

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 22 «СКАЗКА»
(МБДОУ № 22 «Сказка»)**

КАРТОТЕКА ИГР

на развитие ориентировки в пространстве
для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)

Подготовила: Драпиковская
Елена Геннадьевна,
воспитатель
высшей квалификационной категории

г.Сургут

Игры на формирование пространственных представлений:

слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко.

Игра «Что справа»

Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек.

Вариант 1. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать – какие игрушки расположены справа от него. При этом каждый следующий ребёнок повернут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

Вариант 2. Воспитатель или кто-нибудь из детей называет игрушки, расположенные в одном ряду, и просят ребёнка, находящегося в центре ковра назвать – с какой они стороны.

Вариант 3. Воспитатель просит одного из детей встать так, чтобы игрушки, сидящие по одной из сторон ковра (называет их), были справа от него.

Игра «На плоту»

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

Игра «Колокольчик»

Все дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Ведущий (воспитатель) отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен назвать, – откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.

Игра «Скажи наоборот»

Эту игру можно проводить как со всеми детьми, так и с 1-2. Воспитатель называет пространственные ориентиры, а ребёнок, получивший мяч или др., называет ориентир, противоположный по значению. Например, лево – право, верх – низ, и т.д.

Игра «Магазин»

В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинакового набора картинок (продукты, игрушки, канцтовары, одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина».

Игры на формирование умений детей занимать определенное пространственное положение по заданному условию (от себя, от предмета).

Игра «Отгадай – где...»

Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади, впереди них. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек у каждого ребёнка.

Игра «Корабли»

Все дети садятся вдоль одной из сторон ковра, на котором лежат табуретки (в виде перевёрнутых контейнеров) на одинаковом расстоянии друг от друга: 3-4 ряда по 3 шт. в каждом ряду. Это «острова» в море, а каждый из детей будет по очереди «кораблём». На каждом острове кто-то живёт (игрушка или карточка с изображением животного спрятана под табуреткой). Ребёнок выбирает к кому он отправится, а воспитатель даёт ориентиры, указав место отправной точки. Добравшись до нужного «острова», ребёнок поднимает табуретку, чтобы убедиться в правильности выполнения задания.

Вариант 1: воспитатель даёт поэтапные направления движения. Например, пройди вперёд два острова, поверни налево, пройди ещё один остров, поверни направо, пройди ещё один остров – ищи.

Вариант 2: воспитатель даёт ориентир расположения «острова» относительно других. Например, этот «остров» синего цвета, находится слева, а перед ним – белый «остров».

Вариант 3: воспитатель даёт ребёнку схему расположения «островов» и даёт указания по схеме, после чего ребёнок пытается найти нужный «остров» на ковре. Например, на схеме (3x3) нужный «остров» справа наверху, и т.п.

Игра «Где я сяду»

Эту игру рационально проводить перед занятием, чтобы рассадить детей на определённые места. Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевёрнутые карточки (это может быть личный бэйдж ребёнка, парная картинка и т.п.).

Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

Игра «Давай меняться»

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве кому-то одному из детей для нахождения определённого места в пространстве по заданным ориентирам. Например, Саша, встань так, чтобы справа от тебя была стена, а перед тобой была Полина. Если

Саша отыскал место верно, то ребёнок, стоящий на этом месте, встаёт на Сашино место.

Игры на формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

Игра «Что изменилось?»

Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза.

Вариант 1: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез Дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

В роли ведущего может быть, как воспитатель, так и ребёнок.

Игра «Новоселье»

В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

Эту игру целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей (2-3 человека). В роли ведущего вначале выступает воспитатель, в дальнейшем необходимо привлекать детей, -это будет способствовать закреплению и расширению их активного словарного запаса.

Игры на формирование умений ориентироваться в движении.

Игра «Куда пойдёшь и что найдёшь»

Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

Игра «Найди магнит»

Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.

Игра «Синхронное плавание»

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям, иногда изменяя их направление относительно друг друга. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.

