и кинетического анализаторов. Определение правильного положения в пространстве требует соответствующего уровня развития аналитико-синтетического мышления.

В процессе специально организованной планомерной и последовательной работы на занятиях у детей формируются следующие умения:

- ориентироваться в схеме собственного тела;
- определять расположения предметов в ближнем и дальнем пространстве;
- моделировать пространственное расположение предметов;
- ориентироваться на поле листа бумаги;
- двигаться в заданном направлении и изменять его.

Решение задач формирования пространственной ориентировки начинается с ориентировки ребенка в схеме собственного тела первоначально по вертикальной оси. Ребенок, рассматривая в зеркале свое отражение, отвечает на вопросы: *что находится в верхней части лица? в нижней части лица?* Также анализируется расположение всех основных составляющих тела (головы, шеи, плеч, туловища, рук, ног) и отдельных его частей: рук (ладоней, пальцев), ног (коленей, стоп) и т. д.

Ориентировка в пространстве первоначально осуществляется по расположению окружающих предметов относительно самого ребенка. При этом важно сформировать у детей четкое различие право- и левосторонней организации среды. На занятиях педагог объясняет: *«У человека две руки, и каждая из них имеет свое название. Для того чтобы их не перепутать, каждой руке дали имя — Правая и Левая. Руки только две, а как много они умеют! Что умеют делать ваши руки?»*

Далее используются задания на дифференциацию правой и левой руки:

— *Покажите, какой рукой вы рисуете, пишете, едите; в какой руке вы держите ручку, карандаш, ложку. Как называется эта рука? (Следует показать.) Наденьте на правую (левую) руку браслет; заложите за голову сначала правую руку, а затем левую и т. д.*

Для закрепления проводится дидактическая игра «Найди пару». Детям, например, предлагается найти пару одинаковых варежек для правой и левой руки.

Благодаря многократным действиям правой (у левшей — левой) руки у ребенка вырабатываются

зрительно-двигательные связи, обеспечивающие выделение данной руки как ведущей. От этого в дальнейшем и зависит умение разграничивать правую и левую стороны окружающего пространства.

Опираясь на уже сформированные умения, дома можно предложить детям задания:

- *поднять правую руку вверх, опустить, повернуться направо;*
- *поднять левую руку вверх, опустить, повернуться налево;*
- *вытянуть руки вперед, сделать шаг вперед;*
- *спрятать руки назад, за спину, сделать шаг назад* и т. д.

Обучая движению в заданном направлении, для повышения мотивации следует создавать игровые ситуации. Например, предложить в занимательной форме найти спрятанные игрушки:

*Вперед пойдешь — куклу найдешь.*

*Назад пойдешь — медвежонка найдешь.*

*Вправо пойдешь — мяч найдешь.*

*Влево пойдешь — машину найдешь.*

*Куда ты хочешь пойти?*

*Что ты хочешь найти?*

Особое место в обучении детей занимает формирование умения ориентироваться в пространстве листа и на поверхности стола. В первую очередь детям даются понятия о разных сторонах, углах и частях листа, идет обучение ориентировке на плоскости листа. В процессе занятий эти умения закрепляются при выполнении различных заданий (*например, расположение фишек, геометрических фигур на листе бумаги по инструкции педагога, перемещение их в пространстве листа или парты*). Дети должны усвоить следующее: лист бумаги (любого размера и даже по-разному расположенный) — это определенное ограниченное пространство, имеющее свои параметры: верх и низ, середину и стороны, центр и углы; на нем можно отразить реальные пространственные отношения между предметами.

Приведем примеры заданий по ориентировке на листе бумаги: *рассмотреть рисунки художника и ответить на вопросы: Какие игрушки нарисованы слева? Что нарисовано в центре?* И т. д.; *дидактические игры «Расположи верно», «Раскладывание геометрических фигур», «Нарисуй, как я скажу»* и т. д.

Умения пространственного анализа следует совершенствовать в процессе изобразительной деятельности. *Рисование по инструкции педагога, содержащей словесные обозначения пространственных соотношений (посередине листа нарисуй домик, слева от домика растет ель и т. д.),* — сложный вид деятельности для ребенка. Поэтому к нему надо готовить детей постепенно, используя такие виды работы, как *графический диктант, дорисовывание симметричных контурных изображений предметов (как правой, так и левой половины изображения), рисование по образцу с использованием опорных точек* и др.

