

# Игры для развития пространственных представлений и ориентаций у детей старшего дошкольного возраста

Как известно, ощущение и восприятие - те познавательные процессы, которые обеспечивают человеку непосредственный контакт с окружающим миром. Именно на основе этих образов строится работа более сложных познавательных процессов.

Искажение картины мира на уровне восприятия влечет за собой искажение способов и продуктов деятельности памяти, мышления и воображения. Зрительное восприятие пространства - одна из основополагающих психических функций в силу того, что зрение - ведущий канал получения информации о внешнем мире. Поэтому развитие зрительного восприятия представляется весьма важной задачей для полноценного развития ребенка, формирования и осуществления учебной деятельности, успешной адаптации ребенка к окружающей его физической и социальной среде. От сформированности зрительного восприятия пространственных отношений зависит и полноценное развитие устной и письменной речи.

## **1. Игры на формирование пространственных представлений – слева, справа, вверх, вниз, впереди, сзади, далеко, близко.**

### **Что справа**

Цель: формировать пространственное представление «справа».

Оборудование: ковер, игрушки.

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

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

Вариант 2. Взрослый 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. Взрослый просит одного из детей встать так, чтобы игрушки, сидящие по одной из сторон ковра (называет их), были справа от него.

### **На плоту**

Цель: формировать пространственные представления: слева, справа, сзади, впереди.

Описание игры: Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Взрослый 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.

### **Колокольчик**

Цель: формировать пространственные представления: слева, справа, сзади, впереди.

Оборудование: колокольчик.

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

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

### **Отгадай – где**

Цель: формировать умение занимать определенное пространственное положение по заданному условию.

Оборудование: фишки.

Описание игры: Взрослый 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.

### **Найди игрушку**

Один ребенок прячет в комнате игрушку, а другой должен ее найти, пользуясь примерно такими инструкциями: «Повернись спиной к двери, пройди 4 шага вперед, потом 2 шага вправо...», «обойди стул слева, а табурет справа», «достань игрушку над, под, на, за столом...». Задачу можно усложнять введением дополнительных препятствий и увеличением количества шагов.

## **Справа-слева**

Попросите ребенка показать или назвать те предметы в комнате, которые в данный момент находятся СПРАВА от него, а затем – СЛЕВА от него. Повторите эти же самые вопросы после поворота ребенка на  $180^\circ$  и на  $90^\circ$ . Затем спросите его, с какой стороны от него находятся дверь, окно, стол и т. д., что поставит ребенка перед необходимостью самостоятельного употребления нужных слов.

## **Волшебный квадрат**

Детям предлагается 9-тикеточный квадрат (9x9 см). Каждая клетка (3x3 см) этого квадрата имеет свой цвет. Предлагаются задания следующего вида:

1. Цветовая ориентировка: Покажи квадрат голубого цвета. Покажи квадрат такого же цвета, как трава. Покажи цвета теплые, холодные.
2. Счет: «Посчитай все квадраты; посчитай квадраты второго ряда (первого, третьего); посчитай квадраты первого столбика (второго, третьего); порядковый счет – на каком месте в первом ряду...; цвет – какого цвета квадрат на третьем месте во втором ряду» и т. п.
3. Знакомство с понятиями: Покажи верхний правый угол, верхний левый угол, нижний левый угол, нижний правый угол, центр. Где левая сторона, правая сторона, диагональ, верхняя (нижняя) сторона.
4. Назови соседа: Справа от красного квадрата, слева от голубого, под желтым, над оранжевым, нижнего черного, верхнего белого и т. п.
5. Путешествие: «Начинаем путешествие с верхнего левого угла. Дальше мы идем на одну клетку вниз, затем на одну клетку направо, на две клетки вверх» и т. д. Используется все пространство квадрата.
6. Дойди до игрушки. Здесь на одну из клеток квадрата ставится игрушка, например, в левый верхний угол. Ребенок должен предложить и осуществить план путешествия по квадрату с целью достать игрушку. Отправная точка маршрута задается взрослым, например, из второго нижнего квадрата.

## **Сосед, подними руку**

В этой игре развивается зрительно-слуховое сосредоточение, все формы внимания, зрительно-пространственная ориентировка, координация движений, удержание правила, последовательность действий.

Игроки, стоя или сидя, образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки». Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять, сидеть, не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, находящемуся между ними.

Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднимет не ту руку или вообще забудет ее поднять, то он меняется с водящим ролями.

Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

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

#### **Что изменилось?**

Цель: формировать умение определять словом положение одного предмета по отношению к другому.

Оборудование: игрушки.

Описание игры: 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.

#### **Новоселье**

Цель: формировать умение определять словом положение одного предмета по отношению к другому.

Оборудование: полки, небольшие игрушки (животные).

Описание игры: 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 (2-3человека). В роли ведущего вначале выступает взрослый, в дальнейшем необходимо привлекать детей, - это будет способствовать закреплению и расширению их активного словарного запаса.

#### **4. Игры на формирование умений ориентироваться в движении.**

##### **Найди магнит**

Цель: формировать умение ориентироваться в движении; формировать пространственные представления: справа, слева, сверху, снизу.

Оборудование: магнитная доска, магниты

Описание игры: 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.

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

##### **Магазин**

Цель: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: карточки лото.

Описание игры: В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор 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».

## **Назови соседей**

Цель: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: лист бумаги с изображенными в хаотичном порядке предметами.

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

Вариант 1: взрослый 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: взрослый просит назвать или показать предмет(ы), который(е) находятся:

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

## **Лабиринт**

Цель: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: лист бумаги с изображением лабиринта.

Описание игры: Взрослый 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: взрослый этот же маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок видит – весь ли путь он проделал верно.

## **Геометрический диктант**

Цель: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: лист бумаги, набор геометрических фигур.

Описание игры: Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Взрослый 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 т.к. у взрослого заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами соответственно диктанту.