Игра «Новая походка»

Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по-особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

Игры на формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двумерном пространстве).

Игра «Назови соседей»

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 сверху справа от заданного предмета, и т.п.

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

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

Игра «Лабиринт Гарри Поттера».

Воспитатель раздаёт каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти дорогу к кубку, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, вверху, внизу), затем идти по нему (вести линию) до поворота, поворачивать в нужную сторону по инструкции. Например, вход в лабиринт внизу, идём вверх, влево, вверх, вправо, вниз. Дойдя до конца, дети могут себя проверить: воспитатель этот же маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок видит – весь ли путь он проделал верно.

Игра «Геометрический диктант»

Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Воспитатель даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, красный квадрат

положить в левый верхний угол, жёлтый круг – в центр листа, и т.д. после выполнения задания дети могут проверить правильность выполнения:

вариант 1: у воспитателя заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами соответственно диктанту;

вариант 2: кто-то из детей (под контролем воспитателя) выполняет работу на магнитной доске, которую затем можно повернуть ко всем детям.

Игра «Я еду на машине».

Перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка.

Вариант 1. Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают машинку в нужном направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы поедem по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу, а после школы мы поедem в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д.

Вариант 2. Воспитатель начинает игру, дети по очереди придумывают и проговаривают следующий ориентир.

Игра «Калейдоскоп»

Для игры детям предлагается нарисовать орнамент или наклеить готовые формы (геометрические фигуры, вырезанные картинки) и рассказать о своей работе. Для этого воспитателю рационально будет дать тему работы. Например, «Закладка», «Коврик», «Лоскутное одеяло», «Пасхальное яичко», «Рамка для картины» и другие.

Игры - физминутки, направленные на развитие пространственного восприятия

Игра «Обезьянки»

На начальных этапах игра проводится без учета зеркального отражения частей тела. Детям надо, повторяя все действия за педагогом, показать и назвать части лица, головы.

Игра «Путаница»

Детям предлагают правой рукой закрыть левый глаз; левой рукой показать правое ухо и правую ногу; дотянуться левой рукой до правого носка, а правой рукой - до левой пятки и т.д.

Игра «Путешествие жука»

Слушай внимательно и рисуй, как движется жук: одна клеточка вверх, одна направо, одна вниз, одна направо, одна вверх.

Игра «Я робот!»

Игра учит ребёнка внимательно слушать команды взрослого.

Игра «Найди клад»

Цель игры - научить ребенка ориентироваться в пространстве, поворачивать направо или налево

Игры на формирование ориентировки "на себе"

"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.

"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.

Игры на ориентировку в замкнутом и открытом пространстве

"Прятки"

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, умения ориентироваться в открытом пространстве.

Оборудование: -

Содержание: Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто - разыскивать. Для игры

устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) - "город", куда должны прибежать игроки. Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: "Мы находимся... (называет местонахождение)!". Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать "город". Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в "город". Команда, прибежавшая в "город" раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать "город" еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

"Дорога в школу".

Цель: развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умение составлять схему пути.

Оборудование: лист бумаги, карандаш.

Содержание: Ребенок вспоминает и рассказывает, где по дороге в детский сад он видел школу, что было возле нее, в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т. д. Затем ребенок составляет схему пути в школу.

"Бег к реке"

Цель: развитие быстроты, умения ориентироваться в открытом пространстве, укрепление мышц тела.

Оборудование: мел, камни.

Содержание: чертим линию, которая обозначает берег и прямоугольник, обозначающий реку. В "реку" кладутся камни. Вдоль "берега" выстраиваются игроки. По сигналу водящего игроки бегут к "реке", достают "со дна" камень и, бегом возвращаясь назад, отдают камень водящему. Игра носит соревновательный характер.

"Всадник"

Цель: развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве, согласованности в движениях.