Формирование пространственных ориентировок проводится поэтапно на основе:

- действий по подражанию взрослому (ребенок действует с объектами, полностью копируя действия с предметами и предоставляя отчет о проделанном);
- действий по готовому образцу (самостоятельный анализ ребенком образца (ситуации) с точки зрения пространственных соотношений предметов и их частей с последующим выполнением задания; при этом усложнение идет от повторения знакомых ситуаций, с которыми дети уже встречались на предыдущих этапах работы, к идентичным незнакомым и далее к созданию вариативных, новых ситуаций);
- действий по инструкции взрослого, которые организуются лишь тогда, когда ребенок приобрел собственный практический опыт и закрепил его в слове в процессе планирования, выполнения деятельности и предоставления отчета о сделанном;
- самостоятельного планирования и моделирования пространственных отношений различных предметов и объектов;
- вербализации деятельности.

Итак, условием полноценного овладения детьми пространственными ориентировками является постепенное усложнение материала: от заданий на ориентировку на собственном теле и в окружающем пространстве по различным заданным параметрам; самостоятельного определения пространственных отношений между объектами, моделирования их взаимоотношений до полного словесного отчета о выполнении заданий с использованием терминов, обозначающих пространственные отношения.

### **Дидактические игры и упражнения на развитие ориентировки в пространстве**

#### **«Какая рука?»**

На картинке нужно определить, в какой руке девочка держит флажок, в какой руке мальчик держит шар, на какой ноге стоит девочка и т. д.

#### **«Покажи правильно»**

На кукле показать разные части тела в быстром темпе. Дети должны показать эту же часть на себе (левая нога, правая рука, левая щека и т. д.).

### «Незаконченные изображения»

Детям предлагают карточки с недорисованными изображениями (у собаки не нарисована правая лапа, у кошки — левое ухо и т. д.). Предлагают дорисовать, назвать и подписать, используя пространственную терминологию.

### «Что дальше, что ближе к нам в комнате?»

Дети отвечают на вопрос, а потом проверяют с помощью условных мерок (или метра) правильность ответа.

### «Назови самые высокие и самые низкие предметы в комнате»

Дети называют предметы, объясняя, где они находятся, а затем сравнивают некоторые из них с помощью условной мерки (или метра).

### «Что где находится?»

Ребенку предлагается по картинке назвать предметы, изображенные в середине листа, в левом верхнем углу, в правом нижнем и т. д.

### «Откуда и чей голос?»

Ребенку предлагают встать спиной и по слуху определить, откуда и чей звучит голос: справа, слева от него, сзади, близко за спиной, далеко в правом углу комнаты и т. д.

### «Внимательно слушай и рисуй»

Называть геометрические фигуры с указанием их места на листе. Ребенок должен их изобразить согласно данной инструкции.

Например, вверху слева прямоугольник, справа от него квадрат, в центре круг и т. д. **Варианты:**

— разделить лист на четыре части путем сгибания. Ребенку дают инструкции: «В верхнем правом углу нарисуй треугольник, в нижнем правом углу нарисуй...» И т. д.

### «Где что лежит?»

Расположить различные предметы на столе, под столом, около стола и т. д. и предложить ребенку ответить на вопросы, где какой предмет находится.

### **Варианты:**

— предложить ребенку расположить предметы по инструкции: за столом, на столе и т. д. и при этом объяснить свои действия;

— по предложенной схеме с изображением геометрических фигур расставить на столе предметы, соответствующие по форме геометрическим фигурам и по ходу объяснять свои действия.

### «Составление разрезных картинок»

(предметных и сюжетных по готовому образцу и без него)

### «Следопыт»

По рисунку-схеме комнаты дети находят спрятанную игрушку.

### **Варианты:**

— дети по очереди сами прячут игрушку и составляют рисунок-схему комнаты с обозначением места, где находится игрушка;

— по тем же правилам игра проводится на улице.