Содержание: Играющие распределяются по парам: один - "конь", другой - "наездник". Игрок-"конь" вытягивает руки назад-вниз, игрок-"наездник" берет его за руки. По команде в таком положении пары должны добежать до финиша. Победитель пары затем соревнуется с победителем другой пары.

Игры на ориентировку в пространстве с точкой отсчета "от себя" и "от предметов"

"Кто правильно назовет"

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

Оборудование: -

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.

"Кто из детей стоит близко, а кто далеко?"

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета "от себя".

Оборудование: -

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

"Вратарь"

Цель: закрепление навыков ориентировки ребенка относительно себя, развитие быстроты реакции, точности движения.

Оборудование: мяч

Содержание: Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая ребенка, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении.

Ребенок: Вратарем зовусь не зря: Мяч всегда поймаю я.

Воспитатель: раз, два, три - Справа (слева, прямо) мяч, смотри!

Игры на ориентировку в пространстве с помощью сохранных анализаторов

"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 инерционная), 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 сохранный анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.

"Жмурки с колокольчиком"

Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов.

Оборудование: темная повязка для глаз, колокольчик.

Содержание: среди детей выбирается водящий. Водящему ребенку надевают темную повязку. У остальных детей есть колокольчик, который они могут передавать друг

другу. Ребенок с колокольчиком в процессе передвижения звонит им. Водящий идет на звук, пытаясь задеть того, у кого колокольчик.

Игры на ориентировку в пространстве в процессе передвижения

"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.

"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.

"Скок-перескок"

Цель: развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног.

Оборудование: мел

Содержание: на игровой площадке чертят круг диаметром 15- 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30- 35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий. Водящий говорит: "Перескок!". После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Игры на ориентировку в микропространстве

"Художник"

Цель: умение ориентироваться на плоскости, закреплять умение понимать пространственную терминологию.

Оборудование: картинка - фон, предметные картинки.

Рассказываем ребенку: Представь, что ты - художник, а я - твой помощник. Сейчас мы будем создавать картину. Я буду называть тебе место и изображение, которое ты должен будешь изобразить на этом месте. Ребенок выполняет задание педагога, после чего меняется с ним ролями.

"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.

"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 соответствии 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.).

"Бабочка"

Цель: закреплять умение ориентироваться на микроплоскости, вызывать интерес к чтению, закреплять навыки чтения.

Оборудование: поле с буквами.

Содержание: ребенку предлагается поле с буквами. В центре поля бабочка. Ребенку говорится: Бабочка очень любит кушать сладкий нектар, перелетая с цветочка на цветочек. Сегодня бабочка пригласила тебя поиграть. На ее любимой полянке растут не обычные цветы. На каждом из них буква. Если ты будешь следить за ее полетом и вместе с ней собирать с цветов буквы, то узнаешь, какое слово она загадала. Далее педагог задает направление движения бабочки, а ребенок собирает с цветов буквы, выкладывает их на столе и читает получившееся слово. Затем педагог меняется ролями с ребенком. Теперь ребенок задает направление движения, а педагог выполняет это задание. Буквы можно менять в зависимости от загаданного

слова.

"Путешествие по азбуке"

Цель: закреплять умение ориентироваться на микроплоскости, формировать образы буквы и слова.

Оборудование: игровое поле с буквами

Содержание: ребенку говорим: «Сегодня мы с тобой отправимся в путешествие по волшебной стране, где живут загадки, а азбука поможет тебе их разгадать. Если ты правильно соберешь все буквы, то сможешь узнать отгадку. Педагог загадывает загадку, а затем дается направление движения по игровому полю. Ребенок действует в соответствии с инструкцией, составляет слово – отгадку».

"Найди место"

Цель: формировать умение определять верхний, нижний край плоскости, его левую и правую стороны, находить середину в плоскости.

Оборудование: цветные ленты, игрушки.

Содержание: на ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребенок спокойно мог передвигаться. Детям предлагается задание: расположить игрушки согласно инструкции педагога. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку - в середине, мишку - в ближнем правом углу и т.п.

Игры на ориентировку с помощью схем и планов маршрута, планов пространства

"Адресное бюро"

Цель: учить ориентироваться на карте города, располагать на плане объекты в соответствии с расположением реальных объектов.

Оборудование: карта города, фотографии достопримечательностей.

Содержание: дети по памяти располагают фотографии достопримечательностей на карту города.

"Астрономы"

Цель: закреплять умение ориентировать по схеме, ориентироваться на микроплоскости (фланелеграфе).

Оборудование: фланелеграф, схемы созвездий, звездочки, колпаки.

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».

"Помоги Незнайке разложить учебные принадлежности"

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве по картинке - плану, в микропространстве, соотносить схематическое изображение предмета с реальным

Оборудование: картинка - план, учебные принадлежности.

Содержание: детям предлагается картинка - план со схематическим изображением учебных принадлежностей. Дети раскладывают реальные учебные принадлежности в соответствии с планом.

"Где Маша?"

Цель: закреплять умение соотносить реальное пространство с планом.

Оборудование: план

Содержание: Педагог рассказывает детям: Кукла Маша потерялась. Вот карта ее пути. Давайте найдем Машу и поможем ей вернуться домой

Подвижные игры на ориентировку в пространстве

Подвижная игра «Пойдём в гости»

Цель: упражнять в ходьбе в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве.

По двум сторонам зала расставлены стулья (по количеству детей). Педагог предлагает ребятам сесть на стульчики, занять свои «домики». Педагог подходит к первой группе детей, предлагает им встать и пойти в «гости». Подойдя ко второй группе детей, малыши здороваются и показывают им свои ладошки. На слова: «Дождик пошёл!» - дети бегут к своим домикам и занимают любые места. Затем педагог приглашает детей второй группы пойти в «гости». Игра повторяется.

Подвижная игра «Трамвай»

Цель: упражнять в ходьбе парами, в умении действовать по сигналу, развивать внимание, ориентировку в пространстве.

Дети стоят в колонне парами (держась за руки). Свободными руками они держатся за шнур (концы его связаны), т.е. Одни держатся за шнур правой рукой, другие – левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов комнаты с тремя цветными флажками: желтым, красным, зеленым. Он объясняет, что на «зеленый сигнал надо двигаться, на красный и желтый – останавливаться. Педагог поднимает зеленый флажок – трамвай едет, дети бегут вокруг комнаты (площадки). Добежав до воспитателя (светофора), дети смотрят, не сменился ли цвет. Если цвет по-прежнему зеленый, то движение трамвая продолжается, если поднят красный или желтый

флажок, малыши останавливаются и ждут, когда, появится зеленый, чтобы снова можно было двигаться. Указания. При небольшом количестве участников можно ставить их не парами, а в одну колонну. Сюжет игры можно развернуть: на пути устраивают остановку. Пассажиры сидят и ждут прихода трамвая; подъезжая к остановке, трамвай замедляет ход и останавливается. Одни пассажиры выходят, другие входят. Для того чтобы войти в трамвай и – выйти из него, дети приподнимают шнур.

Подвижная игра «Ловкий шофёр»

Цель: упражнять в ходьбе и беге в разных направлениях, развивать внимание ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу.

Дети располагаются произвольно, по всему залу. В руках у каждого ребёнка руль (обруч). По сигналу педагога «Поехали!» - дети - машины» разъезжаются по всему залу в разных направлениях. Если педагог поднимает флажок красного цвета, то машины останавливаются, если зелёного – продолжают движение.

Игровое упражнение «Беги ко мне!»

Цель: упражнять в ходьбе и беге в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу.

Дети стоят или сидят на стульях (скамейке) на одной из сторон площадки. Воспитатель стоит у противоположной стороны. Он говорит «Бегите ко мне!» Дети бегут к воспитателю, который, разводя руками широко в стороны, делает вид, что хочет всех обнять. После того как дети соберутся около воспитателя, он уходит на другую сторону площадки и снова говорит: «Бегите ко мне!» Игра повторяется 4-5 раз. На слова воспитателя «Бегите домой!» малыши бегут к стульям, садятся и отдыхают. По правилам игры бежать к воспитателю можно только после слов «Бегите ко мне!», нельзя толкаться и мешать друг другу. Указания: вначале ребёнок может сесть на любой стул, постепенно дети приучаются находить свои места. При повторении игры стулья можно расставить в разные места.

Игровое упражнение «Беги к флажку»

Цель: упражнять в ходьбе и беге в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу.

Воспитатель раздает детям флажки двух цветов: красного и синего. Держа в одной руке красный, в другой - синий флажок, он разводит руки в стороны; дети свободно группируются напротив флажка соответствующего цвета. Затем воспитатель предлагает малышам погулять - побегать по площадке. Пока они гуляют, педагог переходит на другую сторону, говорит: «Раз, два, три - скорей сюда беги!» - при этом он разводит руки с флажками в стороны. Дети бегут к нему и собираются возле флажка соответствующего цвета. Когда соберутся все, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими. Игра повторяется 3-4 раза. Указания. Нельзя разбегаться по площадке раньше сигнала воспитателя. Он переключает флажки из одной руки в другую, чтобы дети собирались то справа, то слева от него. Можно

ввести в игру добавочные сигналы и задания. Например, по сигналу «стой» все игроки должны остановиться и закрыть глаза или присесть, а воспитатель в это время незаметно уходит в другое место. По сигналу дети снова бегут к педагогу. Вместо флажков малышам можно дать платочки или кубики соответствующего цвета или повязать на руки цветные ленточки.

Подвижная игра «Найди свой домик»

Цель: упражнять в ходьбе и беге в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу.

Каждый играющий выбирает себе домик. Это могут быть стул, гимнастическая - скамейка, круг, начерченный на земле или полу, обруч и др. По сигналу воспитателя дети выбегают на площадку, легко и тихо бегают в разных направлениях. На сигнал «найди свое место (домик) - они возвращаются на свои места. Указания. Дети должны бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, подальше от своего места, не подбегать к нему до сигнала.

Игра «Что спрятано?»

Цель: развивать память и внимание.

Дети стоят по кругу или в шеренге. Воспитатель кладет на пол перед детьми 3-5 предметов (кубик, флажок, погремушки, мячик и др.) и предлагает их запомнить. Затем играющие по сигналу воспитателя поворачиваются спиной к центру круга или лицом к стене. Педагог прячет 1 или 2 предмета и говорит: «Посмотрите!» Дети поворачиваются лицом к центру круга и внимательно присматриваются к предметам, вспоминают, каких нет. Воспитатель подходит по очереди к некоторым детям, и те шепотом говорят, какие предметы спрятаны. Когда большинство играющих правильно назовут спрятанные предметы, воспитатель говорит о них вслух. Игра повторяется 4-5 раз. Указания. Если в игре используются игрушки, то лучше подбирать однотипные, изображающие либо животных, либо птиц. В игре можно закреплять умение различать основные цвета (красный, синий, зеленый, желтый). Для этого подбирают кубики, флажки, колечки разного цвета.

Подвижная игра «Найди, где спрятано»

Цель: упражнять в ходьбе в разных направлениях, развивать внимание, ориентировку в пространстве. Дети стоят вдоль стены комнаты. Педагог показывает игрушку (предмет), говорит, что, спрячет его. Дети поворачиваются лицом к стене.

Воспитатель, прячет флажок и говорит: «Пора» Дети ищут спрятанный флажок. Тот, кто первым найдет флажок, прячет его при повторении игры. Игра повторяется 3-4 раза. Указания. Если дети долго не могут найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан, и предлагает поискать там. Когда флажок прячет ребенок, ему надо помочь.

Подвижная игра «Найди себе пару»

Цель: упражнять детей бегать в рассыпную, не наталкиваясь друг на друга, в умении быстро реагировать на сигнал, развивать ориентировку в пространстве. Педагог раздает играющим по одному платочку (флажку), какого-либо из основных цветов. По сигналу - удару в бубен, хлопку - дети разбегаются по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу -нескольким ударам в бубен, хлопкам, словам: «Найди себе пару» - дети, имеющие платочки (флажки) одного цвета, находят себе пару. Указания: при повторении игры педагог меняет платочки у нескольких детей; играющие должны выбирать себе по сигналу разные пары.

Игровое упражнение «У ребят порядок строгий»

Цель: упражнять в построении в колонну по одному, развивать внимание, ориентировку в пространстве, умение действовать сообща, по сигналу. Играющие стоят в колонне по росту. По сигналу расходятся по площадке в любом направлении, повторяя следующие слова: «У ребят порядок строгий, знают все свои места. Все считают веселей: «Раз, два, раз, два!» По сигнал педагога: «Становись!» - дети снова встают в колонну по росту. Правила: идти ритмично, слова произносить четко, дружно; строиться в колонну быстро, не толкаясь.

Вариант № 2 Дети идут друг за другом в колонне по одному, произнося слова: «У ребят порядок строгий, знают все свои места, ну-ка, быстро повторите так, как скажу вам я!». После последней строчки педагог даёт команду, как нужно построиться: в круг, в шеренгу или в колонну.

Подвижная игра «Карусель»

Цель: упражнять в ходьбе и беге по кругу, взявшись за руки.

Дети образуют круг, держась за руки, и идут по кругу сначала медленно, потом все быстрее, а под конец бегут. Движения выполняются в соответствии с произнесением вслух текстом: «Еле, еле, еле, еле закружилась карусели, а потом кругом, кругом, Все бегом, бегом, бегом Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жали». После того как дети пробегут по кругу 2~3 раза, воспитатель подает сигнал к изменению направления движения, говоря: «Поворот».

Подвижная игра «Самолёты»

Цель: упражнять детей в умении бегать, не наталкиваясь друг на друга, выполнять движения по сигналу.

Дети разделены на 3-4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками - это аэродромы. По сигналу воспитателя: «пилоты, готовьте самолеты к полету» дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливаются каждый у своего самолета, наливают бензин (наклоняются). Заводят моторы (кружат руками перед грудью), расправляют крылья (разводят руки в стороны) и летят (быстро разбегаются в разных направлениях по площадке). Самолеты находятся в воздухе до сигнала воспитателя «на посадку». После этого сигнала командиры собирают свои звенья (дети на бегу строятся) и ведут их на посадку на аэродромы. Выигрывает то

звено, которое первым приземлится. Игра повторяется 4-5 раз. Указания. В игре целесообразно использовать различные, атрибуты. Воспитатель может незаметно для пилотов переменить флажки, которыми обозначены аэродромы. Командиры должны правильно посадить звенья на свои аэродромы.

Игра малой подвижности «Где постучали?»

Цель: развивать слуховое внимание, ориентировку в пространстве.

Дети стоят по кругу. Водящий находится в центре круга с закрытыми глазами. Педагог бесшумно обходит круг позади детей, стучит палочкой и кладёт её в руки одному из детей, после отходит в сторону и говорит: «Где постучали?». Водящий должен отгадать, где постучали и подойти к тому, у кого спрятана палочка. Отгадав, он становится на место ребёнка, у которого была палочка, тот становится водящим. Если водящий не отгадает, откуда был звук, то он вновь начинает водить. Указание: в игре должны соблюдать тишину.

Игра алой подвижности «Угадай, кто позвал»

Цель: развивать слуховое внимание, ориентировку в пространстве.

Играющие стоят по кругу, водящий выходит в середину круга и закрывает глаза. Дети идут по кругу и говорят: «Мы немножко порезвились, По местам все разместились. Ты, Алёша, отгадай, Кто позвал тебя, узнай». С окончанием слов дети останавливаются. Педагог показывает на кого-нибудь из играющих. Тот, называет водящего по имени. Водящий, не открывая глаз, должен отгадать, кто его позвал. Если он отгадал, открывает глаза и меняется с ним местом. Если водящий ошибся, игра повторяется. Дети идут по кругу в другую сторону. Правила: водящему не открывать глаза, пока не назовёт позвавшего. В это время всем соблюдать тишину.

Игра малой подвижности «Угадай, кто и где кричит»

Цель: развивать внимание, память.

Малыши становятся в круг спиной к центру. Воспитатель стоит в кругу. Он назначает водящего, который тоже становится в середину круга и подражает крику какого-либо домашнего животного или птицы. После этого все дети поворачиваются, лицом в круг. Тот, на кого укажет воспитатель, отгадывает, кто кричал. Затем назначается новый водящий. Игра повторяется 5-6 раз. Указания. Если ребенок затрудняется и не знает, какому животному или птице подражать, педагог помогает ему, подсказывает.

Игра малой подвижности «Кто ушел?»

Цель: развивать внимание, память, ориентировку в пространстве.

Дети стоят по кругу или полукругом. Педагог предлагает одному из играющих запомнить тех, кто находится рядом (5-6 человек), а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Один из детей прячется. Педагог говорит: «Отгадай, кто ушел?» Если ребенок отгадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если ошибется, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, возвращается на свое

место. Отгадывающий должен его назвать. Игра повторяется 4-5 раз. Указания. Дети не должны подсказывать. Можно никому не прятаться, тогда отгадывающий должен заметить, что все остались на местах.

Подвижная игра «Прятки»

Цель: развивать внимание, ориентировку в пространстве. Педагог назначает водящего. Тот становится около педагога или в другом обозначенном месте и закрывает глаза, а играющие прячутся. Водящий говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать. Обнаружив ребенка, он называет его по имени. Ребенок выходит из своего укрытия и подходит к воспитателю. Когда водящий найдет пятерых детей, педагог собирает всю группу и назначает на эту роль другого ребенка. Указания: Водящему не разрешается подсматривать.

Игровое упражнение «Чья колонна быстрее построится?»

Цель: упражнять в умении строиться в колонну по одному, действовать по сигналу, развивать внимание, ориентировку в пространстве. Дети распределяются на три группы с одинаковым числом играющих. Каждая колонна выбирает определённый предмет (кубик, кеглю, мяч). По сигналу бубна все ходят и бегают в разных направлениях. По сигналу: «На места!» - дети строятся в колонну у своего предмета. Отмечается колонна, которая быстрее выполнила задание. Усложнение. Педагог меняет местами предметы.

Игровое упражнение «Шишка – камешек»

Цель: упражнять в умении менять направление движения по сигналу; развивать внимание и ориентировку в пространстве. Дети идут в колонне, у первого ребёнка в руках шишка, у последнего камешек. На сигнал педагога: «Шишка!» - идут за первым ребёнком, на сигнал: «Камешек!»

Игровое упражнение ««Один – двое»

Цель: упражнять в перестроении в пары в движении, по сигналу. Дети идут в колонне по одному, на сигнал педагога: «Парами, марш!» - перестраиваются в пары в движении и идут парами; на сигнал педагога: «В колонну стройся!» - перестраиваются в колонну по одному.

Игровое упражнение «Река – ров»

Цель: упражнять в ходьбе с поворотом направо (налево) по сигналу, развивать внимание, ориентировку в пространстве, ловкость. Играющие идут в колонне по одному, по сигналу педагога: «Ров справа!» - дети поворачиваются направо и прыгают вперёд. Тот, кто прыгнул в другую сторону или не успел выполнить команду, считается упавшим в реку, ему помогают выбраться, подавая руку. Затем все снова строятся в колонну по одному и продолжают ходьбу до следующего сигнала.

Игровое упражнения с ходьбой «Круговорот»

Цель: упражнять в ходьбе парами; развивать внимание, умение действовать по сигналу. Играющие идут парами, ровным, умеренным шагом. По сигналу педагога: «Круговорот!» - последняя пара разбивается: один ребёнок идёт слева, другой справа от колонны. Они обгоняют всех и встают впереди колонны.

Игровое упражнение «Фигурная ходьба»

Цель: упражнять в ходьбе в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве.

- «Улитка»: Дети строятся в шеренгу, берутся за руки и, повернувшись влево (вправо), идут за ведущим сначала по кругу, а потом улиткой, т. е., делая концентрические круги один в другом. Расстояние между кольцами спирали должно быть не менее 1 м.

- «Иголка и нитка»: Дети держатся за руки, образуя цепочку. Обведя цепочку вокруг площадки, ведущий останавливает детей и предлагает им поднять вверх сцепленные с соседом руки, образуя ряд ворот. Ведущий ведёт цепочку дальше за собой в обратном направлении под руками у ребят, обходя по очереди одного справа, другого слева. В тот момент, когда цепочка детей проходит под воротами, ребёнок, поднимавший руки для образования ворот, переворачивается вокруг себя и продолжает идти цепочкой. Правила: сохранять в ходьбе указанное построение, интервалы друг от друга.

Игровое упражнение «Построй шеренгу, круг, колонну»

Цель: упражнять в умении строиться в шеренгу, круг, колонну, развивать умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве.

Дети свободно ходят разных направлениях по площадке. В соответствии с сигналом стараются быстрее построиться в шеренгу, круг или колонну. Усложнения: можно стоять не одну, а 2-3 шеренги, колонны или круга, в зависимости от количества детей.

Подвижная игра «Жмурки с колокольчиком»

Цель: развивать устойчивое равновесие, слуховое внимание, ориентировку в пространстве.

Дети встают по кругу, взявшись за руки. В центре двое водящих. Одному из них завязывают глаза — это жмурка. Другому дают колокольчик. Ребенок с колокольчиком бежит внутри круга и звонит. Жмурка пытается его догнать. Правила: бегающий звонит не все время; если жмурка долго не может поймать надо сменить обоих.

Игровое упражнение «Замри»

Цель: учить детей понимать схематическое изображение позы человека. Материал. 15-20 карточек (20х30см). На каждой карточке схематически изображён человек в какой-нибудь позе. Дети должны бегать по комнате враспынную, а по команде ведущего «Раз, два, три, замри» остановиться. Произнося эти слова, воспитатель показывает детям одну из карточек со схематическим изображением человека в какой-нибудь позе. Ребята должны замереть в такой же позе. Те, кто принял неправильную

позу, выбывают из игры. Игра неоднократно повторяется, но каждый раз с новой карточкой, и соответственно дети, останавливаясь по сигналу водящего, принимают другую позу. В конце игры остаются 1-2 ребёнка, которые и оказываются победителями.

Игра «Бабушкин клубок»

Цель: развивать пространственные представления, умения действовать сообща. Верёвка связывается в кольцо. Один человек, водящий, выходит из комнаты или отворачивается. Остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой "бабушкин клубок". Водящий должен его распутать, чтобы снова образовался круг.

Игра «Робот»

Цель: развивать пространственные представления. Дети образуют пары. Один ребёнок в паре – «изобретатель», другой – «робот» с дистанционным управлением. «Изобретатели» подают своим «роботам» различные команды, которые он должен выполнять четко и дословно, например, «Иди вперед, поверни вправо, подними левую руку, повернись налево». После дети меняются ролями.

Упражнение «Тень»

Цель: развитие пространства тела, умения действовать сообща. Методика проведения: Участники разбиваются на пары. Один из них будет Человеком, а другой – его Тенью. Человек делает движения, а тень их повторяет, причем особое внимание уделяется тому, чтобы Тень двигалась в том же ритме, что и Человек. Она должна догадаться о самочувствии, мыслях и целях Человека, уловить все оттенки его настроения и т.д